



# CADERNO DE RESUMOS

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

21 A 23 DE AGOSTO DE 2019



JORNADAS INTERNACIONAIS DE

# **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

**21, 22 e 23 de agosto de 2019**

**Escola de Comunicações e Artes da USP**

## **CADERNO DE RESUMOS**

**ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES**

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO**

**21 A 23 DE AGOSTO DE 2019**

### **Realização**

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

## **6as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos – Caderno de Resumos**

### **Realização**

Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP

### **Comissão Organizadora**

Nobu Chinen (UFRJ)

Paulo Ramos (UNIFESP)

Roberto Elísio dos Santos (Observatório de Histórias em Quadrinhos / ECA-USP)

Waldomiro Vergueiro (ECA-USP)

### **Comissão Executiva**

Beatriz Sequeira (ECA-USP)

Celbi Pegoraro (ECA-USP)

Ediliane Boff (FIAM)

Nobu Chinen (UFRJ)

### **Edição**

Celbi Pegoraro

Ediliane de Oliveira Boff

Nobu Chinen

Paulo Ramos

Roberto Elísio dos Santos

Waldomiro Vergueiro

### **Ilustração da capa**

Will

### **Apoio**

Comix

Departamento de Informação e Cultura da ECA-USP

Departamento de Letras da Universidade Federal de São Paulo

Editora Peirópolis

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Programa de Pós-Graduação em Comunicação da ECA-USP

6as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos – Caderno de Resumos. 21 a 23 de agosto de 2019, São Paulo. Organizado por Nobu Chinen, Paulo Ramos, Roberto Elísio dos Santos e Waldomiro Vergueiro. São Paulo: Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2019.

ISSN 2237-0323

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

# SUMÁRIO

Apresentação	5
Programação Geral	6
Resumos / Eixos Temáticos	
Quadrinhos, Educação e Cultura	11
Quadrinhos, História e Sociedade	93
Quadrinhos, Linguagem e Gêneros Textuais/Discursivos	163
Quadrinhos, Literatura e Arte	210
Quadrinhos, Comunicação e Mercado	245
Quadrinhos, Novas Mídias e Tecnologias	255

# APRESENTAÇÃO

Temos a satisfação de apresentar os resumos aprovados para apresentação nas 5as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos.

Esta é a primeira edição anual do evento, até então bienal, que vem crescendo a cada realização e se configura como o maior congresso sobre Histórias em Quadrinhos da América Latina e um dos maiores do mundo em número de inscrições.

O número de resumos desta vez, 264, é um novo recorde, o que demonstra que o campo de pesquisa sobre quadrinhos no Brasil já está consolidado e vem ganhando espaço no meio acadêmico de forma irreversível e, ousamos dizer, irresistível.

Somados os da presente edição, o número das Jornadas bate a marca simbólica de 1.000 resumos aprovados, o que, sob qualquer parâmetro, é um valor bastante expressivo.

E não é só na quantidade que os trabalhos apresentados são superlativos: transformados em artigos, eles revelam uma alta qualidade que passou a ser devidamente reconhecida com a instituição do Prêmio Álvaro de Moya, que terá sua primeira cerimônia de entrega nesta edição, referente ao melhor artigo submetido às 4as Jornadas.

No entanto, muito mais importante do que comemorar números e recordes, o maior mérito das Jornadas é servir como um fórum que promove o encontro entre pessoas realmente interessadas em compartilhar conhecimento. Em todas as edições, pudemos contar com a presença de conceituados convidados nacionais e internacionais com os quais os participantes tiveram a oportunidade de aprender e de dialogar, em um ambiente de debates aprofundados, porém de descontração e amizade. As Jornadas são, enfim, um momento de reunião e conagração e assim pretendemos que continue sendo: uma grande celebração à Nona Arte.

Nobu Chinen

Paulo Ramos

Roberto Elísio dos Santos

Waldomiro Vergueiro

Organização das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos

# **PROGRAMAÇÃO GERAL**

**21/08**  
**QUARTA-FEIRA**

<b>12h30</b>	Credenciamento e distribuição de material
<b>13h45 ~ 15h15</b>	Mesas temáticas
<b>15h15 – 15h45</b>	Intervalo
<b>15h45 – 17h15</b>	Mesas temáticas
<b>17h15 – 18h</b>	Coffee Break
<b>18h</b>	Abertura oficial do congresso
<b>18h15</b>	Anúncio do vencedor do Prêmio Álvaro de Moya
<b>18h20</b>	Conferência de abertura:  Dra. Carol Tilley University of Illinois Urbana-Champaign / EUA Auditório Lupe Cotrim

**22/08**  
**QUINTA-FEIRA**

<b>12h30</b>	Credenciamento e distribuição de material
<b>13h45 ~ 15h15</b>	Mesas temáticas
<b>15h15 – 15h45</b>	Intervalo
<b>15h45 – 17h15</b>	Mesas temáticas
<b>17h15 – 18h</b>	Coffee Break
<b>18h</b>	Conferência: Nobu Chinen Universidade Federal do Rio de Janeiro / Observatório de Histórias em Quadrinhos ECA/USP  Marcelo D´Salette Quadrinista, mestre em História da Arte e professor da Escola de Aplicação da USP  Auditório Lupe Cotrim
<b>19H~20H</b>	Lançamentos de livros



**23/08**  
**SEXTA-FEIRA**

<b>12h30</b>	Credenciamento e distribuição de material
<b>13h45 ~ 15h15</b>	Mesas temáticas
<b>15h15 – 15h45</b>	Intervalo
<b>15h45 – 17h15</b>	Mesas temáticas
<b>17h15 – 18h</b>	Coffee Break
<b>18h</b>	Conferência de encerramento:  Dr. José CampoH Diretor da Fundação Calicomix / Colômbia  Auditório Lupe Cotrim
<b>19h</b>	Encerramento do congresso

# **RESUMOS EIXOS TEMÁTICOS**

# **QUADRINHOS, EDUCAÇÃO E CULTURA**

# A REVOLUÇÃO ARTÍSTICA EM *MORRINHO* EM QUADRINHOS: INTERTEXTUALIDADE A/R/TOGRÁFICA ENTRE SABERES DA FAVELA E ENSINO DAS ARTES CONTEMPORÂNEAS

Alexandre Henrique Monteiro Guimarães

A presente proposta de comunicação, inserida no eixo temático Quadrinhos, Educação e Cultura desta jornada, visa a explorar o universo mágico e artístico da poética brincante desenvolvida pelos meninos da Comunidade do Pereirão, na Zona Sul do Rio de Janeiro, criadores da obra internacionalmente premiada *Morrinho*. A articulação educacional apresenta-se através da linguagem dos quadrinhos, utilizando como escopo teórico a *a/r/tografia* (IRWIN, 2013), somando-se às pesquisas recentes sobre a importância da linguagem dos quadrinhos no ensino das Artes Visuais. O trabalho nasceu de uma pesquisa de doutoramento realizada em 2017 (PPGARTES/ UERJ) que, intertextualizada com a arte dos quadrinhos, se desmembrou, posteriormente para fins didáticos, visando se integrar a um projeto pedagógico direcionado às escolas. Neste sentido, *Morrinho* passa a ser [re]conhecido e valorizado culturalmente também por meio de uma linguagem artística capaz de participar da formação de jovens e adultos, ampliando o alcance social sobre esta obra de arte motivada pelo signo da [trans]formação. A linguagem escolhida possui a vantagem de despertar o interesse educacional de diversas faixas etárias, enfatizando os saberes endógenos de seus criadores *a/r/tógrafos*, notadamente sobre o contexto do morro e das favelas cariocas ludicamente [re]criado, unindo-se a uma [re]articulação entre ficção e realidade. Nesta abertura de mundos, sem estar refém de uma linearidade explícita, desfronterizando entretenimento e educação, o trabalho de quadrinhos em causa, além de figurar como parte da tese defendida, propõe-se a divulgar detalhes do trabalho de campo desta investigação, aliando-se às passagens do documentário *Deus sabe tudo, mas não é X9*.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Favela. *A/r/tografia*.

# THE ARTISTIC REVOLUTION OF *MORRINHO* IN COMICS: INTERTEXTUALITIES A/R/TGRAPHIC BETWEEN THE SHANTYTOWN KNOWLEDGE AND THE THE VISUAL ARTS TEACHING

Alexandre Henrique Monteiro Guimarães

The present communication proposal, inserted in the thematic axis “Comics, Education and Culture” of this Congress, aims to explore the magical and artistic universe of the ludic poetics developed by the children of the Community Pereirão, in the South Zone of Rio de Janeiro, creators of the internationally awarded work *Morrinho*. The educational articulation takes place through the language of comics, using *a/r/tography* (IRWIN, 2013) as methodology, as well as recent research results on the importance of the comics language in the visual arts teaching. The work was born from a doctoral research carried out in 2017 (PPARTES / UERJ), which, intertextualized with the art of comics, was spun off later for didactic teaching purposes, aiming at integrating a pedagogical project directed to the schools. In this sense, *Morrinho* comes to be known, recognized and valued culturally also through an artistic language capable of participating in the formation of young people and adults, increasing the social reach on this work of art motivated by the sign of formation and transformation. The chosen language has the advantage of arousing the educational interest of several age groups, emphasizing the endogenous knowledge of their *a/r/tographers* creators, especially on the context of the hills and shantytowns of Rio de Janeiro [re] created in a playful way, joining a relationship between fiction and reality. In this opening of worlds, without being hostage to an explicit linearity, removing the frontiers between entertainment and education, the comic work, besides being part of the thesis defended, proposes to disclose details of the field work of this investigation, allying itself with passages of the documentary *God knows everything, but he is not a X9*. This use of comics can provide the opening of new educational windows. This presentation also intends to examine the details of the fieldwork of this investigation, allying itself with passages of the documentary *God knows everything, but he is not a X9*.

**Key Words:** *A/r/tography*. Comics. Shantytown.

## O LOUCO E A FUGA: UMA REFLEXÃO PSICANALÍTICA

Alice Viana  
Nildo Viana

Márcio Araújo, irmão de Maurício de Sousa, é o criador de O Louco (1973), um dos personagens da Turma da Mônica relacionado ao personagem Cebolinha. O tema desta pesquisa analisará O Louco a partir da graphic novel *A Fuga*, pois permite diversas formas de interpretações, tais como um personagem real, ou seja, um louco propriamente dito ou o irreal criado na imaginação do Cebolinha. Partiremos de uma reflexão psicanalítica para entender a história “A Fuga”, bem como do método dialético para identificar qual é a mensagem presente nela. A reflexão psicanalítica é utilizada tanto para analisar as características do personagem, quanto a especificidade da história, que possui uma linguagem onírica e metafórica e na qual sonho, fantasia e loucura se misturam. Os conceitos psicanalíticos de Freud, Fromm e Viana, são úteis para interpretação do significado da história, especialmente os conceitos de inconsciente, repressão e inconsciente coletivo. O método dialético colabora para a necessidade da percepção da totalidade do universo ficcional para entender os elementos extraficcionais, tal como o fato da história não ter sido escrita e desenhada por Maurício de Sousa, mas sim por Rogério Coelho, bem como as implicações disto. A hipótese inicial que apresentamos é a de que essa história expressa uma necessidade radical dos seres humanos, a liberdade (especialmente a de criação, ou seja, a criatividade), manifestando um elemento do inconsciente coletivo numa sociedade burocrática e repressiva.

**Palavras-chave:** Louco (personagem). Inconsciente Coletivo. Psicanálise.

## THE MAD AND THE SCAPE: A PSYCHOANALYTIC REFLECTION

Alice Viana  
Nildo Viana

The Mad, character of the fictional universe of Monica’s Gang, was created by Márcio Araújo, Maurício de Sousa’s brother, in 1973. He is the subject of our research, which problematizes the message present in the graphic novel *The Scape*. “The Mad” receives a variety of interpretations, one says he is not real, being only product of Cebolinha’s imagination, because it is in his comic books that he appears, and another says he is real (and, in fact, a “crazy” man). We begin with a psychoanalytic reflection to understand the story of “The Scape”, as well as the dialectical method to identify the message present in it. A psychoanalytic reflection is used to analyze the features of the character and the specificity of the story, which has a dreamlike and metaphorical language and in which dream, fantasy and madness are mixed. The psychoanalytic concepts of Freud, Fromm and Viana, are useful for interpreting the meaning of the story, especially the concepts of unconscious, repression and collective unconscious. The dialectical method collaborates with the need to perceive the totality of the fictional universe and to understand the extra fictional elements, such as the fact that the story was not written and drawn by Maurício de Sousa but by Rogério Coelho, as well as the implications of this fact. The initial hypothesis we present is that this story expresses a radical need of human beings, the freedom (especially freedom of creation, creativity), manifesting an element of the collective unconscious in a bureaucratic and repressive society.

**Key Words:** Mad. Collective Unconscious. Psychoanalysis.

## **O USO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs) COMO FONTE DE PESQUISA EM HISTÓRIA: REFLEXÕES**

Aline Ferreira Antunes  
Maria Carolina Vieira de Paiva

Este trabalho tem o objetivo de pesquisar e refletir sobre a funcionalidade do trabalho com mídias alternativas em sala de aula da educação básica, em específico, o uso de histórias em quadrinhos (HQs) na disciplina de História. Vergueiro e Ramos (2010) entendem que as HQs contribuem com a elaboração e interpretação de uma dada realidade em suas relações histórico-sociais e culturais de produção, bem como compreender sua circulação por meio do mapeamento de seu consumo e alcance obtidos em suas práticas de apropriação da cultura social. Os quadrinhos não devem ser utilizados como mera ilustração e nem somente como incentivo à leitura literária, mas também contextualizados, analisados pelo roteiro, imagem e sequência das aventuras. A partir das mediações de Vergueiro (2017) e Barbieri (2017), podemos afirmar que ao longo do século XX, o cinema e a HQ exerceram, um sobre o outro, influências que envolveram personagens, temáticas, técnicas, linguagens, etc. É preciso destacar que os quadrinhos abordam uma série de outras questões: narrativa, roteiro inteligível, técnicas, padronizações, isto é, possuem uma linguagem própria que estabelece o diálogo entre o leitor e os criadores. Além disto, percebemos que a forte circulação de charges atualmente publicadas pode ser utilizada como metodologia de ensino, mostrando além do diálogo com o tempo presente, a contemporaneidade, a atualidade de determinados conceitos históricos ou assuntos. Desta maneira, almejamos que este trabalho possa auxiliar pesquisas em andamento assim como ser utilizado como colaboração teórica e metodológica entre historiadores, ou ainda, como sugestões para professores que optem pela utilização dos quadrinhos em sala de aula, tanto como fonte de pesquisa quanto objeto de ensino.

**Palavras-chave:** Mídia alternativa. História em quadrinhos. Ensino de História.

## **THE USE OF COMIC BOOKS AS A RESEARCH SOURCE IN HISTORY: REFLECTIONS**

Aline Ferreira Antunes  
Maria Carolina Vieira de Paiva

The main objective of this paper is to investigate and reflect on the functionality of working with alternative media in education, specifically the use of comics in History. Vergueiro and Ramos (2010) attests that the comics can contribute to elaborate the interpretation of a given reality in its historical, social and cultural relations of production, as well as to understand its circulation (consumption) and of the reach that these comics obtained in their practices of appropriation of social culture. Comics should not be used as a mere illustration and not only as an incentive to literary reading, but also contextualized, analyzed by the script, image and sequence of the adventures. From the mediations of Vergueiro (2017) and Barbieri (2017), we can state that, throughout the 20th century, cinema and comics influenced each other: characters, themes, techniques, languages, etc. It is necessary to point out that the comics approach other questions: narrative, intelligible script, techniques, standardizations, which means, it has its own language that establishes the dialogue between the reader and the creators. Moreover, we can see that the strong circulation of cartoons can now be used as a teaching methodology, showing, in addition to the dialogue with the present time, contemporaneity, the presence of certain historical concepts or subjects. Thus, we believe that this work can contribute to ongoing research and as a theoretical and methodological collaboration among historians, besides giving suggestions for teachers who choose to use comics in the classroom both as a source of research and as a source of teaching.

**Key Words:** Alternative media. Comic books. History teaching.

# **TRIÂNGULO DE SCOTT MCCLOUD: UMA PROPOSTA DE CLASSIFICAÇÃO E RELAÇÃO ENTRE ANIMAÇÕES EM STOP-MOTION E MOVIMENTOS ARTÍSTICOS DAS ARTES VISUAIS**

André Luiz Pinto dos Santos

Rodrigo Otávio dos Santos

No presente artigo é verificado se a proposta de classificação de histórias em quadrinhos em formato de triângulo, desenvolvida por Scott McCloud, pode ser utilizada como critério de classificação visual para animações em stop-motion, de modo que se possa relacionar animações em técnica com movimentos artísticos das artes visuais. Primeiramente, descreveremos como funciona o triângulo de classificação de história em quadrinhos de acordo com McCloud. Depois explicaremos, de forma breve, três movimentos artísticos das artes visuais como Realismo, Abstracionismo e Dadaísmo. Em seguida, utilizaremos a classificação de HQ em formato triângulo em algumas das principais obras de artes produzidas nos três movimentos artísticos mencionados. Por fim, serão realizadas adaptações para que o modelo proposto por McCloud possa ser utilizado igualmente na classificação de animações em stop-motion. Visa-se com esta pesquisa, instrumentalizar o professor de arte do ensino básico – anos finais, que não possua formação em artes visuais, em que consiste a classificação dos movimentos da história das artes visuais por meio da produção visual. O que se pôde perceber ao longo das análises visuais das animações é que o sistema proposto por McCloud pode auxiliar o professor de arte para melhor compreender a história das artes visuais.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Educação. Cultura.

## **SCOTTMCCLOUDTRIANGLE: A PROPOSAL FOR CLASSIFICATION AND RELATIONSHIP BETWEEN ANIMATIONS IN STOP-MOTION AND ARTISTIC MOVEMENTS OF THE VISUAL ARTS**

André Luiz Pinto dos Santos

Rodrigo Otávio dos Santos

In this article it is checked whether the proposed classification of comics, developed by Scott McCloud in a triangle shape, can be used as a criterion for visual classification for animation in stop-motion, so that one can relate animations using this technique with artistic movements of the visual arts. First, it describes how the triangle of classification of comics, developed by Scott McCloud, works. Then three artistic movements of the visual arts are briefly explained, namely, realism, abstractionism, and Dadaism. Subsequently, according to Scott McCloud's triangle proposal, some of the major works of art, produced in the three artistic movements selected, are classified. Finally, adjustments are made so that the model proposed by McCloud can be used to classify animations performed using the stop-motion technique. It is intended, with this research, to instrumentalize the Arts Teacher of basic education - final years, who has no training in visual arts, which consists of classifying movements in the history of the visual arts through visual production. What has been noticed throughout the visual analyzes of the animations is that the system proposed by Scott McCloud can help the art teacher in a better understanding of the history of the visual arts.

**Key Words:** Comics. Education. Culture.

# TIRAS NO INSTAGRAM: UMA EXPERIÊNCIA DE CRIAÇÃO DE NARRATIVAS POR DISCENTES DO CURSO DE PRODUÇÃO EM MULTIMÍDIA DA UFPA

Andreza Jackson de Vasconcelos  
Jéssica de Almeida Vasconcelos Brigido  
José Miguel Martins Veloso

Este artigo tem o objetivo de relatar a experiência da atividade interdisciplinar “Tiras no Instagram” desenvolvida em quatro aulas no Estágio Supervisionado realizado no segundo semestre de 2018, com 15 discentes do Curso de Tecnologia em Produção Multimídia da Universidade Federal do Pará (UFPA). A proposta em questão visava, por meio da integração dos conhecimentos adquiridos nas disciplinas “Comunicação e Multimídia Integrada” e “Pintura e Ilustração Digital”, levar os discentes a produzirem narrativas em formato de tiras que pudessem associar os assuntos estudados em sala de aula a problemáticas cotidianas da UFPA e que envolvessem, entre outros temas, a reciclagem de lixo, a distribuição de bicicletários no campus, as desvantagens do uso de softwares piratas, além da proposta de projeto sobre produção cultural na Universidade. As tiras foram publicadas pelos próprios discentes, em vários perfis criados por eles na mídia social *Instagram*, com a ideia de propor soluções e/ou sensibilizar os usuários/leitores por meio dessas narrativas. A atividade buscou propiciar uma aprendizagem lúdica que estimulasse a participação e a criatividade desses discentes, bem como a construção do conhecimento. Assim, para avaliar a experiência, foi entregue aos discentes um instrumento qualitativo que possibilitou verificar que a atividade contribuiu para que se revelasse que eram capazes de criar as tiras a partir de diferentes técnicas de ilustração. Além disso, relataram o interesse por mais atividades ou oficinas dessa natureza na graduação e a relevância dos aprendizados para a formação profissional e pessoal. Para o desenvolvimento deste trabalho, foi utilizado como aporte teórico os estudos de Ramos (2017) sobre a tiras no ensino; Vergueiro e Rama (2018) e Franco (2008) em relação às características das histórias em quadrinhos; Morais (2005) e Alencar, Braga, Marinho (2016) sobre a criatividade em sala de aula; e Torre (2002 e 2005) para a concepção de estratégias didáticas criativas e inovadoras.

**Palavras-chave:** Tiras. Criatividade. Estratégia didática.

## COMIC STRIPS ON INSTAGRAM: AN EXPERIENCE OF CREATING NARRATIVES BY STUDENTS OF THE MULTIMEDIA UNDERGRADUATE DEGREE PROGRAM OF UFPA

Andreza Jackson de Vasconcelos  
Jéssica de Almeida Vasconcelos Brigido  
José Miguel Martins Veloso

This paper aims to account the experience of the interdisciplinary activity “Comic Strips on Instagram”, developed in four classes of Supervised Academic Internship carried out in the second semester of 2018, with 15 students of the undergraduate degree program in Multimedia Production of the Federal University of Pará (UFPA). Through the integration of the knowledge acquired during the “Integrated Communication and Multimedia” and “Digital Painting and Illustration” courses, the students were suggested to produce narratives in a comic strip format that could link the subjects studied in class and UFPA’s ordinary issues, which encompass garbage recycling, the distribution of bike racks on campus, the disadvantages of using pirated software, and the proposal of a project involving cultural production in the University. The comic strips were posted by the students in many profiles created by them on Instagram, aiming at proposing solutions and/or sensitize users/readers through these narratives. The purpose of the activity was to promote a ludic way of learning that would stimulate the participation and creativity of these students, as well as construct knowledge. Therefore, to assess the experience, the students received a qualitative evaluating instrument. This instrument allowed the verification that the activity contributed for the students discovering themselves as capable of creating comic strips based on many different illustration techniques. In addition, they reported interest for more activities or workshops like this in the bachelor’s degree program and the importance of this knowledge for their professional and personal education. For the theoretical base in this paper, were used the studies of Ramos (2017) about comic strips in education; Vergueiro and Rama (2018) and Franco (2008) about the characteristics of comics; Morais (2015) and Alencar, Braga, Marinho (2016) about classroom creativity; and Torre, (2002 and 2005) for conceiving didactic strategies that are both creative and innovative.

**Key Words:** Comic strips. Creativity. Didactic strategy.



# METADISCIPLINA E O PROCESSO DE SUA REPRESENTAÇÃO PELOS QUADRINHOS

Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva  
Lya Brasil Calvet

A Metadisciplina é uma abordagem pedagógica com fundamentos no Design, Semiótica e Didática. Sua aplicação se dá através de uma disciplina que se constrói enquanto é ministrada, em processos criativos e participativos com estudantes, monitores e pesquisadores. O resultado é um conhecimento construído coletivamente, adaptável aos repertórios e vivências dos participantes. Sua estrutura, diretrizes e método foram definidos em cinco anos de pesquisa-ação (TRIPP, 2005; TOLEDO e JACOBI, 2013) com aplicações em diferentes disciplinas e uma investigação paralela com um grupo de pesquisa e em sala de aula, acolhendo os interesses dos pesquisadores que passaram a alimentar a pesquisa. Das possibilidades de representação da metadisciplina para sua divulgação, a história em quadrinhos é apresentada como uma das escolhas: sua linguagem evidencia uma estrutura intrinsecamente flexível com elementos que podem ser revistos e ressignificados ao longo da narrativa, como a própria Metadisciplina. A fluidez do espaço-tempo dos quadrinhos, de aspecto sequencial e simultâneo em conjunto com a sobreposição imagética e verbal, oferece uma série de potencialidades metalinguísticas que favorecem uma história que se faz ao ser contada; o conteúdo aponta diretamente para a própria forma. O presente artigo busca, então, retratar o diálogo desta linguagem com a multiplicidade de sentidos que a Metadisciplina implica, bem como destacar o potencial dos quadrinhos não somente como ferramenta de relato, mas de coerência estrutural com o tema.

**Palavras-chave:** Metadisciplina. Ensino e aprendizagem. História em quadrinhos.

# METADISCIPLINE AND THE PROCESS OF ITS REPRESENTATION BY COMICS

Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva  
Lya Brasil Calvet

The Metadiscipline is a pedagogical approach with fundamentals of Design, Semiotics and Didactics. Its application happens through a discipline that is built while it is taught, in creative and participative processes with students, assistants and researchers. The result is a knowledge collectively constructed, adaptable to the repertoires and experiences of the participants. Its structure, guidelines and method were defined in five years of action research (TRIPP, 2005; TOLEDO and JACOBI, 2013) with applications in different disciplines and a parallel investigation with a research group. As in the classroom, the research welcomed the interests of the researchers, who began to feed the research. The comics is presented as one of the choices among the possibilities of representation of the metadisciplina for its disclosure: its language points out an intrinsically flexible structure, with elements that can be revised and resignified throughout the narrative, like the Metadiscipline itself. The fluidity of the spacetime in comics, of sequential and simultaneous aspect, alongside the imagetic and verbal juxtaposition, offers a series of metalinguistic potentialities that support a story that is made while it is told; the content points directly to its own form. The present article, therefore, portrays the dialog between this language and the multiplicity of significations that the Metadiscipline implies, as well as highlights the potential of comics not only as a tool for report, but also for structural coherency with its theme.

**Key Words:** Metadiscipline. Teaching-learning process. Comics.

## MULHER-MARAVILHA E ENSINO DE HISTÓRIA: PROPOSTAS DIDÁTICAS ENTRE CINEMA E QUADRINHOS

Arthur Gibson Pereira Pinto

O presente trabalho pretende explorar possibilidades didáticas na utilização do filme *Mulher-Maravilha* (2017) em interface com alguns quadrinhos da personagem para o ensino de História em educação básica. Partimos da compreensão de que há um crescente desinteresse pela escola e desconexão com a História (HOBSBAWM, 1995; HARTOG, 2007; NERI, 2009; CAIMI, 2014) na contemporaneidade, o que amplia a necessidade de estabelecer estratégias de ensino que se conectem com os interesses e com o cotidiano dos alunos. O atual sucesso dos filmes e narrativas de super-heróis nos fornece a possibilidade de estabelecer esta ponte, atuando nos marcos do trabalho docente entendido dentro da noção de “mediação didática” (MONTEIRO, 2007). Assim, indicamos que *Mulher-Maravilha* possa ser uma ferramenta para estabelecer discussões e atividades sobre a Primeira Guerra Mundial, tanto para facilitar o entendimento de aspectos da guerra como para problematizar interpretações sobre ela. Além disso, levando em conta a narrativa do filme e a historicidade da personagem e de suas revistas em quadrinhos, é possível levantar discussões relacionadas à temática das relações de gênero e o feminismo. Por fim, adentrando o terreno da recepção do filme, surge a possibilidade de levantar ainda discussões sobre a geopolítica do Oriente Médio e o conflito entre os Estados de Israel e da Palestina.

**Palavras-chave:** Ensino de História. Cinema. História em quadrinhos.

## WONDER WOMAN AND HISTORY TEACHING: EDUCATIONAL PROPOSALS WITH CINEMA AND COMICS

Arthur Gibson Pereira Pinto

This paper proposes to point out educational possibilities in the use of the movie *Wonder Woman* (2017), along with some of the character's comics, in History teaching. We start from the understanding that there is a growing lack of interest towards school and also an evident disconnection with the public History (HOBSBAWM, 1995; HARTOG, 2007; NERI, 2009; CAIMI, 2014) among students, which increases the need for teaching strategies that connect with the interests and the daily lives of students. The current success of superheroes movies and narratives provides us the possibilities to establish this connection, understanding the teaching labor as a “didactic mediation” (MONTEIRO, 2007). In this regard, we indicate that *Wonder Woman* can be a tool to instigate discussions and activities about World War I, in order to favor the understanding of key aspects of the conflict as well as to problematize its interpretations. Moreover, taking into consideration the movie's narrative, the historicity of the character's creation, and some of its early comics, it is also possible to raise several discussions about gender relations and feminism. Finally, in view of the film's reception, it emerges the possibility to stimulate debates on the geopolitics of the Middle East and the conflicts between the Israeli and the Palestinian states.

**Key Words:** History teaching. Cinema. Comics.

## AS POSIÇÕES POLÍTICAS DE ARMANDINHO: ELEIÇÕES DE 2018

Bárbara Basílio

As eleições de 2018 no Brasil foram tema para discussões, tanto favoráveis ao atual Presidente da República Jair Bolsonaro, como contrárias a ele, como, por exemplo, o movimento das mulheres no Facebook com a página *Mulheres Unidas contra Bolsonaro* e slogan “Ele não”. Tal movimento popularizou-se nas redes sociais, fomentando mobilizações nas grandes cidades e capitais do país. Nesse período, o cartunista Alexandre Beck, conhecido pelo personagem Armandinho, também ganhou espaço nas mídias sociais apresentando seu posicionamento diante de questões políticas e sociais durante a campanha eleitoral, por meio da publicação de tiras cômicas nas quais o personagem deixa bem claro não ser nada favorável ao governo. Isso se evidenciou com as publicações na página oficial do personagem no Facebook envolvendo temas como: corrupção, machismo, homofobia, *fake News*, etc. Analisando as tiras cômicas no período de setembro de 2018 a abril de 2019, é possível perceber uma relação direta com a política na forma de crítica promovendo não só a intertextualidade com fatos noticiados em diversos meios de comunicação, como também a criação, intencional ou não, de um híbrido entre tira cômica e charge, resultando talvez, em “tira cômica chárgica”. Neste sentido, este trabalho tem o objetivo de mostrar as possíveis relações entre as tiras cômicas de Armandinho e as notícias em voga, de maneira a configurar uma crítica referente à atual política brasileira. Após o levantamento das tiras cômicas e análise qualitativa, percebeu-se que Alexandre Beck rompeu com a estrutura conhecida desses dois gêneros, promovendo um hibridismo e propiciando a ressignificação dos recursos da linguagem dos quadrinhos: a fusão da tira cômica como sequência narrativa seguida do desfecho cômico (RAMOS, 2010; 2011; 2014; 2017) com o humor social-crítico da charge (ROMUALDO, 2000; MIANI, 2000, 2005).

**Palavras-chave:** Política brasileira. Tira cômica. Armandinho (personagem).

## THE POLITICAL POSITIONS OF ARMANDINHO : 2018 ELECTIONS

Bárbara Basílio

The 2018 elections in Brazil were theme for diverse discussions, both favorably to the now president Jair Bolsonaro, and contrary to him, for example, the movement of women on Facebook, with the page *Mulheres Unidas contra Bolsonaro* and slogan “Ele não” (United Women against Bolsonaro – “Not Him”). This movement became popular on social networks, fomenting the mobilization on the major cities and the states’ capitals of the country. In this period, the cartoonist Alexandre Beck, known for the character Armandinho, also gained space on the social medias, presenting his point of view about political and social questions during the election campaign, by means of comic strip. Armandinho’s political positions are very clear and nothing favorable to the government. This was evidenced by the publications in the character’s official page on Facebook, that has involved themes like: corruption, chauvinism, homophobia, fake news etc. Analyzing the comic strips in the period of 2018’s September to 2019’s April, it’s possible to find a direct relation with the politics as a criticism, promoting not only the intertextuality with reported facts in several media, but both the creation, intentional or not, of a hybrid between comic strip and political cartoon, resulting, maybe, in a “political cartoonized comic strip”. Being so, this work seeks to show the possible relations between Armandinho’s comic strips and the news in vogue, configuring a criticism about the actual Brazilian politics. After analyzing the comic strips as well as after the qualitative analysis, it was noticed that Alexander Beck broke with the known structure of these two genres, allowing the resources re-signification of the comics language: the fusion of the comic strip as narrative sequence followed by the comic outcome (RAMOS, 2010; 2011; 2014; 2017) with the social-critical mood of the charge (ROMUALDO, 2000; MIANI, 2000, 2005).

**Key Words:** Brazillian politics. Comic strip. Armandinho (character).

## **QUANDO O SILÊNCIO FALA: UM OLHAR SOBRE OS DIÁLOGOS EM *JIMMY CORRIGAN: O MENINO MAIS ESPERTO DO MUNDO***

Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa

Esta comunicação busca analisar a forma como o ritmo de leitura é estabelecido na história em quadrinhos (HQ) *Jimmy Corrigan: o menino mais esperto do mundo*, de Chris Ware. As histórias em quadrinhos são basicamente constituídas pela ocupação da folha por imagens, formas e palavras. Esta composição formará a página e a história em si. O ritmo de leitura e o tempo ali representados estão associados à forma como esse espaço é ocupado. Em *Jimmy Corrigan*, Ware subverte certos padrões das histórias em quadrinhos para o preenchimento desses espaços. Há um grande cuidado quanto à escolha das palavras como à distribuição das mesmas pela página. A grande maioria dos diálogos, se não todos, possuem a presença do personagem Jimmy Corrigan ou de seu avô ainda criança, personagens que compartilham uma insegurança social e dificuldades para se comunicarem. Desta forma, seus diálogos são fortemente marcados por esta insegurança que os impede de falar livremente, sendo frequentemente repreendidos quando tentam fazê-lo. Ao contrário de palavras ou textos maiores, o que se apresenta são silêncios trazendo outras camadas à leitura destes diálogos, principalmente em relação ao ritmo narrativo e à condução do olhar do leitor para outros elementos presentes na cena. A forma como Chris Ware administra o uso das palavras é um interessante recurso no que se refere à representação de situações sociais reconhecíveis como realísticas ou cotidianas. Para a análise destes aspectos, será realizado um recorte de uma cena em que o avô de Jimmy Corrigan, ainda muito jovem, e o pai da criança conversam durante o jantar. Neste sentido, analisaremos a forma como Ware constrói seus diálogos ao longo da narrativa, de modo a representar o ritmo e particularidades das interações do cotidiano.

**Palavras-chave:** Cotidiano. Realismo. Jimmy Corrigan (personagem).

## **WHEN SILENCE SPEAKS: A LOOK IN THE DIALOGUES FROM *JIMMY CORRIGAN: THE SMARTEST KID ON EARTH***

Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa

This presentation seeks to analyze how rhythm is established in the comic strip *Jimmy Corrigan: the Smartest kid on earth*, by Chris Ware. Comics are basically constituted by the occupation of the blank page by images, forms and words. This composition will give form to the page and to the story itself. The reading pace and the time represented there are associated with the way that space is fulfilled. In *Jimmy Corrigan*, Ware subverts certain patterns found in comics concerning the filling of those spaces. There is a great care in how to choose and how to distribute those elements on the page. Most dialogues, if not all of them, feature the character Jimmy Corrigan or his grandfather as a child, characters who share social insecurity and communication problems. Thus, their dialogues are strongly marked by this insecurity that prevent them from speaking freely and are often repressed when trying to do so. Instead of words or larger texts, there is silence, bringing other layers to the reading of those dialogues, especially regarding to the narrative rhythm and the driving of the reader's eye to the page's elements and aspects. The way Chris Ware manages the use of words is an interesting resource for representing social situations that are recognizable as realistic or everyday life. For the analysis of those aspects, it will be used a scene in which Jimmy Corrigan's grandfather, still very young, and the child's father speak during dinner. For that matter, I'll try to analyze the way in which Ware crafts his dialogues throughout the narrative, in order to represent the rhythm and peculiarities of the everyday interactions.

**Key Words:** Everyday life. Realism. Jimmy Corrigan (character).

## QUADRINHOS E CRIANÇAS: ESTRATÉGIAS DE AUTORIA

Betania Libanio Dantas de Araujo

O processo de fruição e produção pela cultura da infância desvela processos de autoria e a ausência de pesquisas que estudem o modo de apropriação das Histórias em Quadrinhos pelas crianças. Qual é a atual relação entre criança e quadrinhos na escola? O uso das HQs é recorrente? Como e quando são utilizados e com quais objetivos? Como as crianças incorporam resoluções gráficas? São objetivos gerais estudar modos de apropriação e gosto na relação crianças e quadrinhos; compreender novas criações estabelecidas pela infância; analisar entrevistas com crianças. Ao estudar a relação entre crianças e quadrinhos deseja-se estabelecer a maneira como crianças constituem os princípios norteadores de leitura; as criações de quadrinhos autorais; as identificações com personagens; as escolhas temáticas. Observamos que as HQs já estão inseridas nos documentos oficiais e isso é um avanço com relação ao começo do século XX no Brasil. Contudo os documentos oficiais são apenas indicadores, pois os conhecimentos necessários na escola só são garantidos com a formação continuada do professor. Enquanto Luquet e Lowenfeld apresentam os recursos ministrados pelas crianças na criação de quadrinhos, Rodari percebe que mais tarde este gênero não é reconhecido pela escola e a instituição não está instrumentalizada para fomentar processos criativos durante a infância, deste gênero positivamente marginal ou à margem das leituras oficiais que não desenvolvem o gosto pela leitura. Finalmente buscamos investigar como ocorre esta leitura apartada da escola ou em seu interior, assim como as suas produções e gostos.

**Palavras-chave:** Cultura da infância. Arte. Educação.

## COMICS AND CHILDREN: AUTHORSHIP STRATEGIES

Betania Libanio Dantas de Araujo

The process of fruition and production by the childhood culture reveals processes of authorship and the absence of research that investigates the appropriation of comics by children. What is the current relationship between children and comics in school? Is the use of comics recurrent? How and when are they used and for what purposes? How do children incorporate graphics resolutions? To study modes of appropriation and taste in the relationship between children and comics are general objectives; to understand new creations established by childhood; analyze the interviews with children. In studying the relationship between children and comics, it is desired to establish the way children constitute the guiding principles of reading; comic book creations; the identifications with characters; thematic choices. We observed that the comics have already been included in the official documents and this is an advance in relation to the beginning of the 20th century in Brazil. However, official documents are only indicators, since the knowledge required in the school is only guaranteed by the teacher's continuing education. While Luquet and Lowenfeld present the resources taught by children in the creation of comics, Rodari realizes that later this genre is not recognized by the school and the institution is not instrumental to foster creative processes by children of this genre which is marginally positive because it is outside the official readings and do not develop a taste for reading. Finally, we seek to investigate how this reading occurs in isolation from the school or in its interior, as well as its productions and tastes.

**Key Words:** Culture of childhood. Art. Education.

## HQs EM AULAS DE PLNM: UMA EXPERIÊNCIA NA UNIVERSIDADE RENNES 2

Brízzida Caldeira

No ensino-aprendizagem de línguas, propiciamentos (VAN LIER, 2000) dentro e fora da aula de português como língua não materna (PLNM) que abarca estudantes do português como língua de herança (PLH) e como língua estrangeira (PLE), podem contribuir para manter o PLNM em contínuo desenvolvimento. Levando-se em conta que os propiciamentos são oportunidades de aprendizagem, interessa-nos particularmente aqueles gerados em sala de aula através da abordagem experiencial (LAKOFF, 1987). Portanto, criar sequências pedagógicas encadeadas que propiciem vivências no uso da língua pode permitir que os aprendizes se socializem no uso da língua alvo com a mediação das HQs. O objetivo desta comunicação é apresentar uma proposta desta natureza. As atividades consistem em pré-leitura, leitura e pós-leitura (FARIA, 2011) realizadas ao longo de duas aulas de PLNM para alunos do segundo ano de mestrado da Universidade Rennes 2. Por ser um currículo com fins específicos, voltado para o mercado de trabalho no exterior, as atividades buscam levar os alunos a experienciarem situações relacionadas ao contexto usando o português. Selecionamos tiras com o tema “profissão” usadas como texto de partida na atividade de pré-leitura. Buscou-se ativar conceitos relacionados ao frame (FILLMORE, 1982) “mercado de trabalho”: aspectos que levam alguém a escolher uma profissão (apoio familiar, valorização de determinadas profissões, trabalhar com o que gosta, etc). Integrando os conceitos ativados na pré-leitura com a leitura, os alunos produziram uma narrativa na etapa de pós-leitura. Os textos foram produzidos em grupo para proporcionar prática oral e coconstrução do conhecimento no exercício da intersubjetividade (BAKHTIN, 2000). A atividade mostrou, principalmente, que o sentimento de pertencimento (LINDE, 1993) pode ser a mola impulsionadora de produções textuais na língua alvo, a partir de experiências de vida.

**Palavras-chave:** Propiciamentos. Ensino-aprendizagem de PLNM. Pertencimento.

## COMICS IN THE TEACHING OF PORTUGUESE AS AN ADITIONAL LANGUAGE: AN EXPERIENCE AT RENNES 2 UNIVERSITY

Brízzida Caldeira

In the teaching and learning of an additional language , affordances (VAN LIER, 2000), inside and outside the Portuguese language class as a non-maternal language (PLNM), which includes students of Portuguese as a language of inheritance (PLH) and as a foreign language (PLE), can help to keep the PLNM (Portuguese language class as a non-maternal language) in continuous development. Considering that affordances are learning opportunities, we are particularly interested in those affordances generated in the classroom through the experiential approach (LAKOFF, 1987). Therefore, creating interlinked pedagogical sequences that provide language experience can allow learners to socialize in the use of target language through the mediation of comics. The purpose of this communication is to present such a proposal. The activities consist of pre-reading, reading and post-reading (FARIA, 2011). They were carried out during two PLNM (Portuguese language class as a non-maternal language ) classes for students of the second year of the master’s degree program at the Rennes 2 University. Because it is a specific curriculum focused on the overseas work market, the activities seek to lead students to experience situations related to context using Portuguese. We selected strips with the theme “profession”, and they were used as the source text in the pre-reading activity. It was attempted to activate concepts related to the frame (FILLMORE, 1982) “labor market”: aspects that lead someone to choose a profession (family support, valuation of certain professions, work with what they like, etc). By integrating the concepts activated in the pre-reading with the reading, the students produced a written narrative in the post-reading stage. The texts were produced in groups, aiming at providing oral practice and co-construction of knowledge in the exercise of inter-subjectivity (BAKHTIN, 2000). The activity showed, mainly, that the feeling of belonging (LINDE, 1993) can be the driving force behind textual productions in the target language, based on life experiences.

**Key Words:** Affordances. PHL teaching-learning. Categories of belonging.

## UMA ESTÉTICA DO GROTESCO: AS OBSESSÕES E OS “ESTRANHAMENTOS” NA OBRA *UZUMAKI*, DE JUNJI ITO

Brenda Stephanie de Araújo Antunes  
Ito da Cruz Pires Filho

Visamos desenvolver um estudo que contemple as construções imagéticas dos quadrinhos de horror *Uzumaki*, de Junji Ito, sua relação com as obsessões e os efeitos de “estranhamento” presentes ao longo da narrativa. Um estranhamento que envolve relações particulares da narrativa – dos próprios personagens com seus corpos, seus familiares e conhecidos e com o mundo ao seu redor – e, que se estende também com o leitor no ato da leitura. Deste modo, faremos uso de uma análise sob a estética da recepção para identificar o funcionamento das imagens na construção de sentido da narrativa. Nossa preocupação envolve tanto as construções grotescas (“disformes”, “irregulares”, “monstruosas”) dos corpos e dos objetos como a “patologia” da obsessão pelas espirais que permeiam toda a narrativa. A fim de contemplarmos este estudo, faremos uso da teoria do grotesco presente em Wolfgang Kayser em *O grotesco* e estudos da semiótica dos quadrinhos presente em Thierry Groensteen em *O sistema dos quadrinhos*. Tais estudos associados às concepções freudianas sobre desejo, angústia e estranhamento presentes em obras como *O estranho*, *O Mal-Estar na civilização* e *Psicologia das Massas e Análise do Eu*. Nossa proposta com este trabalho é apresentar um estudo dos mecanismos imagéticos da obra selecionada e sua relação com a produção do efeito do “estranhamento” a partir de narrativas de obsessões. Em especial, pelo teor alegórico que identificamos nas construções de Ito. Nosso olhar sobre a “patologia” da obsessão nos leva a uma relação possível entre os desejos e angústias individuais e o convívio em sociedade. Assim, este trabalho visa contemplar uma discussão que excede a esfera da análise linguística e estrutural do gênero abordando também questões de viés social e cultural.

**Palavras-chave:** Grotesco. Estranhamento. Obsessões.

## AN AESTHETICS OF THE GROTESQUE: THE OBSESSIONS AND “STRANGENESS” ON *UZUMAKI*, BY JUNJI ITO

Brenda Stephanie de Araújo Antunes  
Ito da Cruz Pires Filho

Our goal is to develop a study that involves the imagery constructions present in Junji Ito’s comic book whose title is *Uzumaki* and its relation with the obsessions and effects of “estrangement” present over the narrative. A estrangement that involves particular relations within the narrative – of the characters with their own bodies, relatives and acquaintances, and with the world surrounding them, and finally extends to the reader during the reading act. In order to achieve our goal, we will analyze it based on the Aesthetic of Reception Theory to identify how the images contribute to the construction of the narrative’s meanings. Our attention will also turn for the grotesque constructions (“disform”, “irregular”, “monstrous”) of bodies and objects and for the “pathology” of the obsession for spirals that permeate the entire narrative.. We will base this study on the theory of grotesque found on Wolfgang Kaiser’s work *The grotesque* and in the comic books’ semiotics studies present on Thierry Groensteen’s *The system of comics*. We will also link our studies to the Freudian conceptions of desire, anguish and strangeness found in works such as *The strange, Civilization and Its Discontents* and *Group psychology and the analysis of the ego*. Therefore, our proposal is to study the imagery mechanisms within Ito’s work and its relationship with the “strangeness” effect present in its obsession’s narratives, especially for the allegory content that we identified on Ito’s constructions. Our view of the “pathology” of obsession leads us to a possible relationship between individual desires and anxieties and the living together in society. Thus, this work aims to encompass a discussion that goes beyond the sphere of linguistic and structural analysis of the genre, also addressing issues of social and cultural bias.

**Key Words:** Grotesque. Obsessions. Strangeness.

## QUADRINHOS DE DIVULGAÇÃO DA SEMANA NACIONAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Carlos Antonio Teixeira  
Waldomiro de Castro Santos Vergueiro

O Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovação e Comunicação (MCTIC) organiza, desde 2014 a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (SNCT) realizada sempre no mês de outubro de cada ano. Conta com a colaboração de secretarias estaduais e municipais, agências de fomento, espaços científico-culturais, instituições de ensino e pesquisa, sociedades científicas, escolas, órgãos governamentais, empresas de base tecnológica e entidades da sociedade civil. A SNCT tem o objetivo de aproximar a Ciência e Tecnologia da população, promovendo eventos nos quais estão envolvidas instituições de ensino e pesquisa que realizam atividades de divulgação científica em todo o País, e tem como proposta a criação de uma linguagem acessível à população, por meios inovadores que estimulem a curiosidade e motivem a população a discutir as implicações sociais da Ciência, além de aprofundarem seus conhecimentos sobre o tema e, desta forma, promover a cultura científica. Sob a alçada da Coordenação-Geral de Popularização e Divulgação da Ciência (CGPC/SEPED) são publicados editais para seleção de projetos de divulgação da SNCT. Para divulgação das SNCT 2016, “Ciência Alimentando o Brasil” e 2018, “Ciência para Redução das Desigualdades” foram produzidos *Quadrinhos: Cartuns e uma História em Quadrinhos* em versão PDF e em animação. Ambas as versões estão disponibilizadas para acesso público no Portal eduCAPES, mídias sociais e na página de divulgação científica [www.claraciencia.com.br](http://www.claraciencia.com.br). As animações dos quadrinhos foram veiculadas em TVs instaladas em trens do metrô, em condomínios residenciais de São Paulo e em terminais de passageiros de cidades da região metropolitana de São Paulo. Trata-se de uma proposta de relato da experiência de divulgação da SNCT utilizando quadrinhos no formato de Cartuns e História em Quadrinhos, que objetivaram aproximar o público leigo do campo da ciência, tendo como referencial teórico os estudos relacionados à divulgação científica.

**Palavras-chave:** Cartuns. História em quadrinhos. Semana Nacional de C & T.

## DISCLOSURE OF THE NATIONAL WEEK OF SCIENCE AND TECHNOLOGY THROUGH COMICS

Carlos Antonio Teixeira  
Waldomiro de Castro Santos Vergueiro

The Ministry of Science, Technology, Innovation and Communication (MCTIC) has organized since 2014 the National Science and Technology Week (NSTW), which is held every October in each year. It counts on the collaboration of state and municipal secretariats, development agencies, scientific and cultural spaces, educational and research institutions, scientific societies, schools, government agencies, technology-based companies and civil society entities. The purpose of NSTW is to bring Science and Technology closer to the population by promoting events in which teaching and research institutions are engaged in scientific dissemination activities throughout the country and proposes the creation of a language accessible to the population through innovative means that stimulate curiosity and motivate the population to discuss the social implications of science, as well as deepen their knowledge about the subject and thus promote scientific culture. Under responsibility of the General Coordination of Popularization and Dissemination of Science (CGPC/SEPED), notices are issued for the selection of projects for dissemination of the SNCT. For the dissemination of the NSTW 2016, “Science Feeding Brazil” and 2018, “Science to Reduce Inequalities”, Comics were produced: *Cartoons and a Comic* page in PDF and animation versions. Both versions are available for public access in the eduCAPES Portal, social media and the scientific dissemination page [www.claraciencia.com.br](http://www.claraciencia.com.br). The Comics animations were broadcast on TV sets installed in subway trains, in residential condominiums in São Paulo, and in passenger terminals in cities in the metropolitan region of São Paulo. This is an account proposal on the experience of the SNCT dissemination using Comics in the format of Cartoons and a Comic Strip page, which aimed to bring the lay public closer to the field of science, having as theoretical reference the studies related to the scientific dissemination – the public communication of science and technology studies.

**Key Words:** Cartoon. Comics. National S & T Week.



## **SATRAPI: A REPRESENTATIVIDADE FEMININA EM *BORDADOS*, *FRANGO COM AMEIXAS* E *PERSÉPOLIS***

Carolina Assunción Oliveira Arce  
Kamilla Christina Alves

O objetivo da pesquisa é analisar e explorar as novelas gráficas *Frango com Ameixa* (2008), *Bordados* (2003) e *Persépolis* (2000) da roteirista e ilustradora Marjane Satrapi, obras ficcionais, mas referenciadas em situações, eventos e personagens reais que a autora presenciou durante suas experiências em seu país de origem – Irã –, assim como na França, em seu exílio social e cultural, após a Revolução de 1979. Em suas obras, Satrapi evidencia e aponta aspectos feministas e de representatividade das mulheres, seu protagonismo nos quadrinhos como personagens complexas, com camadas de desenvolvimento e não apenas como figurações em um universo (a Nona Arte) marcado pelo machismo representado por personagens masculinos ou super-heróis (Teste de Bechdel). Ainda, suas obras trazem para o primeiro plano suas próprias experiências e de mulheres de sua família em um contexto de repressão e coerção, pautado na tradição e na religiosidade, que impõe rígidas regras e condutas morais, definindo os papéis e comportamentos femininos em sua cultura. Outra característica importante de Satrapi e suas obras é a repercussão em outras mídias, como adaptações filmicas, usos em sala de aula através de livros didáticos, a citação de *Persépolis* no ENEM do ano 2016 e a leitura deste último quadrinho citado por um vasto público, entre eles o masculino.

**Palavras-chave:** Marjane Satrapi. Representatividade. Feminismo.

## **SATRAPI: THE FEMININE REPRESENTATION IN *EMBROIDERIES*, *CHICKEN WITH PLUMS* AND *PERSEPOLIS***

Carolina Assunción Oliveira Arce  
Kamilla Christina Alves

The aim of the research is to analyze and explore the graphic novels and the works *Chicken with Plum* (2008), *Embroideries* (2003) and *Persepolis* (2000) by screenwriter and illustrator Marjane Satrapi, which are fictional works, but referenced in situations, events and real characters that the author witnessed during her experiences in her country of origin - Iran - as well as in France after her social and cultural exile after the 1979 Revolution. In her works, Satrapi highlights and points out feminist aspects and the representativeness of women, in several ways, such as the protagonism of women in the comics as main characters, complex, with layers of development and not just as figurations in a universe (the Ninth Art) marked by machismo and male characters or superheroes (Bechdel Test). Furthermore, her works bring to the forefront the experiences lived by herself and by the women of her family in a context of repression, coercion which is grounded in tradition and religion since these impose strict rules and moral conduct, defining the roles and behavior of women in her culture. Another important characteristic of Satrapi and her works is the reverberation of these in other media as well as the ease in adapting them to film versions, the uses in the classroom through the textbooks, the quote of *Persépolis* in the National High School Exam (ENEM) of the year 2016, and the reading of this last comic cited by a large audience, many men among them.

**Key Words:** Marjane Satrapi. Representation. Feminism.

## ILUSTRAÇÃO E QUADRINHOS DE AUTORIA FEMININA: EXPERIÊNCIAS DE LEITURA NAS REDES SOCIAIS

Caroline Valada Becker

Lugar comum é explicitarmos a efemeridade e a instantaneidade inerentes às relações de comunicação construídas na internet, especificamente nas redes sociais: as publicações em páginas pessoais acompanham polêmicas, datas comemorativas e o prosaico cotidiano (à moda da crônica jornalística e literária). Neste contexto, encontramos artistas mulheres, quadrinistas e ilustradoras (muitas vezes independentes) que circulam em um sistema artístico marcado por especificidades – por exemplo, à tríade “autor”, “obra” e “público” somam-se nomenclaturas como “curtir” e “compartilhar”. Observando este contexto de circulação, o trabalho aqui apresentado organiza-se em dois momentos: primeiramente, dedica-se a relatar duas experiências de leitura para então delinear uma poética da representação do feminino nas redes sociais. As experiências de leitura a serem descritas aconteceram em espaços e tempos distintos: um dos cenários foi o espaço formal da sala de aula, com alunas de sexto e sétimo anos do Ensino Fundamental II; o outro cenário foi mais informal, uma palestra para servidoras públicas, no Dia Internacional da Mulher. Nas duas ocasiões, quadrinhos e ilustrações de Carol Rossetti, Laura Athayde, Helô D’Angelo e Manu Cunhas foram apresentadas ao público, jovens estudantes ou mulheres adultas. À medida que tais experiências de leitura aconteceram, eu – professora, pesquisadora e leitora de quadrinhos –, percebi e construí (por meio de minhas escolhas de repertório) figurações do feminino. Desta forma, o trabalho parte da recepção de quadrinhos na internet para então pensar sobre sua leitura em outros contextos, dando ênfase, como anunciado, às representações do feminino.

**Palavras-chave:** Quadrinistas. Identidade da mulher. Quadrinhos na internet.

## ILLUSTRATION AND COMICS BY FEMININE AUTHORSHIP: READING EXPERIENCES IN SOCIAL NETWORKS

Caroline Valada Becker

It is a commonplace to make explicit the ephemerality and instantaneousness inherent in the communication relations built on the Internet, specifically in social networks: publications on personal pages accompany controversies, anniversaries and the prosaic everyday (stylish the journalistic and literary chronicle). In this context, we find female artists, cartoonists, and illustrators (often independent), who circulate in an artistic system marked by specificities – for example, to the triad “author”, “work”, and “public” it is added terms such as “like” and “share”. By observing this circulation context, the paper presented here is organized into two moments: first, it is dedicated to report two reading experiences in order to, then, outline the poetics of the feminine representation in social networks. The reading experiences to be described took place in distinct spaces and times: one of the scenarios was the formal space of the classroom, with female students from both fifth and sixth grades of Elementary School; the other scenario was more informal, a lecture by female government employees, on Women’s International Day. On both occasions, comics and illustrations by Carol Rossetti, Laura Athayde, Helô D’Angelo and Manu Cunhas were presented to the public, young female students and adult women. As such reading experiences were going on, I – teacher, researcher and comics reader –, realized and built (through my repertoire choices) figurations of the feminine. Thus, the paper starts from the reception of comics on the internet to then, think about its reading in other contexts, emphasizing, as announced, the representations of the feminine.

**Key Words:** Comics of feminine authorship. Figurations of the feminine. Web comics.

## **REPRESENTAÇÃO DA PAISAGEM URBANA EM LITERATURA GRÁFICA: CURITIBA COMO ESTUDO DE CASO**

Cíntia Negrão Nogueira

Partindo de uma investigação que alia traços teóricos e históricos, o presente trabalho busca um estudo baseado na representação em literatura gráfica da cidade de Curitiba, Paraná. A cidade, conhecida tanto como polo de grandes artistas gráficos com inovações urbanas até o final do século XXI, é constantemente representada e divulgada através de quadrinhos para o mundo, quanto sede da primeira Gibiteca do mundo (IMAGUIRE, 1982) e berço de eventos como a Bienal de Quadrinhos de Curitiba. Dentro da representação gráfica de Curitiba, notam-se distorções de realidade como uma catalogação maior de edifícios, parques e tipos urbanos da cidade, causando confusão (ou um certo ufanismo) no real entendimento de Curitiba para desconhecidos e até mesmo moradores da cidade: Somos, afinal, uma cidade-modelo? (OLIVEIRA, 2011). Para tanto, inicia-se por um referencial teórico que mescla paisagem, quadrinhos e arquitetura, como Massimo Cannevacchi, Ítalo Calvino, Will Eisner, Álvaro de Moya, Jan Gehl, François Chaslin, dentre outros, que serão utilizados como exemplos ilustrativos, com artistas locais e nacionais (Paixão, Maurício de Sousa, César Lobo, Alceu Chichorro e demais). O trabalho tem por objetivo compreender a representação gráfica da paisagem urbana da cidade de Curitiba, bem como suas particularidades, e é ponto de partida para uma busca comparativa e qualitativa do mesmo estudo em outras cidades brasileiras.

**Palavras-chave:** Paisagem Urbana. Representação Gráfica. Curitiba.

## **REPRESENTATION OF THE URBAN LANDSCAPE IN GRAPHIC LITERATURE: THE CITY OF CURITIBA AS A CASE STUDY**

Cíntia Negrão Nogueira

Starting from an investigation that combines theoretical and historical traits, the present work seeks a study based on the representation in graphic literature of the city of Curitiba, Paraná State. The city, known both as a pole of great graphic artists and urban innovations until the end of the 21st century, is constantly represented and disseminated through comics to the world, and was also home to the world's first Gibiteca (comic book library) (IMAGUIRE, 1982) and birthplace of events such as the Curitiba Biennial of Comics. Within the graphical representation of Curitiba, there are distortions of reality for usually a greater cataloging of buildings, parks and urban types of the city, causing confusion (or a certain fanfare) in the real understanding of Curitiba for strangers and even residents of the city. city: Are we, after all, a model city? (OLIVEIRA, 2011). To do so, it begins with a theoretical reference that mixes landscape, comics and architecture, such as Massimo Cannevacchi, Ítalo Calvino, Will Eisner, Álvaro de Moya, Jan Gehl, François Chaslin, among others, which will be used as illustrative examples together with local artists (Paixão, Maurício de Sousa, César Lobo, Alceu Chichorro and others). The objective of this work is to understand the graphic representation of the cityscape of Curitiba, as well as its peculiarities, and is the starting point for a comparative and qualitative search of the same study in other Brazilian cities.

**Key Words:** Urban Landscape. Graphic Representation. Curitiba.

## **WAKANDA EM PAUTA: PEDAGOGIAS DAS DIFERENÇAS A PARTIR DAS CRÍTICAS SOBRE *PANTERA NEGRA* EM TERRITORIALIDADES DIGITAIS DO JORNALISMO DE CULTURA POP**

Christian Gonzatti

A cultura pop é atravessada por contratos, construções, hibridizações, disputas, rupturas, representações, contradições e outros complexos processos em relação ao gênero e demais marcadores de diferenças, tais como raça, classe, sexualidade e geração. Há, neste sentido, afetações mobilizadas por representações circulantes na cultura pop sobre as diferenças em relação ao gênero. É neste sentido que as críticas ao filme *Pantera Negra* são trazidas como objeto de interesse aqui. Os estudos feministas, gays e lésbicos, queer, raciais em suas múltiplas, históricas e complexas perspectivas, têm nos ajudado a dimensionar o porquê alguns corpos e vidas pesam mais do que outras e como as resistências emergem em contextos violentos e desiguais. Lopes Louro (2003) aponta que existem muitas instâncias pedagógicas sobre as diferenças de gênero em intersecção com outros marcadores: a escola, a família, a mídia e muitas instituições. Partindo do pressuposto de que as mídias afetam, integram, rompem e/ou potencializam a transformação das dissidências em desigualdades, a pesquisa tem como foco, portanto, compreender o que o jornalismo de cultura pop ensina e sinaliza sobre o gênero e suas intersecções através da operacionalização crítica da narrativa de *Pantera Negra* em dois contextos distintos. Para tal movimento, tomaremos como objeto dois espaços: o *Omelete*, um dos mais conhecidos e visibilizado veículos de cobertura nerd do país, e o *Delirium Nerd*, um coletivo midiático de mulheres que se apresenta como um espaço seguro para dialogar sobre “nerdices” em uma perspectiva feminista interseccional.

**Palavras-chave:** Cultura pop. Jornalismo. Feminismo.

## **WAKANDA ON THE AGENDA: PEDAGOGIES OF DIFFERENCES AS FROM THE CRITICISM ON *BLACK PANTHER* IN DIGITAL TERRITORIALITIES OF POP CULTURE JOURNALISM**

Christian Gonzatti

Pop culture is crossed by contracts, constructions, hybridizations, disputes, ruptures, representations, contradictions and other complex processes in relation to gender and other difference markers, such as race, class, sexuality and generation. There are, according to this, affectations mobilized by representations circulating in pop culture about the differences in relation to the gender. It is, in this sense, that criticism of the film *Black Panther* is brought as an object of interest here. Feminist, gay, lesbian, queer, and racial studies and their multiple, historical and complex perspectives have helped us to sketch why some bodies and lives weigh more than others and how resistance emerges in violent and unequal contexts. Lopes Louro (2003) points out that there are many pedagogical instances about gender differences in intersection with other markers: the school, the family, the media and many institutions. Based on the assumption that media affect, integrate, break and / or potentialize the transformation of dissidents into inequalities, the present research is therefore focused on understanding what pop culture journalism teaches and signals about gender and its intersections through critical operation of the *Black Panther* narrative in two distinct contexts. For this movement, I take as object two spaces: the *Omelet*, one of the most well-known and visible vehicles of nerd coverage of the country, and the *Delirium Nerd*, a media collective of women that presents itself as a safe space to talk about “nerd subjects” in an intersectional feminist perspective.

**Key Words:** Pop culture. Journalism. Feminism.

## IMAGENS SILENCIOSAS DO PORVIR: QUADRINHOS MUDOS E POÉTICAS DISTÓPICAS

Ciro Inácio Marcondes  
Alexandre Linck Vargas

Existe uma proximidade entre poéticas distópicas e quadrinhos mudos, não necessariamente em sua integralidade, mas de modo que o silêncio está presente em longos blocos de tempo narrativo. *Soft City*, *V for Vendetta*, *The System*, *O último voo livre*, *A Chegada*. A distopia quadrinizada parece esteticamente produzir imagens intensas o bastante, dotadas de uma terrível vitalidade capaz de se multiplicar quadro a quadro, fazendo com que a palavra se ausente. Poder-se-ia pensar em uma estética do trauma, mais especificamente um realismo traumático (FOSTER, 2014), pelo qual o real se distancia, se metamorfoseia na proliferação repetitiva de imagens fabulosas e, por isso mesmo, retorna com toda intensidade sobre nós. Deste modo, pouca diferença faz o gênero ao qual a distopia se associa. Tragédia ou comédia, narrativa terrível ou acontecimento paródico, a distopia quadrinizada aparenta tocar no ponto em que o discurso (isto é, a representação) desorganiza-se. O caso de *Ordinário*, de Rafael Sica, é emblemático. Ainda que dificilmente possa ser considerado distópico numa forma “catalogal”, pois as tiras quase nunca dialogam com ficção científica, ao não se utilizar de palavras, aproveita-se das páginas mudas para romper com o racional. Porém, isso ocorre sem que essa ruptura deixe de interferir no tecido social, uma distopia inscrita na carne da fala, tensionando uma crise moral que afeta estes dois planos (da linguagem/silêncio e da representação). Além de Sica, Lucas Varela, em *El día más largo del futuro*, expõe, por meio de uma direção narrativa mais clara, um aproveitamento da morfologia dos quadros mudos, derivando uma imagem na outra, o que carrega o sentido de crítica a uma distopia vinculada a becos-sem-saída do capitalismo em sua ficção científica. Estes dois modelos (o derretimento do discurso e morfologia do quadrinho mudo) servirão de corpus inicial para se pensar em visões que dialogam sobre esta poética da distopia.

**Palavras-chave:** Discurso. Silêncio. Realismo traumático.

## SILENT IMAGES FROM BEYOND: MUTE COMICS AND DYSTOPIC POETICS

Ciro Inácio Marcondes  
Alexandre Linck Vargas

There is an approximation between dystopian poetics and mute comics, not necessarily in their entirety, but so that silence is insisted on long blocks of narrative time. *Soft City*, *V for Vendetta*, *The System*, *O último voo livre* (The last free fly), *The Arrival*. Dystopia seems to aesthetically produce images intense enough, endowed with a terrible vitality capable of multiplying frame by frame, making the word absent. One could think of an aesthetic of trauma, more specifically, a traumatic realism (FOSTER, 2014), whereby what is real distances itself, and metamorphoses itself into the repetitive proliferation of fabulous images and, for this very reason, returns with all intensity to us. Thus, there is little difference in the gender to which dystopia associates. Tragedy, comedy or parody, the comics' dystopia seems to touch the point where discourse (i.e., representation) becomes disorganized. The case of *Ordinário*, by Rafael Sica, is emblematic. Although it can hardly be considered dystopic in a “catalog” form, because the strips almost never dialogue with science fiction, in not using words, it takes advantage of the mute pages to break with rational language. However, this occurs without this rupture ceasing to interfere in the social tissue, a dystopia inscribed in the speech flesh, stressing a moral crisis that affects these two planes (language / silence and representation). In addition to Sica, Lucas Varela, in *El día más largo del futuro* (The longest day of the future), exposes, through a clearer narrative direction, a use of the morphology of the mute panels, deriving an image in the other, which carries the sense of criticism to a dystopia linked to the dead-end alleys of capitalism within its science fiction. These two models (the melting of discourse and the morphology of mute comics) will serve as initial corpus to think visions that dialogue about these poetics of dystopia.

**Key Words:** Speech. Silence. Traumatic realism.

## **PRELÚDIOS E NOTURNOS: USO E FUNÇÕES DA CANÇÃO NO PRIMEIRO ARCO DE SANDMAN**

Clara Cavalcanti Rellstab

O artigo resulta da observação do uso de canções nos quadrinhos, utilizando como objeto de estudo o primeiro arco da graphic novel *Sandman, Prelúdios e Noturnos*, escrita pelo britânico Neil Gaiman, em 1988. Analisaremos, inicialmente, de que maneira as músicas são inseridas na história, seja diegética ou não-diegeticamente, o porquê delas estarem ali e sua importância para a narrativa e construção de personagens. Em seguida, levantaremos questões acerca da representação imagética das personagens e artistas da cultura rock'n'roll, assim como o fato desta questão e a anterior exigirem um leitor ideal para a obra. Acreditamos que a relação icônica das personagens com astros de rock'n'roll, além das músicas que neles são listadas, representam também o modo como as gerações contemporâneas se relacionam com os "novos" mitos, difundidos pela indústria cultural (Superman, Batman, Elvis Presley, John Lennon, etc.). Nas palavras de Gaiman, ler a série não é simplesmente se aventurar com uma história em quadrinhos comum, mas sair em uma jornada, além dos limites da realidade, rumo a um mundo que só visitamos enquanto dormimos - ou, no caso do nosso estudo, quando colocamos um headphone nos ouvidos.

**Palavras-chave:** Sandman. História em Quadrinhos. Canções.

## **PRELUDES AND NOCTURNES: USE AND FUNCTIONS OF THE SONG IN SANDMAN**

Clara Cavalcanti Rellstab

The article focuses on the use of songs in comics, analyzing the first volume of the graphic novel *Sandman, Preludes and Nocturnes*, written by the British author Neil Gaiman, in 1988. First, we will analyze how the songs are inserted in the story, either diegetically or non-diegetically, why they are there, and search for their importance to the storytelling and character building. Then, we will raise questions about the imaginary representation of the characters and the artists of the rock'n'roll culture, as well as the fact that the latter question and the previous one require an ideal reader for the work. We believe that the iconic relationship of the characters with rock'n'roll stars, as well as the songs that are listed in them, also represent the way contemporary generations relate to the "new" myths spread by the cultural industry (Superman, Batman, Elvis Presley, John Lennon, etc.). In Gaiman's words, reading the series is not simply venturing into an ordinary comic, but going on a journey, beyond the limits of reality, into a world that we only visit while we are sleeping - or, in the case of our study, when we put a headphone in our ears.

**Key Words:** Sandman. Comic Books. Songs.

# FORMAS SIMBÓLICAS EM QUADRINHOS NA II GUERRA MUNDIAL: UMA ANÁLISE SOB O ENFOQUE DA HERMENÊUTICA DE PROFUNDIDADE

Clare Laurelin Nunes Neumann  
Rubem Borges Teixeira Ramos

Durante a Segunda Guerra Mundial, os aliados fizeram uso da inserção de formas simbólicas em revistas em quadrinhos vendidas em bancas de jornal e enviadas às tropas americanas situadas na Europa, como forma de entretenimento e inspiração. Tendo por base esta prática, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, a partir das capas de revistas publicadas naquele período, como Superman n. 18), *Captain America* n. 1, *World's Finest Comics* n. 8, dentre outras, cujo objetivo foi o de analisar as mensagens e as formas simbólicas presentes em quadrinhos que defendiam a ação do exército americano durante a Segunda Guerra Mundial, e a forma como estas mensagens se alinharam às histórias em quadrinhos que já existiam na época. O método de análise das mensagens foi desenvolvido empregando-se os princípios da hermenêutica de profundidade, de acordo com Thompson (2011), aliado ao trabalho de outros estudiosos que auxiliaram na construção e aprofundamento do estudo das formas simbólicas presentes nesses quadrinhos e do teor das mensagens veiculadas pelos mesmos, como Bakhtin, Eisner, Lasswell, Marangoni, Andreotti e Zanolini, e McCloud. A conclusão da análise empreendida é a de que os quadrinhos escolhidos realmente transmitiram mensagens através do emprego de formas simbólicas a favor dos Estados Unidos e das forças aliadas junto ao público leitor.

**Palavras-chave:** Revistas em quadrinhos. Formas Simbólicas. Segunda Guerra Mundial.

## SYMBOLIC FORMS IN COMICS IN THE WORLD WAR II: AN ANALYSIS BASED ON THE DEPTH HERMENEUTICS APPROACH

Clare Laurelin Nunes Neumann  
Rubem Borges Teixeira Ramos

During World War II, the Allies made use of the insertion of symbolic forms in comic books sold in newsstands and sent to the American troops located in Europe as a way of entertainment and inspiration. Through this practice, a bibliographical research was carried out, based on the covers of magazines published during that period, such as Superman #18, *Captain America* #1, *World's Finest Comics* #8, among others, aiming to analyze the messages and symbolic ways present in the comic books that defended the American Army's action during World War II and the way these messages aligned with the comic books that already existed at the time. The method of message analysis was developed using the principles of depth hermeneutics, according to Thompson (2011), combined with the work of other scholars who helped to build and deepen the study of the symbolic forms present in these comics and the content of messages served in them, scholars such as Bakhtin, Eisner, Lasswell, Marangoni, Andreotti and Zanolini, and McCloud. The conclusion of the analysis undertaken is that the chosen comic books indeed transmitted to the reading public messages through the use of symbolic forms in favor of the United States and allied forces.

**Key Words:** Comic Books. Symbolic Forms. World War II.

# A CONSTRUÇÃO IMAGÉTICA DE JEAN VALJEAN: UMA ANÁLISE DA TRANSPOSIÇÃO MULTIMODAL DO ROMANCE *LES MISÉRABLES* PARA A MÍDIA MANGÁ

Danielle Alves da Rocha

O presente projeto de pesquisa visa examinar a transposição de uma narrativa monomodal para uma multimodal, servindo-se para isto do romance *Les Misérables*, volume 1 (1967) de Victor Hugo, e de sua respectiva adaptação mangá *Les Misérables*, volume 1 (2015), por Takahiro Arai. O objetivo desta pesquisa é analisar o processo de transposição da linguagem textual literária para a linguagem mangá, verificando os impactos causados pela construção imagética multimodal deste gênero, que busca a construção de sentido do texto na relação imagem/texto criada por esta mídia. Assim, serão utilizados como referência teórica os trabalhos Mussarelli e Miteollo (2012) sobre contínuo e descontínuo; sobre semiótica visual, plano de expressão e plano de conteúdo, os estudos de Pietroforte (2004, 2011a, 2011b). A análise do discurso narrativo do romance será baseada em Genette (1976), recorrendo também a textos de Gomide (2014) que aborda estudos sobre as obras de Victor Hugo. A concepção de *footing* de Goffman (2012) será utilizada para verificar como ocorre a relação de Jean Valjean com o meio e as interações com o outro que resultam em uma despersonificação/personificação do seu EU dentro do romance e do mangá. Durante a pesquisa, se discutirá sobre a recategorização do mangá japonês como uma mídia, para tal, serão seguidas as concepções teóricas de Ellestrom (2017) e Wolf (1999), uma vez que o termo mídia é utilizado aqui no sentido de “meio de comunicação convencional distinto, especificado não só por canais (ou um canal) de comunicação particular(es), mas também pelo uso de um ou mais sistemas semióticos que servem para transmitir mensagens culturais” (WOLF, 1999 apud CLUVER, 2012, p. 34). Por fim, sobre multimodalidade, linguística textual e transposição, a pesquisa terá como base as concepções teóricas de Dionisio e Vasconcelos (2013), Dondis (2003), Hemais (2010), Kress e Van Leeuwen (1996, 2006) e Vieira (2010).

**Palavras-chave:** Les Misérables. Mangá. Transposição Multimodal.

# THE IMAGETIC CONSTRUCTION OF JEAN VALJEAN: AN ANALYSIS OF THE MULTIMODAL TRANSPOSITION OF THE NOVEL *LES MISÉRABLES* INTO MANGA

Danielle Alves da Rocha

This project aims at examining the transposition of a monomodal narrative into a multimodal one. It does so by analyzing Takahiro Arai's manga *Les Misérables*, volume 1 (2015) which adapts Victor Hugo's *Les Misérables*, volume 1 (1967). The goal of the project is to study the transposition process of textual literary language into manga language to identify the impacts of the multimodal imagetic construction and the effects of the image/text relation as performed in the genre manga. During the research, there will be a discussion about the recategorization of the Japanese manga as a media. To this end, the theoretical conceptions of Ellestrom (2017), Cluver (2012) and Wolf (1999) will be used. Since the term media is used here in the sense of "... distinct conventional means of communication, specified not only by particular communication channels (or a channel) but also by the use of one or more semiotic systems which serve to convey cultural messages" (WOLF, 1999 apud CLUVER, 2012, p.34). The theoretical framework includes works by Mussarelli e Miteollo (2012) on continuous/discontinuous; by Pietroforte (2004, 2011a., 2011b.) on visual semiotics, expression and content plans; by Genette (1976) and Gomide (2014) on novel narratives and Victor Hugo's work; by Goffman (2012), on the notion of footing and its relation to the process of personification/de-personification of Jean Valjean; and by Dionisio e Vasconcelo (2013), Dondis (2003), Hemais.(2010), Kress e Van Leeuwen (1996, 2006), Vieira (2010) on multimodality, textual linguistics and transposition.

**Key Words:** Les Misérables. Manga. Multimodal Transposition.



# EXPERIÊNCIA CRIATIVA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS SOBRE QUÍMICA NO ENSINO SUPERIOR

Danielle Barros Silva Fortuna

No âmbito educacional, em diversos níveis de ensino e contextos, é possível constatar que os estudantes apresentam inúmeras dificuldades e pouca afinidade para o aprendizado de Química (LINDEMANN, 2010; CORREIA et al, 2015; DOREA et al, 2010; PAZ et al, 2010). Neste sentido, o ensino de química requer dos educadores uma constante busca por novas estratégias e metodologias ativas em que o aluno seja o sujeito da aprendizagem. Apesar do crescente uso das histórias em quadrinhos (HQs) na educação científica, o uso desta linguagem no ensino de química ainda é incipiente, conforme o levantamento realizado por Santos et al (2016) sobre o que tem sido produzido em revistas e eventos da área na última década, que aponta para escassos trabalhos sobre HQs no ensino de química, sobretudo as iniciativas em que os alunos são postos em protagonismo no processo criativo. Com o intuito de promover o ensino de química de forma criativa, o projeto de monitoria de ensino com metodologias ativas foi desenvolvido com 26 discentes e um monitor no curso de Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Campus X, na disciplina “Fundamentos de Química” durante o semestre 2018.2 com elaboração de HQs para dinamizar o aprendizado de química. A metodologia utilizada baseou-se nas “oficinas dialógicas criativas” (FORTUNA, 2017) adaptada do método “Abordagem Triangular” (BARBOSA, 1998). Como principais resultados foram criadas sete HQs pelos discentes com temas diversos: ligações químicas; elementos químicos; modelos atômicos, etc. Além das HQs em si, os discentes elaboraram um memorial descritivo contendo o processo criativo das HQs, o objetivo, o método como foram construídas, para qual público se destinavam, autoavaliação, entre outros. A fase final do projeto consiste em reunir as HQs criadas em um único fanzine com 24 páginas que será impresso e lançado no segundo semestre de 2019.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Ensino de química. Fanzine.

# ETNOBOTÂNICA NOS QUADRINHOS VISIONÁRIOS DE EDGAR FRANCO

Danielle Barros Silva Fortuna  
Edgar Silveira Franco

A Etnobotânica é uma área da ciência que investiga a relação existente entre as plantas e as diversas formas que a humanidade as utiliza. Albuquerque e Lucena (2004) afirmam que a estrutura conceitual e metodológica da etnobotânica ainda está em consolidação. Os principais focos de estudos baseiam-se em levantamento de saberes, diversidade de usos, bioprospecção, uso medicinal, saberes populares, estudos fitoquímicos, etc. De acordo com Franco et al (2011), diversos estudos etnobotânicos estão sendo desenvolvidos no Brasil e no mundo buscando conhecer a medicina e rituais de múltiplas etnias. Apesar de um dos enfoques da etnobotânica ser o estudo das “plantas de poder”, segundo McKenna (1995), a tradição ocidental tem um preconceito consolidado contra o uso de alucinógenos, gerando poucos relatos sobre a fenomenologia das experiências pessoais que produzem visões. Dentre as áreas de conhecimento multidisciplinar, a etnobotânica abrange as ciências naturais, como botânica, ecologia, fitofarmacologia; as ciências humanas, como etnologia, sociologia, linguística, e também o campo das artes (SARTORI, ALMEIDA, 2010). Edgar Franco, o Ciberpajé - artista transmídia e pesquisador pós-doutor do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG, é um dos pioneiros brasileiros no uso de enteógenos, visando deflagar processos criativos visionários (CARUANA, 2013) para a criação de histórias em quadrinhos, tendo escrito um livro que trata dos processos criativos dos “Quadrinhos Expandidos” (FRANCO, 2017) inspiradas por ENOC – estados não ordinários de consciência (MIKOSZ, 2014) em álbuns, revistas e fanzines. Nesta perspectiva, este trabalho objetiva traçar paralelos entre os quadrinhos expandidos como fonte de pesquisa em etnobotânica, uma vez que se trata de registros/expressões da relação entre planta/ser humano. A pesquisa utiliza metodologia qualitativa e exploratória, baseando-se na análise dos quadrinhos criados por Franco a partir de experiências utilizando o cogumelo *Psilocybe cubensis* e a bebida ritual Ayahuasca.

**Palavras-chave:** Etnobotânica. Quadrinhos Expandidos. Enteógenos.

## ETHNOBOTANY IN THE EDGAR FRANCO'S VISIONARY COMICS

Danielle Barros Silva Fortuna  
Edgar Silveira Franco

Ethnobotany is a science that investigates the relationship between plants and the various forms that mankind uses them. Albuquerque and Lucena (2004) argue that the conceptual and methodological framework of ethnobotany is still in consolidation. The main focuses of studies are based on knowledge survey, diversity of uses, bioprospecting, medicinal use, popular knowledge, phytochemical studies, etc. According to Franco et al (2011), several ethnobotanical studies have been developed in Brazil and in the world seeking to know the medicine and rituals of multiple ethnicities. Although one of the approaches to ethnobotany is the study of “plants of power”, according to McKenna (1995), the Western tradition has a consolidated prejudice against the use of hallucinogens, generating few accounts of the phenomenology of personal experiences that produce hallucinations. Among the areas of multidisciplinary knowledge, ethnobotany covers the natural sciences, such as botany, ecology, phytopharmacology; the human sciences, such as ethnology, sociology, linguistics, and also the field of arts (SARTORI, ALMEIDA, 2010). Edgar Franco, the Ciberpajé - a transmedia artist and postdoctoral researcher at the Postgraduate Program in Art and Visual Culture at UFG, is one of the Brazilian pioneers in the use of entheogens, aimed at deflating visionary creative processes (CARUANA, 2013) for the creation of comics, having written a book dealing with the creative processes of the “Expanded Comics” (FRANCO, 2017) inspired by non-ordinary states of consciousness (MIKOSZ, 2014) to comic magazines and fanzines. In this perspective, this paper aims to draw parallels between the expanded comics as a research source in ethnobotany, since these are records / expressions of the relation between plant / human being. The research uses qualitative and exploratory methodology, based on the analysis of the comics created by Franco from experiments using the *Psilocybe cubensis* mushroom and the Ayahuasca ritual drink.

**Key Words:** Ethnobotany. Expanded Comics. Enteogens.

# **FANZINES NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES: CONSTRUÇÕES CRIATIVAS PARA ENSINAR CIÊNCIAS NATURAIS PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL E OS ANOS INICIAIS DO ENSINO BÁSICO**

Denis de Oliveira Silva

O ensino de ciências nas escolas de ensino básico precisa ser criativo para que os estudantes sintam alegria ao aprender ciências, de forma a agir como construtores e transformadores de suas realidades coletivas e individuais. O presente artigo tem como objetivo demonstrar a importância da criação de fanzines (MAGALHÃES, 2013) para a formação de professores a fim de ensinarem ciências naturais na educação infantil e nos anos iniciais do ensino básico (GIL-PÉREZ; VILCHES, 2004). Esta atividade aconteceu na disciplina de Metodologia de Ciências Naturais na Educação Infantil e Anos Iniciais, durante o curso de Pedagogia, construindo fanzines sobre solo e a vida de minhocas e formigas. Para desenvolverem este material, os estudantes do curso realizaram a atividade de pesquisa em grupo a fim de compreender cientificamente cada tema sugerido. A importância de trabalhar a educação científica com as crianças, promove a construção de um mundo emancipatório no qual todos podem participar através de suas vozes, em ações cotidianas nos locais onde vivem, percebendo a importância da ciência em suas vidas. Para que isto aconteça, é importante que durante a formação de professores haja trabalhos com fanzines que explorem a possibilidade do uso da criatividade, com a participação de todos no processo de aprendizagem de maneira significativa e que aconteça este tipo de concepção de ensino e aprendizagem nas escolas de ensino básico. Os fanzines são importantes como recurso didático a ser trabalhado pelo professor em sala de aula, incentivando seus alunos a notarem o que está à sua volta como um mundo em construção, a partir da perspectiva da educação científica, promovendo a sensação de autoria na produção de seus próprios materiais didáticos para seu processo de aprendizagem, e não apenas, de consumidores de livros didáticos.

**Palavras-chave:** Fanzines. Educação Científica. Formação de Professores.

# **FANZINES IN TEACHER TRAINING: CREATIVE CONSTRUCTIONS TO TEACH NATURAL SCIENCES FOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION AND EARLY YEARS OF BASIC EDUCATION**

Denis de Oliveira Silva

Science education in elementary schools needs to be creative, in which students will be glad to learn science, be creative, be builders and transformers/processors of their collective and individual realities.. This article aims to demonstrate the importance of fanzines (MAGALHÃES, 2013) in teacher training to teach natural sciences in early childhood education and in the initial years of elementary education (GIL-PEREZ, VILCHES, 2004). This activity took place in the discipline of Natural Sciences Methodology in Early Childhood Education and Early Years in the course of Pedagogy, we construct fanzines about the lives of earthworms, ants and solos. The students of the course of Pedagogy, carried out the group activity to develop the fanzines, the scientific understanding of each topic in question was used, the teachers who were being trained researched each theme, organized the information, always dialoguing in a scientific way. The importance of working science education with children helps to build an emancipatory world in which everyone participates through their voices, in the daily actions in the places where they live, realizing the importance of science in their lives. To make it happen it is important that in the teacher training there be in which creativity is possible, such as the participation of all in the process of learning science in a meaningful way and that happens this kind of conception of teaching and learning in elementary schools. Fanzines are important didactic resources in which the teacher can work with the children in the classroom, where there is the incentive to perceive what is in their surroundings as a world under construction, feel that they are also authors, not just as consumers of the textbook, but being producers of their own didactic learning materials, from the perspective of the scientific education.

**Key Words:** Fanzines. Scientific Education. Teacher training.

## A TRADUÇÃO VISUAL NAS HQS

Dennys Silva-Reis

A tradução visual pode ser considerada como uma das especificidades do processo de tradução das histórias em quadrinhos; entretanto, pode-se vê-la em outros tipos de tradução como os livros de arquitetura traduzidos, a localização de produtos no mercado mundializado e, recentemente, com as novas ferramentas do Google. No que tange às histórias em quadrinhos, parece-nos que a adaptação do desenho da obra-fonte à obra-alvo é considerada como tradução visual. Porém, além deste conceito redutor, este trabalho visa dar uma definição do que é tradução visual nas histórias em quadrinhos e mostrar igualmente os tipos de processos dessa tradução visual, a saber: adaptação do desenho realizada pelo editor, adaptação do desenho sob demanda do tradutor e corte da sequência narrativa e apagamento de alguns desenhos como tipo de censura ou regra editorial. Estes tipos de procedimentos de tradução são feitos há muito tempo, entretanto falta ainda uma sistematização neste domínio, o que almejamos elaborar com esta pesquisa. Nosso corpus é prioritariamente composto de exemplos de quadrinhos traduzidos no Brasil desde seus a década de 1960 até a atualidade. Estima-se que estes tipos de traduções visuais são moeda corrente no mercado livresco brasileiro e que eles são contextuais e, por vezes, mercadológico.

**Palavras-chave:** Tradução visual. História em quadrinhos. Cultura visual.

## VISUAL TRANSLATION IN COMICS

Dennys Silva-Reis

Visual translation can be considered as one of the specificities of the comics translation process; however, one can see it in other types of translation such as translated architectural books, the localization of products in the globalized market, and recently with the new tools of Google. With regard to comics, it seems to us that the design adaptation of the source work to the target work is considered as a visual translation. However, besides this reductive concept, this work aims to give a definition of what is a visual translation in comics and also to show the types of processes of that visual translation, namely: adaptation of the drawing made by the editor, adaptation of the drawing on demand of the translator and cutting the narrative sequence and erasing some drawings as censorship type or editorial rule. These types of translation procedures have been done for a long time, however there is a lack of systematization in this area, which we aim at in this research.

**Key Words:** Visual translation. Comics. Visual culture.

## RESSIGNIFICANDO O TERROR DOS NÚMEROS NA ESCOLA: TRANSFORMANDO O MEDO EM MATEMÁTICA EM TIRAS DE HUMOR

Diego Marinho Luiz

Este artigo apresenta um relatório sobre a experiência de ressignificação da relação do medo dos alunos do Ensino Fundamental e Médio do colégio estadual Carmem de Luca Andreiolo com a disciplina matemática. Trata-se de um processo de criação de tiras em quadrinhos pelos discentes que culminou na revista *Matemátiras*, apresentada em um evento sobre a disciplina de exatas nesse colégio. Segundo o matemático e educador Seymour Papert, o medo e a aversão à matemática é classificada como Matofobia, e traz sérias consequências no ensino escolar (1988, p. 21 apud SILVA, 2014, p. 24). A dinâmica da proposta de aula teve sua base na Pedagogia triangular da arte-educadora Ana Mae Barbosa, que se tornou uma referência nos Parâmetros Curriculares Nacionais de Arte no Ensino Fundamental e Médio. Desconstruções sobre a necessidade do dom para realizar as tiras em quadrinhos são propostas (KOFMAN, 1985; p. 224). Assim como a análise de boas tiras ir além da perfeição e precisão pictórica, sendo pautada na boa elaboração de seus roteiros, como realizam os cartunistas André Dahmer e Alexandra Moraes. Para a compreensão da linguagem das tiras em quadrinhos, foi feito um trabalho de apresentação aos discentes sobre a forma de leitura ocidental, posicionamento dos personagens sobre o espaço do enquadramento, como diz McCloud (2016; p. 10). Também foram estudadas as formas de construção do humor através da quebra da expectativa, como demonstra Ramos (2017; p. 64).

**Palavras-chave:** Construção de tiras. Pedagogia Triangular. Matofobia.

## RE-MEANING THE TERROR FOR NUMBERS AT SCHOOL: TRANSFORMING FEAR FOR MATHEMATICS IN COMIC STRIPS

Diego Marinho Luiz

This article presents a report on the experience of re-meaning the relation of fear to mathematics discipline by the elementary and middle school students of Carmem de Luca Andreiolo state school. This is a process of creating comic strips by students, culminating in the *Matemátiras* magazine, presented at an event on the discipline of exact sciences in that school. According to the mathematician and educator Seymour Papert, fear and aversion to mathematics is classified as Mathemaphobia, and brings serious consequences in school education (1988, p.21 apud SILVA, 2014, 24). The dynamics of the lesson proposal had its basis in the Triangular Pedagogy of art-educator Ana Mae Barbosa, which became a reference in the National Curricular Parameters of Art in Elementary and Middle School. Deconstructions about the need for the Gift to make the comic strips are proposed (Kofman, 1985, p.24). as well as the analysis of good comic strips goes beyond the perfection and pictorial precision, being based on the good elaboration of their scripts, as do the cartoonists André Dahmer and Alexandra Moraes. In order to understand the language of the comic strips, a presentation was made to the students about the form of the Western Reading, the characters positioning on the framework space, as Scott McCloud (2016, p. 10) says. We also studied the ways of constructing humor through the breakdown of expectation, as shown by Paulo Ramos (2017, p. 64).

**Key Words:** Construction of strips. Triangular Pedagogy. Mathemaphobia.

## HUMOR NA SALA DE AULA: O HUMOR GRÁFICO NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES

Elisângela de Freitas Mathias

Trata-se de uma experiência de formação continuada em humor gráfico, desenvolvida para professores da rede pública e privada de ensino da cidade de Piracicaba (SP), realizada entre os anos de 2010 e 2018, intitulada *Humor na Sala de Aula*. Por meio de pesquisa realizada, constatamos que na formação inicial da maioria dos docentes em exercício na Educação Básica paulista, o humor gráfico, como linguagem a ser estudada, foi negligenciado. Por entendermos que o seu aprendizado em sala de aula é imprescindível por sua relevância enquanto expressão artística e sua capacidade de sintetizar ideias, oferecendo visões divergentes às estabelecidas pelo senso comum, o curso *Humor na Sala de Aula* foi criado com o objetivo de incentivar a aprendizagem da linguagem gráfica humorística entre os professores e de torná-los possíveis mediadores entre seus alunos e as obras de humor gráfico, expostas anualmente no Salão Internacional de Humor de Piracicaba. O ponto de apoio a esta prática, esteve na interlocução com as ações integrantes da 'Abordagem Triangular', de Ana Mae Barbosa, cujos princípios – ler, contextualizar e fazer artísticos - são norteadores do ensino contemporâneo de arte. Dessa maneira, foram desenvolvidas com os professores, situações de aprendizagens em Histórias em Quadrinhos, Charge, Cartum e Caricatura, em duas perspectivas diferentes, embora complementares: a ampliação de repertório visual através do estudo histórico da produção do humor gráfico e o domínio das técnicas e dos recursos expressivos por meio do estudo da gramática visual em aulas práticas. Ao longo dos anos, percebemos o curso como um importante meio de formação de professores, com possibilidades de trabalho interdisciplinar, comprometidos com a mediação da cultura local e das imagens cotidianamente publicadas na grande imprensa e internet, fenômeno que se expressa no Salãozinho de Humor de Piracicaba.

**Palavras-chave:** Humor gráfico. Formação continuada. Arte-Educação.

## HUMOR IN THE CLASSROOM: GRAPHIC HUMOR IN THE CONTINUING EDUCATION OF TEACHERS

Elisângela de Freitas Mathias

The present summary is about a continuing experience in Graphic Humor, to the teachers of the public and private educational network of the city of Piracicaba (SP), conducted between 2010 and 2018, entitled *Humor in the Classroom*. Through the research carried out, we verified that in the initial formation of the majority of teachers in the Basic Education of São Paulo, graphic humor, as language to be studied, was neglected. Having in view that we understand that their classroom learning is essential considering their relevance as an artistic expression and their ability to synthesize ideas, offering visions that are different from those established by common sense, it was created the course *Classroom Humor* with the aim of encouraging learning humorous graphic language among teachers and making them possible mediators between their students and graphic humor works, exhibited annually at the Piracicaba International Humor Exhibition. The supporting point for this practice was in the dialogue with Ana Mae Barbosa's "Triangular Approach" actions, whose principles - reading, contextualizing and making artistic - are guiding principles of contemporary art education. Thus, it was developed with teachers, learning situations in Comics, Charge, Cartoon and Caricature, in two different perspectives, although complementary: the expansion of visual repertoire through the historical study of the production of graphic humor and the mastery of techniques and expressive resources through the study of visual grammar in practical classes. Over the years, we perceive the course as important means of teacher training, with possibilities for interdisciplinary work, committed to the mediation of local culture and images published daily in the mainstream media and internet, a phenomenon that is expressed in the Small Hall of Humor of Piracicaba (Salãozinho de Humor Piracicaba).

**Key Words:** Graphic humor. Continuing formation. Art-education.

## FIGURAÇÕES DA ESCOLA NAS HQs DISNEY E TURMA DA MÔNICA

Fabio de Carvalho Messa

Os personagens do universo Disney e Turma da Mônica já protagonizaram narrativas com enredos circunscritos ao contexto da escola. São peculiares as abordagens feitas sobre o ensino, a imagem do professor, sua relação com os alunos, à forma como a escola e a sala de aula são representadas, os conteúdos curriculares retratados pelos mestres e a (in)consequente recepção estudantil. Para sistematizar estas constatações, lemos dois números do *Almanaque Disney - Os Estudantes* (set/1987) e *Alunos x Professores* (out/1990), e o *Almanaque Temático Chico Bento - Escola* (jan/2013). A partir de um respaldo teórico que leva em conta a classificação dos signos (Umberto Eco), e que se considera a leitura e decifração do mito (Roland Barthes), o objetivo deste trabalho foi o de apreender elementos temáticos e estilísticos das HQs, a fim de a(s)cender a discussão acerca das concepções que os autores têm sobre contexto escolar. Nas narrativas de Chico Bento, destaca-se o estatuto semiológico da personagem Dona Marocas, uma síntese estereotipada da imagem da professora, que ao mesmo tempo é a mediadora dos conflitos da sala de aula e, também, de maneira atrapalhada, é submetida a situações hilárias e constrangedoras. O próprio Chico Bento, além de agente catalisador dessas circunstâncias, encarrega-se de banalizar o ofício da professora. Quanto à galeria dos personagens Disney, destacamos índices intertextuais e paródicos que se movimentam numa esfera múltipla de nuances. Os traços e atitudes de perfis como Donald e seus sobrinhos; Pateta, Mickey e seus sobrinhos; Margarida e suas sobrinhas, assim como Peninha e Tio Patinhas reforçam a preponderância de uma dimensão simbólica que mitifica a escola, seus sujeitos e objetos, numa composição signica que não favorece o esclarecimento sobre os processos educativos e a escola, contribuindo para a cristalização de antigos clichês e equívocos sobre o tema.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Escola. Semiótica.

## FIGURATIONS OF SCHOOL IN DISNEY AND MONICA'S GANG COMICS

Fabio de Carvalho Messa

The characters of Disney and Monica's Gang universe have already starred in narratives with entanglements circumscribed to the school context. They are peculiar approaches made on teaching, the image of the teacher, his relationship with the students, the way the school and the classroom are represented, the curricular contents transmitted by the teachers and the consequent student reception. To systematize these findings, we read two issues of the comic books *Almanaque Disney* (Disney Almanac) - *The Students* (Sep / 1987) and *Students x Teachers* (Oct / 1990), and *Almanaque Temático Chico Bento* (Chico Bento Thematic Almanac) - *School* (Jan / 2013). From a theoretical support that considers the classification of the signs (Umberto Eco), and that considers the reading and decipherment of the myth (Roland Barthes), the objective of this work was to understand thematic and stylistic elements of the comics, in order to ignite the discussion about the authors' conceptions about the school context. In the narratives of Chico Bento, it stands out the semiological status of the character Dona Marocas, a stereotyped synthesis of the teacher image, who at the same time is the mediator of the classroom conflicts and, also, in a clumsy way, is subjected to hilarious and embarrassing situations. Chico Bento, being a catalytic agent for these circumstances, is in charge of trivializing the teacher's office. As for the Disney characters gallery, we highlight intertextual and parody indexes that move in a multiple sphere of nuances. The traits and profile attitudes like Donald and nephews; Goofy, Mickey and nephews (Huey, Dewey, and Louie); Daisy Duck and nieces, like Fethry Duck and Scrooge McDuck reinforce the preponderance of a symbolic dimension that mythicizes the school, its subjects and objects, in a composition of signals that does not favor the clarification on the educational processes and the school, contributing to the crystallization of old clichés and misconceptions about the subject.

**Key Words:** Comics.;School.;Semiotics.

## HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA ESCOLA: NARRATIVAS POÉTICAS E DE SI

Fabiola Chafin Gomes de Pinho  
Rosângela da Luz Matos

Esta comunicação é parte da pesquisa de mestrado intitulada *Práticas de Leitura: Diálogos entre a Cultura Juvenil e a Cultura Escolar* e toma por referência os pressupostos teóricos de McCloud (1995), Vergueiro e Santos (2015) sobre a linguagem dos quadrinhos, e os estudos de Ramos (2009; 2010) sobre o uso das HQs no ambiente escolar. As histórias em quadrinhos (HQs) constituem gêneros textuais com linguagem e estrutura específicos, tais como: linguagem verbal e não verbal, uso de balões, com ou sem texto, de legendas, de onomatopeias e de interjeições. As HQs tratam-se de narrativas sequenciais em quadros, também chamadas de arte sequencial que apresentam diferentes meios de criação. O delineamento deste estudo segue a pesquisa aplicada em educação conforme propõem Hetkowski (2016) e Villaça (2010). Os dados apresentados resultam de práticas de leitura e criação de HQs, desenvolvidas na disciplina de língua portuguesa, com estudantes de 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, da Escola Municipal Virgínia Reis Tude, no município de Camaçari, Bahia, no ano de 2016. Trata-se de um estudo em andamento e espera-se pôr em análise a produção do gênero, com vistas a conhecer as narrativas poéticas criadas nas HQs e as narrativas de si que a produção de HQs potencializam aos adolescentes e jovens do ensino fundamental.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Narrativa. Leitura e escrita.

## COMICS IN THE SCHOOL: POETIC AND ONESELF NARRATIVES

Fabiola Chafin Gomes de Pinho  
Rosângela da Luz Matos

This communication is a part of the master's research entitled *Practices of Reading: Dialogues between the Youth Culture and School Culture* and takes as reference the theoretical assumptions of McCloud (1995), Vergueiro and Santos (2015) about the comic's language and the studies of Ramos (2009; 2010) about the use of comic books in the school environment. The comic books are textual genres with specific language and structure, such as: verbal and non-verbal language, use of speech balloons with or without text, subtitles, onomatopoeia and interjections. The comic books are sequential narratives by frames, also called sequential art with different means of creation. This study design follows the applied research in education according the proposed by Hetkowski (2016) and Villaça (2010). The data presented are based on practices of reading and creation of Comic books, developed in the Portuguese language classes with students from 6th to 9th grade of Elementary School, in the Municipal School Virgínia Reis Tude, of Camaçari, Bahia, in the year of 2016. This study is still in course, and it is expected to put on analysis the genre production in order to know the poetic narratives created in the comic books and the oneself narratives that the comics production provides to teenagers and young people of elementary school.

**Key Words:** Comic books. Narrative. Reading and writing.



## **ANÁLISE NARRATIVA DE *FRANKENSTEIN*, DE MARION MOUSSE**

Felipe Lima Rodrigues  
Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Após 200 anos de sua publicação, *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, é um livro que permanece presente por meio de suas adaptações para diferentes linguagens. A obra literária adota o gênero dos romances epistolares, isto é, constrói seu relato a partir de cartas do narrador-protagonista para um personagem que assume a postura do leitor. Em suas adaptações, esta estrutura é modificada, em maior ou menor grau, atendendo às especificidades de cada linguagem e suporte. Nas histórias em quadrinhos, o autor francês Marion Mousse apresenta sua versão de *Frankenstein* (2009), explorando recursos narrativos tais como anacronismos, elipses, adoção de níveis narrativos e mudanças na sequência dos fatos para recontar a história de Shelley. Mais que isso, o quadrinista francês promove modificações, alterações, adições e exclusões, desenvolvendo uma adaptação rica em referências a diferentes encarnações do monstro sem nome. A análise desta adaptação visa, portanto, identificar e avaliar os diferentes recursos narrativos adotados por Marion Mousse em sua adaptação em quadrinhos, empregando conceitos apresentados por Thierry Groensteen em *O Sistema dos Quadrinhos* (2015) e em *Comics and Narration* (2013), bem como as ideias de Linda Hutcheon desenvolvidas em *Uma Teoria da Adaptação* (2011). A análise narrativa também aborda o pensamento de Yves Reuter, descrito em *A Análise da Narrativa: o Texto, a Ficção e a Narração* (2002).

**Palavras-chave:** Frankenstein. História em quadrinhos. Narrativa.

## **NARRATIVE ANALYSIS OF MARION MOUSSE'S *FRANKENSTEIN***

Felipe Lima Rodrigues  
Ricardo Jorge de Lucena Lucas

After 200 years of its publication, Mary Shelley's *Frankenstein* (1818) remains present through its adaptations to different languages. The literary work adopts the genre of epistolary novels, that is, the story is told by letters of the narrator-protagonist to a character who assumes the reader's posture. In its adaptations, this structure is modified, to a greater or lesser extent, by each language and support's specificities. In comic books, French author Marion Mousse presents his version of *Frankenstein* (2009), exploring narrative features such as anachronisms, ellipses, adoption of narrative levels, and changes in the sequence of facts to tell Shelley's tale. More than this, the comics creator promotes changes, additions and exclusions, developing a rich adaptation in references to different incarnations of the unnamed monster. The analysis of this work aims, therefore, to identify and evaluate the narrative and comic book resources adopted by Marion Mousse in his comic adaptation, using concepts presented by Thierry Groensteen in *O Sistema dos Quadrinhos* (2015) and *Comics and Narration* (2013), as well as Linda Hutcheon's ideas, presented in *Uma Teoria da Adaptação* (2011). The narrative analysis also approaches Yves Reuter's thoughts, described in *A Análise da Narrativa: o Texto, a Ficção e a Narração* (2002).

**Key Words:** Frankenstein. Comics. Narrative.

# AS TRANSFORMAÇÕES DE UMA DÉCADA NOS TRAÇOS DE ANDRÉ DAHMER: COMUNICAÇÃO, TECNOLOGIAS E RELAÇÕES SOCIAIS EM QUADRINHOS NOS ANOS 10

Fernanda de Alcântara Pestana Bazan

Este artigo propõe uma reflexão acerca dos resultados da pesquisa *As transformações de uma década nos traços de André Dahmer: comunicação, tecnologias e relações sociais nos Anos 10*. O presente trabalho incide em expor uma breve explicação sobre os estudos em histórias em quadrinhos, seguida de conceitos e algumas das implicações empíricas da metodologia aplicada na dissertação, que inclui a análise de conteúdo das tiras cômicas. A intenção é expor alguns resultados da pesquisa frente à resistência dos desafios políticos, econômicos e sociais pelos quais a sociedade passa hoje e entender como as histórias em quadrinhos podem ajudar na reflexão sobre tecnologia e cultura da sociedade contemporânea. A escolha das tiras de André Dahmer, um dos primeiros a produzir *webcomics* no Brasil, vem ao encontro da contribuição do autor no debate sobre a sociedade brasileira e a tecnologia como fator de transformação, com um recorte mais social do que político ou, como o próprio autor define, “uma das séries com o tema mais universal”. Com um conteúdo crítico ao sistema capitalista, o humor de Dahmer é considerado por muitos pesquisadores de quadrinhos como “ácido” e “nihilista” por tratar de conflitos existenciais, normalmente tratados com humor negro. A hipótese da pesquisa consiste na ideia de que a série *Quadrinhos dos Anos 10* é um produto legítimo para entender alguns acontecimentos desta década pela visão de André Dahmer, e para tanto foi preciso encontrar um recorte teórico que permitisse comprovar ou não a proposição.

**Palavras-chave:** Tecnologia. Tiras de humor. Sociedade.

# THE TRANSFORMATIONS OF A DECADE IN THE TRACES OF ANDRÉ DAHMER: COMMUNICATION, TECHNOLOGIES AND SOCIAL RELATIONS IN QUADRINHOS DOS ANOS 10

Fernanda de Alcântara Pestana Bazan

This article proposes a reflection about the results of the research *The transformations of a decade in the traces of André Dahmer: communication, technologies and social relations in Years 10*. The present work focuses on a brief explanation of studies in comics, followed by concepts and some of the empirical implications of the methodology applied in the dissertation, which includes comic strip content analysis. The intention is to expose some research results in face of the resistance of the political, economic and social challenges the society experiences today and to understand how comics can help in the reflection on technology and culture of contemporary society. The choice of André Dahmer's comic strips, one of the first to produce *webcomics* in Brazil, agrees with the author's contribution in the debate about Brazilian society and technology as a transformation factor, with a more social than political setting or, as the author himself defines it, “one of the series with the most universal theme”. With critical content to the capitalist system, Dahmer's humor is considered by many comic book researchers to be “acid” and “nihilistic” because they deal with existential conflicts, usually treated with black humor. The hypothesis of the research is the idea that the comic series of the 10s is a legitimate product to understand some events of this decade by the vision of André Dahmer, and for that it was necessary to find a theoretical setting that allowed to prove or not the proposition.

**Key Words:** Technologies. Comics. Society.

# **SUPER-HERÓIS NEGROS E NEGRAS: REFERÊNCIAS PARA A EDUCAÇÃO DAS RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS E ENSINO DA HISTÓRIA E CULTURA AFRO-BRASILEIRA E AFRICANA**

Fernanda Pereira da Silva

A presente pesquisa parte do entendimento de que a discussão sobre a representação da identidade da população negra, por meio das variadas produções midiáticas, torna-se um assunto fundamental para o reconhecimento da historicidade negada ou distorcida da população negra. O sistema narrativo existente nas histórias em quadrinhos adapta-se à necessidade da sua narrativa, possibilitando ajustes que atendam a uma demanda social, política, cultural, publicitária entre outras. Logo, esta pesquisa reconhece nas histórias em quadrinhos um meio que contribui para percebermos a história da sociedade, e como seus elementos visuais conversam conosco e influenciam nossas percepções sobre as coisas e sobre as pessoas. No decorrer desta pesquisa, nos deparamos com o desafio de desconstruir imagens para reconhecer discursos nessas produções que ainda preservam o racismo, mesmo que de forma subjetiva, mas ainda assim, presente. O desconstruir envolve diálogos sobre como o racismo tornou-se uma ideologia, e também sobre como percebemos o outro, e como foram criadas nossas concepções críticas para enxergar ou não o racismo. Podemos reconhecer que antes do personagem Pantera Negra, houve outras tentativas de emplacar heróis negros, mas estes tiveram uma curta duração e ficaram como histórias esquecidas. Quando o assunto são as mulheres negras nos quadrinhos, podemos reconhecer um destaque limitado para estas personagens, como a guerreira Núbia, que teve suas histórias suspensas para que apenas Diana, a Mulher-Maravilha, ficasse como destaque nas páginas da empresa DC Comics. Por fim, concluímos que mesmo diante de tantas produções visuais que surgem inserindo pessoas negras em sua composição visual, precisamos nos manter atentos. Afinal, estar presente não significa estar inserido no contexto histórico e social. Pode ser mais uma representação vazia e sem sentido ou pode ser mais uma forma de dizermos que estamos resistindo e reconstruindo histórias que foram distorcidas e aniquiladas por séculos.

**Palavras-chave:** Relações étnico-raciais. Cultura visual. História em quadrinhos.

# **MALE AND FEMALE BLACK SUPERHEROES: REFERENCES FOR THE EDUCATION OF ETHNIC-RACIAL RELATIONS AND TEACHING OF AFRO-BRAZILIAN AND AFRICAN HISTORY AND CULTURE**

Fernanda Pereira da Silva

The present research starts from the understanding that the discussion about the identity representation of the black population, through the varied media productions, becomes a fundamental subject for the recognition of the denied or distorted historicity of the black people. The narrative system existing in comics adapts to the need of its narrative, allowing adjustments that meet a social, political, cultural, advertising demand, among others. Soon, this research acknowledges the comics as a medium that contributes to understanding the history of society, and how its visual elements talk to us and influence our perceptions about things and people. In the course of this research, I came across the challenge of deconstructing images to recognize discourses in these productions that still preserve racism, even though subjectively, but still present. Deconstructing involves dialogues about how racism has become an ideology as well as how we perceive the other, and how our critical conceptions have been created to see or not the racism. We can recognize that before the Black Panther character, there were other attempts to emulate black heroes, but these ones had a short duration and became like forgotten stories. When it comes to black women in comic books, we can recognize a limited prominence for these characters, such as the Nubian warrior, who had her stories suspended so that only Diana, the Wonder Woman, stood out in the pages of the DC Comics company. Finally, I conclude that even in the face of so many visual productions that arise by inserting black people into their visual composition, we need to keep our eyes open. After all, being present does not mean being inserted in the historical and social context. It may be more of an empty and meaningless representation, but it may be another way of saying that we are resisting and reconstructing stories that have been distorted and wiped out for centuries.

**Key Words:** Ethnic-racial relations. Visual culture. Comics.

## O OLHO DA RUA: AS CRÔNICAS URBANAS DE WILL EISNER E JOÃO DO RIO

Flavio Mota de Lacerda Pessoa

A partir do final da década de 1970 Will Eisner (1917-2005) passou a se dedicar exclusivamente a trabalhos autorais, publicando uma série de obras como *Um contrato com Deus*, *O edifício* e *Nova York: a grande cidade*. São romances e crônicas na linguagem da arte sequencial, mergulhadas no cotidiano acelerado da metrópole. Suas histórias apresentam problemas sociais urbanos, distinções de classe, a intensificação da desigualdade social, miséria e violência. Já nos primeiros anos do século XX, João do Rio, pseudônimo do jornalista carioca Paulo Barreto (1881- 1921) assinava as crônicas de *A alma encantadora das ruas*, onde expunha o mundo das sombras da cidade, a miséria dos barracos, cortiços e pensões. Jogava luz sobre tudo aquilo que o Estado e a sociedade se esforçavam em esconder. Essas obras motivaram o paralelo estabelecido aqui, elegendo para tal as crônicas de *A alma encantadora das ruas* de João do Rio e as crônicas gráficas de Will Eisner, em *Nova York: a grande cidade*. O estudo tem em vista a análise do professor Antônio Edmilson Rodrigues dedicada à obra de João do Rio. Para as análises gráficas, encontra-se amparo nas observações do próprio Eisner, em seus livros *Quadrinhos e Arte Sequencial* e *Narrativas gráficas*, bem como as análises semióticas de Umberto Eco e Antônio Pietroforte sobre histórias em quadrinhos. A partir deste aporte teórico, procuramos traçar relações entre as linguagens verbais e gráficas destes dois ícones da crônica urbana. Além da temática em comum, o escritor brasileiro e o quadrinista nova-iorquino compartilhavam um olhar semelhante sobre a urbe. João do Rio e Eisner jogam luz sobre essas realidades sociais, focalizando as dificuldades da solidão e da miséria humana.

**Palavras-chave:** Crônicas urbanas. Will Eisner. João do Rio.

## THE EYE OF THE STREET: THE URBAN CHRONICLES OF WILL EISNER AND JOÃO DO RIO

Flavio Mota de Lacerda Pessoa

From late 1970's Will Eisner (1917-2005) has devoted his efforts exclusively to original works, publishing a set of works that included *A contract with God*, *The Building* and *New York: The Big City*. They are novels and chronicles in sequential art language, plunging his pen into the fast beat of the everyday life of the metropolis. His stories lean on social urban problems, social class differences, increasing social inequality, misery and violence. In the rise of twentieth century, João do Rio, pseudonym of carioca journalist Paulo Barreto (1881-1921), wrote chronicles assembled in the book *A alma encantadora das ruas* (The enchanting soul of the streets), where he exposed the hidden side of the city, the misery that lurks through its shacks, crumbling buildings and destitute boarding houses. He threw light on things that government and society thought best to hide. These works provoked the parallel established here, choosing João do Rio's *A alma encantadora das ruas* and Eisner's *New York: The Big City*. It has roots in the analysis of Antônio Edmilson Rodrigues about João do Rio and the observations of Eisner himself registered in his books *Comics and sequential art* and *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, plus the semiotics views of Umberto Eco and Antônio Pietroforte about comics. From this theoretical contribution, I attempt to establish relations between their verbal and graphic languages. Beyond the common subject, both the Brazilian writer and the New Yorker comic artist shared a similar view about their cities. João do Rio and Eisner shed a light on these social realities, laying emphasis on the hardship of solitude and urban misery.

**Key Words:** Urban chronicles. Will Eisner. João do Rio.

# URUBUE BACALHAUNARESISTÊNCIA: TIRASEM QUADRINHOS SOBRE FUTEBOL E A CULTURA DE OPOSIÇÃO À DITADURA MILITAR

Flavio Mota de Lacerda Pessoa  
Euclides de Freitas Couto

Foi no *Jornal dos Sports*, a partir de 1967 na sucursal do Rio de Janeiro, que o nome do cartunista Henfil se tornou nacionalmente conhecido. Foi a partir do popular diário esportivo que sua carreira decolou e se estendeu para outros grandes veículos da imprensa brasileira como *Jornal do Brasil*, *Placar*, *O Pasquim*. O presente trabalho procura chamar atenção para a produção caricatural esportiva, fonte ainda pouco explorada pela historiografia no Brasil. Trata-se de uma lacuna para dois campos da historiografia brasileira que vem se desenvolvendo com crescente interesse na última década. De um lado, historiadores da caricatura ignoram as representações do espetáculo esportivo. De outro, quase não encontramos estudos no campo da história das práticas esportivas que focalizam a produção caricatural. No entanto, encontraremos nas charges e na tirinha do Urubu, que Henfil criou para o *Jornal dos Sports*, as referências e denúncias mais ousadas sobre o intenso ambiente político daquele momento: as repressões às passeatas, a luta armada e a tortura. São evidências de um discurso humorístico de oposição à ditadura militar que lança mão do futebol, o mesmo instrumento de mobilização de massas que geralmente é associado à propaganda política do regime repressor. Trata-se de material de enorme relevância, se levarmos em conta que o público leitor do periódico esportivo era muito mais diversificado do que os outros veículos que publicou o trabalho do cartunista, onde a censura era muito mais atenta e implacável. Deste modo, acreditamos que a obra de Henfil para o *Jornal dos Sports* merece uma pesquisa mais aprofundada, bem como novas reflexões e abordagens historiográficas.

**Palavras-chave:** Henfil. Ditadura Militar. Futebol.

# URUBU (VULTURE) AND BACALHAU (CODFISH) IN THE RESISTANCE: SOCCER COMIC STRIPS AND CULTURE OPPOSING MILITARY DICTATORSHIP

Flavio Mota de Lacerda Pessoa  
Euclides de Freitas Couto

It was in 1967, at the popular Brazilian newspaper *Jornal dos Sports*, that Henfil made his name as a renowned cartoonist. His career took off and his drawings got published in main Brazilian press vehicles such as *Jornal do Brasil*, *Placar* and *O Pasquim*. This paper intend to draw attention to a less explored source for the historiographical production in two of its fields that had developed with increasing interest through the last decade. On one hand, historians of caricature and printed image have not yet given due attention to the representations of the sporting spectacle. On the other hand, it is hard to find studies on history of sports practices that focus on caricature production. However, it is in Henfil's character Urubu (Vulture) comic strips and cartoons that we can find the most daring denunciations and references about the intense political environment of that time: repression on marches, guerrilla movements and torture. They are proofs of a humoristic speech that opposed the military dictatorship through soccer. The same sport was used by said military forces to mobilize the masses and it is usually associated with the regime's political propaganda. The sports journal had larger audience than that of the other media where Henfil's work was printed, such as satirical weekly journal *O Pasquim*, where there was a greater level of surveillance and censorship. We believe that his work at *Jornal dos Sports* deserves a deeper research, as well as new reflections and historical approaches.

**Key Words:** Henfil. Military Dictatorship. Soccer.

# **O ENSINO DE ARTES E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA METODOLOGIA DE ENSINO TENDO COMO BASE O QUADRINHO *A ARTE: CONVERSAS IMAGINÁRIAS COM MINHA MÃE***

Georgiana Vidal  
Otávio dos Santos

O artigo aborda os seguintes temas: arte, cultura, educação e história em quadrinhos. O objetivo deste estudo foi observar o ensino das linguagens da arte tendo como base a história em quadrinhos *A Arte: conversas imaginárias com a minha mãe*, escrita e ilustrada por Juanjo Sáez, sendo que tal HQ cita com riqueza algumas poéticas artísticas, levando o leitor a uma reflexão sobre diversos estilos visuais e seus respectivos artistas como Picasso, Calder, Miró, Dalí, Warhol, Tàpies entre outros. A linguagem dos quadrinhos é única e pode ampliar a capacidade de expressão criativa do aluno, para que ao ler HQs estabeleça relações com imagens de diferentes estilos e linguagens, desde uma arquitetura moderna, passando por pinturas, móveis, instalações e esculturas de vários artistas. Sendo assim, é possível trabalhar com HQs para ensinar as manifestações artísticas e técnicas, demonstrar o contexto histórico e incentivar a produção artística. Por meio da observação de HQs e de imagens das obras de arte, é possível trabalhar com o conteúdo e as partes da história em quadrinhos. Por fim, a HQ estimula a descoberta de diferentes estilos artísticos, e este desenvolvimento é fundamental e pode ser utilizado como ferramenta de ensino pelo educador na sala de aula.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Ensino de Artes. Linguagens e estilos da arte.

# **THE TEACHING OF THE ARTS AND COMICS: A TEACHING METHODOLOGY BASED ON THE COMIC *THE ART: IMAGINARY CONVERSATIONS WITH MY MOTHER***

Georgiana Vidal  
Otávio dos Santos

The article addresses the following topics: art, culture, education, and comics. The purpose of this study is to observe the teachings of art in the form of language based on comic books. *The Art: imaginary conversations with my mother*, written and illustrated by Juanjo Sáez, who richly describe some poetry in the form of art, taking the reader to reflect on different art styles and their respective icon artists, such as Picasso, Calder, Miró, Dalí, Warhol, Tàpies and others. The language of comic books is unique and can expand the student's creative expression potential so that when reading a comic book, a relationship with different styles of art and languages can be established, such as modern architecture, paintings, mobile (abstract sculpture), installations and sculptures. Thus, it is possible to work with comic books to teach artistic expression, techniques of expressing oneself, historical context of art and to encourage the artistic production. Through the observation of comic books mixed with images of art, it is possible to manipulate the content and parts of the illustration separately. Finally, the comic story stimulates the discovery of different artistic styles, and this development is fundamental and can be used as a teaching tool by the educator in the classroom.

**Key Words:** Comics. The teaching of the arts. Languages and styles of art.

## UMA NARRATIVA GRÁFICA DA ESCOLA DE BELAS ARTES

Giovanna Rita Rabelo de Matos Silva Arruda  
Adherbal Artigiani Neto

O projeto *Uma narrativa gráfica da Escola de Belas Artes* visa colaborar no aprofundamento dos estudos sobre a história da instituição pertencente à Universidade Federal do Rio de Janeiro, analisando partes de sua trajetória e representando-as através da linguagem dos quadrinhos. Propõe-se, com uma narrativa visual, construir ilustrações sobre a Academia Imperial de Belas Artes, como era chamada no século XIX, falando preferencialmente sobre os seus ambientes, professores e alunos, além da história do Brasil que influenciou muito no início das atividades da academia. A metodologia utilizada envolve pesquisas documentais, historiográficas e iconográficas, assim como uma pesquisa prática, sobre o desenho e a ilustração. Como produto, os quadrinhos serão interpretações das referências e podem estimular reflexões sobre as práticas de ensino desenvolvidas na escola. Com finalidade didática, sua acessibilidade poderá auxiliar na valorização e divulgação da história da Escola para estudantes de diferentes áreas e pesquisadores, criando um material em formato de HQ. Para a fundamentação da pesquisa utilizamos diferentes publicações, entre as quais os textos de Sônia Gomes Pereira e Ana Cavalcanti presentes no livro *185 anos da Escola de Belas Artes*. Para a construção visual da HQ, também utilizaremos fontes bibliográficas como *As Barbas do Imperador em quadrinhos*.

**Palavras-chave:** Escola de Belas Artes. História em quadrinhos. Ensino.

## A GRAPHIC NARRATIVE OF THE SCHOOL OF FINE ARTS

Giovanna Rita Rabelo de Matos Silva Arruda  
Adherbal Artigiani Neto

*The project A graphic narrative of the School of Fine Arts* intends to collaborate in the deepening of the institution belonging to Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ) history, analyzing parts of its path and representing those in comics' language. It proposes, with a visual narrative, to build illustrations about the Imperial Academy of Fine Arts as it was called in the nineteenth century, regarding their surroundings, professors and students, besides the history of Brazil that influenced the beginning of the activities of the Academy. The methodology developed involves iconographic, historical and documental researches, as well as practical ones, about drawing and illustration. As a product, the comics will be referential interpretations and may stimulate reflections concerning the practice of education developed in the School. With didactic purpose, its accessibility may help in the School's history valorization and disclosure to students of different areas and researchers, creating a material in the form of comic books. To fundament the research about the School, we will use different publications, including Sônia Gomes Pereira and Ana Calvalcanti's texts present in the book *185 anos da Escola de Belas Artes* (185 years of the School of Fine Arts). In relation to the visual construction of the comics, we will also use bibliographic sources, as *As Barbas do Imperador em quadrinhos* (The Beard of the Emperor in comics).

**Key Words:** School of Fine Arts. HQ. Education.

## CONHECENDO A HQ *TRINITY*: UMA ANÁLISE DO SEU POTENCIAL PEDAGÓGICO

Guilherme Balestiero da Silva

Além das dificuldades comumente encontradas na educação científica, diferentes estudos sinalizam para o insucesso dos alunos brasileiros em leitura (FLOR, 2009). De modo a associá-la ao ensino de ciências, o uso de textos de divulgação científica (TDC) tem despertado o interesse de diversos pesquisadores, e neste contexto desponta como um texto mais próximo da leitura espontânea dos alunos, histórias em quadrinhos (HQ) de divulgação científica. O objetivo desta comunicação consiste na apresentação da HQ *Trinity: a história em quadrinhos da primeira bomba atômica*, e de um quadro analítico que permite a identificação da potencialidade pedagógica de HQ no que diz respeito a sua forma e conteúdo. A análise da obra se deu a partir de adaptações do quadro elaborado por Ferreira e Queiroz (2012) o qual permite o estudo de diferentes TDC. De acordo com os autores, um texto pode ser analisado quanto ao seu conteúdo, em que podemos identificar o tipo de informação predominante, sua temática, sua abordagem e a presença de características da atividade científica, e quanto a sua forma, isto é, a linguagem, estrutura e o emprego de recursos visuais e textuais. Contudo, ao considerarmos a sua linguagem autônoma (RAMOS, 2016), e a definição deste tipo de texto por autores como McCloud (2005), emergem outros elementos interessantes para análise da forma, como o desenho, o letreiramento, as transições de cena, os planos e ângulos de visão. Neste contexto, apresentamos uma análise da HQ *Trinity*, que nos permitiu identificar o seu potencial pedagógico diante do seu conteúdo, em especial para abordagem de temáticas transversais. Outrossim, constatamos elementos próprios da HQ que contribuem para uma maior sensibilização no leitor diante de um tema polêmico, o que permite o seu emprego para o exercício da argumentação e do raciocínio moral dos educandos em sala de aula.

**Palavras-chave:** Ensino de ciências. *Trinity*. Argumentação.

## KNOWING THE GRAPHIC NOVEL *TRINITY*: AN ANALYSIS OF ITS PEDAGOGICAL POTENTIAL

Guilherme Balestiero da Silva

In addition to the difficulties commonly found in scientific education, different studies point to the failure of Brazilian students in reading (FLOR, 2009). In order to associate it with science education, the use of popular science texts (PST) has aroused the interest of several researchers and, in this context, emerges as a text closer to the students' spontaneous reading, graphic novels of scientific divulgation. The objective of this communication is to present the graphic novel *Trinity: a graphic history of the first atomic bomb*, and an analytical framework that allows the identification of the comics pedagogical potential with respect to its form and content. The analysis of the graphic novel was based on adaptations of the framework elaborated by Ferreira and Queiroz (2012) which allows the study of different PSTs. According to the authors, a text can be analyzed as to its content, in which we can identify the predominant type of information, its thematic, its approach and the presence of the scientific activity characteristics, and as to its form, that is, the language, structure and the use of visual and textual resources. However, when we consider its autonomous language (RAMOS, 2016) and the definition of this type of text by authors like McCloud (2005), other interesting elements emerge for the analysis of form, such as drawing, lettering, scene transitions, and the planes and viewing angles. In this context, we present an analysis of the graphic history *Trinity*, which allowed us to identify its pedagogical potential in face of its content, especially to approach transversal themes. In addition, we find elements peculiar to comic books that contribute to the reader greater awareness about a controversial theme, which allows their use for argumentation and the moral reasoning exercise of students in the classroom.

**Key Words:** Science teaching. *Trinity*. Argumentation.



## **A MEMÓRIA E O TESTEMUNHO EM MAUS, A HISTÓRIA DE UM SOBREVIVENTE**

Guilherme Henrique Vicente

Poucos eventos históricos renderem (e ainda rendem) tantos relatos e produções culturais quanto o extermínio sistemático de judeus pelos nazistas, no genocídio que ficou conhecido como Holocausto. E tal abundância contrasta com a dificuldade em produzir narrativas que retratem com respeito o horror, por vezes indizível, dos sobreviventes dos campos de concentração. Entre os principais produtos culturais que foram resultado dessa memória de quem sobreviveu está *Maus, a história de um sobrevivente*, história em quadrinhos escrita e desenhada por Art Spiegelman, artista/escritor nascido na Suécia e radicado nos Estados Unidos. Na *graphic novel*, o autor conta a história de seu pai, sobrevivente do Holocausto, enquanto lida com o peso de ser um descendente da geração que sofreu com o terror da Segunda Guerra Mundial. Além do relato em si, chama a atenção o meio utilizado: os quadrinhos, que mais do que um gênero literário ou uma forma de expressão artística, se constituem como uma linguagem própria, com características que conduzem a formas de leitura específicas. Desta forma, o presente projeto busca entender quais os sentidos produzidos pela obra de Spiegelman. Para tal, far-se-á uso de revisão bibliográfica e da análise do discurso de linha francesa (AD) que tem entre os principais expoentes, Michel Pêcheux (1938-1983) e Eni Orlandi (1942-). O conceito de memória é muito caro a esse campo do conhecimento, já que ela sustenta todo discurso e até impede que o sujeito seja livre para escolher o que falar e quais sentidos serão determinados a partir do que ele diz.

**Palavras-chave:** Análise do Discurso. História em quadrinhos. Maus.

## **THE MEMORY AND TESTIMONY IN MAUS: A SURVIVOR'S TALE**

Guilherme Henrique Vicente

Few historical events have originated as many narratives and cultural productions as the systematic extermination of Jews by the Nazis in the genocide known as The Holocaust. This cultural products abundance contrasts with the difficulty in producing narratives that respectfully portray the unspeakable horror of survivors' concentration camp. Among the most important cultural productions about The Holocaust is *Maus: A Survivor's Tale*, a comic book written and drawn by Art Spiegelman, a Swedish-born artist / writer settled in the United States. In the graphic novel, the author tells the story of his father, a Holocaust survivor, while dealing with the fact that he is a descendant of the generation that suffered with the terror of World War II. In addition to the account itself, attention is drawn to the medium Spiegelman has chosen - comics, which are more than a literary genre or a form of artistic expression, constituting themselves as their own language, with features that lead to specific forms of reading. Thus, this project aims to understand the meanings produced by Spiegelman's work. In order to do so a bibliographical review and a French discourse analysis will be used. This methodology has among the main exponents the authors Michel Pêcheux (1938-1983) and Eni Orlandi (1942-). The concept of memory is highly appreciated in this field of knowledge, since it supports the entire speech and even prevents the subject from being free to choose what to say and which directions will be determined from what he says.

**Key Words:** Discourse analysis. Comics. Holocaust.

## OS QUADRINHOS SANGRAM HISTÓRIA: ANÁLISE DA RELAÇÃO FICÇÃO E HISTÓRIA EM *MAUS*, DE ART SPIEGELMAN

Gustavo Montalvão Freixo

Se entendermos quadrinhos enquanto arte associativa entre imagem e escrita não seria de modo algum estranho se referenciar ao mesmo como “literatura em quadrinhos”. Sabendo então que podemos dar aos quadrinhos o tratamento referente à literatura, tencionamos ampliar este escopo trazendo discussões hoje feitas no campo da história literária para as revistas em quadrinhos. Uma destas reflexões analisa a relação da ficção e realidade dentro dos chamados “romances históricos”. O presente trabalho se propõe a analisar a obra da HQ underground estadunidense *Maus: A Survivor’s Tale*, escrita por Art Spiegelman, publicada entre 1986 e 1991. A narrativa da referida obra envolve a relação do próprio autor com seu pai, Vladek Spiegelman, enquanto o mesmo narra suas desventuras durante a Segunda Grande Guerra, e de como sobreviveu ao campo de concentração de Auschwitz. A obra então possui duas linhas narrativas paralelas principais, uma criada a partir do contato entre Art e Vladek, e a segunda criada a partir do relato narrado (e gravado) de Vladek a respeito de sua visão particular dos advenços pelo qual passou. Para tanto faremos reflexões a partir do ponto de vista do alemão Wolfgang Iser sobre ficção e imaginário promovendo um debate entre o campo literário e histórico.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. História Contemporânea. Segunda Grande Guerra.

## COMIC BOOKS BLEED HISTORY: ANALYSIS OF THE RELATION FICTION AND HISTORY IN ART SPIEGELMAN’S *MAUS*

Gustavo Montalvão Freixo

If we understood comics as an associative art between image and writing, it would not be at all strange to refer to it as “comics’ literature”. Then, knowing that we can give comics the treatment of literature we can broaden this scope by bringing up discussions that are made today in the field of literary history for comic books. One of these reflections treats the relation of fiction and reality within the so-called “historical romances”. The present work intends to analyze the work of the American underground comic strip *Maus, A Survivor’s Tale*, written by Art Spiegelman, published between 1986 and 1991. The narrative of this work involves the author’s own relationship with his father, Vladek Spiegelman, while he recounts his misfortune during World War II, and how he survived the Auschwitz concentration camp. The comic then has two main parallel narrative lines, one created from the contact between Art and Vladek, and the second created from Vladek’s narrated (and recorded) account of his particular vision of the incidents which he faced. For this purpose, we will reflect from the point of view of the German Wolfgang Iser on fiction and imagery promoting a debate between the literary and historical field.

**Key Words:** Comics. Contemporary history. World War II.

# QUADRINHOS E DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA: COMPREENDENDO AÇÃO DOS VÍRUS DA DENGUE NO ORGANISMO HUMANO

Hylío Lagana Fernandes  
Amanda K. Loyolla de Carvalho

GIBIOzine é uma revista de histórias em quadrinhos (HQ) concebida para Divulgação Científica (DC) das Ciências Biológicas: seu nome deriva da fusão da palavra GIBI, associada no Brasil às HQs, com o prefixo BIO, de biologia; o sufixo zine refere-se ao processo de produção da revista, inspirado na ideologia do fanzine. Nascida em 2007 no âmbito de uma Licenciatura em Ciências Biológicas de uma Universidade Federal, a revista GIBIOzine, com forte vocação extensionista, tem se estabelecido como um veículo interessante de DC, sobretudo entre o público jovem. Resultados de diversos trabalhos realizados com essa revista tem apontado que ela é bem aceita e lida por estudantes da escola básica, que a consideram interessante e que contribui para melhor compreensão de conteúdos de biologia. No ano de 2015 foi elaborado um número temático especial sobre “dengue”, em função de um surto epidêmico na cidade de Sorocaba. A análise dessa edição, realizada em duas escolas com estudantes de ensino fundamental e médio, apontou uma contribuição efetiva na compreensão de diversos pontos relacionados à doença (ciclo de vida do mosquito, contaminação, medidas profiláticas, sintomas da doença), porém houve dificuldade para entender o desenvolvimento dos vírus no organismo humano e o sistema de defesa celular. A partir desta constatação foi elaborada uma nova versão dessa parte, para que as informações pudessem ser mais bem compreendidas pelos jovens. Neste artigo analisamos esse processo de reelaboração da HQ, que teve o objetivo de adequar informações para o público-alvo a que se destina. Houve diminuição de textos escritos, antes muito extensos e com termos técnicos, optando-se por um roteiro no qual as próprias personagens fornecem as informações necessárias, utilizando imagens como veículos explicativos, e não palavras técnicas, para cumprir efetivamente seu papel de divulgação das informações científicas.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Disseminação científica. Linguagem dos jovens.

## COMICS AND SCIENTIFIC DISSEMINATION: UNDERSTANDING THE ACTION OF DENGUE VIRUSES IN THE HUMAN ORGANISM

Hylío Lagana Fernandes  
Amanda K. Loyolla de Carvalho

GIBIOzine is a comic book designed for the Scientific Dissemination (DC) of Biological Sciences: its name derives from the fusion of the word GIBI, associated in Brazil to the comics, with the prefix BIO, of biology; the suffix zine refers to the fanzine ideology. Born in 2007 in a graduation course of Biological Sciences from a Federal University, GIBIOzine magazine, with a strong extensionist vocation, has established itself as an interesting vehicle of Scientific Dissemination (DC), especially among the young public. Results of several studies carried out with this journal have pointed out that it is well accepted and read by students of the basic school, who consider it interesting and that contributes to a better understanding of biology contents. In the year 2015, a special thematic number on “dengue” was elaborated, due to an epidemic outbreak in the city of Sorocaba. The analysis of this edition, carried out in two schools with elementary and middle school students, showed an effective contribution to the understanding of several points related to the disease (mosquito life cycle, contamination, prophylactic measures, symptoms), but fail to understand the development of viruses in the human body and the cellular defense system. Based on this observation, a new version of this part was elaborated, so that the information could be better understood by the young people. In this article we analyze this process of re-elaboration of the comic, which had the objective of tailoring information to the target audience for which it is intended. There was a decrease in written texts, which were rather extensive and with technical terms, opting for a script in which the characters themselves provide the necessary information, using images as explanatory vehicles, not technical words, to effectively fulfill their role of disseminating scientific information.

**Key Words:** Comic books. Scientific dissemination. Young people’s language.

## **O RETRATO DE MADAME X: A CONSTRUÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO UM PRODUTO EDUCACIONAL**

Igor Luiz Oliveira Dias

O trabalho busca apresentar uma proposta para a produção de uma história em quadrinhos como produto educacional voltado especialmente para utilização em aulas de artes visuais. O Produto Educacional é uma proposta de ensino, um instrumento didático ou uma ideia para a formação de professores, sendo produzido geralmente com o resultado de uma pesquisa. Para sua criação foram pensadas maneiras de adequação de um conteúdo histórico-artístico para a mídia das Histórias em Quadrinhos, de maneira que o mesmo se estruture como uma narrativa, e ainda assim mantenha um caráter didático. Esta proposta parte do estudo da história do quadro *O Retrato de Madame X*, do pintor italiano John Singer Sargent, e reflete sobre maneiras de adaptação da mesma em uma história em quadrinhos. Com o intuito de compreender este tipo de produção, buscou-se analisar outras histórias em quadrinhos que apresentassem conteúdos semelhantes para assim entender as possibilidades de trabalho abertas pela proposta. Pretende-se com este estudo perceber como a análise de teóricos, críticos e historiadores da arte, assim como a investigação de documentos, fotografias e pinturas da época, podem beneficiar a produção da história que será contada, dando ao produto final características que o habilitem não só como uma história em quadrinhos, mas também como um Produto Educacional plenamente utilizável em um contexto didático.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Produto educacional. Ensino de Artes.

## **THE PORTRAIT OF MADAME X: BUILDING A COMIC BOOK AS AN EDUCATIONAL PRODUCT**

Igor Luiz Oliveira Dias

The present paper seeks to present a proposal for a comic book production, being this an educational product focused especially on the use in visual arts classes. The Educational Product is a teaching proposal, a teaching tool or a proposal for teacher training, usually produced as a result of a research. For this proposal it were considered ways to adapt a historical-artistic content to the comics media so that it can be structured as a narrative, and yet maintains content with a didactic form. The proposal starts from the study of the history of the painting *The Portrait of Madame X*, painted by the Italian John Singer Sargent, and considers ways of adapting it to the comic book. In order to understand this kind of production, we tried to analyze other comics that presented similar contents to be able to understand the possibilities of work opened by the proposal. This study intends to perceive how the analysis of theorists, critics and historians of art, as well as the investigation of documents, photographs and paintings of the period can benefit the production of the story that will be told. Giving to the final product characteristics that enable it not only as a comic book, but also as a fully usable Educational Product in a didactic context.

**Key Words:** Comic books. Educacional product. Art teaching.

## **MAUS E AS RELAÇÕES DE FORÇA PELO ANTROPOMORFISMO**

Isabela Rodrigues Vieira

Um dos rótulos que ajudaram a popularizar e dar maior credibilidade à história em quadrinhos *Maus* foi o fato de ter recebido um prêmio do Pulitzer, nos Estados Unidos, em 1992. Segundo García (2012), este fato ajudou o romance gráfico a se popularizar rapidamente e acabou se tornando um marco dentro das histórias em quadrinhos. Art Spiegelman, ao narrar a trajetória de seu pai, um sobrevivente do regime nazista, utiliza o conceito do antropomorfismo para construir/compor os personagens. A aparição de personagens na forma de animais (o rato representando os judeus, o gato, os alemães, no caso de *Maus*) é algo recorrente no universo quadrinístico, assim como a disputa entre gato e rato, como vemos em Tom e Jerry, por exemplo. Entretanto, Weiner (2003) nos mostra que *Maus* (2009) está bem longe de ser engraçado, é algo trágico e isto é um dos seus diferenciais. O objetivo desta comunicação é averiguar de que forma se dão as relações de força representada visualmente por meio do antropomorfismo no romance gráfico *Maus*, especificamente na personagem Vladek Spiegelman. Para o estudo, será acionado o escopo teórico da Análise do Discurso de linha francesa, que permite análises com um olhar mais profundo sobre os aspectos ideológicos dos enunciados, sejam elas verbais ou visuais. Focaremos, então, a análise na Formação Imaginária (FI), que nos mostra de que forma as imagens são projetadas socialmente. Dentro da FI, temos as Condições de Produção funcionando de acordo com certos fatores: relações de sentido, mecanismos de antecipação e relações de força (ORLANDI, 1999). Sendo assim, o sujeito, a partir do seu lugar de fala, constituirá os seus dizeres. Para isso, nos embasaremos nos estudos de Pêcheux (1988), Althusser (1999), Orlandi (1999) e Courtine (2009), ao lado de Junior (2004), García (2012), Mazur e Danner (2014) e Ramos (2016).

**Palavras-chave:** Relações de força. Antropomorfismo. Maus.

## **MAUS AND THE POWER RELATIONS BY ANTHROPOMORPHISM**

Isabela Rodrigues Vieira

One of the labels that helped the comic book *Maus* to popularize and build up more credibility, was the fact that it was awarded with a Pulitzer prize in 1992. According to García (2012), the event helped this graphic novel to popularize quickly and it ended up being a mark in the history of comic books. Art Spiegelman, by telling his father's journey, a survivor of the Nazi regime, draws on the anthropomorphism in the animals' form to build his characters. The appearance of characters in the shape of animals (rats representing the Jews, and the cat representing the Germans, in case of *Maus*) is something frequent in the comic books universe, just as a battle between a cat and a mouse, like in Tom and Jerry, for example. Nevertheless, Weiner (2003) shows us that *Maus* (2009) is far from being funny, it is something tragical and that is one of its distinctions. The objective of this communication is to investigate in what way the power relations are given through the anthropomorphism in the Graphic Novel *Maus*, specifically in the Vladek Spiegelman character. For this study, we are going to use, as a theoretical scope, the French Discourse Analysis, which allows a deep analysis of the ideological aspects of statements, whether they are visual or verbal. We will focus on the Imaginary Formation (IF), which shows us how these images are projected socially. Within the IF, we have the Production Conditions based on certain aspects: meaning relations, mechanisms of anticipation and power relations (ORLANDI, 1999). Therefore, the subject from its place of speech, will build its sayings. To do so, our research will be based on studies from Pêcheux (1988), Althusser (1999), Orlandi (1999) and Courtine (2009), alongside Junior (2004), García (2012), Mazur and Danner (2014) and Ramos (2016).

**Key Words:** Power Relations. Anthropomorphism. Maus.

## MAGIA E RELIGIÃO NO UNIVERSO FICCIONAL DE SHAZAM, DE JERRY ORDWAY

Iuri Andréas Reblin

Um estudo sobre magia e religião no universo ficcional de Shazam. Por meio de uma pesquisa exploratória e bibliográfica, o estudo investiga como magia e religião são apresentados na fase de Jerry Ordway, a partir de um diálogo com a pesquisa de Marcel Mauss em *Esboço de uma Teoria Geral da Magia*. Intitulada como *O poder de Shazam*, com 48 edições, além de uma *graphic novel* de origem e uma edição anual e publicada entre 1994-1999, a fase de Ordway retoma mitos sedimentados na fase da Fawcett Publications e explora uma aproximação maior com aspectos religiosos tais como: a centralidade da palavra, a invocação e o papel de entidades mítico-religiosas e o poder da magia como a arte do impossível. Religião e magia são expressões culturais que se confundem, mesmo que o pensamento teológico ocidental tenha desenvolvido uma percepção de religião mais próxima da metafísica e mais distante do uso comum. Há, na magia, uma relação íntima entre o encantamento, a entidade invocada e a pessoa habilitada nas artes mágicas, o que se evidencia no modo como Billy Batson, Mary Bromfield e Freddy Freeman executam suas ações heroicas. Ao final, o estudo indica a originalidade de um universo ficcional da cultura *pop* que se apropriou de elementos da magia e da religião de um modo muito singular num gênero narrativo marcado pela ficção científica.

**Palavras-chave:** Shazam (personagem). Jerry Ordway. Religião e Magia.

## MAGIC AND RELIGION IN THE FICTIONAL UNIVERSE OF JERRY ORDWAY'S SHAZAM

Iuri Andréas Reblin

A study on magic and religion in the fictional universe of Shazam. Through an exploratory and bibliographical research, the study investigates how magic and religion are presented in the Jerry Ordway phase, from a dialogue with Marcel Mauss' research published in *A General Theory of Magic*. Entitled *The Power of Shazam*, with 48 issues, as well as a graphic novel with the original story and an annual special edition, published between 1994-1999, the Ordway phase resumes sedimented myths in the phase of Fawcett Publications and explores a greater approximation with religious aspects such as the centrality of the word, the invocation and the role of mythical-religious entities and the power of magic as the art of the impossible. Religion and magic are intertwined cultural expressions, even if Western theological thinking has developed a perception of religion that is closer to metaphysics and more distant from common usage. There is in magic an intimate relationship between the enchantment, the entity invoked and the person skilled in the magical arts, which is evidenced by the way Billy Batson, Mary Bromfield, and Freddy Freeman perform their heroic deeds. In the end, the study indicates the originality of a fictional universe of pop culture that appropriated elements of magic and religion in a very unique way in a narrative genre marked by science fiction.

**Key Words:** Shazam (character). Jerry Ordway. Religion and Magic.

## QUESTÕES DE ENSINO DE HISTÓRIA E QUADRINHOS: CULTURA HISTÓRICA ENQUANTO CONCEITO E CHAVE DE ANÁLISE

Janaina de Paula do Espírito Santo

Cada vez mais a história e o conhecimento histórico se fazem conhecer em âmbitos públicos para além das discussões acadêmicas (e às vezes, apesar delas). São elementos de leitura de mundo, que muitas vezes, soam como mais acessíveis do que os referendados pela ciência histórica. Neste trabalho, apresentamos uma discussão conceitual a respeito da junção do uso que se faz da memoração e do saber histórico com o fator de entretenimento no espaço dos quadrinhos de temáticas históricas. Entendemos que, quadrinhos são um meio de produção cultural que carregam em si a capacidade de constituir uma espécie de condutor de sensibilidades e informações. Enquanto um artefato cultural representante da “sociedade da informação” na qual estamos inseridos, elas reproduzem, para além da leitura da “obra de arte”, no sentido dado por Raymond Williams, elementos desta enorme rede de informação, a indústria cultural que permeia nossa vida. Conhecer, descrever e apresentar estas fontes é uma possibilidade válida de análise das mesmas, o que ampliaria suas possibilidades de trabalho no âmbito da história ensinada, para além do recurso de ilustração de conceitos e acontecimentos trabalhados em sala de aula. Ao estabelecer a cultura histórica enquanto categoria de análise e tentar entender os processos de formação de sentido inerentes à natureza da fonte quadrinizada, busca-se contribuir para um maior entendimento dos diálogos possíveis entre a história e as histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Cultura histórica. História em quadrinhos. Ensino de história.

## HISTORY AND COMICS: HISTORICAL CULTURE AS CONCEPT AND ANALYSIS

Janaina de Paula do Espírito Santo

Increasingly, history and historical knowledge are made known in public spheres beyond academic discussions (and sometimes despite them). They are elements of world reading, which often sound as more accessible than those endorsed by historical science. In this work we present a conceptual discussion about the combination of the use of memory and historical knowledge with the entertainment factor in the comic space of historical themes. We understand that comics are a means of cultural production that carry within themselves the capability to constitute a kind of driver of sensitivities and information. As a cultural artefact representing the “information society” to which we are inserted, they reproduce, in addition to the reading of the “work of art”, in the sense given by Raymond Williams, elements of this enormous information network, the cultural industry that permeates our life. Knowing, describing and presenting these sources is a valid possibility to analyse them, which would expand their possibilities of work within the history taught, as well as the resource of illustration of concepts and events studied in the classroom. In establishing historical culture as a category of analysis and trying to understand the processes of sense formation inherent in the nature of the quoted source, we seek to contribute to a better understanding of the possible dialogues between history and comics.

**Key Words:** Historical culture. History teaching. Comics.

## **SPHERA. QUADRINHOS INDEPENDENTES: COMO SE FAZ?**

Jorge Alberto Paiva da Costa

Os quadrinhos são reconhecidos mundialmente como uma forma de arte, expressão e entretenimento que pode se hibridizar de diversas formas com a literatura, animação, games e cinema. A Nona Arte, assim, é um meio de disseminar o conhecimento e sentimento humano cada vez mais presente na cultura contemporânea. Para os autores de quadrinhos o momento atual disponibiliza novos caminhos de publicação como o *crowd funding* e plataformas de web comic que muitas vezes possibilitam diálogos entre o *underground* e o *mainstream*. Dentro deste assunto, a pesquisa surge da necessidade de gerar conteúdo acadêmico sobre uma área ainda em desenvolvimento e com pouca bibliografia. O objetivo é iniciar o registro e análise do processo do autor de um quadrinho autoral e suas dificuldades de planejamento até a publicação da obra no meio digital, vislumbrando uma futura publicação por *crowd funding*. Será analisada a linguagem dos quadrinhos e o *design* de *layout* das páginas até a criação da marca. Para este intento, o objeto de estudo deste artigo é o quadrinho *Sphera*, postado na plataforma de webcomic *Tapastic*. A metodologia deste estudo para análise das páginas dos quadrinhos acontece a partir das ferramentas da *Gestalt* de Arheim e semióticos de Gombrich e os teóricos sobre os quadrinhos Will Eisner e McCloud.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Quadrinhos independentes. Quadrinhos autorais.

## **SPHERA. INDEPENDENT COMICS: HOW DO YOU DO IT?**

Jorge Alberto Paiva da Costa

Comics are recognized worldwide as a form of art, expression and entertainment that can hybridize in various ways with literature, animation, games and cinema. The ninth art is thus a means of disseminating the human knowledge and feeling that is increasingly present in contemporary culture. For the authors of comics, the current moment offers new ways of publishing such as crowd founding and comic web platforms that often make possible dialogues between the underground and the mainstream. Within this subject, the research arises from the need to generate academic content about an area still under development and with little bibliography. The objective is to begin the recording and analysis of the process of the author of an author's comic and its difficulties of planning until the publication of the work in the digital medium, glimpsing a future publication by crowd founding. It will analyze the comics language and layout design of the pages until the brand creation. For this intent this article object of study is the *Sphera* comic, posted on the webcomic *Tapastic* platform. The methodology of this study for the comic pages analysis is based on the tools of the Gestalt of Arheim and semiotics of Gombrich and comic theorists about Will Eisner and McCloud.

**Key Words:** Comics. Independent comics. Authorial comics.



## A REPRESENTAÇÃO DA SEXUALIDADE FEMININA NOS QUADRINHOS: BRASILEIRAS QUE SUBVERTEM A LÓGICA DO PRAZER

Kamilla Christina Alves  
Luciene Araújo de Almeida

Propomos nesta comunicação problematizar a representação feminina nas histórias em quadrinhos. Para isto selecionamos três autoras que colocam a mulher como protagonista de suas vidas e desejos. Com o advento da televisão, os corpos femininos ganharam ainda mais destaque, uma vez que se busca atender aos desejos de uma sociedade machista e heterossexual que coloca a mulher na condição de objeto, apenas para atender aos anseios e fetiches masculinos. Na contramão deste machismo, mulheres que cresceram nesta conjuntura encontraram uma forma de representação independente. Através das histórias em quadrinhos se reafirmam como feminino e são resistência nessa sociedade construída sob os discursos da masculinidade tóxica. Elas que já tiveram seu corpo objetificado de tantas maneiras diferentes, hoje, se publicam de forma independente, demonstrando através das representações simbólicas nas histórias em quadrinhos que é possível que as personagens femininas sejam autoras e protagonistas dos seus prazeres, seja no ato libertário da masturbação, como na desconstrução de narrativas que não possibilitem às mulheres serem sujeitos de suas satisfações, na simples escolha de ter relação sexual casual ou não em um primeiro encontro, algo que para o universo masculino é naturalizado e autorizado, ou ainda uma heroína que rompe com o lugar social da marginalidade representado pela lésbica. Para a análise das personagens, dialogaremos com autoras que problematizam as questões de gênero, como Judith Butler, Bell Hooks e Ediliane Boff. Destacaremos como as personagens criadas por mulheres são fortes e independentes quebrando os paradigmas culturais, por meio de obras como *Garota Siririca* (2018), *Magra de ruim* (2016) e *Só Ana* (2018), desmistificando a representação do feminino obrigatoriamente baseada no padrão de beleza. A equiparação dos sexos acerca dos direitos iguais deve perpassar pelos prazeres iguais, as mulheres assim como os homens devem ter direito sobre seu corpo e suas representações.

**Palavras-chave:** Sexualidade. Feminino. História em quadrinhos.

## THE REPRESENTATION OF FEMININE SEXUALITY IN COMIC BOOKS: BRAZILIAN WOMEN WHO SUBVERT THE LOGIC OF PLEASURE

Kamilla Christina Alves  
Luciene Araújo de Almeida

We propose to problematize the female representation in comics in this communication. We selected three authors that place women as the protagonist of their lives and desires. With television, women's bodies gained greater prominence, since they seek to meet the desires of a sexist heterosexual society that places women in the condition of an object to satisfy the male longings and fetishes. Against this male chauvinism, women who grew up at this scenario found a form of independent representation, and through comic books they reaffirm themselves as feminine and represent resistance in this society built under the discourses of toxic masculinity. Those who have had their bodies objectified in so many different ways, today, are published independently, demonstrating through symbolic representations in the comics that it is possible for female characters to be the authors and the protagonists of their pleasures. This may be understood in the libertarian act of masturbation, as well as in the deconstruction of narratives that do not allow women to be subjects of their satisfactions, when choosing to have casual sex at a first date for example, which is something that for masculine universe is naturalized and authorized, or even having as heroine a woman breaking with the social place of marginality represented by the lesbian. Analyzing the characters, we will dialogue with authors who problematize gender issues, such as Judith Butler, bell hooks, pen name of Gloria Jean Watkins, and Ediliane Boff. We will emphasize how the characters created by women are strong and independent breaking the cultural paradigms, through works like *Garota Siririca* (Siririca Girl, 2018), *Magra de Ruim* (Lean of bad, 2016) and *Só Ana* (Only Ana, 2018), demystifying the representation of the feminine obligatorily based on the beauty pattern. The equality of the sexes over equal rights must pervade equal pleasures; women as well as men should have rights over their bodies and their representations.

**Key Words:** Sexuality. Female. Comics.

## CORPOS E SEXUALIDADES CENSURADOS: HISTÓRIA E CONTEÚDOS DOS QUADRINHOS HOMOERÓTICOS NO BRASIL

Kauê de Carvalho Xavier  
Vitor Souza Lima Blotta

Com o propósito de estudar a representação social dos corpos LGBT nos quadrinhos, este trabalho busca analisar os títulos homoeróticos *Playgay* (1982) e *Negrões do Basquete* (2018) de diferentes contextos histórico-sociais a fim de perceber como as figuras LGBT são construídas em narrativas de épocas distintas no cenário *underground*. Diante da complexidade de categorizar o que é erótico e o que é pornográfico (MORAES e LAPEIZ, 1984), e, sabendo que, até certo grau os quadrinhos e a pornografia/erotismo lidam ou lidaram com repressões, a escolha das obras analisadas parte de um critério mais amplo de seleção: o obstáculo da censura sobre a presença de personagens e/ou temáticas LGBT. Sendo assim, ao relacionar a censura que se desenvolveu desde o início dos anos 1950, nos Estados Unidos, e mais tarde no Brasil, sustentada, dentre outros fatores, pelas especulações de conteúdo homossexual nos quadrinhos infanto-juvenis, ao cenário atual, pretende-se qualificar os tipos de censura e apontar as diferenças entre os quadrinhos homoeróticos independentes e as produções da indústria pornô gay contemporânea no Brasil. Para tanto, promove-se a análise dos conteúdos das referidas obras por meio do cruzamento de categorias do debate queer (BUTLER, 2017), da sexualidade (FOUCAULT, 1980) e da interseccionalidade (DAVIS, 2016) com categorias da linguagem dos quadrinhos, como a transgressão e a variabilidade de formatos em Moore (2012) e o uso da sarjeta em Eisner (2010) e McCloud (2005). Como resultado, espera-se averiguar as condições para a tolerância da presença LGBT nos quadrinhos mediante formas de representação social nestas narrativas, além dos impactos dos mecanismos de repressão para a invisibilidade e o silenciamento dos corpos e sexualidades desviantes.

**Palavras-chave:** Quadrinhos homoeróticos. Censura. Corpos *queer*.

## CENSORED BODIES AND SEXUALITIES: HISTORY AND CONTENTS OF HOMOEROTIC COMICS IN BRAZIL

Kauê de Carvalho Xavier  
Vitor Souza Lima Blotta

With the purpose of studying the social representation of LGBT bodies in comics, this work aims to analyze the homoerotic titles *Playgay* (1982) and *Negrões do Basquete* (2018) from different historical and social contexts in order to understand how LGBT characters are constructed in narratives of different times in the underground scene. In the face of the complexity of categorizing what is erotic and what is pornographic (Moraes and Lapeiz, 1984), and knowing that, in a way comics and pornography/eroticism deal with repression, the criterion of selection of the works analyzed is based on the obstacle of the censorship over the presence of LGBT characters and themes. Thus, considering the censorship that has developed since the beginning of the 1950s, in the United States, and later in Brazil, sustained, among other factors, by the speculation of homosexual content in children's comic books, this research intends to qualify the types of censorship and the differences between the independent homoerotic comics and the productions of the contemporary gay porn industry in Brazil. In order to do so, a content analysis of these works is promoted through the intersection of categories of the queer debate (Butler, 2017), sexuality (Foucault, 1980) and intersectionality (Davis, 2016) such as the transgression and variability of formats in Moore (2012) and the gutter effect in Eisner (2010) and McCloud (2005). As a result, it is hoped to ascertain the conditions through forms of social representation in these narratives, as well as the impacts of repression mechanisms for invisibility and the silencing of deviant bodies and sexualities.

**Key Words:** Homoerotic comics. Censorship. Queer bodies.

## GRUPOS DE ESTUDOS E PESQUISAS EM QUADRINHOS: PERSPECTIVAS E RESULTADOS

Laluña Gusmão Machado

Há aproximadamente 50 anos, pioneiros como Sonia Luyten, Waldomiro Vergueiro, Álvaro de Moya, Antônio Cagnin e Moacy Cirne deram os primeiros passos para a sedimentação da pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos no país. Esses mesmos pesquisadores serviram de bases para outras gerações de estudiosos da arte sequencial que vieram em seguida. Contudo, mesmo com grandes dificuldades em se aprofundar nos conhecimentos teóricos sobre a nona arte, houve um crescimento de trabalhos desenvolvidos diretamente ou indiretamente sobre as histórias em quadrinhos. Em 2016, Callari e Gentil (2016) mostraram em formato de gráfico um aumento significativo de trabalhos entregues somente da Universidade de São Paulo, que subiu de 13 pesquisas entre 2000 e 2005 para 81 entre 2010 e 2013. Vergueiro e Santos (2006) também apontam que os estudos sobre quadrinhos tiveram um crescimento em diversas áreas do conhecimento, fato observável também nos históricos de inscrições das Jornadas Internacionais de histórias em quadrinhos. Além disso, este crescimento pode ser derivado do surgimento de grupos de estudos e pesquisas focados nos quadrinhos como o HQuê?, na Bahia; Cult de Cultura, no Rio Grande do Sul; o Sonia Luyten, sediado na Gibiteca de Santos; e o Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA, e tantos outros no país. Assim, este artigo visa apontar algumas perspectivas e resultados obtidos por dois grupos coordenados pela autora, a partir das considerações dos teóricos elencados na pesquisa.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Grupos de pesquisa. Estudos acadêmicos.

## GROUPS OF STUDIES AND RESEARCHES IN COMICS: PROSPECTS AND RESULTS

Laluña Gusmão Machado

About 50 years ago, pioneers like Sonia Luyten, Waldomiro Vergueiro, Álvaro de Moya, Antônio Cagnin and Moacy Cirne took the first steps towards sedimentation of academic research in Comics in Brazil. These very researchers paved the way for other generations of sequential art scholars who came afterwards. However, even with great difficulties in deepening the theoretical knowledge on the ninth art, there was a growth in the number of works developed directly or indirectly about Comics. In 2016, Callari and Gentil (2016) showed in a graph format a significant increase of works delivered only from the University of São Paulo, which rose from 13 surveys between 2000 and 2005 to 81 between 2010 and 2013. Vergueiro and Santos (2006) also point out that studies on comics have grown in several areas of knowledge, a fact that can also be seen in the records of Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos (International Lectures on Comics). In addition, this growth can be derived from the emergence of study groups and studies focused on Comics such as HQuê?, in Bahia State; Cult of Culture, in Rio Grande do Sul State; Sonia Luyten, based in Gibiteca de Santos (costal city in São Paulo State); and the Comics Observatory, from ECA, and so many others in the country. Thus, this article aims to point out some perspectives and results obtained by two groups coordinated by this author, based on the considerations of the scholars listed in the research.

**Key Words:** Comics. Research groups. Academic studies.

## A DIFÍCIL ARTE DE SOBREVIVER

Lanita Helaine da Silva Neves Sizanosky  
Idiana Faversoni Delanhese  
William Sussumu Takata

A história em quadrinhos *Finório* foi produzida em 2016 pelo artista Marco Oliveira, cartunista desde 2009, por meio do seu quarto livro, lançado pela Zarabatana Books, e seu primeiro trabalho como roteirista em um projeto longo, o autor nos apresenta o personagem Francisco, o Frank, também conhecido por Finório, nome este utilizado como gíria para designar a espessura de um cigarro de maconha. O autor nos mostra a dramática realidade de uma criança que desde cedo sofreu o impacto das agruras da exclusão social, da violência das ruas, do *bullying* e do futuro incerto. A inocência e a ilusão do personagem aos poucos vão se dissipando pelo convívio com os meninos maiores, seja pelas conversas ou pelas brincadeiras embrutecidas. Nas ruas, Finório descobre nas diferentes fases da sua vida que o poder que impera é pela força, intimidação e pela violência, e, portanto, quando adulto, desenvolve uma postura desconfiada e vingativa. Os traços fortes em preto e branco, utilizados por Marco Oliveira em todos os quadros desta história, denotam a constante tensão que envolve a trama e o seu término estarrecedor. Ao tratarmos sobre algumas das violências vividas como *bullying*, negligência familiar, exclusão social e a criminalidade utilizaremos como base, entre diversos autores, Pretto, Silva e documentos como o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), dados sobre o Levantamento Anual do Sistema Nacional de Atendimento Socioeducativo (SINASE/2016), o estudo do Ministério dos Direitos Humanos sobre a Violência contra crianças e adolescentes e o Estatuto da Juventude. Analisaremos por meio da linguagem dos quadrinhos, como o autor se utiliza desta mídia para explicar sobre como a violência infantil reflete nas escolhas da fase adulta.

**Palavras-chave:** Violência. Bullying. Exclusão Social.

## THE HARD ART OF SURVIVING

Lanita Helaine da Silva Neves Sizanosky  
Idiana Faversoni Delanhese  
William Sussumu Takata

The comic book *Finório* was produced in 2016 by the artist Marco Oliveira, a cartoonist since 2009, through his fourth book, published by Zarabatana Books, and his first work as a screenwriter in a long project. The author introduces us the character Francisco, Frank, also known as Finório, a name used as slang to designate the thickness of a marijuana cigarette. The author shows us the dramatic reality of a child who, from an early age, has suffered from the hardships of social exclusion, street violence, bullying and the uncertain future. The innocence and illusion of the character gradually dissipate by living with the older boys, whether by the conversations or the brutalized games. In the streets, Finório discovers in the different phases of his life that the power that prevails is by force, intimidation and violence, and therefore, as an adult, develops a suspicious and vengeful attitude. The strong black and white lines used by Marco Oliveira in every frame of this story denote the constant tension that surrounds the plot and its terrifying ending. In dealing with some of the violence experienced as bullying, family neglect, social exclusion and criminality we will use Pretto, Silva and documents such as the Statute of the Child and Adolescent (ECA), among several authors, data on the Annual National System Survey (SINASE / 2016), the study of the Ministry of Human Rights on Violence against children and adolescents and the Youth Statute. We will analyze through the language of comics, as the author uses this media to explain how child violence reflects in the choices of adulthood.

**Key Words:** Violence. Bullying. Social exclusion.

## A CENTRALIDADE DO SUPER-HERÓI NA CULTURA POP: FÃS, CONSUMO E IDENTIDADES

Larissa Tamborindenguy Becko

Os super-heróis das histórias em quadrinhos, de forma geral, conquistaram espaço para além das prateleiras de bancas, livrarias e lojas voltadas para este mercado. A proposta do trabalho é verificar de que forma os fãs de super-heróis da Marvel e da DC Comics constroem as suas estratégias de envolvimento com os personagens a partir das práticas de consumo e como este processo se relaciona à constituição de uma cultura de fã e à construção de identidade destes indivíduos. A pesquisa apoia-se em uma abordagem qualitativa de viés etnográfico para analisar três categorias: cultura do fã, consumo e identidades. A primeira está baseada, principalmente, nas contribuições de Jenkins (1992, 2006, 2009) e Hills (2002, 2015). Os processos de consumo são analisados por uma perspectiva cultural, partindo essencialmente dos preceitos de Miller (2007, 2011, 2013) e Barbosa & Campbell (2006). Por fim, as questões relacionadas à identidade têm como aporte as reflexões de Hall (2003, 2006), García Canclini (1995, 2011), Martín-Barbero (1997, 2014) e Ortiz (2003). As análises realizadas a partir dos movimentos empíricos denotam uma correlação íntima entre as três categorias propostas e evidenciam a centralidade dos super-heróis na cultura pop contemporânea, devido ao caráter multimidiático e ao status de *mainstream* que esses personagens adquiriram.

**Palavras-chave:** Super-heróis. Cultura do fã. Consumo.

## THE CENTRALITY OF THE SUPERHERO IN POP CULTURE: FANS, CONSUMPTION AND IDENTITIES

Larissa Tamborindenguy Becko

The comic book superheroes, in general, have gained space beyond the shelves of newsstand, book stores and stores geared toward that market. The purpose of the paper is to see how the fans of Marvel and DC Comics superheroes build their strategies of involvement with the characters through their consumer practices and how this process relates to building a fan culture and to the construction of identity of these individuals. The research is based on a qualitative approach with an ethnographic bias to analyze three categories: fan culture, consumption and identities. The first one is supported mainly by the contributions of Jenkins (1992, 2006, 2009) and Hills (2002, 2015). The processes of consumption are analyzed through a cultural perspective, based essentially on the precepts of Miller (2007, 2011, 2013) and Barbosa & Campbell (2006). At last, the questions related to identity are supported by the reflections of Hall (2003, 2006), García Canclini (1995, 2011), Martín-Barbero (1997, 2014), and Ortiz (2003). The analyzes made from the empirical movements show an intimate correlation between the three proposed categories and highlight the centrality of superheroes in contemporary pop culture due to the multi-media character and the mainstream status that these characters have acquired.

**Key Words:** Superheroes. Fan culture. Consumption.

# JORNALISMO EM QUADRINHOS COMO GÊNERO HÍBRIDO: A TRAJETÓRIA E A MORTE DE MARIELLE FRANCO

Laura Sanábio Freesz Rezende  
Cláudia Thomé

O presente trabalho apresenta resultado parcial de pesquisa sobre o potencial dos quadrinhos para construir narrativas jornalísticas em contexto de conflito e violência. O chamado jornalismo em quadrinhos apresenta-se como possível gênero híbrido que viabiliza a proteção de identidades no relato de crimes. O foco deste artigo é a análise do quadrinho intitulado “Como Ângela Davis”, publicado em 2018 no jornal italiano *IL Manifesto*, que conta a história da vereadora do Rio Marielle Franco, assassinada em março de 2018. O objetivo é examinar o uso da linguagem em quadrinhos como recurso na produção jornalística e analisar de que maneira o jornalismo em quadrinhos se apropria de outros meios, como textos literários, cinema e televisão, especialmente nas reportagens escolhidas como amostra. Interessa ainda detectar como a narrativa construída e publicada em um jornal italiano representa e conta a trajetória de Marielle por meio de imagens e texto. Para tal análise, serão utilizados referenciais teóricos relacionados ao jornalismo literário, às narrativas híbridas e às características dos quadrinhos, e a metodologia crítica da narrativa, de Luiz Gonzaga Motta (2013), com suas devidas intertextualidades com autores como Vera Follan Figueiredo (2010). A hipótese desta pesquisa é de que a linguagem quadrinística potencializa o poder de uma matéria investigativa, através da utilização de imagens importantes para a pauta, como a proteção da identidade das pessoas.

**Palavras-chave:** Jornalismo em quadrinhos. Narrativa híbrida. Análise crítica.

# COMIC JOURNALISM AS A HYBRID GENRE: THE TRAJECTORY CAREER AND DEATH OF MARIELLE FRANCO

Laura Sanábio Freesz Rezende  
Cláudia Thomé

This paper presents a partial research result on the potential of comics to construct journalistic narratives in the context of conflict and violence. The so-called comics journalism presents itself as a possible hybrid genre that enables the protection of identities in the reporting of crimes. The focus of this article is the analysis of the comic journalism titled “Como Ângela Davis”, published in 2018 in the Italian newspaper *IL Manifesto*, which tells the story of the councilwoman Marielle Franco, killed in March 2018. The goal is to examine the use of language in comics as a resource in journalistic production and to analyze how comic journalism appropriates other media, such as literary texts, cinema and television, especially in the articles selected as a sample. It is also interesting to detect how the narrative constructed and published in an Italian newspaper represents and tells the trajectory career of Marielle through images and text. For this analysis, it will be used some theoretical references related to literary journalism, hybrid narratives and comic features, and Luiz Gonzaga Motta’s (2013) critical narrative methodology, with its due intertextualities with authors such as Vera Follan Figueiredo (2010). The hypothesis of this research is that the comic’s language empowers the research subject, by the use of important images to the agenda, such as the protection of the identity of the people.

**Key Words:** Comics journalism. Hybrid narrative. Critical analysis.

## **JEREMIAS - PELE: ENCARANDO O RACISMO NA INFÂNCIA**

Leonardo Rodrigues dos Santos

O presente trabalho pretende discutir algumas das diversas faces do racismo que são enfrentadas ainda na infância, usando como objeto de estudo a *graphic novel Jeremias - Pele*, de autoria de Rafael Calça e Jefferson Costa para o selo Graphic MSP da Maurício de Sousa Produções. A obra em questão é um marco, sendo a primeira vez que o personagem Jeremias, um garoto negro, em quase 50 anos de existência, estreia uma capa de quadrinho. Em *Pele*, Jeremias é um personagem desenvolvido, que possui um contexto pessoal e personalidade. Ele é o melhor aluno da classe, possui pais amorosos e adora ciências, mas logo cedo se vê diante das cruéis faces do racismo, não só com ele, mas com todos os outros negros a sua volta, inclusive seus pais. Jeremias deixa de ser um garoto e se torna um garoto negro, passando a enxergar tudo o que isto pode significar e acarretar na sociedade em que vive. No trabalho serão usados conceitos como os de negritude e identidades negras de Bell Hooks, emocionalidade e ascensão social de Neusa Santos Souza, além de diálogos com outras obras que abordem questões raciais, como os quadrinhos *Encruzilhada* e *Cumbe* de Marcelo D'Saete, entre outros.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Representação do negro. Racismo.

## **JEREMIAS - PELE: FACING RACISM IN THE CHILDHOOD**

Leonardo Rodrigues dos Santos

The following paper intends to discuss some of the racism aspects that are faced as early as in childhood, using as an object the graphic novel *Pele* by Rafael Calça and Jefferson Costa, made for the Graphic MSP seal from Mauricio de Souza Produções. The piece in question is an important mark, since it is the first time that the character Jeremias, a black boy, in almost 50 years of existence stars in the cover of a comic book. In *Pele*, he is a developed character, having a relevant personal context and personality. He is the best student in his class, he has loving parents and loves sciences, but sees himself facing the cruelty of racism soon enough, not only directed to him but to all the other black people that surround him, including his own parents. Jeremias is not just a boy anymore, becoming then a black boy and noticing how much this is significant and how much this can affect the society he lives in. This work will make use of concepts such as blackness and black identities by Bell Hooks, emotionality and social ascension by Neusa Santos Souza, as well as dialogues with other works that approach racial issues, such as the comics *Encruzilhada* (Crossroad) and *Cumbe* (Run for it) by Marcelo D'Saete and others.

**Key Words:** Comics. Black representation. Racism.

## DICIONÁRIO CRÍTICO: PENSAR DEFINIÇÕES DE QUADRINHOS A PARTIR DE BATAILLE E BENJAMIN

Lielson Zeni

A minha proposta é investir na tentativa de construção de um dicionário crítico conforme o modelo de Georges Bataille na sua revista *Documents*. O escritor francês, na revista que ajudou a editar entre 1929 e 1930, na França, publicava, entre outros ensaios, textos curtos e fragmentários que chamou de “dicionário crítico”, nos quais se propunha a pensar, em chave epistemológica bastante particular, definições para termos como ‘o informe’, ‘o olho’, ‘a poeira’, ‘o materialismo’, entre diversos outros. Com uma orientação bastante ligada à ordem material do mundo, Georges Bataille definia termos, que poderiam acabar como abstrações, de modo bastante palpável. Os vocábulos que redigi orbitam a questão das histórias em quadrinhos, como ‘o espaço’, ‘o instante’, ‘a mão’, ‘a página’, entre outros. E tal como Bataille, proponho unir imagens e textos em uma relação que não seja de mero reforço entre si (o que conduz à “Explicação das imagens” ao fim do texto). A forma da escrita, além do próprio Bataille, se dirige mais ao modelo fragmentado e de citações de Walter Benjamin. O trabalho do pensador alemão em questão é, sobretudo, *As passagens* e os pequenos textos, misto de ensaio, memória e ficção de *A rua de mão única*. Jogo aqui minha chance (palavra valiosa para Bataille e Benjamin) de confluência entre estes dois autores ao arriscar usá-los como modelo crítico para as histórias em quadrinhos, tema que ambos trataram apenas de passagem.

**Palavras-chave:** Dicionário crítico. Georges Bataille. Walter Benjamin.

## CRITICAL DICTIONARY: THINKING COMICS DEFINITIONS BASED ON BATAILLE AND BENJAMIN PERSPECTIVES

Lielson Zeni

My aim with this paper is to try to create a critical dictionary such as George Bataille created for *Documents*, his magazine. The French writer, who published it between 1929-1930, in France, has also published essays, short and fragmentary writings, which were called “critical dictionary”. In these texts, he proposed himself to think on, in a very particular epistemological way, definitions to terms like “the formless”, “the eye”, “the dust”, “the materialism”, among others. Guided by the material order of the world, Georges Bataille defines terms not in an abstract, but in a touchable way. The words definitions I wrote orbit around comics, e.g.: the space, the instant, the hand, the page, and others. Alike Bataille, I propose to join images and verbal texts in a relation that represents more than just reinforcement between them (“Images’ explanations” were included in the end of the paper). My writing, despite Bataille’s influence, is closer to Walter Benjamin’s fragmentary and quotation work. Essentially, I referred to his books *As passagens*, and the short writings, essay and memoir and fiction mix, *A rua de mão única* (One Way Street). Here, I take my chance (such a valuable word for Bataille and Benjamin!) of confluence between the authors when I risk to use them like critical model to comics, a subject that both dealt very briefly.

**Key Words:** Critical Dictionary. Georges Bataille. Walter Benjamin.



## **OHUMORCOMOUMRECURSODIDÁTICONOENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA PARA A TERCEIRA IDADE**

Luana Aparecida Etelvina de Souza  
Denise Maria Margonari Favaro

O ensino de língua estrangeira para a terceira idade é um tema muito discutido na atualidade, afinal, este público vem crescendo constantemente. Acreditava-se que para aprender uma língua estrangeira, era necessário aprender quando se é criança, pois, o cérebro ainda não estava totalmente formado. Com o passar dos anos e com a realização de diversos estudos nesta área, pode-se constatar que nosso cérebro tem uma característica importante: a plasticidade, ou seja, ele está em constante transformação. Para eles, a aquisição de um novo idioma, vai muito além de uma superação pessoal, faz parte da qualidade de vida, portanto, utilizando-se da Universidade Aberta à Terceira Idade (UNATI – UNESP Araraquara), do humor e da língua espanhola, buscamos pesquisar, entender e encontrar formas e recursos que os mantenham motivados, tornando assim, o processo de aprendizagem mais prazeroso e fácil de ser assimilado. A partir desta pesquisa, queremos constatar se o ensino-aprendizagem de língua espanhola se torna mais fácil com a utilização do humor. Para sua realização, vamos utilizar duas turmas de língua espanhola da UNATI. Nas duas turmas, iremos utilizar a abordagem comunicativa e as tiras da personagem Mafalda. A análise dos resultados será feita de forma qualitativa caracterizada como um estudo qualitativo-descritivo em que se procurou evidenciar o papel do humor como um recurso didático facilitador do processo de ensino-aprendizagem, analisando-se os resultados da sua aplicação pela professora de espanhol que leciona o curso.

**Palavras-chave:** Língua Espanhola. Terceira Idade. Humor.

## **HUMOR AS A SPANISH LANGUAGE TEACHING RESOURCE FOR SENIORS**

Luana Aparecida Etelvina de Souza  
Denise Maria Margonari Favaro

Due to the increase of seniors' population, the discussions about teaching a foreign language to this target audience have grown. In the past, it was believed that in order to learn a foreign language it was necessary to learn when one was a child, because the brain was not yet fully formed. Over the years, researches about this subject proved that the human brain has an important characteristic: plasticity - which means constant transformation. Now it is known that learning a new language goes far beyond a personal overcoming, it is part of quality of life. Therefore, supported by Universidade Aberta à Terceira Idade (Open University to Senior Citizens) (UNATI - UNESP Araraquara) and with the usage of humor and Spanish language, this research intends to study, comprehend and find resources and ways to motivate Seniors students while learning, making the teaching process enjoyable and easier to assimilate. Developing this research makes possible to check if humor can be effectively used in Spanish language teaching process. Also, in order to evaluate this, it will be used two UNATI Spanish language classes. In both classes, we will use the communicative approach and the strips of the character Mafalda. The analysis of the results will be made in a qualitative way characterized as qualitative-descriptive studies looking forward to evidence the role of humor as a didactic resource facilitator of the teaching-learning process, analyzing the results of its application by the teacher of Spanish who teaches the course.

**Key Words:** Spanish Language. Third Age. Humor.

# GEOPOLÍTICA MUNDIAL CONTEMPORÂNEA, OUTRAS MÍDIAS, DISCURSOS E DEBATES: POR UMA GEOGRAFIA ESCOLAR DECOLONIAL

Lucas Elyseu Rocha Narcizo Mendes

Este trabalho tem como objetivo debater a importância do ensino de geografia que parta de uma perspectiva decolonial da produção do conhecimento através do uso de quadrinhos e filmes em sala de aula. Perspectiva esta que, para Santos (2017), quando associada ao ensino de geografia, contribui na construção de referenciais de leitura que posicionam o indivíduo no espaço no que tange às relações de poder. Para tal devemos entender *a priori* o que vem a ser currículo, pois é o campo em que ocorrem as disputas de visão de mundo acerca do conhecimento a ser aplicado nas escolas, sendo norteado por relações de poder construtoras de realidades que moldam e direcionam a forma que o indivíduo se posiciona no espaço (COSTA, 2003). Frente a esta realidade, deve o professor de geografia criar novas formas de pensar o poder nos dias atuais, sem limitar-se ao modelo moderno europeu (DUSSEL, 2005). Uma destas formas de pensar vem a partir do uso de filme e de história em quadrinhos em sala de aula, pois seu uso para Gomes e Gois (2008) proporciona uma representação de ação no tempo e espaço. A metodologia do trabalho então consiste em ensinar geopolítica mundial no ensino de geografia, através do uso de quadrinhos e filme em sala de aula, como também a produção de charges e tirinhas. Visando a partir das narrativas dos alunos a construção de realidades descritas pelos mesmos, pondo-os como participantes da história (COSTA, 2003).

**Palavras-chave:** Ensino de Geografia. História em quadrinhos. Decolonial.

# CONTEMPORARY WORLD GEOPOLITICS, OTHER MEDIA, DISCOURSES AND DEBATES: BY A DECOLONIAL SCHOOL GEOGRAPHY

Lucas Elyseu Rocha Narcizo Mendes

This work aims to discuss the importance of teaching geography from a decolonial perspective of the knowledge production through the use of comics and films in the classroom. This perspective, which for Santos (2017), when associated with the teaching of geography, contributes to the construction of reading frames that place the individual in space in relation to power relations. In order to do so, we must understand *a priori* what a curriculum is, since it is the field that the world-view disputes take place regarding the knowledge to be applied in schools, being guided by constructive power relations of realities that shape and direct the form the individual place himself in space (COSTA, 2003). Facing this reality the geography teacher must create new ways of thinking power today, without being limited to the modern European model (DUSSEL, 2005). One of these ways of thinking comes from the use of film and comics in the classroom, since its use in the classroom for Gomes and Gois (2008) provides a representation of action in time and space. The work methodology then consists of teaching world geopolitics in the teaching of geography through the use of comic and film in the classroom, as well as the production of cartoons and comic strips. The objective of this way of teaching is, from the narratives of the students themselves, to build realities described by them, placing them as participants in history (COSTA, 2003).

**Key Words:** Geography Teaching. Comics. Decolonial.

## PROTAGONISTAS E ANTAGONISTAS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE AVENTURA NA SELVA PUBLICADAS EM O *TICO-TICO* NOS ANOS 1930

Lucas Mello Neiva

Em 1934, o periódico *O Suplemento Juvenil* começou a publicar histórias em quadrinhos de aventura norte-americanas, como *Tarzan* e *Jim das Selvas*. O sucesso comercial do periódico afetou o mercado de histórias em quadrinhos no Brasil e outros periódicos, como *O Tico-Tico*, começaram a publicar histórias em quadrinhos semelhantes. A presente pesquisa aborda a caracterização dos personagens de histórias em quadrinhos com a temática “aventura na selva” em *O Tico-Tico* na década de 1930. Será empregada metodologia quantitativa e serial para comparar a caracterização de personagens em três histórias em quadrinhos: *Em busca de um thezouro: um drama nas selvas amazônicas*, de A. Plessen e C. Valladares, publicada em 1936; *Terras Extranhas*, de O. Storni, publicada entre os anos de 1936 e 1938; e *A Ilha Sagrada*, de C. Thiré, publicada no ano de 1937. As histórias em quadrinhos com a temática “aventura na selva” normalmente apresentam heróis do tipo Tarzan ou do tipo explorador, como Jim das Selvas. Nestas histórias, os protagonistas enfrentam com frequência animais selvagens, monstros e personagens caracterizados conforme o estereótipo de selvagem. A análise tem como foco a caracterização dos protagonistas e adversários, assim como a comparação quantitativa do tipo de adversário enfrentado. A pesquisa emprega como fonte os números de *O Tico-Tico* presentes no acervo digital da Fundação Biblioteca Nacional.

**Palavras-chave:** Aventura na selva. História em quadrinhos. *O Tico-Tico*.

## PROTAGONISTS AND ANTAGONISTS IN JUNGLE ADVENTURE COMICS PUBLISHED IN O *TICO-TICO* IN THE 1930s

Lucas Mello Neiva

In 1934, *O Suplemento Juvenil* (The Youth Supplement) began publishing North American adventure strips, such as *Tarzan* and *Jungle Jim*. The commercial success of *O Suplemento Juvenil* affected the comic book market in Brazil and other supplements and magazines, such as *O Tico-Tico*, began to publish similar comics. The present study addresses the characterization of comic book characters of “jungle adventure” with the theme “adventure in the jungle published in *O Tico-Tico* in the 1930s. A quantitative and serial methodology will be used to compare the characterization of characters in three comics: *Em busca de um thezouro: um drama nas selvas amazônicas*, by A. Plessen e C. Valladares, published in 1936; *Terras Extranhas*, by O. Storni, published between 1936 e 1938; and *A Ilha Sagrada*, by C. Thiré, published in 1937. Comics with the theme “Jungle adventure” usually feature two types of heroes: the Tarzan-type or hunter/explorer-type, such as Jungle Jim. In the stories the protagonists often face wild animals, monsters and characters characterized according to the savage stereotype. The analysis focuses on the characterization of the protagonists and opponents, as well as the quantitative comparison of the type of adversary faced. The research employs as source the numbers of *O Tico-Tico* present in the digital collection of the Fundação Biblioteca Nacional.

**Key Words:** Jungle adventure. Comics. *O Tico-Tico*.

## NARRATIVAS GRÁFICAS E MORAL: O QUE OS SUPER-HERÓIS DE STAN LEE PODEM NOS ENSINAR SOBRE ÉTICA

Marciel Aparecido Consani  
Natália Rosa Muniz Sierpinski  
Adriano Augusto Vieira Leonel

O produtor e roteirista Stan Lee é um dos nomes mais conhecidos no *mainstream* da indústria de quadrinhos, sendo visto como um pioneiro desta vertente editorial e um dos responsáveis pelo resgate do gênero super heroico, no início dos anos 1960. Trabalhando ininterruptamente por quase oito décadas, Lee deixou sua marca em inúmeros personagens e histórias, contribuindo para a existência de um universo mitológico denso e coeso na Marvel Comics. Em nosso texto, entendemos que as narrativas sequenciais, há muito deixaram de ser mero entretenimento, transformando-se em criações de grande impacto na cultura popular. Por outro lado, enquanto educadores, nutrimos um interesse particular pelos aspectos éticos implicados nas HQs, dado seu alcance e influência junto aos leitores mais jovens, justamente aqueles que se encontram numa fase de consolidação de suas convicções morais. Nossa proposta de análise consiste em examinar três momentos diferentes dentro das histórias produzidas — ou recriadas — por Lee, de modo a ressaltar seus desdobramentos morais no contexto em que foram publicadas. Assim, trataremos dos personagens Capitão América (“ressuscitado” pela Marvel), Homem-Aranha (uma de suas criações mais emblemáticas) e o Surfista Prateado, destacando a história “Parábola” (Parable) desenhada pelo francês Moebius. A discussão será conduzida a partir da Teoria do Desenvolvimento Moral de Lawrence Kohlberg, derivada, em grande parte da Epistemologia Genética de Jean Piaget. Para a análise de cada um dos personagens mencionados, reforçaremos nosso quadro conceitual com a abordagem crítica — porém “integrada” — de Umberto Eco e a invocação de duas teorias morais de base clássica: o Imperativo Categórico de Kant e a Bioética de Hans Jonas. Como resultado, esperamos consolidar o conceito de Narrativa Moral, que já abordamos em outros artigos e apresentar as HQs de super-heróis como um vasto manancial para alimentar debates e análises pautadas no eixo transversal representado pela Ética.

**Palavras-chave:** Narrativa. Ética. Super-heróis.

## GRAPHIC NOVELS AND MORAL: WHAT STAN LEE'S SUPERHEROES CAN TEACH US ABOUT ETHICS

Marciel Aparecido Consani  
Natália Rosa Muniz Sierpinski  
Adriano Augusto Vieira Leonel

Producer and writer Stan Lee is one of the most-known names in the comic book mainstream industry, being seen as a pioneer of this editorial and one of those responsible for rescuing the super heroic genre in the early 1960s. Working uninterruptedly for almost eight decades, Lee left his mark on countless characters and stories, contributing to the existence of a dense and cohesive mythological universe in Marvel Comics. In our text, we understand that sequential narratives have long ceased to be mere entertainment, turning into creations of great impact on popular culture. On the other hand, as educators, we have a particular interest in the ethical aspects implied in the comics, given their reach and influence among the younger readers, precisely those who are in a phase of consolidation of their moral convictions. Our proposal for analysis is to examine three different moments within the stories produced - or recreated - by Lee, in order to emphasize their moral developments in the context in which they were published. Thus, we will deal with the characters Captain America (“resurrected” by Marvel), Spider-Man (one of his most emblematic creations) and Silver Surfer, highlighting the story “Parable” designed by French artist Moebius (aka Jean Giraud). The discussion will be conducted as from Lawrence Kohlberg’s Theory of Moral Development, derived largely from Piaget’s Genetic Epistemology. For the analysis of each of the mentioned characters, we will reinforce our conceptual framework with Umberto Eco’s critical – although “integrated” approach and the invocation of two classical moral theories: Kant’s Categorical Imperative and the Hans Jonas’ Bioethics. As a result, we expect to consolidate the concept of Moral Narrative, which we have already addressed in other articles and present the comics of superheroes as a vast source to feed debates and analyzes based on the transversal axis represented by Ethics.

**Key Words:** Narrative. Ethics. Superheroes.

## DO CONTO À HQ: CAMINHOS INTERSEMIÓTICOS DE ADAPTAÇÃO PARA *CUNA DE CUERVOS*, DE MARÍA ZARAGOZA

Maria Aline de Andrade Correia

É imponente pontuar a importância existente na relação atual entre quadrinhos e literatura para a criação de novas narrativas. As tendências de interpenetração das artes, ou das linguagens, ainda têm feito alterações nos estudos da Intersemiótica, principalmente quando se depara com artes novas, como o cinema, *la bande dessinée*, ou a arte digital. Com esta movimentação inovadora nas outras artes e suas novas linguagens, inclusive com hibridismos que extrapolam seu universo e acabam por alcançar a literatura (como poemas-vídeo, quadrinhos, textos verbais com fotografias etc.), sabe-se que têm surgido novas problemáticas e aberturas para outros caminhos nos estudos artísticos que não sejam literários. Para essa comunicação, será apresentado o texto *Berço de corvos* (2010), dos artistas espanhóis María Zaragoza e Didac Plà. Esta novela gráfica se encaixa no rol dos quadrinhos que foram adaptados de textos verbais-fontes, como entende Clüver, do conto homônimo *Cuna de cuervos*, da escritora María Zaragoza. Tanto o conto como a narrativa gráfica estão centrados na história ambígua e trágica de uma prostituta (apresentada no texto sem um nome definido) que, durante cinco dias, narra sua própria história enquanto está acompanhada por um menino (este também apresentado sem nome definido), que declara que ao fim desses dias cometerá suicídio. Assim, o objetivo desta comunicação está em demonstrar quais os caminhos intersemióticos percorridos pelos autores para transpor o conto para a linguagem dos quadrinhos e quais as influências intertextuais encontradas nesta transposição. Como arcabouço teórico teremos Linda Hutcheon, Clüver e Márcia Arbex para pensar a questão da adaptação e das transposições intersemióticas; Nobu Chinen, Cagnin e outros para pensar a linguagem dos quadrinhos enquanto gênero; Martine Joly e Barthes como uma iniciação à análise das imagens enquanto signos.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Adaptação. Intersemiótica.

## FROM THE SHORT STORY TO THE COMICS: INTERSEMIOTIC PATHS OF ADAPTATION FOR *CUNA DE CUERVOS*, BY MARÍA ZARAGOZA

Maria Aline de Andrade Correia

It is important to point out the importance of the current relationship between comics and literature for the creation of new narratives. The interpenetrating tendencies of the arts, or their languages, have still made changes in the studies of the Intersemiotic, especially when it comes to new arts such as cinema, comics, or digital art. With this innovative movement in the other arts and their new languages, even with hybrids that extrapolate their universe and end up reaching literature (such as video poem, comics, verbal text with photographs etc.), it is known that new problems have arisen and possibilities for other paths in artistic studies that are not literary. For this communication, *Cuna de cuervos* (Cradle of Crows, 2010) by the Spanish artists María Zaragoza and Didac Plà will be presented. This graphic novel fits in the list of comics that have been adapted from verbal-source texts, as Clüver understands, from the homonym *Cuna de cuervos* by María Zaragoza. Both the story and the graphic narrative are centered on the ambiguous and tragic story of a prostitute (presented in the text without a name) who, for five days, tells her own story while being accompanied by a boy (this one also presented without a name), who declares that at the end of these days he will commit suicide. Thus, the purpose of this communication is to demonstrate the intersemiotic paths taken by the authors to transpose the story to the language of comics and what intertextual influences found in this transposition. As a theoretical framework we have Linda Hutcheon, Clüver and Márcia Arbex to think about the issue of adaptation and intersemiotic transpositions; Nobu Chinen, Cagnin to think the language of comics as a genre; Martine Joly and Barthes as an initiation to the analysis of images as signs.

**Key Words:** Comics. Adaptation. Intersemiotic.

# ENQUADRANDO A SARJETA: UMA OBSERVAÇÃO DA TRANSPOSIÇÃO DOS ELEMENTOS DOS QUADRINHOS NA NARRATIVA DA SÉRIE DE JOGOS *FRAMED*

Mariana Gomes da Fontoura

A interface entre histórias em quadrinhos e jogos remete a diversos exemplos já consolidados de releituras e de novas criações que extrapolam estes dois âmbitos midiáticos: filmes, seriados, revistas, *graphic novels* e *games* fragmentam narrativas sobre personagens e seus universos ficcionais. Mas, para além destes casos e, de certa forma, invertendo a lógica da inspiração pelo conteúdo, a forma e a linguagem dos quadrinhos por si só também servem de motor para a produção de novas histórias em diferentes plataformas. A série de jogos *Framed* (LOVESHACK, 2014; 2017) é exemplo disso. No lugar da articulação entre quadros, sarjetas, texto e sugestão de movimento através da imagem e da própria disposição dos elementos na página estaticamente, em *Framed* estas estruturas são ressignificadas: os quadros são móveis e animados, bem como os personagens, e é através destes recursos que se dá o ordenamento, a visualização e o desenrolar da trama e do jogo em si. A sequência correta dos quadros não é dada, mas sim realizada e descoberta no ato de jogo. Portanto, o objetivo deste artigo é a observação da apropriação da linguagem dos quadrinhos e sua dinamização na série de jogos já mencionada. Diferentemente do enfoque de Jørgensen (2018), o presente trabalho prioriza as premissas da arte sequencial para, através do estudo de caso (YIN, 2001), compreender como *Framed* joga com o espaço e a noção da sarjeta (EISNER, 2010; MCCLOUD, 2004; 2005; GROENSTEEN, 2015).

**Palavras-chave:** Framed. Sarjeta. Jogo.

# FRAMING THE GUTTER: AN OBSERVATION OF THE TRANSPOSITION OF COMICS' ELEMENTS IN NARRATIVE OF THE SERIES OF GAMES *FRAMED*

Mariana Gomes da Fontoura

The interface between comics and games refers to several already consolidated examples of re-readings and new creations that extrapolate these two media scopes: movies, tv series, magazines, graphic novels and games provoke the fragmentation of narratives about characters and their fictional universes. But in addition to these cases, and in a sense, by reversing the logic of inspiration through the content, the form and language of comics itself (alone) also serve as the engine for the production of new stories on different platforms. The series of games *Framed* (LOVESHACK, 2014, 2017) is an example of this. In the place of the articulation between frames, gutters, text and suggestion of movement through the image and the very disposition of the elements on the page in a static way, in *Framed* these structures are re-signified: the pictures are moving and animated, as well as the characters, and it is through these resources that the ordering, the visualization and the unwinding of the plot and the game itself are given. The correct sequence of frames is not given but performed and discovered in the act of playing. Therefore, this article objective is the observation of the language of comics appropriation and its dynamization in the series of games already mentioned. In contrast to Jørgensen's (2018) approach, this paper prioritizes the sequential art premises to understand how *Framed* plays with the gutter space and notion (EISNER, 2010; MCCLOUD, 2004, 2005, GROENSTEEN, 2015).

**Key Words:** Framed. Gutter. Game.

## **OS QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: A VISÃO INSTITUCIONAL BRASILEIRA DESDE A LDBEN/96 A BNCC/17**

Mateus Sampaio de Sousa  
André Luiz Souza da Silva

O presente trabalho trata de uma reflexão da visão institucional sobre as histórias em quadrinhos na educação do Brasil, investigando os documentos regulatórios dos órgãos educacionais sobre a proposta curricular e fins a serem atingidos pela educação. Foi utilizado como instrumento de coleta de dados as normas orientadoras do Ministério da Educação (MEC) e subordinados, procurando identificar nas propostas educacionais para o ensino fundamental, sua aproximação e entendimento sobre a linguagem das histórias em quadrinhos, utilizando-se para tal pesquisa legislações pertinentes ao tema desde sua inserção em 1996 até os dias atuais, com nova normatização em 2017, além de revisão bibliográfica. A partir da identificação destas variáveis, procuramos refletir sobre os aspectos relativos aos conteúdos e eixos temáticos disciplinares que fazem referência ao uso das diversas linguagens na educação, destacando-se especificamente o uso de histórias em quadrinhos. Observou-se, de acordo com as legislações, que historicamente, a partir da LDBEN/96, aos poucos a linguagem dos quadrinhos foi conquistando definitivamente seu papel de relevância nas propostas de ensino, culminando com destaque para sua importância de forma “naturalizada” na BNCC/2017 - Ensino Fundamental. Entretanto, os órgãos educacionais brasileiros ainda não consideram os Quadrinhos como linguagem própria, confundidas comumente como gênero literário, mostrando ainda a necessidade de maior compreensão sobre as HQs e sua linguagem por estas instituições de ensino.

**Palavras-chave:** Base Nacional Curricular Comum. Educação. História em quadrinhos.

## **THE COMICS IN EDUCATION: THE BRAZILIAN INSTITUTIONAL VIEW SINCE THE LDBEN/96 TO BNCC/17**

Mateus Sampaio de Sousa  
André Luiz Souza da Silva

The present paper deals with a reflection of the institutional view about the comics in Brazilian education, investigating the regulatory documents of the official bodies of Education on the curricular proposal and the objectives to be achieved by education. The guiding principles of the Ministry of Education (MEC) and subordinates were used as instruments of data collection, seeking to identify in the educational proposals of these official bodies for elementary education, their approximation and understanding of the comics language, using for this purpose, the research of legislation pertinent to the subject from its insertion in 1996 until the present day, with new normatization in 2017, besides a bibliographical revision. Based on the identification of these variables, we tried to reflect on the aspects related to the content and disciplinary thematic axes that refer to the use of different languages in teaching, highlighting specifically the use of comics. It has been observed, according to the legislations, that historically as from LDBEN/96 gradually the Comics language is definitively conquering its role of relevance in education, culminating with its “naturalized” importance at BNCC/2017 - elementary school. However, the Brazilian educational agencies still do not consider comics as their own language, commonly confused as literary genres, showing the need for a better understanding of comics and their language by these educational institutions.

**Key Words:** Comics. National Curricular Common Base. Education.

## A EXPERIÊNCIA DE UMA GIBITECA

Mário César Coelho

Este resumo aborda a experiência de uma Gibiteca no Departamento de Expressão Gráfica da UFSC, ou seja, entre os objetivos, constitui-la a fim de propiciar um ambiente de trabalho e pesquisa sobre histórias em quadrinhos. O acervo foi se formando a partir de doações e do interesse em manter um local como um espaço de leitura e pesquisa, estudos e reuniões, de oficinas e cursos, de participação em eventos. A maior parte das doações foi recebida entre 2015 e 2018, e uma preocupação dos doadores sempre foi com o correto acondicionamento do acervo, sua segurança e preservação. Os quadrinhos foram classificados por gêneros e os títulos dispostos em ordem alfabética em duas prateleiras metálicas da sala. No geral, a Gibiteca é formada por quadrinhos atuais e tem como característica o atendimento no local em atividade de 2013 até 2017, de uma maneira muito participativa. Além da colaboração voluntária dos estudantes, pesquisadores e desenhistas de quadrinhos, contamos ainda com estagiários do curso de Design e três bolsas de extensão do Programa Bolsa Cultura. Estas participações propiciaram uma maior integração com os usuários, principalmente porque foi possível estabelecer um horário de atendimento para consultas do acervo. Além disto, foram oferecidas diversas oficinas, entre elas, *Roteiro para Quadrinhos*, *Protagonismo feminino nos quadrinhos*, *Quadrinhos rápidos: tiras e charges*, *Desenho de modelo vivo*, *Desenho de criaturas* e outros. A Gibiteca passou a ter um sentido como espaço educativo principalmente, quando se tornou um espaço aberto, integrado com diversas atividades. Além disto, formou-se um Grupo de Estudos em Quadrinhos com reuniões que se consolidaram com discussões temáticas de textos teóricos e práticos buscando um maior aprofundamento na linguagem dos quadrinhos.

**Palavras-chave:** Gibiteca. Acervo público. História em quadrinhos.

## THE EXPERIENCE OF A GIBITECA (A COMIC BOOKS LIBRARY)

Mário César Coelho

This summary discusses the experience of a Gibiteca (Comic Books Library) in the Department of Graphic Expression of UFSC (Federal University of Santa Catarina State). Among the objectives: to constitute a Gibiteca, providing a work environment and research on Comics. The collection consisted of donations and the interest in maintaining a place as a space for reading and research, studies and meetings, workshops and courses, participation in events. Most of the donations were received between 2015 and 2018 and a concern of donors has always been with the proper packaging, safety and preservation of the material. The comics were classified by genres and the titles arranged in alphabetical order on the two metal shelves of the room. In general, Gibiteca is made up of current comics and is characterized by on-site service. Gibiteca worked from 2013 to 2017 in a very participative way. In addition to the voluntary collaboration of students, researchers and comic book designers, we also have interns of the Design course and three scholarships of extension of the Bolsa Cultura Program (Scholarship for Cultural Program). This participation of the students allowed a greater integration with the users, mainly because it was possible to establish a service schedule for the archive consultation. The collection consists of around two thousand comics. In addition, several workshops were offered, among them, *Script for Comics*, *Female protagonism in comics*, *Quick Comics: strips and cartoons*, *Drawing of live model*, *Drawing of creatures* and others. The Gibiteca came to have an important meaning as an educational space mainly when it became an open space, integrated with several activities. In addition, it was formed a Group of Comic Studies which held meetings that were consolidated with thematic discussions of theoretical and practical texts seeking a deeper understanding of the language of comics.

**Key Words:** Comics. Public collection. Gibiteca.



## **20 ANOS DE DESIGN EM QUADRINHOS: MAPA DA PRODUÇÃO DE PESQUISAS RELACIONADAS A HQ NOS CURSOS DE DESIGN DA UFPEL**

Mônica Lima de Faria

Em 1999 deu-se início ao curso de Artes Visuais – Habilitação em Design Gráfico da Universidade Federal de Pelotas. Ao longo de sua existência, passando por reformas curriculares, nas quais transformou-se em Curso de Design Gráfico e se originou o Curso de Design Digital, as histórias em quadrinhos sempre foram tema recorrente de interesse das pesquisas acadêmicas dos estudantes. Sendo assim, juntamente aos esforços de registros históricos e comemorações dos 20 anos de Design da UFPEL, esta pesquisa objetiva mapear os Trabalhos de Conclusão de Curso com tema em quadrinhos, realizados pelos acadêmicos dos cursos de Design da instituição, no período de 1999 a 2018. O projeto almeja identificar se os egressos que pesquisaram a respeito de quadrinhos continuaram com a temática, dentro ou fora da academia, após a graduação. Visando compreender a relevância da área enquanto fomento de prática e pesquisa articulada nos cursos de Design da UFPEL, como metodologia e referencial teórico, esta pesquisa organiza-se numa coleta de dados documentais (LACATOS, MARCONI, 2001) para o levantamento dos TCCs em questão no depósito Arte na Escola, no atual Centro de Artes da UFPEL; posteriormente, passa-se à análise dos assuntos abordados nas pesquisas, enquadrando-as em categorias apresentadas por Vergueiro (2017) sobre metodologias, temáticas, perspectivas e técnicas de análises utilizadas em pesquisas sobre quadrinhos; a terceira etapa compreende a verificação dos egressos sobre a continuidade ou não de trabalhar na área; por fim, pretende-se realizar entrevistas com os professores responsáveis pelo Núcleo de Desenho e Quadrinhos da Universidade, a fim de descobrir outros dados relevantes a questão. Pretende-se com este estudo fomentar a solidez da pesquisa em Quadrinhos nos cursos de Design Gráfico e Design Digital da UFPEL e, logo após, amplia-a para o mapeamento desta produção em todo Centro de Artes da instituição.

**Palavras-chave:** Quadrinhos. Design. Pesquisa.

## **20 YEARS OF DESIGN IN COMICS: MAP OF THE RESEARCHES PRODUCTION RELATED TO COMICS IN THE COURSES OF DESIGN OF UFPEL - FEDERAL UNIVERSITY OF PELOTAS - RIO GRANDE DO SUL STATE**

Mônica Lima de Faria

In 1999 it has begun the course of Visual Arts - Habilitation in Graphic Design of the Federal University of Pelotas. Throughout its existence, through curricular reforms, in which it became a Graphic Design Course which gave origin to the Digital Design Course, Comics have always been a theme of recurrence in the interest of students' academic research. Thus, together with the efforts of historical records and celebration of the 20 years of UFPEL Design, this research aims to map the Comics-based Undergraduate thesis carried out by the students of Design courses from 1999 to 2018. The project aims to identify whether undergraduates who have researched comics continued to work with the subject in or out of the academy after graduation aiming at understanding the area relevance as a promotion of practice and research articulated in the UFPEL Design courses. As a methodology and theoretical reference, this research is organized in a collection of documentary data (LACATOS, MARCONI, 2001) for the survey of the Undergraduate thesis (TCCs) in the Art in School depository, in the current UFPEL Arts Center; then the topics analysis covered in the research is analyzed, framed in the categories presented by Vergueiro (2017) on methodologies, themes, perspectives and analysis techniques used in comics research; the third stage comprises checking the graduated students whether they continue working in the area or not; Finally, we intend to carry out interviews with the professors in charge of the University's Design and Comics Center, in order to discover other relevant data. This study intends to foster the research solidity in Comics in the courses of Graphic Design and Digital Design of UFPEL and, soon after, broadens it to the mapping of this production in all Center of Arts of the Institution.

**Key Words:** Comics. Design. Research.

## **ASUSTENTÁVEL VERDADE: UMVIÉS ALEGÓRICO NA NARRATIVA GRÁFICA DE *O SURFISTA PRATEADO*: PARÁBOLA**

Mônica Rodrigues Suminami  
Tânia Regina Zimmermann

Os feixes imbricados de poder foi um dos palcos no qual Michel Foucault participou por meio de seus estudos relacionados à concepção genealógica, no sentido de que sua atenção se concentrou em perscrutar a migração do poder em diversas áreas do saber, a exemplo das escolas, prisões e demais instituições. Diante disto, nos restou analisar, numa vertente análoga, se o referencial de austeridade, prepotência e imposições arbitrárias, cuja representação notamos no personagem Galactus, o grande devorador de mundos - o arquétipo maniqueísta do soberano impiedoso e tirânico -, se destoa do seu arauto, o personagem Surfista Prateado, em momentos conflitantes em que a humanidade está sob o jugo de que forma de poder? Os discursos enveredados pela narrativa gráfica caminham em delinear se a decisão do Surfista Prateado em se compadecer da humanidade, de ambos não se submeterem aos ditames de Galactus, o torna a força motriz para o vislumbre de um poder libertador que se dá mesmo se atendo numa composição hierárquica entre aqueles que são dominados, no caso da humanidade, e quem domina, sob a representação de Galactus. Esta concepção binária de dominação reproduz o seu regime de verdade e funciona como tal, fazendo com que os comportamentos e valores impostos por Galactus sejam descritos como “verdadeiros”. Diante disto, qual o sentido da possibilidade de mudança destes valores? Mais ainda, trata-se de uma pesquisa bibliográfica que tem como objetivo de responder tais indagações, bem como pretende demonstrar que Galactus representa o poder opressor, sendo assim, antagônico ao personagem Surfista Prateado a quem é destinado um poder libertador. Serão utilizados, como arcabouço teórico-metodológicos diversos autores, mais precisamente, Foucault (2014, 1996), na composição das pesquisas sobre poder, verdade e discurso e Antônio Luiz Cagnin (2014), no que tange ao estudo da linguagem e semiótica nos quadrinhos.

**Palavras-chave:** Dominação. Poder libertador. Verdade.

## **THE SUSTAINABLE TRUTH: AN ALLEGORY BIAS IN THE GRAPHICAL NARRATIVE *THE SILVER SURFER*: PARABLE**

Mônica Rodrigues Suminami  
Tânia Regina Zimmermann

The imbricated bundles of power was one of the stages in which Michel Foucault participated through his studies related to the genealogical conception, in the sense that his attention was focused on examining the migration of power in several areas of knowledge, such as schools, prisons and other institutions. Therefore, we have had to analyze, in an analogous way, whether the reference of austerity, arrogance and arbitrary impositions distances itself from its herald, the silver surfer character, in conflicting moments in which humanity is under the yoke of that form of power. The depiction of austerity, arrogance and arbitrary impositions has in the character Galactus, the great devourer of worlds - the Manichean archetype of the ruthless and tyrannical sovereign. The discourse taken by the graphic narrative goes on to delineate if the silver surfer's decision to sympathize with humanity, the decision of both of not submit to the dictates of Galactus, makes it the driving force for the glimpse of a liberating power that occurs even if in a hierarchical composition between those who are dominated, in the case of humanity, and who dominates, under the representation of Galactus. This binary conception of domination reproduces its regime of truth and functions as such, making the behaviors and values imposed by Galactus described as “true”. Given this, what is the meaning of the change possibility in these values? Moreover, it is a bibliographical research whose purpose is to answer such questions, as well as to demonstrate that Galactus represents the oppressive power, being thus antagonistic to the silver surfer character to whom a liberating power is destined. It will be used as a theoretical-methodological framework, several authors, more precisely, Foucault (2014, 1996), in the composition of research on power, truth and discourse and Antônio Luiz Cagnin (2014), regarding the study of language and semiotics in comics.

**Key Words:** Domination. Liberating Power. Truth.

# OS DIREITOS HUMANOS PARA NÃO HUMANOS: OS VESTÍGIOS SITUACIONAIS DE UM ESTADO DE EXCEÇÃO NA NARRATIVA GRÁFICA DE *X-MEN: DEUS AMA, O HOMEM MATA*

Mônica Rodrigues Suminami  
Tânia Regina Zimmermann

A existência de mutantes, ou melhor, de seres cuja ocorrência de alterações na codificação genética acarretaram poderes sobre-humanos ligados a diversos campos, como a telecinese, força extremada, telepatia, visões de calor, dentre outros, fizeram com que os mesmos sofressem, num universo ficcional da obra delineada, situações de preconceito legalizadas pelo aparato estatal. As motivações religiosas que definem, fundamentalmente, o cerne da intolerância com as diferenças entre humanos e mutantes, fomentam situações ligadas às suspensões de direitos e liberdades individuais, num momento em que é plausível admitir a existência de um Estado de Exceção, em consonância com as ações governamentais que salvaguardam direitos e deveres daqueles não considerados mutantes e, sendo assim, aptos para o bom convívio social. Diante disto, é permitido a existência de um Estado de Exceção onde há somente um solapamento de direitos individuais para os mutantes, não contemplando toda a sociedade? Em que pese a ocorrência de tal fenômeno, a necessidade da sua existência que se baseia o preconceito pela religiosidade pode ser legitimada? Mais ainda, o fato dos direitos e liberdades individuais habitarem na “zona de indiferença”, no dizeres do filósofo Giorgio Agamben, podem ser interpretados como uma tutela estatal necessária para a preservação dos direitos e garantias humanas, mesmo que esta legitimação desvirtue o campo da proteção subjetiva dos direitos dos mutantes? Ora, tal pesquisa será a bibliográfica, numa estrutura teórico-metodológica com base nos ensinamentos do filósofo Giorgio Agamben (2004), no que tange o Estado de Exceção, mais especificadamente ao estudo relacionado às políticas governamentais de segurança adotadas pelos Estados modernos que visam compreender a possibilidade de que, num universo fictício em estudo, onde há a ausência de aplicação das normas, resguardar os “Direitos Humanos para não humanos” fundamenta a necessidade da tutela humana ante a violação dos direitos e garantias individuais dos mutantes.

**Palavras-chave:** Direitos Humanos. Estado de Exceção. Preconceito.

# THE HUMAN RIGHTS FOR NON-HUMAN: THE SITUATIONAL REMAINS OF A STATE OF EXCEPTION IN THE GRAPHICAL NOVEL *X-MEN: GOD LOVES, MAN KILLS*

Mônica Rodrigues Suminami  
Tânia Regina Zimmermann

The existence of mutants, or rather of beings whose occurrences of alterations in genetic coding led to superhuman powers linked to different fields, such as telekinesis, extreme force, telepathy, visions of heat, among others, caused them to suffer, in a fictional universe of the outlined work, situations of prejudice legalized by the state apparatus. Religious motives, which fundamentally define the core of intolerance to differences between humans and mutants, foster situations linked to the suspension of individual rights and freedoms, at a time when it is plausible to admit the existence of a State of Exception, in line with governmental actions that safeguard the rights and duties of those not considered mutants and thus, fit for good social interaction. Given this, is it allowed to exist a State of Exception where there is only a bump of individual rights for the mutants, not considering the whole society? In spite of the occurrence of such phenomenon, the need for its existence that is based on prejudice by religiosity can be legitimized” Moreover, the fact that individual rights and freedoms live in the “zone of indifference”, in the words of the philosopher Giorgio Agamben, can be interpreted as a necessary state guardianship for the preservation of human rights and guarantees, even if this legitimation misrepresents the field of subjective protection of the rights of mutants? Such a research will be a bibliographical one, in a theoretical-methodological structure based on the teachings of the philosopher Giorgio Agamben (2004), regarding the State of Exception, more specifically to the study related to the governmental security policies adopted by the modern states that aim to understand the possibility that, in a fictitious universe under study, where there is no application of norms, safeguarding “Human Rights for non-human” grounds the need for human protection in face of violation of the rights and individual guarantees of the mutants.

**Key Words:** Human Rights. State of Exception. Prejudice.

## **A ROSA DE VERSALHES E OS PROBLEMAS DE GÊNERO NA REVOLUÇÃO FRANCESA**

Michele Delbon Silva

Não é incomum ou atual que os quadrinhos japoneses femininos, denominados *shoujo mangás*, abordem questões de gênero em seus personagens, seja fazendo uso de personagens andróginos cujo sexo o leitor não consegue definir, através de casais homoafetivos, tanto femininos como masculinos ou ainda criando uma mescla dos dois. Publicado em 1972 e 1973 por Riyoko Ikeda, *A Rosa de Versalhes* é um *shoujo mangá* cuja narrativa é ambientada no final do século XVIII na França e traz como protagonista uma jovem garota criada e batizada como um rapaz: Oscar, a guarda pessoal de Maria Antonieta. Por transitar entre os gêneros, Oscar vive dividida entre as “performatividades de gênero”, termo usado por Judith Butler (2015) para designar a repetição de atos, gestos e signos, de âmbito cultural, que reforçariam a construção dos corpos masculinos e femininos tais como nós os vemos atualmente, feminina e masculina. Sendo assim, por vezes Oscar expressa desejo por ser uma dama da corte e viver ao lado de seu par romântico, e outras vezes expressa desejo pela liberdade que pode apenas desfrutar como soldado. Esta dicotomia na qual Oscar vive é também refletida na narrativa, fazendo com que ela muitas vezes tenha conflitos de interesses pessoais e ideológicos, e no traço da obra Ikeda usa de luz e sombras e positivo e negativo para exteriorizar a dualidade da protagonista.

**Palavras-chave:** Shoujo mangá. Queer. Problemas de gênero.

## **THE ROSE OF VERSAILLES AND THE GENDER TROUBLE IN THE FRENCH REVOLUTION**

Michele Delbon Silva

It is not uncommon or a current fact that the Japanese comic for women, called *shoujo manga*, address gender issues in their characters, either by making use of androgynous characters whose sex the reader can not define, through homosexual couples, both female and male, or even creating a mixture of the two genders. Published in 1972 and 1973 by Riyoko Ikeda, *The Rose of Versailles*, also known as Lady Oscar or La Rose de Versailles, is a *shoujo manga* whose narrative is set in the late eighteenth century in France and features as a protagonist a young girl raised and baptized as a boy: Oscar, the personal guardian of Marie Antoinette. Because she moves between genders, Oscar lives divided between “gender performativity”, a term used by Judith Butler (2015) to designate the repetition of acts, gestures and signs of the cultural scope that would reinforce the construction of such masculine and feminine bodies as we see them today, feminine and masculine. Thus, sometimes Oscar expresses desire to be a court lady and live next to her romance partner and other occasions expresses desire for freedom that she can only enjoy as a soldier. This dichotomy in which Oscar lives is also reflected in the narrative, leading Oscar to often have conflicts of personal and ideological interests, as well as in the traces of Ikeda’s work, who uses light and shadows and positive and negative to externalize the protagonist’s duality.

**Key Words:** Shoujo manga. Queer. Gender trouble.

## **DON JUAN DI LEÔNIA E O CONSTANTE DIÁLOGO ENTRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E LITERATURA**

Nathalia Xavier Thomaz

As histórias em quadrinhos e a literatura desenvolvem há muito tempo um extenso diálogo, desde adaptações que buscam transpor clássicos para a linguagem dos quadrinhos com fidelidade, até adaptações que se afastam do texto original e constroem uma versão completamente diferente com os recursos do novo suporte. Neste trabalho, nos interessa observar outra relação entre HQ e literatura, diferente da adaptação, mas que também aponta para o diálogo entre os suportes: a intertextualidade. Este termo, criado por Julia Kristeva (2012) a partir do conceito de dialogismo de Bakhtin (2002), considera que um texto é composto por um conjunto de citações de outros textos, absorvidos e transformados de forma consciente ou não pelo autor. Considerando a ideia de intertextualidade de forma mais ampla para refletir sobre as produções artísticas como um todo, fica evidente que uma obra ecoa outras obras em outros suportes, além de seu contexto social e o sentimento de sua época. A intertextualidade propõe uma nova forma de leitura, ao conectar o texto antigo com outros textos, estabelecendo uma correlação entre discursos que antes era inexistente. Para conduzir nossa reflexão, observaremos a *graphic novel Don Juan di Leônia*, de Dalton Cara com a intenção de compreender de que forma o autor construiu sua narrativa a partir de um intenso diálogo com outras obras artísticas. Já no título de seu quadrinho, Cara apresenta o nome de Don Juan, personagem clássico e muito presente no imaginário popular, e a cidade de Leônia, criada por Ítalo Calvino em *Cidades Invisíveis*. A partir da aproximação entre os dois universos ficcionais – de diferentes tempos e autores, mas onde o autor consegue criar conexões – Cara revela novas possibilidades de leitura das obras e as atualiza, ao mesmo tempo em que cria uma obra completamente nova.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Literatura. Intertextualidade.

## **DON JUAN DI LEONIA AND THE CONTINUOUS DIALOGUE BETWEEN COMICS AND LITERATURE**

Nathalia Xavier Thomaz

Comics and literature have long developed an extensive dialogue, since adaptations seeking to transpose classic works to the language of comics in a faithful way to the original up to adaptations that move away from the original text and build a completely different version with the resources of the new support. On this analysis, we want to look at another relation between comics and literature, other than adaptation, that traces back to the dialogue between medias: intertextuality. This term, created by Julia Kristeva (2012) from the concept of dialogism of Bakhtin (2002), establishes that a text is always a cluster of quotations of other texts, absorbed and transformed with the author's awareness or not. Taking further the concept of intertextuality to embrace all art products, it's clear that an artistic work echoes others from different medias, their social context and the spirit of the time. Intertextuality offers a new way to read, because it links the original text with other texts and establishes a correlation between them, that did not exist before. To drive our reflection, we will look at the graphic novel *Don Juan di Leônia*, by Dalton Cara, to understand how the author builds the narrative from an intensive dialogue with other artist works. Cara includes Don Juan in the comic's title, a classic character, constant in the popular imaginary and Leônia, the city created by Ítalo Calvino on *Invisible Cities*. Bringing the two fictional universes together – from different times and authors, but where the author can build connections – Cara reveals new reading possibilities of the original titles and updates them, creating a brand new art product.

**Key Words:** Comics. Literature. Intertextuality.

## SILÊNCIO DESENHADO: REPRESENTAÇÕES VISUAIS DO MA NO MANGÁ *ANGEL SANCTUARY*

Priscila Gerolde Gava

O presente estudo se propõe a identificar e analisar a presença de representações do conceito de vazio japonês denominado *Ma* como expressões de silêncio e não-ação dentro da narrativa em imagens do mangá *Angel Sanctuary* (1994-2000), da autora Yuki Kaori. Pretende-se buscar na obra, passagens que demonstrem visualmente a presença do silêncio e da pausa na ação através do *Ma* para que sejam apresentadas e analisadas de acordo com as definições do conceito. O mangá de Kaori faz parte de um movimento começado na década de 1990 por autoras do segmento *shōjo* (mangás para meninas) que passou a mesclar elementos de mangás *shōjo* e mangás *shōnen* (para meninos), criando histórias em quadrinhos com apelo para os dois públicos, ampliando seu alcance e resultando em trabalhos visuais e tematicamente mais diversos. O *Ma* é uma ideia que permeia o pensamento japonês e considera o vazio como um tempo-espaço cheio de possibilidades, em contraste com o vazio ocidental que é definido pela falta, pelo nada. A fim de explicar e apontar o *Ma* em *Angel Sanctuary*, serão utilizadas principalmente as obras de Michiko Okano e Shuichi Kato; sobre a natureza e história do mangá serão utilizadas obras de Scott McCloud, Alexander Danner e Dan Mazur, e Sonia Luyten. Com base nos autores citados acima, este trabalho visa identificar de que forma a autora expressou visualmente o *Ma* como forma de mostrar momentos de silêncio e pausa em sua obra.

**Palavras-chave:** Mangá. Cultura japonesa. *Ma*.

## DRAWING SILENCE: VISUAL REPRESENTATIONS OF MA IN THE MANGA *ANGEL SANCTUARY*

Priscila Gerolde Gava

The present study proposes the identification and analysis of the representations presence of the Japanese concept of emptiness called *Ma* as expressions of silence and inaction inside the narrative in images of the manga *Angel Sanctuary* (1995-2000), by Yuki Kaori. The intent is to search the work for passages that demonstrate visually the presence of silence and pause in action through *Ma* so that they can be presented and analyzed according to the concept's definitions. Yuki Kaori's manga is part of a movement initiated in the 1990's by female authors of the *shōjo* segment (manga for girls) that started merging elements of *shōjo* manga and *shōnen* manga (for boys), creating comics that appeal to both audiences, expanding their reach and resulting in more visual and thematically diverse works. *Ma* is an idea that pervades the Japanese thought and that considers emptiness as a time-space full of possibilities, contrasting with the Western void, which is defined by absence, by the nothingness. In order to explain and point out *Ma* in *Angel Sanctuary*, the works of Michiko Okano and Shuichi Kato will be mainly referenced; about the nature and history of manga, Scott McCloud, Alexander Danner and Dan Mazur, and Sonia Luyten will be referenced. Based on the authors cited above, this study intends to identify in what way the author expressed *Ma* visually as a way of depicting moments of silence and pause in her work.

**Key Words:** Manga. Japanese culture. *Ma*.

# QUADRINHOS INSTITUCIONAIS DE TEMÁTICA MILITAR: UMA COMPARAÇÃO ENTRE A TURMA DA MÔNICA E RECRUTINHA

Rédi Roger Bauer Bortoluzzi

Vamos analisar duas HQs institucionais que têm órgãos ligados à defesa como clientes, observando como se dá o discurso publicitário e de propaganda em cada uma das histórias, observando a narrativa dos quadrinhos, seus personagens e desenvolvimento de enredo. Partiremos dos quadrinhos institucionais da Turma da Mônica e sua temática, expressão e construção dos personagens, sob a luz do modelo de criação e análise proposto por Perez (2011), aplicando também este ponto de referência para HQs do personagem Recrutinha, mascote do Exército Brasileiro. Faremos uma abordagem qualitativa dos objetos estudados, por meio da análise de conteúdo destas HQs. O objetivo é oferecer apontamentos para compreendermos melhor a realidade do quadrinho institucional, seu conteúdo e criação, visto que o caso específico da comunicação institucional para clientes militares é aparentemente destoante da temática dos quadrinhos dos Estúdios Maurício de Sousa, oferecendo também um olhar sobre como a academia, autores de quadrinhos e as agências podem aplicar, com maior embasamento e eficácia, o discurso publicitário na mídia HQ. Como referencial teórico complementar para nosso estudo, nos apoiamos em modelos de construção de roteiro e personagens vistos em O'Neil (2005), criação de quadrinhos tratados em McCloud (2008) e estudos aplicados de publicidade, principalmente em discussões a respeito de *storytelling* de Palacios e Terenzzo (2016) e *branded entertainment* de Pereira (2017).

**Palavras-chave:** Quadrinhos. Publicidade. Exército.

# MILITARY-THEMED INSTITUTIONAL COMICS: A COMPARISON BETWEEN TURMA DA MÔNICA E RECRUTINHA

Rédi Roger Bauer Bortoluzzi

We shall analyze two institutional comics that have defense-related entities as clients by observing how the advertising and marketing speech happens in each of the comics and by looking into comic book narrative, their characters and plot development. We begin with Turma da Mônica's institutional comics and its theme, expression and character building according to the creation and analysis model proposed by Perez (2011) while also applying this reference point to the comics of the character called Recrutinha, mascot of the Brazilian Army. We will implement a qualitative approach of the objects of study through the analysis of such comic books' content. Our objective is to offer insights in order to better understand the reality of the institutional comic, its content and creation since the specific case of institutional communication for military clients is apparently divergent from the comics theme produced by Estúdios Maurício de Souza and also to offer a glance into how the academy, comic book authors and agencies can apply the marketing discourse to the comic book media with greater basement and effectiveness. As a complementary theoretical reference for our study we relied on script-building models and characters seen in O'NEIL (2005), on the creation of comics treated in McCloud (2008) and on applied publicity studies, mainly related to debates regarding storytelling as seen in Palacios e Terenzzo (2016) and branded entertainment as seen in Pereira (2017).

**Key Words:** Comics. Marketing. Army.

## **LENDO ALMAS DE NIÑO: O NEGRO MEXICANO E A CONSTRUÇÃO DO MESTIÇO NO SÉCULO XX (1943-1948)**

Renata Dellarriva

Nos anos 1940, o México vivia um processo de industrialização e urbanização intensos e, neste contexto, a identidade nacional ganhava novos tons, reforçando o mexicano mestiço: os esforços para diluir os anos de conflito armado da Revolução Mexicana em história nacional e modernidade eram galopantes. Também neste período, o México conheceu a “época de ouro” de suas histórias em quadrinhos, ainda hoje conhecidas e queridas por muitos. Neste trabalho, pretende-se discutir o estereótipo do negro mexicano a partir da análise de *Almas de Niño*, famosa história em quadrinhos, que deu origem a Memín Pinguín, “el negro inquietante”, personagem icônico da cultura mexicana. Memín nos permite refletir e levantar questionamentos acerca do lugar que o negro ocupa na formação de uma identidade nacional mexicana que reivindica uma mestiçagem específica, entre indígenas e espanhóis; também nos permite indagar sobre as relações entre México e seu vizinho do norte, Estados Unidos, especialmente no que consiste referências culturais. *Almas de Niño*, produto e espelho cultural, é uma fonte documental privilegiada para compreendermos esta sociedade mexicana da primeira metade do século XX: oferece modelos de cidadania, de comportamentos, atua como uma janela para entendermos e problematizarmos os costumes, lugares e atores sociais, recorrendo ao melodrama e ao caráter moralizante de suas narrativas.

**Palavras-chave:** Mestiçagem mexicana. *Almas de Niño*. Modernidade.

## **READING ALMAS DE NIÑO: THE BLACK MEXICAN AND THE MESTIZO CONSTRUCTION ON 20TH CENTURY (1943-1948)**

Rédi Roger Bauer Bortoluzzi

On the 1940s, Mexico was experiencing an intense process of both industrialization and urbanization and in this context the national identity started to be remodeled towards a reinforcement of the mestizo Mexican stereotype: it was rampant the effort to dilute years of armed conflict of the Mexican Revolution into national history and modernity. Also, in this period, Mexican met the “golden epoch” of its comics, which are widely known to this day. Through this work, we aim to discuss the black Mexican stereotype as from the analysis of the notorious comic *Almas de Niño* (Child’s Souls), which gave rise to an iconic character of Mexican culture, named Memín Pinguín, “el negro inquietante” – (the disquieting black). Memín allows us to reflect and raise questions about the place that the Negro occupies in the formation of a Mexican national identity that claims a specific mestizaje, between Indigenous people and Spaniards; it also allows us to question about the relations between Mexico and United States, particularly in terms of cultural references. *Almas de Niño* is a fruitful documentary source to understand the Mexican society of the first half of the century XX: it offers models of citizenship and behavior patterns, it provides a way to understand and problematize the costumes, places and social actors, appealing to melodrama and moral character from its narratives.

**Key Words:** Mestizaje mexicana. *Almas de Niño*. Modernity.



## OS X-MEN E A REPRESENTATIVIDADE LGBTQ+ NA SOCIEDADE

Rhuann Rodrigo Oliveira de Freitas

Ao longo dos anos, os X-Men têm sido destaque nas histórias em quadrinhos como grupo representativo de minorias na sociedade. Esta representação, ao passar dos anos, vem agregando minorias para as suas histórias. Ao longo dos anos, os X-Men vem trazendo uma abordagem analítica em suas histórias deixando evidente vários elementos presentes na vida LGBTQ+. Estes elementos vão desde a puberdade conturbada do descobrimento da sexualidade até a aceitação da sociedade e da família. É importante destacar que dentro do universo X-Men há diferentes tipos de mutantes, sendo eles: os normativos que possuem aparência comum; e os que possuem características diferentes do restante da sociedade, e são estes os que mais sofrem com o preconceito nos quadrinhos. Como analogia, sabe-se que os LGBTQ+ acabam se tornando mais aceitos na sociedade quando agem de forma heteronormativa do que os que se identificam distante desta normatividade, ou seja, transexuais, travestis, os não binários, etc. É neste contexto que as histórias dos X-Men são importantes para a representação desta minoria, principalmente nos dias atuais, em virtude de todo o debate acerca da LGBTQfobia na sociedade. Utilizando ideias de representações sociais nos quadrinhos que Selma Regina Nunes Oliveira utiliza, será apresentada esta analogia dos X-Men com o LGBTQ+ e a sua importância para a sociedade.

**Palavras-chave:** X-Men (personagens). Sociedade. LGBTQ+.

## THE X-MEN AND THE LGBTQ+ REPRESENTATIVENESS IN SOCIETY

Rhuann Rodrigo Oliveira de Freitas

Over the years, X-Men have been featured in comic books as a representative group of minorities in society. As time goes by, this representation has been adding minorities to their stories. Currently, the X-Men bring an analytical approach in their stories making evident several elements present in LGBTQ+ life. These elements range from the troubled puberty of the sexuality discovery up to the society and family acceptance. It is important to note that within the X-Men universe there are different types of mutants, namely: normativism that have a common appearance; those who have different characteristics from the rest of society, and those who suffer most from prejudice in comics. As an analogy, it is known that LGBTQ+ become more accepted in society when they act in a heteronormative way than those who identify themselves far from that normativity, that is, transsexuals, transvestites, non-binaries, etc. It is in this context that the X-Men stories are important for this minority representation, especially in nowadays, because of the whole debate about the LGBTQphobia in the society. This analogy of the X-Men with LGBTQ+ and its importance will be presented using the ideas of social representations in the comics of Selma Regina Nunes Oliveira.

**Key Words:** X-men (characters). Society. LGBTQ+.

# UTILIZAÇÃO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO DE EDUCAÇÃO SEXUAL

Roberta Seixas  
Denise Maria Margonari Favaro

No Brasil observamos um crescimento progressivo nos índices de gravidez em adolescente, sendo que poderíamos atribuir estes dados à formação familiar ou escolar. A família, por vezes, encontra-se imersa em questões construídas histórico-socialmente que a impedem de desenvolver o assunto, e assim, a escola acaba sendo palco para discussões e aprendizado efetivo. Este trabalho, de cunho qualitativo, tem por objetivo investigar metodologias diferenciadas para o ensino de educação sexual, gravidez na adolescência, orientados pelo currículo, em temas transversais (PCN). Desenvolvemos um minicurso, com a metodologia baseado em *Os Três Momentos Pedagógicos* de Delizoicov (1982), para 20 alunos do 1º ano do ensino médio de uma cidade do interior paulista, com os conteúdos de cunho fisiológico e anatômico do aparelho reprodutor e métodos contraceptivos. A avaliação se pautou na construção de histórias em quadrinhos (HQ) envolvendo a seguinte pergunta: Qual(is) o(s) motivo(s) para os dados serem tão alarmantes de gravidez na adolescência? Para esta construção foi dada aos alunos liberdade para criação, exceto a respeito do número de quadros. Utilizamos a análise de conteúdo de Bardin (1995) para avaliar os resultados. Enfim, observamos que o método foi eficaz, os resultados apontam que as HQ despertaram e envolveram os alunos a exporem o aprendizado e suas dúvidas de forma satisfatória, além de traduzirem de forma produtiva o conhecimento científico para o seu cotidiano. Por fim, a exposição dos conceitos estudados associando desenhos e falas, nos possibilitou a compreensão da aprendizagem de cada estudante e as possíveis lacunas existentes neste processo, e também fazer uma análise mais aprofundada das questões sociais que envolvem a gravidez na adolescência.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Didáticas diferenciadas. Educação Sexual.

# USE OF COMICS AS AN EVALUATION TOOL IN THE PROCESS OF SEXUAL HEALTH EDUCATION

Roberta Seixas  
Denise Maria Margonari Favaro

In Brazil, we have observed a progressive increase in the rates of pregnancy in adolescence, and we could attribute these data to family or school formation. Families are sometimes immersed in historical and socially constructed issues that prevent them from developing the subject and so, the school ends up being the stage for discussions and effective learning. This qualitative study aims to investigate differentiated methodologies for the sexual health education and the teenage pregnancy, guided by the curriculum, in transversal themes - PCN - (National Curricular Parameters). We have developed a mini-course, with the methodology of the *Three Pedagogical Moments* of Delizoicov (1982), for 20 students of the 1st year of High School in a country town of São Paulo State, whose contents contained: the physiological and anatomical aspects of the reproductive system and contraceptive methods. The evaluation was based on the construction of comics evolving the following question: What is/are the reason/s for the data being so alarming for teenage pregnancy? For this construction, students were told they were free to research, except the number of comics. We used content analysis by Bardin (1995) to evaluate the results. Finally, we observed that the method was effective; the results show that the Comics aroused and involved the students to expose their learning and their doubts in a satisfactory way, in addition to productively translating the scientific knowledge into their daily life. Finally, the exposition of the concepts studied, involving drawings and speech, allowed us to understand the learning of each student and the possible gaps in this process, as well as to make a more in-depth analysis of the social issues that involve teenage pregnancy.

**Key Words:** Comics. Differentiated didactics. Sexual Education.

## **A CRIANÇA INOCENTE: UM ESTUDO DE *PÂNICO MORAL* A PARTIR DO CÓDIGO DOS QUADRINHOS DE 1954**

Rodrigo Cardoso Polatto

Este estudo tem o objetivo de analisar a concepção da “criança inocente”, ou seja, aquela desligada das questões do mundo adulto como sexo, violência e morte e sua relação com um dos produtos da indústria cultural, as revistas em quadrinhos. Os quadrinhos nos anos 1950 foram alvo de grande criticismo por aqueles que viam nesta forma de entretenimento, então um mercado gigantesco nos EUA, uma ameaça para a juventude, uma vez que segundo seus críticos feria o senso de decência de valores morais supostamente adequados às crianças. Perspectiva que ganhou força em trabalhos como o do psiquiatra Fredric Wertham, o mais famoso crítico dos quadrinhos. Partindo do estudo do discurso hegemônico sobre a infância que a concebia como inocente e passivamente vulnerável frente aos produtos culturais, principalmente as revistas em quadrinhos, entendidas então como uma forma degradante de arte, utilizamos como fonte o código dos quadrinhos aprovado pelo senado americano em 1954, para analisar aquilo que era considerado moralmente adequado para o leitor infantil. Para realizar esta análise e entender a exacerbada preocupação com as revistas em quadrinhos, utilizamos os conceitos de *Pânico Moral*, e por sua vez para compreender os quadrinhos em sua relação estreita com a sociedade e sua visão pejorativa como arte inferior utilizamos a teoria de cultura de massa.

**Palavras-chave:** Infância. Código dos Quadrinhos. *Pânico Moral*.

## **THE INNOCENT CHILD: A STUDY OF *MORAL PANIC* FROM THE 1954 COMIC CODE**

Rodrigo Cardoso Polatto

This study aims to analyze the conception of the “innocent child”, that is, that child disconnected from the issues of the adult world as sex, violence and death and its relationship with one of the cultural industry products, the Comics. Comic books were highly criticized in the 1950s by those who saw this form of entertainment, which at that time was a huge market in the United States, a threat to the youth, since according to its critics it hurt the sense of decency of values and moral codes supposedly suitable for the children. Such a perspective gained strength in works like that of the psychiatrist Fredric Wertham, the most famous critic of comics. Starting from the study of the hegemonic discourse on childhood that conceived the child as innocent and passively vulnerable to cultural products, especially comic books, understood at that time as a degrading form of art, we have used as source the comic code approved by the American Senate in 1954, to analyze what was considered morally appropriate for the infant reader. In order to perform this analysis and to understand the heightened concern about the comic magazines we have use the concepts of *Moral Panic*, and in turn to understand the comic in its close relationship with society and its pejorative view as inferior art we have used the theory of mass culture.

**Key Words:** Childhood. Comics Code. *Moral Panic*.

# A INFLUÊNCIA DA LITERATURA EM QUADRINHOS NA GERAÇÃO E ESTÍMULO DA DEMANDA TURÍSTICA

Rodrigo Moraes Bastos  
Maria Jaqueline Elicher

O Turismo Literário é uma modalidade do segmento de Turismo Cultural que, segundo Mendes (2006) ocorre quando a literatura é um fator decisivo na escolha do destino, graças a sua capacidade de destacar locais, eventos ou a vida de autores e seus personagens utilizando como cenário lugares reais ou fictícios, muitas vezes baseado na realidade. Assim, a literatura se transforma em uma ferramenta na criação ou fortalecimento de imagens e imaginários de lugares através de suas obras. Todavia, enquanto a literatura tradicional utiliza apenas palavras como instrumento para que o leitor crie uma imagem ou imaginário do local ou evento descrito, a literatura em quadrinhos acelera este processo ao conjugar, em uma linguagem própria, imagem pictórica e discurso, algo vantajoso para a promoção de um destino ou produto turístico e formação de um imaginário positivo junto aos potenciais turistas ou visitantes. Seja através de histórias que se ambientam em um local ou durante um evento que se deseje promover, adaptação de uma obra literária tradicional em quadrinhos ou material institucional neste formato, os quadrinhos são ferramentas úteis para a geração e estímulo da demanda turística. Este trabalho tem como objetivo promover a reflexão acerca da produção quadrinista enquanto vertente literária, com potencial de gerar imagens e imaginário e promover um destino turístico e seus produtos. Nesta direção, elaboramos um levantamento documental e bibliográfico de autores ligados ao Turismo, como Quinteiro (2004), Coutinho (2017) e Camargo (2009), bem como autores ligados à literatura em quadrinhos, como Eisner (2005) e Vergueiro (2012). Posteriormente, nos propomos à uma análise semiológica de imagens paradas a partir da ideia de Penn (2004), visando pormenorizar os elementos de imagens quadrinistas e seus conteúdos, corroborando assim com a constatação de um interessante potencial para o uso turístico da produção em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Turismo. Literatura. História em quadrinhos.

# THE INFLUENCE OF COMICS LITERATURE ON GENERATION AND STIMULUS OF TOURISM DEMAND

Rodrigo Moraes Bastos  
Maria Jaqueline Elicher

Literary Tourism is a branch of cultural tourism which, according to Mendes (2006), takes place when due to its ability to highlight places, events or the authors' life and their characters using as background real or fictional sites often based on the latter, literature plays a pivotal part in the destination choice. Thus, literary becomes a tool in the creation or strengthening of images and imaginary places through its works. However, while traditional literature provides only words as raw material to the reader create a touristic image and imaginary place, comics literature speeds this process when, on its own language, it conjugates pictorial images and words, which is an effective way to promote a destination or a tourism product besides generating a positive image and imaginary places among potential tourists and visitors. Whether it is through stories that are set in a place or during an event that one is willing to promote, adapting traditional literary work in comics or institutional material in this format, comics are useful tools for generating and stimulating tourist demand. This study aims to promote a reflection over comic books potential, as literature, not only to bring forth tourism images and imaginary places but also to promote a destination and its tourism products. Therefore, we have produced a documentary and a built bibliographic gathering based on tourism doctrine authors, such as Quinteiro (2014), Coutinho (2017) and Camargo (2009), as well as based on comic literature doctrines like Eisner (2005) and Vergueiro (2012). Subsequently, based on Penn (2004), aiming at detailing the elements of comic images and their contents, thus corroborating with the finding of an interesting potential for the tourist use of comic production.

**Key Words:** Tourism. Literature. Comics.

## GENERATIVE COMIX: UM EXPERIMENTO EM NARRATIVA GENERATIVA

Rodrigo Stromberg Guinski

Este artigo trata da realização do projeto de quadrinhos digitais *Generative Comix*, iniciado em 2010, exibido como instalação de arte generativa e, posteriormente publicado com interface interativa no website <rguinski.com>, ainda em expansão de conteúdo e aprimoramento técnico. *Generative Comics* utiliza um sistema generativo randômico para a recombinação de quadros de várias narrativas desenvolvidas pelo autor. Cada uma destas narrativas possui o mesmo layout e é desenhada utilizando as mesmas técnicas e o mesmo estilo gráfico, para que exista unidade estética entre as diferentes imagens. Para explorar os resultados variados e surpreendentes deste sistema, cada narrativa é desenvolvida em um gênero diferente (romance, horror, crime, etc), entretanto possuem elementos em comum, como personagens e locações, para que através da repetição e interação destes elementos exista a possibilidade de criação de sequências de imagens justapostas que apresentem uma sucessão de momentos em um mesmo espaço. Os resultados deste sistema podem ser novas narrativas completas ou fragmentos e até mesmo imagens sem relação lógica entre si. Para a avaliação dos resultados foram utilizadas as discussões e teorias sobre compreensão de imagens sequenciais dos autores Neil Cohn, Daniel Merlin Goodbrey, Thierry Groensteen e Scott McCloud. O sistema randômico é discutido a partir da perspectiva de arte generativa do artista e teórico Philip Galanter. Este experimento tem como objetivo explorar os recursos tecnológicos digitais para a criação de experiências narrativas impraticáveis na mídia impressa.

**Palavras-chave:** Arte Generativa. Internet. História em quadrinhos.

## GENERATIVE COMIX: AN EXPERIMENT IN GENERATIVE NARRATIVE

Rodrigo Stromberg Guinski

This article deals with the execution of the digital comics project *Generative Comix*, started in 2010, exhibited as a generative art installation and later published with interactive interface on the website <rguinski.com>. Such a project is still in expanding its content and improving its technique. *Generative Comics* uses randomization as a generative system for the recombination of panels of several narratives developed by the author. Each of these narratives has the same layout and is drawn using the same techniques and graphic style to maintain aesthetic unity between the different images. To explore the varied and surprising results of this system, each narrative is developed in a different genre (romance, horror, crime, etc.), however they have elements in common, like characters and locations, aiming at creating the possibility of sequences of juxtaposed images that present a succession of moments in the same space through the repetition and interaction of these elements. The results of this system may be new complete narratives, fragments of narratives, and even images with no logical relation to each other. For the results evaluation it was used the discussions and theories of sequential image understanding by the authors Neil Cohn, Daniel Merlin Goodbrey, Thierry Groensteen and Scott McCloud. The use of a random system is discussed from the generative art perspective of the artist and theorist Philip Galanter. This experiment aims to explore digital technological resources for the narrative experiences creation which are impractical in print media.

**Key Words:** Generative art. Internet. Comics.

## ECOFEMINISMO NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS: *ORQUÍDEA NEGRA* NUMA PERSPECTIVA EDUCACIONAL

Rosa Alicia Nonone Casella

O Ecofeminismo se constitui como uma das vertentes da Ecocrítica procedente das correntes do Ecologismo, que considera o sistema capitalista mundial desde a perspectiva da Natureza e dos povos explorados, na proximidade mulher e meio ambiente, e o Feminismo, que estuda como esses processos afetam as mulheres. Para Di Ciommo (1999), o Ecofeminismo recomenda a adoção de uma perspectiva ecologista como referência para a teoria e prática feminina, e designa um conjunto de propostas para a solução dos problemas ecológicos que levam em conta uma perspectiva feminista. Acredita na necessidade de novas visões, novas formas de nos relacionarmos e nos entendermos como seres humanos e com a natureza. Diante disto, o objetivo desta pesquisa é fazer uma análise sobre como os desenhos e a narrativa da história em quadrinhos *Orquídea Negra*, minissérie de Neil Gaiman e Dave McKean publicada pela editora DC Comics, revelam um ser híbrido de humano e vegetal, a mulher planta, sofrendo com a ganância do homem violento e opressor, com a destruição da nossa flora e fauna resultando em análise crítica que se entrelaça e se integra com os Estudos Ecocríticos, com o que ainda todos vivenciamos na prática pela falta de conscientização educacional em relação ao cuidado com nosso planeta Terra nos dias de hoje. Destacaremos assim, a iconografia como obra de arte onde o texto é poesia e pura reflexão considerando o comportamento inadequado do ser humano. As ilustrações literárias no imaginário ecológico põem em manifesto as produções da diversidade eco sequenciais gráficas em termos de estilo, diálogo, fotografia, música, cinema e pintura em um contexto em que se produzem e modos de tratar o imaginário ecológico nas relações de intertextualidade presente nas histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Ecofeminismo. Educação. História em quadrinhos.

## ECOFEMINISM IN COMICS: *BLACK ORCHID* IN AN EDUCATIONAL PERSPECTIVE

Rosa Alicia Nonone Casella

Ecofeminism is one of the aspects of Ecocriticism that comes from the currents of Environmentalism, which considers the world capitalist system from the perspective of Nature and the exploited peoples, in the proximity of women and the environment, and Feminism, which studies how these same processes affect the women.. For Di Ciommo (1999), Ecofeminism recommends the adoption of an ecological perspective as a reference for feminine theory and practice and designates a set of proposals for the solution of ecological problems that consider a feminist perspective. It believes in the need for new views, new ways of relating and understanding between humans and nature. Therefore, the purpose of my research is to carry out an analysis on how the drawings and narrative of the *Black Orchid*, a miniseries by Neil Gaiman and Dave McKean published by DC Comics, show us a hybrid human-vegetable being, the woman-plant, who suffers in the face of the greed of the violent and oppressive man, in the face of the destruction of our flora and fauna, who suffers in face of what we all still experience in practice because of a lack of awareness regarding the care we must have with our planet nowadays. The greed of the violent and oppressive man in the face of the destruction of our flora and fauna is the point where this critical analysis intertwines and integrates with Ecocritical Studies. The lack of awareness regarding the care we must have with our planet highlights the iconography as a work of art where the text is poetry and pure reflection considering the inadequate behavior of the human being. The literary illustrations in the ecological imaginary show the diversity productions of graphic sequential echoes in terms of style, dialogue, photography, music, cinema and painting in a context where they are produced and ways of treating the ecological imaginary in the relations of intertextuality present in the Comics.

**Key Words:** Ecofeminism. Education. Comics.

# SAI FORA, ASSOMBRAÇÃO! COM O BORRACHA, VOCÊ NÃO SE INCHA, NÃO! IMAGINÁRIO RELIGIOSO E REPRESENTAÇÃO SOCIOCULTURAL ESTADUNIDENSE NUMA AVENTURA DO HOMEM-BORRACHA DOS ANOS 1950

Ruben Marcelino Bento da Silva

A revista *Plastic Man*, uma publicação da extinta editora Quality Comics, em seu número 38, de novembro de 1952, traz um inusitado incidente enfrentado por Eel O'Brian, o Homem-Borracha, e Woozy Winks, seu parceiro de combate ao crime. Na aventura, desenhada pelo artista Alex Kotzky, ao presenciar a execução de Monk Mauley, classificado como "inimigo público número um", Borracha (Plas, como Woozy o chama) é ameaçado pelo gângster, o qual, enquanto arrastado para a cadeira elétrica, afirma que irá assombrar o super-herói. Dias mais tarde, a dupla de investigadores é chamada para atender a uma ocorrência num cemitério para indigentes (potter's field). Ali Borracha é forçado a rever seu declarado ceticismo quanto ao sobrenatural, valendo-se, inclusive, de um curioso raciocínio mitológico para pôr fim a uma sinistra ameaça. Esta comunicação buscará compreender essa conexão que a HQ faz entre elementos simbólicos provenientes de um imaginário certamente religioso-popular e representações do crime organizado na sociedade estadunidense durante os anos 1950, período marcado — segundo explica Sean Purdy na obra *História dos Estados Unidos* (2017), produzida com Leandro Karnal e outros autores — por flagrante desigualdade social, principalmente nos grandes centros urbanos, com oportunidades de emprego cada vez mais escassas. Adotado como eixo teórico fundamental de análise nesta pesquisa, o conceito de Teologia do Cotidiano, desenvolvido por Iuri Andréas Reblin — e revisitado na obra *Subterrâneo Religioso* (2016), uma coletânea de publicações a partir do pensamento do teólogo e cientista social Oneide Bobsin —, propõe que, fora dos espaços acadêmicos de reflexão, as pessoas fazem teologia no seu dia a dia, apropriando-se livremente dos mais variados símbolos culturais para darem voz à sua busca por sentido. Logo, também as histórias em quadrinhos estariam entre as múltiplas formas de expressão que, combinando criativamente arquétipos, imagens e esperanças, dão vida à Teologia do Cotidiano.

**Palavras-chave:** Homem-Borracha. Teologia do Cotidiano. Assombrações.

# GO AWAY, SPOOK! WITH THE PLAS, YOU DO NOT INFLATE, NO! RELIGIOUS IMAGINARY AND AMERICAN SOCIOCULTURAL REPRESENTATION IN AN ADVENTURE OF THE PLASTIC MAN OF THE 1950'S

Ruben Marcelino Bento da Silva

The comic magazine *Plastic Man*, a publication of the extinct publishing company Quality Comics, n. 38, an edition of November 1952, features an unusual incident faced by Eel O'Brian, the Plastic Man, and Woozy Winks, his partner in fighting crime. In the adventure, drawn by artist Alex Kotzky, when witnessing the execution of Monk Mauley, classified as "public enemy number one", Plas (as Woozy calls him) is threatened by the gangster, who, while being dragged into the electric chair, swears that he will haunt the superhero. Days later, the two investigators are called to assist in an occurrence in a graveyard for indigent people (potter's field). There, Plas is forced to review his declared skepticism about the supernatural, even using a curious mythological reasoning to put an end to an ominous threat. This paper will seek to understand this connection that the comic makes between symbolic elements of a certainly popular-religious imagery and representations of organized crime in American society during the 1950s, a period marked — according to Sean Purdy in the work *History of the United States* (2017), produced with Leandro Karnal and other authors — for blatant social inequality, especially in large urban centers, with increasingly scarce employment opportunities. Adopted as a fundamental theoretical axis of analysis in this research, the concept of Quotidian Theology, developed by Iuri Andréas Reblin — and revisited in the work *Religious Underground* (2016), a collection of publications from the thought of the theologian and social scientist Oneide Bobsin — proposes that, outside the academic spaces of reflection, people do theology in their daily life, freely appropriating the most varied cultural symbols to give voice to their seek for meaning. Therefore, the comics would also be among the multiple forms of expression that, by the creative combination of archetypes, images and hopes, give life to the Quotidian Theology.

**Key Words:** Plastic Man. Quotidian Theology. Spooks.

## **QUINO PARA ALÉM DE MAFALDA: A REPRESENTAÇÃO DA MÍDIA IMPRESSA NAS COMPILAÇÕES DE HUMOR GRÁFICO DE QUINO DE 1963 A 2016**

Simone Ferreira

Joaquim Salvador Lavado Tejón – ou Quino – trabalhou, do começo ao fim da sua carreira de desenhista, com a produção de páginas de humor gráfico para revistas em Buenos Aires. Nos cartuns e tiras que publicava nesses periódicos, o artista utilizava-se da linguagem humorística para comentar os mais diversos assuntos ligados ao cotidiano do homem e da sociedade de sua época. Posteriormente compiladas em álbuns temáticos, o conjunto dessas imagens forma um corpus documental riquíssimo, e quase inexplorado do ponto de vista acadêmico, para aqueles interessados no estudo dos mais variados aspectos da sociedade argentina entre o final do século XX e começo do século XXI. Em nossa pesquisa, baseada inteiramente nesse material, decidimos investigar quais ideias Quino compartilha acerca das mídias impressas através dessas suas narrativas visuais, especialmente porque foi através deste meio de comunicação de massa que o trabalho do artista circulou e se tornou conhecido. Para tanto, levantamos todas as referências feitas a este tipo de mídia nas compilações de humor gráfico do autor – sendo ela a protagonista ou não da narrativa –, seguido de um processo de serialização e análise das imagens com foco no modo como Quino se utiliza da linguagem do humor para compor e transmitir suas opiniões.

**Palavras-chave:** Quino. Humor gráfico. Mídia impressa.

## **QUINO BEYOND MAFALDA: THE REPRESENTATION OF PRINTED MEDIA IN QUINO'S GRAPHIC HUMOR COMPILATIONS FROM 1963 TO 2016**

Simone Ferreira

Joaquim Salvador Lavado Tejón - or Quino – has worked, from the beginning to the end of his career as a cartoonist, with the production of graphic humor pages for magazines in Buenos Aires. In the cartoons and strips he published in these periodicals, the artist used humorous language to comment on the most diverse subjects related to the daily life of men and society of his time. Subsequently compiled in thematic books, the set of these images forms a very rich, and almost unexplored, documentary corpus for those interested in the study of the most varied aspects of Argentine society between the end of the twentieth century and the beginning of the twenty-first century. In our research, based entirely on this material, we decided to investigate what ideas Quino shares about printed media through his visual narratives, especially because it was through this mass media that the artist's work has circulated and become known. To that end, we have selected all the references made to this type of media in the author's graphic humor compilations – whether it is or not the narrative protagonist -, followed by a process of putting them in series and analyzing the images with focus on the way Quino uses the language of humor to compose and convey his opinions.

**Key Words:** Quino. Graphic Humor. Printed Media.



# A CARNAVALIZAÇÃO DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL: HITLER E MUSSOLINI NOS TRAÇOS DE ALCEU CHICHÔRRO

Thais Mannala  
Marilda Lopes Pinheiro Queluz

O propósito deste trabalho é refletir sobre as charges e tiras cômicas do jornalista Alceu Chichôro (1896-1977), com o foco voltado para as figuras de Hitler e Mussolini, retratados corriqueiramente durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), tendo como base o conceito de carnavalização de Bakhtin (1981). Para as análises, foram selecionadas charges veiculadas no jornal *O Dia*, no período da guerra. Por meio da linguagem da inversão representacional e da referência estereotipada, o desenhista criticou tanto a guerra quanto os atores sociais que a comandavam, deixando entrever os valores sociais e culturais da época em seus trabalhos. Bakhtin (1981) conceitua como carnavalização a capacidade de o autor de destronar, satirizar a imagem de determinada figura, deslocando-a de sua aura constituída no imaginário social. Nesta perspectiva, a carnavalização não absolutiza, mas relativiza e traz uma nova leitura, resignificando a realidade, possibilitando pensá-la de a partir das várias vozes que se sobrepõem na construção do sentido. As representações de belicosidade e de alta hierarquia são postas xeque por Chichôro no momento em que ele ironiza os valores vigentes e os reduz a cenas banais, ao jogo de tensões do cotidiano. Observa-se, assim, a descentralização e inversão dos discursos sobre o conflito nas charges do jornalista, decompondo a representação social satiricamente, pluralizando opiniões. O humor gráfico provoca o riso como estratégia crítica para mostrar o lado tragicômico do evento e expor ao ridículo o fascismo e o nazismo.

**Palavras-chave:** Carnavalização. Segunda Guerra Mundial. Alceu Chichôro.

# THE CARNIVALIZATION OF THE SECOND WORLD WAR: HITLER AND MUSSOLINI IN THE TRACES OF ALCEU CHICHÔRRO

Thais Mannala  
Marilda Lopes Pinheiro Queluz

The intent of this work is to reflect about the carnivalization concept applied to the cartoons and comic strips of the journalist Alceu Chichôro (1896-1977), with a focus on the figures of Hitler and Mussolini, roughly portrayed during World War II (1939-1945). For the analysis, cartoons conveyed in the newspaper *O Dia* during the war period were selected. Through the language of representational inversion and stereotyped referencing, the author criticized both the war and the social players who commanded it, letting them glimpse the social and cultural values of the time in their work. Bakhtin (1981) conceptualizes as carnivalization the author's capacity to dethrone, to satirize the image of a certain figure, displacing it from its aura constituted in the social imaginary. In this perspective, carnivalization does not absolutize, but relativizes and brings a new reading, reaffirming reality, enabling to think of it from the various voices that overlap in the meaning construction. The representations of bellicosity and high hierarchy are verified by Chichôro at the moment he ironizes the current values and reduces them to banal scenes, to the game of the daily tensions. Thus, we can perceive the decentralization and inversion of the discourses about the conflict in the cartoons of the journalist, deconstructing satirically the social opinions, pluralizing opinions. Graphic humor provokes laughter as a critical strategy to show the tragicomic side of the event and expose fascism and Nazism to ridicule.

**Key Words:** Carnivalization. World War II. Alceu Chichôro.

# ADAPTAÇÃO DO PERSONAGEM THE FLASH DO SERIADO DE TV PARA O HIPERGÊNERO QUADRINHOS: PRODUÇÃO E APLICAÇÃO DE FOTONOVELA HÍBRIDA PARA FACILITAR O APRENDIZADO SOBRE CONCEITOS DE COMBUSTÃO

Victor João da Rocha Maia Santos  
Rosane Nunes Garcia

Os conceitos “tradução intersemiótica” ou “transmutação” ou ainda “adaptação” foram definidos pelo linguista russo Roman Jakobson (1896 – 1982), e tratam de processos que envolvem a construção de novas interações que se originam entre o objeto e o leitor/espectador. Ocorrem, portanto, nas adaptações, uma transposição de uma mídia ou de um suporte em outro, originando um novo gênero, ou realocando-o a um gênero já existente com suas devidas modificações, tanto na linguagem como no formato, se comparado à obra original. A proposta deste trabalho foi de criar um gênero chamado de “fotonovela híbrida” (FNH), pois o material produzido possui características tanto de uma fotonovela, como de uma graphic novel, fazendo parte do hipergênero quadrinhos. Para isto, utilizou-se o personagem The Flash (do seriado de TV de mesmo nome, exibido no Warner Channel), onde este super-herói fictício posiciona o leitor sobre uma situação de incêndio e o conteúdo apresentado tem relação com a combustão estudada nas Ciências da Natureza (Biologia, Física e Química). Como este tipo de reação é bastante comum cotidianamente, porém normalmente imperceptível por nós, pode ser apresentado e trabalhado em sala de aula de ensino médio. Pensando desta forma, a produção da FNH passou pelos seguintes processos: a) recorte do filme; b) preparação de *storyboards*; c) edição digital das imagens; d) impressão. A FNH foi avaliada por alunos do 3º ano do Ensino Médio para verificar se o uso de imagens associada a texto eram úteis para facilitar o aprendizado de conceitos sobre combustão. Após a testagem, foi considerado que o material serviu como um meio facilitador no processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Fotonovela Híbrida. Ciências da Natureza. Combustão.

# ADAPTATION OF THE CHARACTER “THE FLASH” FROM THE TV SERIES TO THE COMIC BOOK HYPER-GENRE: PRODUCTION AND APPLICATION OF A HYBRID PHOTOCOMIC TO FACILITATE LEARNING ABOUT COMBUSTION CONCEPTS

Victor João da Rocha Maia Santos  
Rosane Nunes Garcia

The concepts “intersemiotic translation” or “transmutation” or “adaptation” were defined by the Russian linguist Roman Jakobson (1896 - 1982), and deal with processes that involve the construction of new interactions that originate between the object and the reader/spectator. Therefore, in the adaptations, a transposition of a media or a support in another occurs, originating a new genre, or reallocating it to an existing genre with its due modifications, both in language and format, if compared to the original work. The proposal of this work is to create a genre called “hybrid photo-comic” (HPC), because the material produced has characteristics of both a photo-comic and a graphic novel, being part of the hyper-genre comics book. To this end, we used the character The Flash (from the TV series of the same name, shown on the Warner Channel), where this fictitious superhero positions the reader on a fire situation and the content presented is related to the combustion studied in the Science of Nature (Biology, Physics and Chemistry). Studies on combustion are interesting, because they allow an interdisciplinary work in the Science of Nature of High School, because it is an intrinsic subject of everyday life that, many times, is not perceived due to its current presence in humanity. The production of HPC went through the processes of: a) cutting the film; b) preparation of storyboards; c) digital edition of the images; d) printing. The HPC was evaluated by students of the 3rd year from high school to verify if the use of images associated with text were useful to facilitate the learning of concepts about combustion. After testing, it was considered that the material served as a facilitator in the learning process.

**Key Words:** Hybrid Photo-comic. Science of Nature. Combustion.

## UMA ETIOLOGIA DO GÊNERO SUPER-HERÓI

Vilson André Moreira Gonçalves

A publicação da primeira aventura protagonizada por Superman, na edição de estreia da revista *Action Comics*, em junho de 1938, é frequentemente tida como marco inaugural do gênero narrativo dos super-heróis. A partir do exemplo extremamente bem-sucedido do Homem de Aço, uma variada coletânea de personagens emergiria nas páginas das histórias em quadrinhos nas próximas décadas, um fenômeno editorial que gerou um dos formatos narrativos mais conspícuos da arte sequencial, o qual eventualmente se instalaria com sucesso em outras mídias como o cinema, a animação, a literatura e os jogos eletrônicos. Dito isso, conforme apontado por Peter Coogan (2006), Superman e seus sucessores de collant são devedores de uma vasta galeria de seres superpoderosos, heróis folclóricos e vigilantes mascarados, o que pode ser detectado em alguns de seus caracteres mais visíveis. Este trabalho apresenta justamente desdobramentos iniciais de minha tese de doutorado, na qual me proponho traçar o histórico da consolidação do gênero super-herói no cinema. Busco aqui, em especial, lançar um olhar aprofundado sobre a trajetória da criação do gênero nas páginas dos quadrinhos, em vista de seus precedentes históricos, elaborando uma linha do tempo a partir da genealogia, narrativa proposta por Coogan e, enriquecendo-a com outros referenciais, a fim de apresentar um quadro amplo de sua configuração.

**Palavras-chave:** Super-heróis. Etiologia. Narrativa de origem.

## AN ETIOLOGY OF THE SUPERHERO GENRE

Vilson André Moreira Gonçalves

The publication of the first adventure starring Superman, in the premiere edition of *Action Comics* comic book, in June 1938, is frequently recognized as the inaugural landmark of the superheroes narrative genre. From the extremely successful example set by the Man of Steel, a varied collection of characters would emerge in the comics pages in the following decades, an editorial phenomenon that generated one of the most conspicuous narrative formats of the sequential art, which would eventually install itself in other media, such as cinema, animation, literature and video games. Thus, as pointed out by Peter Coogan (2006), Superman and his successors in tights are debtors of a vast gallery of super powerful beings, folk heroes and masked caretakers, something that can be detected in some of their most visible characters. This communication presents precisely the initial developments of my doctoral thesis, in which I propose to trace a historical background of the superhero genre consolidation in movies. My objective in this case is to take a profound look on the genre creation trajectory in comics pages, in view of their historical precedents, elaborating a timeline from Coogan's proposed genealogy and enriching it with other references, as to present a wide picture of their configuration.

**Key Words:** Superheroes. Etiology. Origin narrative.

# A COMPREENSÃO DO EFEITO DE HUMOR EM TIRAS CÔMICAS EM AVALIAÇÕES EXTERNAS: NOVAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DENTRO DA DISCIPLINA ARTE

Vivian do Carmo Barroso Munhoz

O presente artigo relata as atividades desenvolvidas em 2018 e 2019 na Escola Estadual Nazira Nagib Jorge Mourad Rodrigues com os 4<sup>os</sup> e 5<sup>os</sup> anos do Ensino Fundamental, sobre criar novas estratégias para um avanço significativo dos alunos dentro das habilidades relacionadas ao efeito de humor em tiras cômicas, utilizando atividades dentro da disciplina Arte em conjunto com o professor referência. Foram analisadas as orientações dos materiais que compõem o programa *Ler e Escrever*, assim como o Currículo Oficial do Estado de São Paulo com sua aplicação semanal, sendo agregadas novas práticas com o aporte teórico de Ramos (2005). Dentro das perspectivas dos teóricos Cagnin (1975) e Ramos (2005), as atividades foram embasadas em duas problemáticas encontradas no decorrer da pesquisa, sendo a primeira a compreensão das tiras cômicas pelos educandos e sua dificuldade de assimilação por falta de elementos referenciais ou pouco conhecidos pelo leitor, e a segunda, a má da formulação dos instrumentos de avaliações externas, como a AAP (Avaliação de Aprendizagem em Processo) e o SARESP (Sistema de Avaliação de Rendimento Escolar do Estado de São Paulo), que dificultam a leitura do aluno e mascaram o diagnóstico fornecido, prejudicando ações que buscam o aperfeiçoamento da habilidade analisada. Este trabalho é uma reflexão dentro dos resultados parciais de uma pesquisa em andamento e sem pretensão de respostas conclusivas.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Atividade didático-pedagógica. Avaliações externas.

# THE UNDERSTANDING OF HUMOR EFFECT IN COMICAL STRIPS IN EXTERNAL EVALUATIONS: NEW PEDAGOGICAL PRACTICES WITHIN THE DISCIPLINE OF ART

Vivian do Carmo Barroso Munhoz

This article reports on the activities developed in 2018 and 2019 at the Nazira Nagib Jorge Mourad Rodrigues State School with the 4<sup>o</sup> and 5<sup>o</sup> years of elementary school, about creating new strategies for a significant progress of students within the abilities related to the humor effect in comic strips, using the Art discipline in conjunction with the reference teacher. The guidelines of the materials that compose the *Ler e Escrever* (Read and Write) program, as well as the Official Curriculum of the State of São Paulo in its weekly application were analyzed, and new practices were added with the theoretical contribution of Ramos (2005). Within the perspectives of the theorists Cagnin (1975) and Ramos (2005), the activities were based on two problems found in the research course, the first one being the understanding of the comics by the students and their difficulty of assimilation due to lack of reference or elements or little known references by the reader, and the second one being the poor (formulation of external evaluation instruments, such as the AAP (Learning Process Assessment) and the SARESP (School Performance Evaluation System of the State of São Paulo), may difficult the students' reading of the comics or mask the diagnosis provided, impairing actions that seek to improve the skill analyzed. This work is a reflection on the partial results of a research in progress and not intended to provide conclusive answers.

**Key Words:** Comics. Didactic pedagogical activity. External evaluation.

# **QUADRINHOS, HISTÓRIA E SOCIEDADE**

## APROXIMAÇÕES DIALÓGICAS ENTRE O URBANO DE ALEXANDRE DE MAIO E DAWUD ANYABWILE

Adriana Caúla  
André Costa de Abreu

As cidades dos quadrinhos mostram-se saturadas de informações, explicitam relações, valores, composições únicas, ressonâncias... São tomadas por nós como espaços dinâmicos e interconectados que envolvem a contestação de práticas, processos e acontecimentos (MARIN, 1993). As imagens dessas cidades, as imagens urbanas dos quadrinhos, são material potencial de reflexão e análise. As conexões entre as cidades dos quadrinhos e as cidades vividas são muitas e intensas. A proposta deste trabalho consiste na aproximação de dois autores e suas obras: o brasileiro Alexandre de Maio – *Os Inimigos não mandam flores* (2006) e *Raul* (2018) - e o norte-americano Dawud Anyabwile – *Brotherman Revelation* (2015). Tanto os autores como suas obras possuem similaridades e dessemelhanças provocadoras. Originários de periferias de grandes cidades tornaram-se artistas de quadrinhos por caminhos muito diferentes. Questões sociais, raciais e acima de tudo, humanas são marcantes em suas obras. Dedicam-se à criação de cidades sensíveis ao vivido expondo, através das suas espacialidades e de suas narrativas, as tensões e conflitos da contemporaneidade. Esta comunicação tem como objetivo apresentar não só os autores e suas obras, mas explorar uma abordagem crítica estabelecendo relações dialógicas, sobretudo a partir da concepção/criação das cidades das obras em questão. Tomando como partida a ideia de Deleuze e Guattari (1991) de que “pensamento é criação”, os autores escolhidos e suas obras selecionadas serão abordados e interpretados como contestatórios, críticos e de resistência, pois suas criações reagem aos ambientes e acontecimentos que os circundam, sejam políticos, geográficos, históricos, sociais (SCHÉRER, 1996).

**Palavras-chave:** Contemporaneidade. Condição urbana. Imagens urbanas.

## DIALOGICAL APPROACHES BETWEEN THE URBAN OF ALEXANDRE DE MAIO AND DAWUD ANYABWILE

Adriana Caúla  
André Costa de Abreu

The cities of comic books are saturated with information, disclose relations, values, unique compositions, resonances ... We consider them as dynamic and interconnected spaces that involve challenging the practices, processes and events (MARIN, 1993). The images of these cities, the urban images of comics, are potential material for reflection and analysis. The connections between the cities of the comics and the cities where one actually and indeed lives are many and intense. The proposal of this work is the approximation of two authors and their works: the Brazilian Alexandre de Maio – *Os inimigos não mandam flores* (The Enemies do not send flowers) (2006) and *Raul* (2018) - and the American Dawud Anyabwile - *Brotherman Revelation* (2015). The authors and their works have similarities and provocative dissimilarities. Both were born at peripheries of big cities and they became comic artists through very different ways. Social, racial and, above all, human issues are striking in their works. They are dedicated to the creation of cities that are sensitive to the past by exposing through their spatiality and their narratives the tensions and conflicts of contemporary times. This article aims to present not only the authors and their works but also to explore a critical approach establishing dialogic relations, mainly from the conception / creation of the cities of the works in question. Taking as a starting point the idea of “thought is creation”(DELEUZE, GUATTARI, 1997), the chosen authors and their selected works will be approached and interpreted as anti-establishment, critical and politically activist because their creations react to the environments and events that surround them, be them political, geographical, historical, social (SCHERER, 1996).

**Key Words:** Contemporaneity. Urban issue. Urban images.

## REPRESENTAÇÕES DO HUMOR FEMININO NOS QUADRINHOS DE CONCEIÇÃO CAHÚ

Alberto Ricardo Pessoa

O presente artigo disserta acerca das representações do humor feminino nos quadrinhos, com ênfase no estudo de caso de *Uma História de Amor*, premiada no 19º Salão de Humor de Piracicaba, de autoria de Conceição Cahú. A quadrinista pernambucana foi pioneira em apresentar uma maneira peculiar de construção do humor feminino no qual apresenta a mulher no cotidiano da sociedade como protagonista de suas ações e livre das barreiras sociais que o preconceito heteronormativo conservador possui. Os estudos acerca das autoras de histórias em quadrinhos vêm crescendo de maneira exponencial, mas o mesmo enfrenta um problema original que é a falta de registro desses quadrinhos, principalmente quando analisamos a produção de autoras dos primórdios dos quadrinhos até a geração pré internet. Conceição Cahú é um caso raro de autora que possui um escopo artístico preservado, de longa carreira e do qual temos acesso à fontes primárias. O método de investigação é o estudo de caso e revisão bibliográfica de autores que investigam o humor na arte sequencial. Os resultados esperados é comprovar a nossa hipótese de que Conceição Cahú aponta em um discurso humorístico com traços ingênuos, grotescos e com diálogo de contraponto constante com os estereótipos femininos criados por autores masculinos. O percurso do artigo consiste em apresentarmos uma introdução da autora, contexto social em que se desenvolve como quadrinista e seu legado criativo para as histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Humor. Cotidiano.

## REPRESENTATIONS OF FEMININE HUMOR IN CONCEIÇÃO CAHÚ'S COMICS

Alberto Ricardo Pessoa

This article discusses the representations of feminine humor in comics, with emphasis on the case study of *A Love Story*, awarded at the 19th Humor Hall of Piracicaba, by Conceição Cahú. The comic artist from Pernambuco was a pioneer in presenting a peculiar way of constructing the feminine humor. She presents the woman in the society daily life while being a protagonist of her actions and free from the social barriers that conservative heteronormative prejudice possesses. The studies about the female authors of comics have been growing exponentially, but it faces an original problem that is the lack of recording of these comics, especially when we analyze the production of authors from the beginnings of comics to the pre-internet generation. Conceição Cahú is a rare case of author who has a preserved artistic scope of long career and from which we have access to primary sources. The research method is the case study and bibliographic review of authors investigating humor in sequential art. The expected results are to prove our hypothesis that Conceição Cahú points to a humorous discourse with naive, grotesque traits and with constant counterpoint dialogue with the female stereotypes created by male authors. The course of the article consists of presenting an introduction talking about the author, the social context in which she develops herself as a comic book writer and the creative legacy for Comics.

**Key Words:** Comic books. Humor. Daily.

# OS VALORES E A CRÍTICA SOCIAL RADICAL NOS QUADRINHOS DA MAFALDA

Alexandra Peixoto Viana  
Maria Angélica Peixoto

Mafalda é uma célebre série de histórias em quadrinhos criada por Quino, quadrinista argentino, na década de 1960. Quino retrata uma família comum na Argentina, cuja filha Mafalda aparece como uma grande contestadora. Suas tiras envolvem diversos temas relacionados aos valores dominantes na sociedade contemporânea, realizando uma crítica a eles através da ironia e do humor. Dentre os temas tratados destacam-se a burocracia, o governo, a guerra, o trabalho, a liberdade, os capitalistas e a cultura. Nosso objetivo é investigar quais são os valores e o tipo de crítica social por trás da discussão desses temas nas tiras completas da Mafalda. Trabalharemos com a hipótese de que a crítica social realizada é a radical, ou seja, baseada no marxismo, vinculada a um projeto de transformação radical da sociedade (VIANA, 2013). Quanto aos valores, realizaremos uma análise de diálogos entre a Mafalda e outros personagens, sendo fundamental compreender como alguns deles são elaborados de modo a retratar certos valores. Assim, em alguns casos, como no de Manolito e Susanita, os personagens são usados para satirizar e, em outros, como no da personagem Liberdade, para estimar determinados valores. Para atingir nossos objetivos, nos valeremos do método dialético (MARX, 2008), no qual se analisa a totalidade que envolve dado fenômeno. Ou seja, investigaremos a trajetória de Quino, o processo histórico, social e cultural vivido e retratado em seus quadrinhos, a fim de responder os questionamentos aqui colocados.

**Palavras-chave:** Mafalda (personagem). Crítica social. Valores.

# THE VALUES AND THE RADICAL SOCIAL CRITICISM IN MAFALDA'S COMICS

Alexandra Peixoto Viana  
Maria Angélica Peixoto

Mafalda is a renowned series of comics created by Quino, an Argentine comic artist, in the 1960s. Quino portrays an ordinary family in Argentina, whose daughter Mafalda appears as a great questioner. His comics involves various themes related to the dominant values in contemporary society, criticizing them through irony and humor. Among the topics dealt with are bureaucracy, government, war, labor, freedom, the capitalists and culture. Our objective is to investigate the values and type of social criticism behind the discussion of these themes in the complete Mafalda comic strips. We will work with the hypothesis that social criticism is the radical one, that is, based on Marxism, linked to a project of radical transformation of society (VIANA, 2013). In relation to the values, we will perform an analysis of dialogues between Mafalda and other characters, and it is fundamental to understand how some of them are elaborated in order to portray certain values. Thus, in some cases, as in Manolito and Susanita, the characters are used to satirize, and in others, as in the character Liberdade, to estimate certain values. To achieve our objectives, we will use the dialectical method (MARX, 2008), in which the totality involved in the phenomenon is analyzed. In other words, we will investigate the trajectory of Quino, the historical, social and cultural process lived and portrayed in his comics, in order to answer the questions above-mentioned.

**Key Words:** Mafalda. Social criticism. Values.



# QUEM SÃO ESSAS MULHERES? REPRESENTAÇÃO DE ETNIA E GÊNERO NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL COMICS

Amaro Xavier Braga Junior

O trabalho, oriundo de estudo de doutorado, faz um levantamento da problemática de perceber como ocorre a representação visual do ethos feminino nas histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel Comics. Problemática como se processa o traçado de dimorfismo sexual nas imagens desenhadas e sua base estereotípica, amparada nas questões de ordem material e técnica das maneiras de desenhar e nos discursos sociais sobre o corpo. Faz uma análise recortada por grupos étnicos-raciais, buscando estabelecer parâmetros de organização dos dados amostrais a partir de análise de conteúdo e de percentuais de distribuição das personagens nas revistas e títulos. Utiliza as abordagens teóricas do pós-humanismo de Bruno Latour (1999; 2005) na relação entre humanos (leitores e desenhistas) e objetos não-humanos (revistas em quadrinhos) em paralelo com as perspectivas de Andrew Pickering (1995) e Tim Ingold (2015). Finaliza apresentando quadros de percepção das personagens femininas e propondo uma lógica de análise que avalie: (1) as caracterizações de ambientação/lugar das personagens; (2) perceber os parâmetros mínimos da historicidade dos eventos em busca de seus “nós agenciais”; (3) avaliar suas aparências e materialidade (maneiras de desenhar); e, finalmente, (4) apresentar sua lógica performática na construção de um discurso sobre o feminino nos quadrinhos.

**Palavras-chave:** Gênero Feminino. Marvel Comics. Raça e Etnicidade.

# WHO ARE THESE WOMEN? REPRESENTATION OF ETHNICITY AND GENDER IN THE SUPER-HEROES COMICS OF MARVEL COMICS COMPANY

Amaro Xavier Braga Junior

This paper originates from a doctoral study deals with the problem of perceiving how the visual representation of the female ethos occurs in the Marvel Comics super-heroes comics. It problematizes how the sexual dimorphism is traced in the drawn images and its stereotypical basis, supported by the material and technical questions of the ways of drawing and the social discourses about the body. The study carries out an analysis divided into ethnic and racial groups, seeking to establish the organization parameters of the sample data from analysis of content and percentages of the characters' distribution in the magazines and titles. It uses the theoretical approaches of post-humanism by Bruno Latour (1999, 2005) in the relationship between human beings (readers and designers) and non-human objects (comics) in parallel with the perspectives of Andrew Pickering (1995) and Tim Ingold 2015). It ends by presenting the perception pictures of the female characters and by proposing a logic of analysis that evaluates: (1) the characterization of the setting / place of the characters; (2) to perceive the minimum parameters of the events historicity in search of their “agency knots”; (3) evaluate their appearances and materiality (ways of drawing); and, finally, (4) present its performative logic in the construction of a discourse on the feminine in comics.

**Key Words:** Feminine gender. Marvel Comics. Race and Ethnicity.

## H. G. OESTERHELD COMO BIÓGRAFO

Amaury Fernandes da Silva Junior

Héctor Germán Oesterheld (1919–desaparecido em 1977-8) é apontado por diversos estudiosos como um dos maiores roteiristas de HQs da Argentina. Sua obra é extensa e apresenta temáticas bastante diversificadas, que transitam pelas HQs de aventura, suspense, guerra, faroeste, ficção científica, históricas e outros gêneros. O presente ensaio tem como objeto de análise duas HQs biográficas que constam em sua vasta obra: *Che* – roteiro de Oesterheld e desenhos de Alberto e Enrique Breccia –, e *Evita* – argumento de Oesterheld, roteiro de Luis Alberto Murray e desenho de Alberto Breccia. Tendo como base teórica os recentes trabalhos biográficos sobre o roteirista (FERNÁNDEZ, 2012; MONTERO, 2013 e NICOLINI, BELTRAMI, 2016), o texto tem como objetivo compreender como essas produções se inter-relacionam com a mitologia da assim denominada “esquerda peronista”, uma vez que biografam as duas figuras históricas e políticas mais importante desse movimento, incluindo-as na historiografia argentina com base nas obras de Zanata, Romero e Luna. Com apoio teórico na compreensão do trabalho biográfico expressa por Ferraroti, Bourdieu e Arfuch buscaremos compreender, sob a ótica da sociologia, de que forma as duas HQs podem ser consideradas narrativas de exaltação às figuras chaves do motonerismo e como isso se enquadra no conjunto da obra oesterheldiana.

**Palavras-chave:** Oesterheld. Histórias em quadrinhos. Biografia.

## H. G. OESTERHELD AS BIOGRAPHER

Amaury Fernandes da Silva Junior

Héctor Germán Oesterheld (1919-disappeared in 1977-8) is named by several scholars as one of the greatest writers of comics of Argentina, his labor is extensive and has works with subjects very diversified, including comics of suspense, historical, war, western, science fiction and other genres. The present essay has as object of analysis the two biographical comics that are included in his extensive work: *Che* – Oesterheld’s script and Alberto and Enrique Breccia’s graphics –, and *Evita* - Oesterheld’s plot, Luis Alberto Murray’s script and Alberto Breccia’s graphics. Based on the theoretical basis of the recent biographical works on the screenwriter (FERNÁNDEZ, 2012, MONTERO, 2013 and NICOLINI, BELTRAMI, 2016) the text aims to understand how these productions interrelate with the so-called “Peronist left” mythology, since he wrote the biography of the two most important historical and political figures of this movement, including them in Argentine historiography based on the works of Zanata, Romero and Luna. With theoretical support in the understanding of the biographical work expressed by Ferraroti, Bourdieu and Arfuch we will try to understand from a sociological point of view how the two comics can be considered narratives of exaltation to the most important figures of the Anti-Guerrilla Movement “The Montoneros” and how this fits in the set of the Oesterheldian work.

**Key Words:** Oesterheld. Comics. Biography.

# O ESTEREÓTIPO DO POLÍTICO BRASILEIRO NAS TIRAS CÔMICAS DE CIÇA: A LIGAÇÃO ENTRE PASSADO E PRESENTE

Ana Clara dos Reis Tomaelli

As histórias em quadrinhos constituem-se como um meio de crítica social. No contexto ditatorial brasileiro — período marcado pela repressão política e pela censura — as HQs também representavam a imprensa alternativa, contestando e satirizando o governo da época (BORGES, 2004; BRAGA, 1991). Vergueiro (2007) destaca o grande interesse dos principais cartunistas do semanário de *O Pasquim* (Henfil, Ziraldo, Ciça, Nani, dentre outros) por utilizarem a linguagem gráfica sequencial para contestar e denunciar, sobretudo, o descaso do governo em atender às demandas sociais. Cecília Whitaker Alves Pinto — conhecida como Ciça — publicou, a partir do final da década de 60, nos jornais *Folha de S. Paulo* e *Jornal do Brasil*, a tira diária *O Pato*. Nesse sentido, o presente trabalho visa observar, nas tiras cômicas reunidas no livro *Pagando o Pato* (CIÇA, 1986), a construção estereotipada dos políticos da época. Entende-se como estereótipos, visões simplificadas referentes a interações e contextos sociais particulares resultando-se no apagamento das variações e diferenças dos sujeitos no meio social (BIROLI, 2011). Utilizando-se dos recursos da linguagem dos quadrinhos, as personagens fixas são animais personificados que retratam negativamente tais políticos: autoritários, indiferentes aos problemas da população brasileira (inflação, desemprego etc.), corruptos, por exemplo. Tal representação perdura até hoje e, por consequência, as tiras estão vinculadas minimamente a dois períodos: ditadura militar e dias atuais. Além das referências teóricas já citadas, foram considerados os estudos de Acevedo (1990), Cagnin (2014) e Ramos (2010) sobre a linguagem dos quadrinhos. A análise se pautou na seleção de nove tiras publicadas, pela primeira vez, durante o período de 1968 a 1986, usando como critério o aparecimento de características que contribuem para a criação do estereótipo do político brasileiro. Construída a amostra, foi feita uma interpretação, tendo em vista as fontes mencionadas.

**Palavras-chave:** Tira cômica. Estereótipo. Ditadura militar.

## THE BRAZILIAN POLITICIAN STEREOTYPE IN CIÇA'S COMIC STRIPS: CONNECTION BETWEEN PAST AND PRESENT

Ana Clara dos Reis Tomaelli

Cartoon stories have been always used as social criticism tools. In the Brazilian military dictatorship scenario – characterized by political repression and censorship – comics were representative of the alternative press, challenging and satirizing the government (BORGES, 2004, BRAGA, 1991). Henfil, Ziraldo, Ciça, Nani and other cartoonists who drew in the weekly publication *O Pasquim* were concerned about using sequential graphic language to contest and expose, above all, the government's disregard for meeting social demands. Cecília Whitaker Alves Pinto — known as Ciça — published, from the end of the 1960s, in the newspapers *Folha de S. Paulo* and *Jornal do Brasil*, the diary comic strip *O Pato* – (The Duck). In this regard, the present research aims to observe the stereotyped representation of politicians at that time, by looking at the comic strips gathered in the book *Pagando o Pato* (pay for what you do not owe or be held accountable for something you did not do), (CIÇA, 1986). Stereotypes are understood as simplified visions of particular social interactions and contexts, resulting in the erasure of variations and differences of Individuals in the social environment (BIROLI, 2011). Using comics' language resources, the main characters are personified animals who negatively describe politicians, who were authoritarian, not concerned about the Brazilian population's issues (such as inflation, unemployment etc.) and corruption, for example. Such a representation endures to this day and, consequently, the comic strips are associated to two different periods: the military dictatorship and nowadays. Besides the previously mentioned bibliographical references, it was also considered the studies of Acevedo (1990), Cagnin (2014) and Ramos (2010) about comics' language. The analysis was based on the selection of nine strips published for the first time during the period from 1968 to 1986, using as criterion the appearance of features that contribute to the creation of the stereotype of the Brazilian politician. Once the sample was built, an interpretation was made, considering the mentioned sources.

**Key Words:** Comic strip. Stereotype. Military dictatorship.

## BATMAN, DE ALAN MOORE

André Moreira de Oliveira

O autor Britânico Alan Moore, famoso por suas controvérsias e fã confesso do Superman sempre teve uma relação bastante crítica a outro super-herói da DC e rival eventual do filho de Krypton. Em verdade, o autor inglês parece fazer uso de Batman para discutir um dos seus temas mais caros: a opressão e o fascismo, que no julgamento dele, e de muitos, é plasmado no Cruzado de Capa. Mas, devido à grande habilidade de Moore em narrar e o uso de certo dialogismo, temos uma visão bastante madura do fascismo e opressão presentes no imaginário dele, e – por que não? - dos cidadãos ingleses. Aqui serão analisadas obras em que o autor escreveu ou fez a paródia de Batman para entendermos o que, no decorrer da produção das obras desse autor, é o pensamento autoritário nas histórias em quadrinhos. Serão levadas em conta as produções desde *Watchmen*, *a Piada Mortal*, e até as produções da ABC Comic's como *Tom Strong* e até mesmo a *Liga Extraordinária*, além de entrevistas dadas pelo autor no decorrer de sua carreira sobre histórias em quadrinhos, fascismo, autoritarismo e até mesmo sobre seu ex-amigo e rival Frank Miller, grande responsável pela revitalização de Batman no final da década de 1980.

**Palavras-chave:** Fascismo. Dialogismo. Alan Moore.

## BATMAN BY ALAN MOORE

André Moreira de Oliveira

British author Alan Moore, famous for his controversies and self-confessed fan of Superman has always had a very critical relationship with another superhero of DC (Detective Comics) and eventual rival of Krypton's son. In fact, the English author seems to use Batman to discuss one of his most beloved and favorite themes: oppression and fascism, which in his judgment, and also in the judgment of many others, is embodied in the Cape Crusader. But because of Moore's great ability to narrate and use a certain dialogism, we have a fairly mature view of what fascism and oppression are in his imaginary, and - why not? - in the British citizens' minds. Here we will analyze works in which the author wrote or made the parody of Batman so that we can understand what authoritarian thinking in comics is, in the course of producing the works of this author. Productions from *Watchmen*, *The Killing Joke*, and even Comic's ABC productions such as *Tom Strong* and even the *League of Extraordinary Gentlemen* will be taken into account, as well as interviews given by the author throughout his career on comic books, fascism, authoritarianism and even about his former friend and rival Frank Miller, who was responsible for revitalizing Batman in the late 1980s. This type of discussion is central to the ethical discussion that comic books can do and is willing to do.

**Key Words:** Fascism. Authoritarianism. Alan Moore.

# O SUPER-HERÓI COMO PALIMPSESTO: A TRANSTEXTUALIDADE NOS PERSONAGENS DA MARVEL COMICS

Antonio Davi Delfino Ferreira

As histórias de super-heróis se converteram em um dos gêneros mais amplamente explorados pelos quadrinhos e pelo cinema nas últimas décadas. Desde a década de 1930, personagens criados na aurora das chamadas Era de Ouro e Prata dos super-heróis continuam sendo publicados ininterruptamente e se mantendo como ícones da cultura pop por gerações. Tal continuidade expõe a paradoxal relação dos super-heróis com o avanço de suas histórias no tempo, uma vez que há constante renovação dos personagens, sem, contudo, se desvencilhar de um status quo mais ou menos imutável em suas histórias. Neste artigo, discutiremos essas estratégias adotadas nas HQs de super-heróis para perpetuar a relevância dos personagens, com especial atenção aos casos do Capitão América e do Homem-Aranha, ambos da Marvel Comics. Sobre o primeiro, abordaremos a historicidade inerente ao personagem que tece comentários históricos e políticos sobre os EUA em diferentes momentos, como a Segunda Guerra Mundial, a Guerra do Vietnã e a eleição do presidente Donald Trump. Sobre o segundo, observaremos uma das estratégias mais radicais de atualização dos super-heróis: a criação de novas versões dos personagens em universos alternativos. Esses dois caminhos levam os respectivos títulos a se manterem atuais diante do público, ao mesmo tempo em que apontam para o passado de suas publicações. Defenderemos que esse movimento de atualizar e ao mesmo tempo celebrar o passado é constante nas histórias de super-heróis desde a sua criação, evocando a metáfora dos palimpsestos – pergaminhos antigos cujos textos escritos eram raspados para dar lugar a um novo texto, mantendo, porém, marcas dos anteriores. Para tanto, recorreremos principalmente às proposições sobre transtextualidade propostas por Gérard Genette (1989), além das discussões sobre o gênero de super-heróis de Charles Hatfield (2011), Peter Coogan (2006) e Umberto Eco (1993).

**Palavras-chave:** Super-herói. Palimpsesto. Marvel Comics.

# THE SUPERHERO AS PALIMPSEST: THE TRANSTEXTUALITY IN THE MARVEL COMICS' CHARACTERS

Antonio Davi Delfino Ferreira

Stories of superheroes have become one of the genres most widely explored by comics and filmmaking in recent decades. Since the 1930s, these characters continue to be published uninterruptedly and remain as icons of pop culture for generations. Such continuity exposes the paradoxical relation of the superheroes with the advance of their histories in the time, since there is constant renewal of the characters, without, however, getting rid of a status quo more or less immutable in its stories. In this article, we will discuss these strategies adopted in superhero comics to perpetuate the relevance of the characters, with special attention to the cases of Captain America and Spider-Man, both by Marvel Comics. On the first, we will address the inherent historicity of the character who weaves historical and political commentary on the US at different times, such as World War II, the Vietnam War, and the election of President Donald Trump. On the second, we will observe one of the most radical strategies of updating superheroes: the creation of new versions of the characters in alternative universes. These two paths lead the respective titles to remain current before the public, at the same time as they point to the past of their publications. We will argue that this movement of updating and at the same time celebrating the past has been constant in the stories of superheroes since its inception, evoking the metaphor of the palimpsests - old scrolls whose written texts were scraped to make way for a new text, maintaining, however, marks of the previous ones. For this, we will focus mainly on the propositions on trans textuality proposed by Gérard Genette (1989), and the discussions on the genre of superheroes by Charles Hatfield (2011), Peter Coogan (2006) and Umberto Eco (1993).

**Key Words:** Superhero. Palimpsest. Marvel Comics.

## **UMA ALTERNATIVA PARA O FAZER/PENSAR JORNALÍSTICO: O DIÁLOGO POSSÍVEL NA OBRA QUADRINÍSTICA PALESTINA, DE JOE SACCO**

Beatriz Sequeira de Carvalho

O presente artigo busca, de alguma forma, trazer luz a uma inquietação: seria o jornalismo em quadrinhos uma forma mais humanizada de se fazer jornalismo? Tal enfoque específico surgiu após a leitura do livro *O Diálogo Possível*, de Cremilda Medina, no qual a autora defende a possibilidade de (re)humanização do jornalismo, que parece ter se perdido ao longo do tempo. Tal inquietação, aliada à crítica ao que é produzido no mainstream dos veículos jornalísticos, tanto impresso quanto televisivo, mostrou que talvez o jornalismo que consumimos diariamente, na mídia tradicional, não seja tão efetivo quanto outrora, especialmente quando trata de assuntos delicados como a cobertura de guerras e conflitos. Para tal, tomamos como base os textos de Medina (2008; s/d), e de outros autores que discutem o jornalismo e o jornalismo em quadrinhos (ARBEX, 2000; COSTA, 2018; OLIVEIRA; PASSOS, 2006) para trazer à discussão a obra quadrinística *Palestina*, de Joe Sacco. Tal obra se configuraria como uma alternativa ao que estamos acostumados e, principalmente, um exemplo de um jornalismo, acreditamos, menos individualista e mais humanizado. Com este artigo, visa-se demonstrar que o trabalho pioneiro de Joe Sacco abriu as portas para uma nova maneira de se fazer e pensar o jornalismo, possibilitando e potencializando inúmeros trabalhos, tão importantes quanto *Palestina*, que tratam de assuntos nem sempre expostos no jornalismo dito “tradicional”.

**Palavras-chave:** Jornalismo. Jornalismo em quadrinhos. *Diálogo possível*.

## **AN ALTERNATIVE TO JOURNALISTIC MAKING/THINKING: THE DIÁLOGO POSSÍVEL IN THE JOE SACCO'S PALESTINE GRAPHIC NOVEL**

Beatriz Sequeira de Carvalho

This article seeks to bring some light to an uneasiness: would comics journalism be a more humanized way of doing journalism? This specific approach emerged after reading Cremilda Medina's book *O Diálogo Possível* (The Possible Dialogue), in which the author defends the possibility of (re)humanization of journalism, which seems to have been lost over time. Such unrest, coupled with criticism of what is produced in the mainstream of print and television journalism, has shown that perhaps the journalism we consume daily in traditional media is not as effective as it once was, especially when it comes to sensitive issues such as coverage of wars and conflicts. For that, we take as a base the texts of Medina (2008; w/d), and other authors who discuss journalism and comics journalism (ARBEX, 2000; COSTA, 2018; OLIVEIRA; PASSOS, 2006) to bring to the discussion the Joe Sacco's graphic novel *Palestine*. Such work would be configured as an alternative to what we are accustomed and, mainly, an example of a journalism, we believe, less individualistic and more humanized. This article aims to demonstrate that Joe Sacco's pioneering work has opened the door to a new way of thinking and doing journalism, making possible and enhancing numerous works, as important as *Palestine*, which deal with subjects not always exposed in the “traditional” journalism.

**Key Words:** Journalism. Comics journalism. *Possible dialogue*.

# ENTRE DRIBLES E QUADROS: A CONSTRUÇÃO DA MEMÓRIA SOCIAL DO FUTEBOL BRASILEIRO PELA LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Bianca Loyola  
Robson Santos Costa

Podemos considerar que a difusão das histórias em quadrinhos ocorre em finais do século XIX e início do século XX. No Brasil, desde o século XIX, as narrativas quadrinísticas estão presentes na imprensa periódica (VERGUEIRO, 2017). Outra manifestação cultural que faz parte do imaginário brasileiro é o futebol. No Brasil, o futebol começou a difundir-se durante as primeiras décadas do século XX, com os grandes fluxos migratórios de europeus que chegavam ao país. Em 1910, o futebol oriundo da herança futebolística de Charles Miller, se tornou rapidamente um esporte popular (GIRALDES, 2016). Não tardou para o futebol e as histórias em quadrinhos se unirem, como no caso de Henfil e seus personagens (MORAES, 1997). Desse modo, o objetivo deste trabalho é observar como a linguagem das histórias em quadrinhos funciona como um instrumento de construção de uma memória social dos clubes brasileiros de futebol. Como corpus, selecionamos duas histórias em quadrinhos de clubes de diferentes regiões do Brasil: *Flamengo: o mais querido do Brasil*, de Ziraldo e *Com o Grêmio, onde o Grêmio estiver*, de Eduardo de Ávila. Tais obras inserem-se no gênero definido como quadrinho infantil, área em que as histórias em quadrinhos nacionais tiveram um maior desenvolvimento (VERGUEIRO, 2017). Como referencial teórico, nos pautamos nos conceitos de histórias em quadrinhos definido por McCloud (2004), de futebol, discutido por Levine (1982) e, de memória social elaborado por Halbwachs (2004), que entende a memória como um fenômeno procedente de grupos sociais. Nossa metodologia adota como base a análise de fragmentos que compõem o todo da narrativa, tendo como referência autores como Cirne (1972) e Postema (2018). Conclui, até o momento, que as histórias em quadrinhos funcionam como um dispositivo de construção memorialística, em especial como uma memória por tabela (POLLAK, 1992) no imaginário dos leitores em geral e essencialmente das crianças.

**Palavras-chave:** Memória. História em quadrinhos. Futebol.

# BETWEEN DRIBBLES AND FRAMES: THE CONSTRUCTION OF THE SOCIAL MEMORY OF BRAZILIAN FOOTBALL THROUGH THE LANGUAGE OF COMICS

Bianca Loyola  
Robson Santos Costa

We can consider that the diffusion of comics occurs in the late nineteenth and at the beginning of twentieth century. In Brazil, since the nineteenth century, the comics storytelling are present in the periodical press (VERGUEIRO, 2017). Another cultural manifestation that is part of the Brazilian imaginary is soccer. In Brazil, soccer began being spread during the first decades of the twentieth century, with the great migratory flows of Europeans arriving in the country. In 1910, soccer from Charles Miller's heritage quickly became a popular sport (GIRALDES, 2016). It was not long before soccer and comics came together, as in the case of Henfil and his characters (MORAES, 1997). Thus, the goal of this work is to observe how the language of comics works as an instrument for building a social memory of Brazilian soccer clubs. As a corpus, we selected two comic strips from clubs of different regions of Brazil: Ziraldo's *Flamengo: o mais querido do Brasil* (Flamengo – The most loved in Brazil) and Eduardo de Ávila's *Com o Grêmio, onde o Grêmio estiver* (With Grêmio, where Grêmio is). These works fall within the genre defined as a children's comic, an area where the national comics had a greater development (VERGUEIRO, 2017). As a theoretical reference, we focus on the concepts of comics defined by McCloud (2004), of football, discussed by Levine (1982) and of social memory elaborated by Halbwachs (2004) who understands the memory like a phenomenon coming from social groups. Our methodology adopts as a basis the analysis of fragments that make up the whole of the narrative, having as reference authors such as Cirne (1972) and Postema (2018). It concludes, to date, that comics function as a memorialist device, especially as a memory by association (POLLAK, 1992) in the imaginary of readers in general and essentially of children

**Key Words:** Memory. Comics. Football.

## **OMELHORQUEPODIAMOSFAZER: MEMÓRIAS, AGENCIAMENTO FEMININO E NARRATIVAS DE RESISTÊNCIA**

Bruna Elisa Frazatto

Os gêneros (auto)biográficos vêm sendo abordados cada vez mais em muitas histórias em quadrinhos (HQs). Dentro desse gênero, há um tema que se tornou bastante difundido, principalmente desde a publicação de *Maus*, em 1991, a saber, as memórias de grupos ou indivíduos que se deslocaram para outros países. Pensando na rica materialidade das HQs (KASHTAN, 2015), o trabalho pretende explorar, em *O Melhor que Podíamos Fazer*, da autora Thi Bui (2017), através da narrativa geral e das multissemioses de alguns fragmentos da HQ, possíveis leituras relacionadas à memória, ao agenciamento feminino e ao lar. No bloco da memória, será usada a noção de espaço biográfico (ARFUCH, 2010), que abarca uma multiplicidade de gêneros e quebra com o mito do *Eu*, para desconstruir a ideia típica de gêneros biográficos. Considerando o conjunto de narrativas e de elementos constituidores da história, será trabalhada ainda a ideia de que a memória pode ser vista como um arquivo, potencializando formas de reinscrição (BHABHA, 2003) que podem ou não ser lidas como tal. Partindo da proposta de Palma (2017) do lar como representação do espaço feminino no qual tanto narrativas de resistência quanto de opressão são tecidas, o outro bloco deste artigo se volta para o papel da mãe como núcleo familiar e seu relacionamento com a filha-narradora. Além disso, serão tecidas breves considerações sobre o poder carregado pelos mecanismos e objetos institucionais que, mais do que qualquer prática social ou comportamento, concedem ou interditam a condição de pertencimento daqueles em deslocamento (ARENDDT, 1994; SAID, 2003).

**Palavras-chave:** Espaço biográfico. Reinscrição. Agenciamento feminino.

## **THE BEST WE COULD DO: MEMORIES, FEMININE AGENCY AND RESISTANCE NARRATIVES**

Bruna Elisa Frazatto

(Self)biographical genres have increasingly been addressed in comics. Within these genres, there is a subject that became quite popular in comics sphere, especially since the publication of *Maus* in 1991: group or individual memories of people who were forced to migrate to other countries. Having in mind the comics material richness (KASHTAN, 2015), this work aims to explore possible readings related to: a) the memory and b) the feminine agency and the home in Thi Bui's *The Best We Could Do* (2017), considering both the main narrative and the multisemiosis of some fragments. In the part related to memory, the notion of biographical space (ARFUCH, 2010) will be used in order to deconstruct the typical approach to biographical genres. The biographical space notion encompasses a multiplicity of genres and breaks with the *me* myth idea. Considering the array of narratives and elements that constitute the story, we propose that memory could be seen as an archive, which would potentialize forms of re-inscription that could be read as such or not (BHABHA, 2003). As from Palma's proposal (2017) of reading home as a representation of the feminine space in which both resistance and oppression narratives are woven, the other part of the article focus on the mother's role as the familiar core and on her relationship with the narrator-daughter. In addition, brief considerations will be made on the power of institutional mechanisms and objects, which, more than any social practice or behavior, grant or prohibit the condition of belonging to those on the move (ARENDDT, 1994; SAID, 2003).

**Key Words:** Biographical space. Reinscription. Feminine agency.



# BATMAN, HISTÓRIA E IMAGINÁRIO: MITANÁLISE E MITOCRÍTICA NAS NARRATIVAS DE ORIGEM DO CAVALEIRO DAS TREVAS

Bruno Leonardo Ramos Andreotti

O presente trabalho pretende realizar uma análise comparativa de duas histórias em quadrinhos que narram a origem do personagem Batman, criado por Bob Kane e Bill Finger em 1939, *A lenda de Batman: Quem ele é e como ele surgiu* (1940), de autoria dos próprios criadores com arte final de Sheldon Moldoff, sendo a primeira versão da origem do personagem (que permanecerá como referência durante toda sua trajetória) e *Batman: Ano Um* (1987), de Frank Miller e David Mazzucchelli, estabelecida após o grande reboot do Universo DC de 1986, *Crise nas Infinitas Terras*, momento em que o personagem foi reformulado, e que permaneceu canônica, isto é, válida para a cronologia oficial do personagem, até 2014. O referencial teórico para tal análise serão os estudos do imaginário realizados por Gilbert Durand, em especial aqueles voltados à mitologia, tendo como referencial metodológico a mitanálise e a mitocrítica. Uma vez que diversos estudiosos sustentam que super-heróis são uma espécie de mitologia moderna, seria possível, por meio da análise dos temas e imagens que compõem ambas as narrativas, remetida aos respectivos contextos de suas produções, encontrar as correlações na cultura e as mudanças sociais subjacentes às duas obras (mitanálise), identificando configurações próprias não só dos criadores individuais, mas também de agentes sociais e categorias sociais, evidenciando ciclos de transformação do imaginário que compõe o personagem (mitocrítica) em sua historicidade.

**Palavras-chave:** Batman (personagem). Imaginário. História.

# BATMAN, HISTORY AND IMAGINARY: MYTH ANALYSIS AND MYTHO CRITICISM IN THE NARRATIVES OF ORIGIN OF THE DARK KIGHT

Bruno Leonardo Ramos Andreotti

The present work intends to carry out a comparative analysis of two comics that narrate the origin of the character Batman, created by Bob Kane and Bill Finger in 1939, *The Batman Legend: Who he is and how he came to be* (1940), written by his own creators with Sheldon Moldoff's final art, the first version of the origin of the character (that will remain as a reference during all his trajectory) and *Batman: Year One* (1987) by Frank Miller and David Mazzucchelli, established after the DC Universe 1986, *Crisis in the Infinite Earths*, when the character was reformulated, and which remained canonical, that is, valid for the official chronology of character, until 2014. The theoretical reference for such analysis will be the studies of the imaginary by Gilbert Durand, especially those focused on mythology, having as a methodological reference the myth analysis and the myth criticism. Since several scholars state that superheroes are a kind of modern mythology, it would be possible to find the correlations in the culture and the social changes underlying the two works by the analysis of the themes and images that make up both myth-analysis narratives, taken to the respective contexts of their productions. It would also be possible to identify the own settings, not only of the individual creators, but also of social agents and social categories, showing imaginary transformation cycles that make up the character (myth criticism) in its historicity.

**Key Words:** Batman (character). Imaginary. History.

# UMA ANÁLISE DAS CHARGES PUBLICADAS NO JORNAL *SEM TERRA* NO PERÍODO DO GOVERNO LULA SOBRE O TEMA DA REFORMA AGRÁRIA

Camila Coelho Alves  
Rozinaldo Antonio Miani

A questão agrária, de modo geral, e a reforma agrária, de modo particular, são temas presentes na história política do Brasil desde antes do estabelecimento da República. A nossa herança colonial impôs determinações que, até os dias atuais, impactam as políticas agrárias levadas a cabo pelos sucessivos governos de nosso país. Essa história, porém, não se estabeleceu sem conflitos; ao contrário, os movimentos sociais de luta pela terra marcaram de maneira bastante significativa as diversas conjunturas sócio-históricas em mais de um século de construção republicana. No período mais recente, as lutas pelo direito à terra e pela garantia de permanência dos trabalhadores rurais no campo foram travadas, predominantemente, pelo Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra (MST). Dentre suas estratégias de atuação política, o MST desenvolveu uma ampla estrutura de comunicação, com a criação de vários processos e práticas comunicativas; nesse contexto, destacamos a criação do *Jornal Sem Terra*. Esse jornal se constituiu como um dos principais veículos de comunicação do MST e pautou os principais temas de discussão e as principais demandas políticas do movimento. Para este artigo, definimos como recorte para análise as charges publicadas no *Jornal Sem Terra*, durante os dois mandatos do governo Lula (2003-2010), retratando o tema da reforma agrária. A metodologia para a análise das charges seguirá os pressupostos da análise do discurso chárjico. As reivindicações do movimento em relação à necessidade de avançar no processo de reforma agrária e os impasses nas negociações com o governo Lula sobre essa questão foram retratados com ironia e criticidade por meio da produção chárjica.

**Palavras-chave:** Charge. *Jornal Sem Terra*. Reforma agrária.

# AN ANALYSIS OF THE CARTOONS PUBLISHED IN THE NEWSPAPER *SEM TERRA* (LANDLESS) IN THE PERIOD OF LULA GOVERNMENT ON THE SUBJECT OF AGRARIAN REFORM

Camila Coelho Alves  
Rozinaldo Antonio Miani

The agrarian issue, in general, and the agrarian reform, in particular, are subjects present in the political history of Brazil since before the Republic establishment. Our colonial heritage has imposed mandatory actions that, to this day, have an impact on the agrarian policies pursued by the successive governments of our country. This history, however, has not been settled without conflicts; on the contrary, the social movements that fight for land ownership marked in a very significant way the diverse socio-historical conjunctures in more than a century of republican construction. In the most recent period, the fight for land ownership and the guarantee of the permanence of rural workers in the countryside were, predominantly, fought by the Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra - Movement of Landless Rural Workers - (MST). Among its strategies of political action, the MST developed a broad communication structure, with the creation of several communicative processes and practices; in this context, we highlight the creation of the newspaper *Sem Terra* (Landless). This newspaper was one of the MST main communication vehicles and set out the main topics of discussion and the main political demands of the movement. For this article, we defined as an object of analysis the cartoons published in the *Jornal Sem Terra*, during the two terms of Lula government (2003-2010), depicting the theme of agrarian reform. The methodology for the cartoons analysis will follow the assumptions of the cartoony discourse analysis. The demands of the movement in relation to the need to advance in the process of agrarian reform and the impasses in the negotiations with the Lula government on this issue were portrayed with irony and criticality through the cartoons production.

**Key Words:** Cartoon. *Jornal Sem Terra*. Agrarian reform.

## A CARACTERIZAÇÃO DE CHARLIE BROWN: SUAS REFLEXÕES NO MURO

Caroline Vieira Santos

Nas introduções de *A Turma do Charlie Brown* (também publicadas como *Minduím*, *Snoopy* ou *Peanuts*), Charlie Brown, criação de Charles Schulz, é apresentado como um garotinho adorável e preocupado com o sentido da vida. Keillor (2010), em uma dessas coletâneas, apresenta-o como estoico. Santos e Borges (2017) observaram que há 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. Ao contrário do que se pensa no senso comum, a perspectiva estoica não consiste no desejo do sujeito de ser sábio, pois o mais importante é avaliar a vivência no mundo e si próprio, à luz da frustração e melancolia. Nesse sentido, o objetivo principal é esboçar a maneira como Charlie Brown vê si próprio e o mundo, quando se apoia no muro. O objeto de estudo são as tiras cômicas compiladas em *O melhor de Peanuts* (2015), da editora L&PM. A análise de base interpretativista por amostragem levou em consideração os princípios estoicos, segundo Brun (1986), Gazolla (1999) e Ullmann (1996), em conexão com a linguagem dos quadrinhos (ACEVEDO, 1990; CAGNIN, 2014; RAMOS, 2010). Esse personagem fixo constrói uma escala de valores que extrapola o par “ser feliz” e “ser infeliz”. Assim, ser sábio não é conhecer as condições para alcançar a felicidade, e sim viver em contradição, aproximando-se da noção pós-moderna de sujeito. Instaura-se um paradoxo em que Charlie se apresenta, de um lado, como um ser corpóreo — portanto, histórico — e, de outro, como observador das questões humanas. O muro, como um recurso do espaço, torna-se uma marca gráfica de que, na tira cômica, está em jogo reflexões à moda Charlie Brown.

**Palavras-chave:** Tira cômica. Charlie Brown (personagem). Visão de mundo.

## THE CHARACTERIZATION OF CHARLIE BROWN: HIS REFLECTIONS ON THE WALL

Caroline Vieira Santos

In the introductions of *Peanuts* (also published as *Minduím* and *Snoopy*) Charlie Brown, who was created by Charles Schulz, is presented as a lovely boy who is concerned with the meaning of life. Keillor (2010) describes him as a stoic character in one of these collections. Santos and Borges (2017) have noted some stoic conformism regarding life, frequently thematized when he leans on the wall, even finding a meaning for the arms existence. Unlike what is thought in common sense, a stoic perspective does not consist of the Individual desire to be wise, because the most important is to evaluate the world experience of life and their own life, in light of frustration and melancholy. Thus, the main goal is to outline the way as Charlie Brown sees himself as well as the world when leaning on the wall. The object of study are the compiled comic strips in *The Best of Peanuts* (2015), published by L&PM. The interpretive sample basis analysis took into consideration the stoic principles, according to Brun (1986), Gazolla (1999) and Ullmann (1996), together with the comic books language (ACEVEDO, 1990; CAGNIN, 2014; RAMOS, 2010). This character builds a values scale that extrapolates the duo “to be happy” and “to be unhappy”. Therefore, being wise is not about knowing the conditions to achieve happiness, but living in contradiction, being closer to the postmodern idea of the subject. There is a paradox in which Charlie is, on the one hand, as a corporeal being – therefore historical – and, on the other hand, as a human issues observer. The wall, as a space resource, becomes a graphic mark where, on the comic strip, Charlie Brown’s reflections are at stake.

**Key Words:** Comic strip. Charlie Brown (character). Worldview.

## **ERA UMA VEZ NA AMÉRICA: NARRATIVA DA NAÇÃO NA VERSÃO DISNEY**

Celbi Vagner Melo Pegoraro

A relação entre Cinema e História é conhecida no que se refere à construção de narrativas e à interpretação da história política de um país. No caso dos Estados Unidos podemos analisar centenas de filmes, livros e quadrinhos, e relacioná-los com as diferentes interpretações e versões da História, os aspectos econômicos e de nacionalismo, além de tópicos específicos como a construção de ídolos, o mito da fronteira, a conquista do Oeste e a ascensão de Hollywood. Este trabalho versa sobre a relação entre a Narrativa de Nação dos Estados Unidos e o álbum em quadrinhos *Era uma Vez na América*, série de 14 histórias produzida por italianos na década de 1990 e lançada integralmente no Brasil em 2014 pela Editora Abril. Na saga temos os antepassados de Mickey Mouse participando de momentos decisivos da história dos Estados Unidos. Pretende-se analisar como as histórias em quadrinhos Disney se encaixam na narrativa da nação, e serão examinados os pontos de conexão entre o discurso histórico e o discurso em quadrinhos. Podemos destacar alguns dos elementos importantes como os peregrinos do Mayflower, os pais fundadores da pátria, os bandidos de Boston, o impacto da Revolução Industrial e os personagens míticos do Oeste norte-americano. A análise da obra selecionada será feita a partir do referencial teórico de Marc Ferro, Alexis de Tocqueville, Wilbur Zelinsky, Randy Roberts, James Olson, Roderick Nash e R.W.B. Lewis.

**Palavras-chave:** Quadrinhos Disney. História. Narrativa da Nação.

## **ONCE UPON A TIME IN AMERICA: NARRATIVE OF THE NATION IN THE DISNEY VERSION**

Celbi Vagner Melo Pegoraro

The relation between Cinema and History is known in what concerns the construction of narratives and the interpretation of the political history of a country. Regarding the United States we can analyze hundreds of films, books and comics, and relate them to the different interpretations and versions of History, the economic aspects and nationalism, as well as specific topics such as the construction of idols, frontier myth, the conquest of the West and the rise of Hollywood. This paper is about the relationship between the United States nation's narrative and the comic book saga *Once Upon a Time in America*, a series of 14 stories produced by Italians in the 1990s and released integrally in Brazil in 2014 by Editora Abril. In the saga we have the ancestors of Mickey Mouse participating in decisive moments of the United States history. It is intended to analyze how Disney comics fit into the nation's narrative, and will examine the points of connection between historical discourse and comic discourse. We can highlight a few of the important elements such as the Mayflower pilgrims, the founding fathers of the homeland, the Boston bandits, the impact of the industrial revolution and the mythical characters of the American West. The analysis of the selected work will be made from the theoretical reference of Marc Ferro, Alexis de Tocqueville, Wilbur Zelinsky, Randy Roberts, James Olson, Roderick Nash and R.W.B. Lewis.

**Key Words:** Disney Comics. History. Nation's Narrative.

## TERROR DE ESTADO E DESAPARECIMENTO EM *PERRAMUS*

Clóvis Gruner

A exemplo de outras narrativas ficcionais, as histórias em quadrinhos vêm procurando tematizar, nos últimos anos, a memória traumática das ditaduras na América Latina. Na Argentina, uma das primeiras narrativas gráficas a abordar o período foi *Perramus*. Publicada originalmente em quatro tomos, entre os anos de 1985 e 1989, com roteiro de Juan Sasturain e arte de Alberto Breccia, a graphic novel segue sendo emblemática em seu modo de significar a história argentina recente e, mais especificamente, sua última ditadura. Esta comunicação procura interpretar o modo como em *Perramus* o terror de Estado é figurado a partir da noção de desaparecimento: na trama, o protagonista Perramus sofre de amnésia e seu trabalho é lidar com os corpos das vítimas das ditaduras na América Latina, uma forma de redimir-se por ter traído seus companheiros de militância. Ao embaralhar as fronteiras entre o real e o ficcional, Sasturain e Breccia constroem uma alegoria do terror de Estado onde, apesar de se reconhecer mais diretamente a história argentina recente, a violência das demais ditaduras sul-americanas coevas são igualmente presentes. Esta comunicação é parte de uma pesquisa ainda em andamento que compõe o projeto coletivo *Memória de traumas*, desenvolvido no âmbito do Programa de Pós-graduação em História da Universidade Federal do Paraná. O projeto tem por objetivo o levantamento e o estudo de documentos visuais e sonoro-visuais (além das histórias em quadrinhos, fotografias, obras de arte, filmes) relacionados às mais variadas experiências sociais traumáticas, tais como a violência urbana, genocídios, massacres e ditaduras de Estado.

**Palavras-chave:** Memória. Trauma. Ditadura.

## STATE TERROR AND DISAPPEARANCE IN *PERRAMUS*

Clóvis Gruner

Like other fictional narratives, comics have been attempting to thematize the traumatic memory of dictatorships in Latin America. In Argentina, one of the first graphic novels to approach the period was *Perramus*. Originally published in four volumes, between 1985 and 1989, with a screenplay by Juan Sasturain and Alberto Breccia's art, it continues to be emblematic in its way of signifying recent Argentine history and, more specifically, its last dictatorship. This communication intends to interpret how *Perramus* describes State terror from the notion of disappearance: in the plot, the protagonist Perramus suffers from amnesia and his work is to deal with the bodies of the victims of dictatorships in Latin America. By shuffling boundaries between real and fictional, Sasturain and Breccia construct an allegory of the State terror where, despite more direct recognition of recent Argentine history, the violence of other South American dictatorships is equally present. This communication is part of an ongoing research that makes up the collective project *Memoria de traumas*, developed within the Postgraduate Program in History of the Federal University of Paraná. The project aims to survey and study the visual and audio-visual documents related to many social traumatic experiences, such as urban violence, genocide, massacres and dictatorships.

**Key Words:** Memory. Trauma. Dictatorship.

## DEPRESSÃO E PSICOTERAPIAS NOS QUADRINHOS AUTOBIOGRÁFICOS: UMABREVEABORDAGEMHISTORIOGRÁFICAACERCADASNARRATIVAS DE ALISON BECHDEL

Diego Luiz dos Santos

O objetivo desta comunicação, é abordar os meios pelos quais questões como saúde e/ou doença mental, bem como as psicoterapias vêm sendo trabalhadas nas histórias em quadrinhos, principalmente as de cunho autobiográfico. Para isto, utilizaremos como exemplo a graphic novel autobiográfica *Are You My Mother* (2012) escrita e desenhada pela quadrinhista estadunidense Alison Bechdel. A comunicação deriva da pesquisa de doutorado em História das Ciências e da Saúde, ainda em fase inicial, intitulada *Uma história da psicanálise vista do divã: Depressão e terapia* nos quadrinhos autobiográficos de Alison Bechdel (Estados Unidos, 1980-2012), cujo objetivo será problematizar os modos pelos quais a psicanálise é abordada na narrativa. Na obra, a quadrinhista traz à tona questões como sua depressão, a relação com a mãe, as consultas com psicólogas e suas pesquisas pessoais acerca das teorias psicanalíticas. Entretanto, o período narrado por ela (segunda metade do século XX e primeiros anos do século XXI) foi de grande significância no que diz respeito à história da psicanálise nos Estados Unidos, tendo essa ciência vivido seu apogeu e queda no país. Inserida nesta conjuntura, Alison busca compreender e atribuir significados à sua depressão e trajetória de vida à luz das teorias psicanalíticas sendo esse processo que constitui o núcleo central de sua obra. Diante disso, minha pesquisa consiste em discutir como e em que medida a narrativa de Alison sobre sua história se aproxima ou se afasta de uma história maior acerca da ciência psicanalítica. Trata-se, portanto, de uma investigação acerca das relações entre o micro e o macro na história da psicanálise.

**Palavras-chave:** Autobiografia em quadrinhos. História da Psicanálise. História das Ciências.

## DEPRESSION AND PSYCHOTHERAPIES IN AUTOBIOGRAPHICAL COMICS: A BRIEF HISTORIOGRAPHICAL APPROACH ON THE NARRATIVES OF ALISON BECHDEL

Diego Luiz dos Santos

This paper discusses how themes like health or mental illness and the psychotherapies have been worked on graphic memoirs. To do so, I will use as an example the autobiographical graphic novel *Are You My Mother* (2012) written and drawn by the American cartoonist Alison Bechdel. This paper is part of the PhD research in the History of Science and Health, still in its early stages, entitled "*A History of Psychoanalysis seen from the Psychoanalyst's couch: Depression and therapy* in the autobiographical comics of Alison Bechdel (United States, 1980-2012)", whose objective is to problematize how the psychoanalysis is approached in the narrative. In her graphic novel, the cartoonist talks about her depression, her relationship with her mother, therapy sessions and her personal research about the psychoanalytic theories. However, the period narrated by her (second half of the 20th century and first years of the 21st) had great significance in the history of psychoanalysis in the United States, because it was when this science lived its heyday and decline in that country. In this context, Alison tried to understand and attribute meanings to her depression and life trajectory in the light of psychoanalytic theories and it is this process that constitutes the core of her work. Thus, my research is to discuss how and to what extent Alison's account of her history approaches or moves away from a larger story about the psychoanalytic science. It is therefore an investigation into the relationship between the micro and macro in the history of psychoanalysis.

**Key Words:** Autobiography in comics. History of Psychoanalysis. History of Sciences.

## **LOS AÑOS DE ALLENDE E A MEMÓRIA POLÍTICA DO SOCIALISMO DEMOCRÁTICO NO CHILE**

Douglas Pigozzi

O objetivo é apresentar a *graphic novel* *Los Años de Allende*, do roteirista Carlos Reyes e do desenhista Rodrigo Elgueta, publicada pela primeira vez em fevereiro de 2015, como uma história em quadrinhos que trabalha com o tema do socialismo democrático no Chile, na época da presidência do socialista Salvador Allende, apresentando também um contexto histórico, a disputa política e social das décadas de 1960 e 1970 entre as diferentes classes sociais e o processo de conscientização política das camadas populares, naquele momento histórico. Fazendo uso dos textos e das imagens, Reyes e Elgueta apresentam ao leitor uma produção histórica, política e social, que trata da temática dos direitos humanos e da cultura política, valorizando uma pluralidade de vozes (e visões de mundo) dos diversos grupos sociais daquele contexto histórico e social chileno (e latino-americano). A *graphic novel* *Los Años de Allende* foi publicada no Chile, na Espanha, na Itália e também na Turquia. No arcabouço teórico, são analisadas as contribuições de autores que trabalham com quadrinhos chilenos e latino-americanos (Waldomiro Vergueiro, Cristian Eric Díaz Castro, Hugo Hinojosa Lobos e Jorge Montealegre Iturra); o pensamento socialista (Karl Marx e Ernesto “Che” Guevara); além do contexto histórico (Oswaldo Coggiola, Simon Collier e William Sater).

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Sociologia Política. Allende.

## **LOS AÑOS DE ALLENDE AND THE POLITICAL MEMORY OF DEMOCRATIC SOCIALISMO IN CHILE**

Douglas Pigozzi

The goal is to present the graphic novel *Los Años de Allende*, by the screenwriter Carlos Reyes and designer Rodrigo Elgueta, first published in February 2015, as a comic book that deals with the theme of democratic socialism in Chile, the time of the presidency of the socialist Salvador Allende, also presenting a historical context, the political and social dispute of the decades of 1960 and 1970 between the different social classes and the political awareness process of the lower classes, in that historical moment. Using texts and images, Reyes and Elgueta present to the reader a historical, political and social production that deals with the theme of human rights and political culture, valuing a plurality of voices (and worldviews) of the various social groups of that Chilean (and Latin American) historical and social context. The graphic novel *Los Años de Allende* was published in Chile, Spain, Italy and also in Turkey. In the theoretical framework it is analyzed, the contributions of authors working with Chilean and Latin American comics (Waldomiro Vergueiro, Cristian Eric Díaz Castro, Hugo Hinojosa Lobos and Jorge Montealegre Iturra); socialist thinking (Karl Marx and Ernesto “Che” Guevara); beyond the historical context (Oswaldo Coggiola, Simon Collier and William Sater).

**Key Words:** Comics. Political Sociology. Allende.

## ENQUADRAMENTOS DA CIDADE OU UMA CIDADE EM QUADRINHOS?

Elbert de Oliveira Agostinho

A cidade tornou-se objeto de análise tendo como ponto de observação diferentes plataformas como cinema, televisão, fotografia, teatro, ou seja, o elemento mídia tornou-se importante para rediscutir o papel da cidade, levando em consideração o modo de produzir ideias (DORFMAN, 2010). Partindo da perspectiva de que a cidade é um símbolo (GOMES, 1994), tal proposta pretende analisar a(s) cidade(s) através das histórias em quadrinhos, observando a maneira em que o espaço urbano é representado nas narrativas gráficas, articulando assim, discussões sobre a existência de cidades particulares dentro do mundo dos quadrinhos, ou se as HQs funcionam como representação da cidade, pois deve-se levar em consideração a sociedade dos quadrinhos (MARQUES, 2011). Para tal observou-se a importância de construção de um material (imagético - narrativo), que funciona como referência para este tipo de proposta, ou seja, pretende-se também rediscutir a maneira de se problematizar o espaço urbano, através de uma bibliografia quadrinizada, reconstruindo novas percepções sobre fontes bibliográficas, e reavaliando o papel de trajetórias e discursos presentes em nossa relação com a cidade, evidenciando assim, a magia da metrópole (BARBOSA, 1998), e propondo releituras de seu ecossistema comunicacional (CAMPOS, 2016). Em suma, pretende-se perceber as perspectivas dialógicas existentes entre as HQs e seus imaginários, observando que um produto ideológico faz parte de uma realidade natural ou social (BAKHTIN, 2014), e sua representatividade em relação à construção e à memória sobre nossa compreensão dos significados de uma cidade, evidenciando que de uma cidade, não aproveitamos as suas sete ou setenta e sete maravilhas, mas a resposta que dá às nossas perguntas (CALVINO, 1972).

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Cidades. Bakhtin.

## COMICS IN THE CITY OR A CITY IN THE COMICS?

Elbert de Oliveira Agostinho

The city has become an object of analysis having as a point of observation different platforms such as cinema, television, photography, theater, that is, the media element became important to rediscuss the role of the city, considering the way of producing ideas (DORFMAN, 2010). Starting from the perspective that the city is a symbol (GOMES, 1994), this proposal intends to analyze the city (s) through the comic books, observing the way in which the urban space is represented in the graphic narratives, thus articulating discussions about the existence of private cities within the world of comics, or if the comics function as a representation of the city, then one must take into account the society of comics (MARQUES, 2011). In order to do so, we observed the importance of constructing a material (imagery - narrative), which acts as a reference for this type of proposal, namely, it is also intended to rediscuss the way of problematizing the urban space, through a bibliography, reconstructing new perceptions about bibliographical sources, and re-evaluating the role of trajectories and discourses present in our relationship with the city, thus highlighting the magic of the metropolis (BARBOSA 1998) and proposing re-readings of its communicational ecosystem (CAMPOS, 2016). In short, we intend to understand the dialogical perspectives between the comics and their imaginaries, observing that an ideological product is part of a natural or social reality (BAKHTIN, 2014), and its representativeness in relation to the construction and memory about our understanding of the meanings of a city, evidencing that we do not take advantage of the seven or seventy-seven wonders of a city, but the answer it gives to our questions (CALVINO, 1972).

**Key Words:** Comics. Cities. Bakhtin.



# DE MÉDICO E DE LOUCO, TODOS ELES TÊM UM POUCO: A VISÃO ESTEREOTIPADA DO CIENTISTA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Elidiomar Ribeiro da Silva  
Luci Boa Nova Coelho  
Tainá Boa Nova Ribeiro Silva

Cientista é qualquer indivíduo que utilize o método científico visando obter conhecimento, sendo Biologia, Química, Física, Astronomia, Paleontologia e Geologia - as ciências naturais mais afeitas a tal ação. Este trabalho analisa, com base em alguns personagens das editoras Marvel e DC, a forma como os cientistas são mostrados nas HQs. Cientistas – quase todos do sexo masculino, diga-se de passagem - são estereotipadamente tidos como perigosos e com sede de poder, possível consequência de sofrimentos pretéritos vivenciados no ambiente escolar ou no seio familiar. Doutor Octopus, Doutor Silvana, Lex Luthor e Arnin Zola são bons exemplos. Outro estereótipo recorrente é a existência de algum desajuste social, fato presente até mesmo em heróis como Tony Stark e Reed Richards. Igualmente comum nos quadrinhos é a extrapolação das atribuições especializadas que um cientista real teria, sendo o Lagarto (Marvel) e a Orca (DC) interessantes exemplos. O cirurgião Curt Connors foi mandado à Guerra do Vietnam, onde perdeu um braço. Inspirado na capacidade de regeneração dos répteis, tornou-se cientista dedicado a criar uma fórmula química que o fizesse recuperar o membro perdido. Ao ingeri-la, regenerou o braço, mas ganhou aparência de um réptil gigante, o Lagarto. A bióloga marinha Crace Balin, após um acidente que a levou à paralisia, passou a estudar a regeneração da medula espinhal, usando tecido de orcas. A experimentação produziu resultados, mas a fez se transformar em um ser híbrido, a Orca. Ambos os personagens circularam pelos campos da Biologia, Química, Bioquímica e Farmacologia. E ambos, após a transformação física que vivenciaram, assumindo aparência monstruosa, se tornaram vilões, em outra visão estereotipada muito comum nas HQs. Para a popularização da Ciência, é fundamental que o público leigo tenha alguma noção do modo de atuação do cientista. Visões estereotipadas, como extrapolação das áreas de atuação de cada especialidade, podem confundir esse processo.

**Palavras-chave:** Ciência. Estereótipos. Popularização.

## THEY ARE ALL EITHER A FOOL OR A PHYSICIAN: THE STEREOTYPICAL VIEW OF THE SCIENTIST IN THE COMIC BOOKS

Elidiomar Ribeiro da Silva  
Luci Boa Nova Coelho  
Tainá Boa Nova Ribeiro Silva

Scientist is any individual who uses the scientific method in order to obtain knowledge, being Biology, Chemistry, Physics, Astronomy, Paleontology and Geology the natural sciences more tailored to such action. This paper analyzes the way Marvel and DC has shown scientists in comics, based on some characters. The Scientists are almost all male, stereotyped as dangerous and power-hungry, a possible consequence of past suffering experienced in the school environment or in the family. Doctor Octopus, Doctor Sivana, Lex Luthor, and Arnin Zola are good examples. Another recurring stereotype is the existence of some social maladjustment, fact present even in heroes like Tony Stark and Reed Richards. Equally common in comics is the extrapolation of the specialized attributions that a real scientist would have, with the Lizard (Marvel) and Orca (DC) being interesting examples. Curt Connors went as a surgeon to the Vietnam War, where he lost an arm. Inspired by the reptilian's ability to regenerate, he became a scientist dedicated to creating a chemical formula that would make him recover his lost limb. When he ingested the medicine, he had his arm regenerated, but turned into a giant human-reptile being, the Lizard. Marine biologist Crace Balin, after an accident that led to paralysis, began to study the regeneration of the spinal cord, using orca tissue. The experimentation produced results, but made her turn into a hybrid being, the Orca. Both characters circulated into the fields of Biology, Chemistry, Biochemistry and Pharmacology. In addition, both, after the physical transformation they experienced, assuming monstrous appearance, became villains, in another stereotyped view very common in comics. For the popularization of Science, it is fundamental that the public have some understanding of the way a scientist works. Stereotyped visions, such as the extrapolation of the areas of practice of each specialty, may confuse this process.

**Key Words:** Science. Stereotypes. Popularization.

## **RAIO NEGRO - O “TENENTE” SUPER-HERÓI BRASILEIRO: INVESTIGAÇÕES EM TORNO DA OBRA DE GEDEONE MALAGOLA**

Eloyr Doin Pacheco

Este artigo pretende investigar as histórias em quadrinhos do personagem Raio Negro, de Gedeone Malagola (1924-2008), publicados pela Gráfica e Editora Penteadado (GEP) durante o período da Ditadura Militar brasileira, compreendido entre 1964 e 1985. Essas HQs ambientadas no Brasil, especialmente as de super-heróis, não eram comuns e deixavam os fãs maravilhados, mostrando entre outras, as cidades de Brasília e Rio de Janeiro chamada na época de Guanabara. Aventuras com aliens, espaçonaves e viagens espaciais, com citações da Barreira do Inferno, chamam a atenção por serem temas muito debatidos no momento em meio à Corrida Espacial. Grandes inimigos, entre eles o *Op-Art*, para quem Gedeone emprestou seu rosto, também faziam sucesso entre os leitores. Há relatos de que o artista utilizava fotos como referência não apenas de locais, mas também para desenhar personagens. Marajoara, por exemplo, era inspirada na atriz hollywoodiana Sandra Dee. Para desenhar equipamentos como aviões, helicópteros e submarinos Gedeone utilizava o mesmo método, que trazia mais realismo para as HQs. Sendo o herói principal um tenente da FAB, levantamos a hipótese de que a intenção dos produtores era a de conquistar a simpatia do grande público. Utilizaremos a obra de Will Eisner para definição da linguagem e as noções de representação de Roger Chartier.

**Palavras-chave:** Gedeone Malagola. Ditadura Militar. Raio Negro (personagem).

## **RAIO NEGRO (BLACK LIGHTNING) THE “LIEUTENANT” BRAZILIAN SUPERHERO: INVESTIGATIONS AROUND THE WORK OF GEDEONE MALAGOLA**

Eloyr Doin Pacheco

This article intends to investigate Gedeone Malagola's Raio Negro (Black Lightning) comic strips, published during the Brazilian Military Dictatorship between 1964 and 1985, published by Gráfica e Editora Penteadado (GEP). Comics Books set in Brazil, especially those of superheroes, were not common and left the fans amazed, and they showed, among others, the cities of Brasilia and Rio de Janeiro, at that time called Guanabara. Adventures with aliens, spaceships and space travel, with quotes from the Barreira do Inferno, draw attention because they were very much debated themes during the Space Race. Big enemies, among them *Op-Art*, for whom Gedeone lent his face, were also successful among readers. There are reports that the artist used photos as a reference not only of locations, but also to draw characters. Marajoara, for example, was inspired by Hollywood actress Sandra Dee. To design equipment such as airplanes, helicopters and submarines Gedeone used the same method, which brought more realism to the comics. Being the main hero one FAB (Brazilian Air force) Lieutenant we hypothesized that the intention of the producers was to win the sympathy of the general public. We will use Will Eisner's work to define language and Roger Chartier's notions of representation.

**Key Words:** Gedeone Malagola. Military Dictatorship. Black Lightning .;Representations.

## V DE VERDADE: O USO DA MÁSCARA DO V COMO ELEMENTO SIMBÓLICO NAS MANIFESTAÇÕES POLÍTICAS NO BRASIL

Eric de Carvalho

O artigo tem como objeto o processo de apropriação cultural que manifestantes realizaram a partir do uso de máscaras inspiradas naquela utilizada pelo personagem V do quadrinho *V de Vingança* em manifestações populares de rua. Por meio de um *checking* de mídia serão buscadas fotos de manifestantes utilizando essa máscara em manifestações de rua ocorridas entre 2014 e 2018; a partir desse levantamento será analisado o contexto no qual a máscara foi utilizada em cada situação. Como complemento a esse levantamento, serão realizadas entrevistas em profundidade com pessoas que se declaram proprietárias e usuárias dessas máscaras. O objetivo desta pesquisa é analisar a interpretação que seus usuários atribuíram ao objeto (e, metonimicamente, à própria obra), assim como os deslocamentos de sentido ocorridos a partir dessas apropriações em performances. Este levantamento se dará por meio de estudos de consumo midiático conforme compreendidos por Nilda Jacks e Ana Carolina Escosteguy, tendo sua análise balizada na teoria das mediações de Martín-Barbero. A apropriação do produto midiático como elemento constituinte de uma identidade cultural (de um manifestante anônimo) se baseará na noção de constituição de identidades culturais por meio do consumo, segundo Garcia Canclini, assim como pelo conceito de midiaticização indireta de Stig Hjarvard, que analisa como a lógica midiática e seus elementos permeiam o cotidiano do cidadão, e de drama social de Victor Turner. O resultado desta pesquisa permitirá analisar o papel simbólico que produtos midiáticos como os quadrinhos exercem na constituição de um ideal utópico e no incentivo de práticas cidadãs por parte de seus receptores.

**Palavras-chave:** *V de Vingança*. Midiaticização. Recepção.

## V FOR VERITY: THE USE OF THE V MASK AS A SYMBOLIC ELEMENT ON POLITICAL MANIFESTATIONS IN BRAZIL

Eric de Carvalho

The object of this article is the process of cultural appropriation that protesters made by wearing masks inspired by the one used by the character V of the *V for Vendetta* comic book in popular street manifestations. Through a media check it will be searched photos of protesters wearing this mask in street manifestations that took place between 2014 and 2018; from this survey results it will be analyzed the context in which the mask was used in each situation. As a complement to this survey, it will be conducted interviews with people who declare themselves owners and users of these masks. The purpose of this research is to analyze the interpretation that its users attributed to the object (and, metonymically, to the comic book itself), as well as the displacements of meaning occurred from these appropriations in these performances. This survey will be based on media consumption studies as understood by Nilda Jacks and Ana Carolina Escosteguy, and their analysis will be based on Martín-Barbero's theory of mediations. The appropriation of the media product as a constituent element of a cultural identity (of an anonymous protester) will be based on the notion of constitution of cultural identities through consumption, according to Garcia Canclini, as well as the concept of indirect mediatization of Stig Hjarvard, which analyzes how the media logic and its elements permeate the citizen's daily life, and social drama of Victor Turner. The result of the research will allow us to analyze the symbolic role of media products such as comics play in the constitution of a utopian ideal and in the encouragement of citizen practices on the part of its receptors.

**Key Words:** *V for Vendetta*. Mediatization. Reception.

## AS AVENTURAS DE TINTIM NO ORIENTE: REPRESENTANDO O “OUTRO” EM UMA HQ

Fábio Cornagliotti de Moraes

O presente artigo tem como objetivo analisar duas histórias em quadrinhos da série *As aventuras de Tintim* e buscar as representações do constructo histórico que é denominado “Oriente” por parte da cultura Ocidental. As HQs feitas por Hergé não são apolíticas, imparciais, realistas ou inocentes. Muitos comentaristas, editores e analistas das HQs nos fazem pensar que elas são uma verdadeira “aula de geografia”. No entanto, uma análise mais cuidadosa nos mostra que elas fazem parte de um conjunto de ideias cuidadosamente elaboradas durante séculos, de forma consciente e inconsciente e que eram muito presentes na Europa na época que Hergé escreveu suas famosas aventuras, na forma de literatura, livros de turismo e na própria Academia. O artigo busca demonstrar como o quadrinista tem o duplo papel de reforçar e refletir a perspectiva europeia dominante na época sobre o Oriente: que ele era atrasado, inferior e, portanto, legitimamente conquistado. As duas HQs analisadas serão: *As aventuras de Tintim: Tintim no Congo* (1930-1931) e *As aventuras de Tintim: o Templo do Sol* (1946-1948). São dois recortes históricos razoavelmente diferentes e HQs diferentes e, portanto, formas de representação que expressam formas diferentes de ver o Oriente, que se distanciam em alguns pontos e se tangenciam em outros pontos.

**Palavras-chave:** Tintin (personagem). Hergé. Análise de imagem.

## THE ADVENTURES OF TINTIN IN THE ORIENT: REPRESENTING THE ‘OTHER’ IN A COMIC BOOK

Fábio Cornagliotti de Moraes

The purpose of this article is to analyze two comic books stories from the famous series *The Adventures of Tintin* and search the historically constructed concept that is commonly referred as the “Orient” by some parts of the western culture. The comics written by Hergé are not apolitical, impartial, realistic or innocent. Many commentators, editors and scholars refer to Tintin comics as a true “geography lesson”. Nevertheless, a more careful approach of the stories shows us that they are part of a set of ideas carefully crafted for centuries, consciously and unconsciously and that were very much the dominant rule in Europe by the time the comics were written. This ideas were present in literature, tourist guides and in the Academy. The article will demonstrate how Hergé has a double role in his culture: to reflect and reinstate the dominant European perspective about the Orient; that it was delayed, inferior, and, therefore, legitimately conquered. The two comics that will be analyzed are: *The Adventures of Tintin: Tintin in Congo* (1930-1931) and *The Adventures of Tintin: the prisoners of the sun* (1946-1948). The two time periods are reasonably different as well as the comic books, and, therefore, the ways of representing the “other” also changes: in some points they are distant, and in others they intersect.

**Key Words:** Tintin (character). Hergé. Image analysis.

## AS INFLUÊNCIAS DA VIOLÊNCIA NA CARACTERIZAÇÃO DOS PERSONAGENS: ANÁLISE DOS MANGÁS *VITAMIN* E *No.6*

Fernando Morais Santana  
Wesley Chaleghi de Melo

Objetivamos comparar as influências da violência na constituição identitária dos protagonistas em dois mangás de autoria feminina: *Vitamin* (2015) de Keiko Suenobu e *No. 6* de Atsuko Asano e Hinoki Kino (2015/2018). Nossas referências teóricas foram: identidades — Bauman (2005) e Woodward (2000); linguagem dos quadrinhos e mangás — Cagnin (2014), Chinen (2013), Mussarelli (2013), Miotello e Mussarelli (2016) e Ramos (2010); violência — Foucault (1975) e Bauman (2008). Esses dois últimos compartilham a concepção de que a violência corrompe as pessoas que a praticam, trazendo-lhes cicatrizes físicas e subjetivas (traumas) aos agredidos. Assim, dialogam-se tal concepção e a temática desenvolvida nos mangás, porque são apresentadas cenas marcantes de violência cujas consequências afetam negativamente a vida dos protagonistas e transformam as identidades em jogo. Identificamos algumas influências da violência sobre a constituição identitária dos protagonistas em *Vitamin* e *No. 6*. Naquele mangá, narra-se a história de Sawako, uma garota de 15 anos, que foi forçada pelo namorado a ter relações sexuais na sala de aula. Flagrados por um colega, desencadeou-se um *bullying* contra a adolescente. Destacamos a mudança da expressão facial (olhos grandes e amendoados) e dos traços identitários ligados à fragilidade e bondade, para um olhar triste e melancólico, motivado pela violência sofrida. Em *No. 6*, o protagonista Shion foi expulso de um distrito elitizado para morar em uma parte marginalizada da cidade Number Six. Após ser acusado injustamente de assassinato, Shion foi preso pelas autoridades, porém conseguiu fugir para o Bloco Oeste (lado externo da cidade). Lá, perdeu o olhar ingênuo ao conhecer a realidade desigual e violenta. Em Sawako e Shion, há a transformação da expressão facial alegre (traço gráfico da identidade bondosa) para um semblante que retrata melancolia, sofrimento e opressão, por exemplo, o sombreamento nos olhos (recurso gráfico).

**Palavras-chave:** Mangás. Violência. Caracterização dos personagens.

## THE INFLUENCES OF VIOLENCE IN THE CHARACTERIZATION OF THE CHARACTERS: ANALYSIS OF THE MANGÁS *VITAMIN* AND *NO.6*

Fernando Morais Santana  
Wesley Chaleghi de Melo

The objectives of this paper is to compare the violence's influences in the identity constitution of the protagonists in two mangás of female author: *Vitamin* (2015) by Keiko Suenobu and *No. 6* by Atsuko Asano and Hinoki Kino (2015/2018). Our theoretical references were: Identity — Bauman (2005) and Woodward (2000); The Comics: Language and Semiotics — Cagnin (2014), Chinen (2013), Mussarelli (2013), Miotello and Mussarelli (2016) and Ramos (2010); violence — Foucault (1975) and Bauman (2008). These last two authors share the view that violence corrupts people who practice it, bringing physical and subjective scars (traumas) to people who have been beaten. Thus, this conception and the theme developed in the manga interact with each other, because striking scenes of violence are presented and the consequences affect negatively the life of the main characters and transform the related identities. We identified some violence's influences about the identity constitution of the protagonists of *Vitamin* and *No. 6*. In the first one, it tells Sawako's story, a 15-year-old girl, that was forced by her boyfriend to have sex in the classroom. They were caught by a classmate and then, the bullying started against the teenager. We highlight the changing of facial expressions and of the identity traits related to fragility and kindness, to a sad and melancholy look, motivated by the violence suffered. In *No. 6*, the protagonist Shion was kicked out of an elitist district to live in a marginalized part of the city of Number Six. After being undeservedly accused of murder, Shion was arrested by authorities, but he got away to the West Block. There, he lost his naive look when he meets the uneven and violent reality. Sawako and Shion, there is the transformation of the happy facial expression to an aspect that means melancholy, suffer and oppression, for example, the shading in the eyes (graphic resource).

**Key Words:** Mangas. Violence. Character's characterization.

## DISNEY MADE IN BRAZIL: PATO DONALD - ANOS 1970

Fernando Prieto Ventura

O trabalho propõe apresentar um recorte da produção de HQs Disney da Editora Abril nos anos 1970 e dar continuidade a outras pesquisas e textos anteriores sobre a autoria das histórias produzidas no Brasil (por muitos anos anônimas), disponibilizadas continuamente no I.N.D.U.C.K.S., Banco de dados mundial sobre quadrinhos Disney, desde 2000. Nesse período, a Editora Abril se torna uma das maiores produtoras de quadrinhos Disney do mundo, superando, em quantidade de histórias, até mesmo a produção do próprio estúdio. Entre as quase 2000 histórias brasileiras do período metade são estreladas pelo Pato Donald ou por outros personagens correlatos ao seu universo, como o Prof. Pardal, Irmãos Metralhas, 00-Zero e Maga & Min, criadas, em grande parte, pelos trainees da assim chamada *Escolinha Disney*, um programa interno de treinamento de novos talentos, chefiado pelo ítalo-brasileiro Primaggio Mantovi. O grande destaque, porém, são as HQs do Tio Patinhas, Peninha e Pato Donald na redação do jornal *A Patada* e seus desdobramentos, entre os quais o alter-ego do Peninha, Morcego Vermelho, inspirado em uma ilustração do italiano Giovan Battista Carpi e desenvolvido no Brasil pelo roteirista Ivan Saidenberg e pelo desenhista Carlos Edgard Herrero. O objetivo deste artigo é esmiuçar e contextualizar a produção local do período e atribuir crédito, quando possível, aos 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.

**Palavras-chave:** Walt Disney. Anos 1970. Quadrinhistas brasileiros.

## DISNEY MADE IN BRAZIL: DONALD DUCK – 1970S

Fernando Prieto Ventura

The paper proposes to present a part of the Disney comics production from Editora Abril in the 1970s and to continue other researches and previous texts about the authorship of the Disney Brazilian stories, made continuously available in the I.N.D.U.C.K.S., a World-wide Disney comics database, since 2000. In this period Editora Abril becomes one of the biggest producers of Disney comics, surpassing, in quantity of stories, even the own studio production. Among the almost 2000 Brazilian stories of the period at least half stars Donald Duck or other characters related to his universe, such as Gyro Gearloose, Beagle Boys, 0.0. Duck and Magica de Spell and Mad Madam Mim, created in large part by the trainees of the so-called *Escolinha Disney* (Little Disney School) an internal program for training new talents, headed by the Italian-Brazilian Primaggio Mantovi. The big highlight, however, were the comics of Uncle Scrooge, Fethry Duck and Donald Duck at the editorial of the newspaper *Duckburg Chronicle* and its correlated stories, among them the alter ego of Fethry, Red Bat, inspired by an illustration by Giovan Battista Carpi and developed in Brazil by the duo Ivan Saidenberg and Carlos Edgard Herrero. The objective of this article is to analyze and contextualize the local production of the period and to credit, where possible, its authors. The method used in this article is the bibliographical and documentary research, listing exactly what was produced in Brazil, its motivation and importance, through interviews and analysis of Disney comic books.

**Key Words:** Walt Disney. 1970s. Brazilian cartoonists.

## TABLOIDES CULTURAIS, ALMANAQUES E REVISTAS ALTERNATIVAS NA DITADURA MILITAR

Gledson Ribeiro de Oliveira

O objetivo desta pesquisa foi mapear os impressos de quadrinhos e analisar a cena cearense no tempo da ditadura militar. A produção de quadrinhos circulou em tabloides culturais encartados em jornais 'mainstream', em páginas domingueiras, revistas e almanaques alternativos. Nesse período, foram publicados os tabloides *Gol de Letra* (1971), *Folha Geral* (1971), *Balaio* (1972), *Fim de Semana* (1972) e *Xereta* (1975); *Almanaque Mino* (1975, 1978); as revistas *Pau de Arara* (1978), *The Mino Times* (1979) e *Apóskalipso* (1984); as páginas de humor *Mino dá uma por semana* (1975) e *Só Tudo* (1977), de Sinfrônio. A efemeridade caracterizou os tabloides culturais e a publicação de impressos alternativos foi esparsa se comparada com outras regiões do país. A cena cearense permanecia carente de patrocínio, de oportunidades remuneradas de trabalho, de editoras e publicações especializadas. Nos anos setenta e oitenta, uma geração de talentosos desenhistas dedicou-se aos quadrinhos apenas quando estudantes e poucos persistiram em construir carreira. Enveredar-se profissionalmente pelo mundo dos quadrinhos era um investimento de risco, e o resultado desse estado de coisas é que o meio forjaria dois tipos de desenhistas: o dileitante e o vocacionado.

**Palavras-chave:** Tabloides, Revistas. Ditadura Militar. Cena cearense.

## CULTURAL TABLOIDS, ALMANACS AND ALTERNATIVE MAGAZINES IN THE MILITARY DICTATORSHIP

Gledson Ribeiro de Oliveira

The objective of this research was to map the printed comics and analyze the scene of Ceará in the time of the military dictatorship. The production of comics circulated in cultural tabloids inserted in newspapers mainstream, in the pages of Sundays' issues, magazines and alternative almanacs. In this period, the tabloids *Gol de Letra* (1971), *Folha Geral* (1971), *Balaio* (1972), *Fim de Semana* (1972) and *Xereta* (1975); the *Almanaque Mino* (1975, 1978); the newspapers *Pau de Arara* (1978), *The Mino Times* (1979) and *Apóskalipso* (1984); and the humor pages *Mino dá uma por semana* (1975) and "Só Tudo" (1977), by Sinfrônio. The ephemerality characterized the cultural tabloids and the publication of alternative forms was sparse compared to other regions of the country. The Ceará scene remained without sponsorship, paid work opportunities, publishing houses and specialized publications. In the seventies and eighties, a generation of talented designers devoted themselves to comics only when students and few others persisted in building a career. To embark professionally in the comic world was a risky investment, and the result of this unusual situation is that the medium would forge two types of designers: the dilettante and those really devoted to the profession.

**Key Words:** Tabloids. Magazines. Military Dictatorship.

## **PIRATARIA EM *ONE PIECE*: A INCORPORAÇÃO DO OCIDENTE NA TRADIÇÃO ORIENTAL**

Ines Caroline Lelis

No presente trabalho será abordada a questão das relações culturais entre o Ocidente e Oriente pela perspectiva do mangá *One Piece*, de autoria de Eiichiro Oda. A obra referida, produto da cultura oriental, apresenta uma narrativa na qual o antagonista central é um personagem histórico-literário caribenho, o pirata Barba Negra. Na pesquisa, lidamos com a hipótese de o personagem representar dentro da obra as relações culturais existentes entre Ocidente e Oriente. Para tanto, investigaremos os volumes: 24, 31, 45, 49, 50, 52, 53, 54, 55, 56 e 59 do mangá, nos quais o antagonista, Barba Negra, recebe destaque maior, facilitando a análise das características que suportam minha hipótese. O arcabouço teórico-metodológico parte dos conceitos apresentados por Roger Chartier de Representação e Apropriação, bem como os de Adaptação e Ressignificação de Daniele Gallindo Silva para discussão do problema na História. Nos pautaremos nos estudos de Will Eisner para a análise da estética da arte sequencial além de algumas considerações de Sonia Bibe Luyten especificamente sobre o mangá. Com base nas propostas desses autores foi possível identificar a absorção de elementos ocidentais na obra *One Piece*, sustentando a hipótese de que se trata, dentre outros, de um possível reflexo da aproximação entre Japão e Ocidente no momento de sua composição no Japão.

**Palavras-chave:** Barba Negra (personagem). Representação. Mangá.

## **PIRACY IN *ONE PIECE*: THE INCORPORATION OF WEST INTO THE EASTERN TRADITION**

Ines Caroline Lelis

In this paper, I will discuss the issue of cultural relations between the West and East from the perspective of the manga *One Piece*, by Eiichiro Oda. The referred manga, original of Eastern culture, presents a narrative in which the central antagonist is a Caribbean historical-literary character, the pirate Black Beard. In this research, I deal with the hypothesis that the character represents the cultural relations existing between the West and the East within the manga. To do so, I will investigate the volumes 24, 31, 45, 49, 50, 52, 53, 54, 55, 56 and 59 of the manga, in which the antagonist, Black Beard, is more prominent, favoring the analysis of the characteristics that support my hypothesis. The theoretical-methodological framework starts from the concepts presented by Roger Chartier of Representation and Appropriation, as well as those of Adaptation and Re-signification of Daniele Gallindo Silva both to discuss the problem in History. For the analysis of the aesthetics of sequential art, I will use the studies of Will Eisner, and specifically about the manga, I will be dealing with some considerations of Sonia Bibe Luyten. Regarding the proposals of these authors, it was possible to identify the presence of some Western cultural elements in *One Piece*, supporting the hypothesis that it is, among others, a possible reflection of some approaching between the Nippon culture and the West at the time of its composition in Japan.

**Key Words:** Black Beard (character). Representation. Manga.



## **“I’M COMING DOWN FAST BUT DON’T LET ME BREAK YOU”: MITO DA BELEZA EM *HELTER SKELTER***

Ingrid Martins Aguiar Magalhães Pedrosa

Esse trabalho tem o interesse de analisar o mangá *Helter Skelter*, da autora Kyoko Okazaki, pela perspectiva do conceito de indústria da beleza. A obra, publicada originalmente entre 1995 e 1996 na *Feel Young*, revista mensal voltada à jovens adultas, e publicado no Brasil em 2016 pela editora New Pop, conta a história de Lilico, supermodelo de extrema beleza conquistada por meio de extensivas cirurgias plásticas, que após algum tempo começam a lhe causar sequelas, gerando um processo de decadência física, profissional e psicológica. A partir disso, o trabalho pretende estudar como a obra de Okazaki articula o conceito do mito da beleza de Naomi Wolf, quando afirma que o ideal de beleza da sociedade contemporânea é propositalmente inatingível, pois seu propósito é ser utilizado como ferramenta de controle da população feminina e fonte de lucro para as mais diversas indústrias. O trabalho pretende relacionar esse conceito com o marcante traço de *Helter Skelter*, que rejeita os “padrões de beleza” de obras voltadas a um público-alvo similar em favor de um visual abrasivo, que retrata os personagens supostamente belos da obra de uma maneira caricatural. Para analisar essa característica estética, o trabalho pretende se utilizar do conceito de caricatura de Daniele Barbieri e do conceito de distanciamento de Bertolt Brecht.

**Palavras-chave:** Helter Skelter. Mito da beleza. Caricatura.

## **“I’M COMING DOWN FAST BUT DON’T LET ME BREAK YOU”: THE BEAUTY MYTH IN *HELTER SKELTER***

Ingrid Martins Aguiar Magalhães Pedrosa

This paper intends to analyse the manga *Helter Skelter*, by author Kyoko Okazaki, through the perspective of the beauty industry concept. The manga, originally published between 1995 and 1996 on *Feel Young*, a monthly magazine meant for young adult women, and published in Brazil in 2016 by publishing company New Pop, tells the story of Lilico, supermodel holding an extreme beauty achieved through extensive plastic surgery, which after some time start causing side effects, generating a process of physical, professional and psychological decadence. From that, this paper plans to study how Okazaki’s work articulates Naomi Wolf’s concept of the beauty myth, which holds that the beauty ideal of contemporary society is purposefully unachievable, because its purpose is to be used as a tool to control the feminine population and as a source of profit for several industries. The paper plans to connect this concept to *Helter Skelter*’s striking style, which rejects the “beauty standards” of works made with a similar target audience in mind in favor of an abrasive look, which represents the manga’s supposedly beautiful characters in a caricatural manner. To analyse this aesthetical characteristic, the work intends to use Daniele Barbieri’s concept of caricature and Bertolt Brecht’s concept of distancing effect.

**Key Words:** Helter Skelter. The beauty myth. Caricature.

## HISTÓRIA PÚBLICA EM QUADRINHOS E OS USOS (HISTORIO) GRÁFICOS DO PASSADO

Ivan Lima Gomes

No interior da historiografia, o debate mais recente em torno da história pública sugere uma maior atenção para interpretações sobre o passado em espaços que não mereceram a devida atenção do historiador até então. Em especial, merecem destaque as narrativas sobre o passado que se valem de recursos gráficos e visuais para representar o passado e, assim, difundirem interpretações sobre determinados processos históricos para um público mais amplo. É sob esse prisma que propomos uma aproximação direta entre história em quadrinhos e História Pública. Até o momento, tal diálogo segue praticamente inexplorado entre estudiosos de HQs e pesquisadores do campo dos estudos históricos que, todavia, priorizam abordagens mais ou menos sólidas em torno de ideias como “representações”, “imaginários” ou “usos didáticos” das HQs para o ensino de História. Seguiremos caminho distinto, buscando pensar a abertura que a história pública aponta a partir da ideia de “autoridade compartilhada” (FRISCH), para a qual os leitores são também convidados a produzirem, junto com os autores, interpretações sobre um dado processo histórico. No caso das HQs, tal compartilhamento ocorre sobremaneira no campo estético onde, a partir de elementos como convenções da linguagem, práticas de leitura no interior de uma comunidade de leitores e da circulação obtida por uma obra, um autor pode elaborar uma visão complexa de passado junto aos seus leitores. Em resumo, uma compreensão das mediações presentes no “circuito de comunicação” (DARNTON) das HQs é fundamental para que possamos compreender as relações entre história em quadrinhos e história pública. Para dar concretude à tais reflexões, lançaremos mão da obra *Angola Janga*, de Marcelo D’Salete, como estudo de caso.

**Palavras-chave:** Teoria da História. História Pública. Historiografia.

## DO QUADRINHO AO LIVRO-DIDÁTICO: A IMPORTÂNCIA DO ESTUDO DA RESISTÊNCIA À ESCRAVIDÃO E DE SUAS REVERBERAÇÕES ATUAIS EM *ANGOLA JANGA*

Joaquim Henrique da Silveira

A pesquisa tem como objetivo analisar e evidenciar as características históricas da obra quadrinística *Angola Janga* de Marcelo D'Saete, produzida através da ficcionalização e o estudo historiográfico sobre o Quilombo dos Palmares – símbolo culminante da resistência e da liberdade dos escravizados, perante os colonizadores, a opressão e a escravidão, nos séculos XVI e XVII. De tal modo, como o quadrinho pode ser utilizado como recurso didático na sala de aula, através de diálogos possíveis entre o livro didático, a novela gráfica, e as novas historiografias quanto ao “Brasil Colonial”, como um viés crítico à escravidão e suas reverberações nos dias atuais da sociedade brasileira: o racismo, a discriminação, as desigualdades sociais e o discurso de ódio. *Angola Janga*, ou “pequena Angola” em traduções dissertadas em livros históricos, é a Palmares que, por mais de cem anos, foi como um “reino africano” dentro do que alcunhamos, hoje, de Brasil. Teve entre seus símbolos maiores o tão conhecido Zumbi dos Palmares, um líder quilombola que virou lenda e inspirou a criação do Dia da Consciência Negra. Durante onze anos, Marcelo D'Saete, autor também dos quadrinhos *Encruzilhada* e *Cumbe*, que dialogam com *Angola Janga*, pesquisou, analisou e ressignificou tal momento histórico para os dias de hoje. Portanto, a história aqui evidenciada é de suma importância para a formação de uma nova consciência histórica, através de um objeto literário dialogado com outros recursos que possibilitam o entendimento, com maior clareza, de um momento definidor do Brasil contemporâneo.

**Palavras-chave:** Angola Janga. Livro Didático. Recurso Didático.

## FROM THE COMIC TO TEXTBOOK: THE IMPORTANCE OF THE STUDY OF RESISTANCE TO SLAVERY AND ITS CURRENT REVERBERANCES IN *ANGOLA JANGA*

Joaquim Henrique da Silveira

The aim of this research is to analyze and present the historical edition of Marcelo D'Saete's *Angola Janga*, through the elaboration of the study and the historiography about “Quilombo dos Palmares” – which was the crowning symbol of resistance and freedom of the enslaved, in face of the settlers, the oppression and the slavery in the sixteenth and seventeenth centuries. Thus, as the comic can be used in a didactic resource bias, in the classroom, through possible dialogues between the didactic book, the graphic story, and the new historiographies regarding “Colonial Brazil”, in a critical bias to slavery and its reverberations in the current days of Brazilian society: racism, discrimination, social inequalities and the hate speech. *Angola Janga*, or “little Angola” in Portuguese, written in historical books, is one of the Palmares that, for more than a hundred years, was like an “African kingdom” within the world, we call today as Brazil. *Angola Janga* had among its larger symbols the well-known Zumbi dos Palmares, a quilombola leader who became a legend and inspired the creation of the Black Consciousness Day. For eleven years, Marcelo D'Saete, also author of the comics *Encruzilhada* (Crossroads) and *Cumbe* (Run for it), which dialogue with *Angola Janga*, researched, analyzed and re-signified such historical moment for the present day, therefore, the history here evidenced is of great importance for the formation of a new historical consciousness, through a literary object dialogued with other resources that allow the understanding, with greater clarity, of a defining moment of contemporary Brazil.

**Key Words:** Didactic resource. Textbook. Angola Janga.

# A REVITALIZAÇÃO MÍTICA NOS QUADRINHOS DA MULHER-MARAVILHA

João Pedro Fernandes Gomes

A comparação que super-heróis suscitam entre as figuras heroicas e divinas das mitologias, em especial a greco-romana, já tem sido desenvolvida ao longo de alguns anos. Alguns estudiosos apontam as similaridades imagéticas e de enredo entre ambos (LATHAM, 2012); outros, a função social que os super-heróis desempenham, de muitas formas similar àquela exercida originalmente pelos mitos (ATCHISON, 2012). Como resultado, é comum que o universo narrativo dos super-heróis seja lido como uma nova forma de mitologia (REYNOLDS, 2010), cujas narrativas são dotadas de potencialidade teológica (REBLIN, 2012). Nas histórias em quadrinhos da Mulher-Maravilha, como evidenciado pelos arcos *Gods and Mortals*, de 1987, e *Year One*, de 2016, essas características são ressaltadas devido à relação intertextual que a personagem estabelece com a tradição de mitos gregos e cristãos por meio de personagens e temáticas características. A interpretação desses elementos, contudo, se afasta das versões tradicionais, de modo a relativizar noções como o caráter do herói, a ação dos deuses e a curiosidade feminina. O levantamento dessas referências por meio dos preceitos de Samoyault (2008) e a discussão dos possíveis motivos para sua aparição em uma narrativa contemporânea, permitem considerar que o uso da intertextualidade em Mulher-Maravilha serve como forma de atualização dos valores expressos pelos mitos. Sendo os quadrinhos de super-heróis narrativas guiadas por valores morais elevados que servem como exemplo de conduta aos leitores, eles têm o poder de relativizar textos canônicos que, no passado, já cumpriram o mesmo papel. Assim, a revitalização mítica, dentre todos os gêneros narrativos da contemporaneidade, encontra na superaventura um lar propício para sua manifestação.

**Palavras-chave:** Super-heróis. Mitologia. Intertextualidade.

## MYTHICAL REVITALIZATION IN WONDER WOMAN COMICS

João Pedro Fernandes Gomes

Comparing superheroes to heroes and gods from mythology, especially those of Greco-Roman myths, is a discussion that has been in development for a few years. Some researchers point out similarities in visual iconography and plot (LATHAM, 2012), while others focus on the social role of superheroes, which in several ways is similar to that originally delegated to myths (ATCHISON, 2012). As a result, it is common for the superhero universe to be understood as a new kind of mythology (REYNOLDS, 2010) that includes narratives with theological potential (REBLIN, 2012). In Wonder Woman comics, such as *Gods and Mortals* (1987) and *Year One* (2016), these characteristics are highlighted due to the intertextual relations with characters and themes from Greek and Christian myths. The interpretation of these elements, though, comes from the canonical versions to relativize views of the hero's character, the actions of the gods and female curiosity. Raising these references through Samoyault's (2008) guidelines and discussing possible reasons to their appearance in a contemporary narrative allow us to read the use of intertextuality in Wonder Woman comics as a way of updating the original mythic values. Since superhero comics are narratives guided by high moral standards and serve as an example of conduct to readers, they have the power to relativize traditional texts that performed the same role in the past. Therefore, mythic revitalization, among all the contemporary narrative genres, finds a conducive home for its manifestation in superhero comics.

**Key Words:** Superheroes. Mythology. Intertextuality.

## MEMÓRIA E RESISTÊNCIA NAS OBRAS DE ANTONIO ALTARRIBA E KIM

Jorge Edson

A reconstrução dos episódios do século XX espanhol, por meio das representações dos testemunhos e das discussões em torno da escrita de *Sí*, do EU moderno e da literatura de testemunho relacionados à autobiografia, à memória coletiva, ou como resistência nos âmbitos individual e coletivo, apresentados por autores como Santiago García, Seligmann-silva, Maurice Halbwachs, Le Goff, Michel Pollak e Helen Graham, entre outros, possibilita complexificar o conhecimento historiográfico acerca da Guerra Civil Espanhola (1936-1939), da ditadura Franquista (1939-1975) e do período de redemocratização. O período marcado pela transição da ditadura para a democracia espanhola, estabeleceu um acordo social entre as elites franquistas remanescentes do regime, consideradas “vitoriosas”, e os “derrotados” republicanos, além da grande parcela da sociedade envolvida indiretamente nos processos. Como resultado, deu-se o processo de anistia política e o chamado “pacto de silêncio”, uma ação que ordenou os mecanismos de censura e autocensura na democracia, promovendo assim, um “esquecimento” social, uma tentativa de apagar da memória as experiências do passado traumático ocasionadas pela Guerra e pela Ditadura. Assim o presente trabalho discute como as representações da memória e do testemunho se manifestam como uma forma de resistência ao tempo, em obras como *El Arte de Volar* (2009) publicado pela editora Edicions de Ponent e *El Ala Rota* (2016) pela editora Norma Editorial de Antonio Altarriba e Kim que, ao partir de memórias e testemunhos de indivíduos que vivenciaram a guerra civil espanhola, a ditadura de Francisco Franco e o exílio, abordam as relações entre memória e testemunho. Ao dar voz aos testemunhos silenciados, as obras de Altarriba e Kim se apresentam como uma fonte de extrema potencialidade para compreender o século XX e estabelecer diálogos com os objetivos da Lei 52/2007- Lei de Memória Histórica, com as políticas de memória da Associação para a Recuperação da Memória Histórica (ARMH) e com as reivindicações sociais pertinentes ao contexto atual.

**Palavras-chave:** Memória. Testemunho. Antonio Altarriba e Kim.

## MEMORY AND RESISTENCE IN ANTONIO ALTARRIBA'S AND KIM'S WORKS

Jorge Edson

The reconstruction of Spanish 20th century's episodes, through the representations of testimonies and discussions surrounding self-writing, the modern “self” and testimonial literature related to autobiography, to collective memory or as individuals or collective resistances, expressed by authors such as Santiago García, Seligmann-silva, Maurice Halbwachs, Jacques Le Goff, Michel Pollak and Helen Graham, among others, makes it possible to make complex the historiographic knowledge about Spanish Civil War (1936-1939), Franco's dictatorship (1939-1975) and the re-democratization period. The Spanish re-democratization process also sought to establish a social agreement between the remaining Franco elites of the regime considered “Victorious” and the “defeated” republicans, in addition to the large portion of society indirectly involved in the processes. As a result, we had the amnesty process and the so-called “pact of silence”, an action that ordered the mechanisms of censorship and self-censorship in democracy, thus promoting a social “oblivion”, an attempt to erase from memory the experiences of the traumatic past caused by the War and the Dictatorship. Therefore, the present work discusses how Spanish graphic novels such as *El Arte de Volar* (The Art of Flying, 2009) and *El Ala Rota* (The Broken Wing, 2016) by Antonio Altarriba and Kim, which starting from memories and testimonies from individuals who lived during the Spanish Civil War, Francisco Franco's dictatorship and the exile, approach the relations between memory and testimony. By giving voice to the silenced testimonials, Altarriba's and Kim's graphic novels become an important source to understand the twentieth century in Spain and establish dialogues with the objectives of law 52/2007 – Law of Historical Memory, with the memory policies of Association for the Recovery of Historical Memory (ARMH) and with the social claims pertinent to nowadays.

**Key Words:** Memory. Testimony. Antonio Altarriba and Kim.

## **TENSÕES ENTRE CASA E RUA - E A INTERNET - NAS TIRAS DE ANDRÉ DAHMER**

Jozefh Fernando Soares Queiroz

O estudo em questão visa analisar, primeiramente, o par oposicional casa versus rua, frequentemente objeto de reflexão nos estudos literários, por meio das narrativas gráficas do quadrinista e artista plástico brasileiro André Dahmer. Partindo da análise de dez tiras, publicadas entre os anos de 2014 e 2018, soma-se à discussão o advento da internet, importante elemento projetado sobre essas relações, que produz reflexões específicas e modifica as formas de interagir no espaço urbano e no espaço doméstico. Desta forma, a internet surge como um importante elemento de discussão, apresentando-se como uma fronteira entre os dois ambientes, tornando-se uma espécie de terceira via, ao passo que modifica as formas de pensar os espaços mencionados anteriormente. Em suas tiras, André Dahmer dessacraliza o espaço privado enquanto nos faz questionar a ameaça do espaço urbano comumente projetada sobre nós, enquanto observa como a internet interfere nessas relações. À luz de discussões com teóricos como Barbieri (2017), Canclini (1999), Kuster e Pechman (2014), Ludmer (2013), Manguel (2008), entre outros, observa-se que o imaginário coletivo construído sobre esses ambientes pode ser ressignificado por meio da leitura das tiras de Dahmer, provocando uma reflexão sobre as ideias e juízos de valor sobre cada um desses três componentes aqui, objetos de reflexão.

**Palavras-chave:** André Dahmer. Casa versus rua. Internet.

## **TENSIONS BETWEEN HOME AND URBAN SPACE - ALSO INTERNET - IN ANDRÉ DAHMER'S COMIC STRIPS**

Jozefh Fernando Soares Queiroz

This study aims to analyze, first the oppositional pair: home versus city, a common object of reflection in literary studies, through the Brazilian cartoonist André Dahmer's comic strips. Based on a scope composed by ten comic strips, published between 2014 and 2018, we add to the discussion the existence of internet, an important element which is projected on these relations, producing specific reflections and modifying the ways of interacting in the urban space, also at home. We conceive that internet rises as an important element of discussion, presenting itself as a boundary between that two environments, becoming, in a certain way, a third path, while modifying the forms of reflections on the spaces mentioned previously. In his strips, André Dahmer desacralizes the private space while making us question the threat of urban space commonly projected over us while watching how the Internet interferes in these relations. Based on discussions with Barbieri (2017), Canclini (1999), Kuster and Pechman (2014), Ludmer (2013), Manguel (2008), among others, it is possible to observe that the common sense built may be ressignified through the reading of Dahmer's strips, conceiving a reflection about the ideas and value judgements related to these three components here analyzed.

**Key Words:** André Dahmer. Home versus urban space. Internet.

## **BANDEIRANTE BOCÓ: UMA AVENTURA QUADRINÍSTICA NAS TERRAS DOS GOYAZES**

Lígia Maria de Carvalho  
Cláudio Batista Dutra

A presente proposta de trabalho é o resultado final da tese de doutoramento, que buscou subsídios: iconográficos (na personagem disneyana conhecida como Pateta) e argumentativos (no clássico documento intitulado *A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 – Reconstrução dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto*), com o intuito de criar uma narrativa em forma de histórias em quadrinhos que contasse – de maneira criativa e engraçada - as peripécias do Bandeirante Bocó, ou seja, as aventuras de Bartolomeu Bocoeno da Silva, o *Anhanguará*, caso em que, a referida história em quadrinhos foi desenhada pelo talentoso quadrinista Cláudio Dutra. Desta feita, a poética da HQ não somente possibilitou à criação uma paródia sobre a viagem e chegada do Bandeirante Bartolomeu Bueno da Silva, filho, às terras goianas mas também produziu uma crítica sobre a mitificação do referido bandeirante, cristalizada na historiografia e nas imagens veiculadas pelos meios de comunicação. Para tanto, foram utilizados o conceito de representação, que serviu de base para a análise da ideia de civilização, ideia essa, que não apenas determinou a forma de tratamento entre conquistadores e conquistados, mas também definiu os rumos da mineração e da conseqüente ocupação das terras. Além dessas, foram igualmente utilizadas as fontes bibliográficas pertinentes ao assunto; as apropriações oficiais e populares do mito do bandeirante e a coleção quadrinística *Pateta Faz História* que, a seu modo, recria as biografias de ilustres personagens históricos.

**Palavras-chave:** Pateta (personagem). Bandeirante Bocó (personagem). Anhanguera.

## **BANDEIRANTE BOCÓ: A QUADRINISTIC ADVENTURE IN THE LANDS OF THE GOYAZES**

Lígia Maria de Carvalho  
Cláudio Batista Dutra

The present proposal of work is the final result of the doctoral thesis, which sought iconographic subsidies (in the character created by Disney, known as Goofy) and subsidies argumentative (in the classic document titled *The Flag of Anhanguera to Goiás in 1722 - Reconstruction of the scripts of José Peixoto da Silva Braga and Urbano do Couto*). The objective is the creation of a narrative in the form of graphic novel that would be able to tell - in a creative and funny way - the stories of Bandeirante Bocó, that is, the adventures of Bartolomeu Bocoeno da Silva, the *Anhanguará*, whose case, the comic was designed by the talented Cláudio Dutra. Thus, the subject matter of the graphic novel not only made possible the creation of a parody about the voyage and arrival of the Bandeirante Bartolomeu Bueno da Silva, son, to the lands of Goiás, but also produced a critique about the mythization of the said 'bandeirante', crystallized in the historiography and in the transmitted images by the media. For this purpose, the concept of representation, was used as the basis for the idea of civilization analysis, which not only determined the form of treatment between conquerors and conquered but also defined the direction of mining and the consequent occupation of lands. Besides these, the bibliographic sources pertinent to the subject were also used; the same way, the official and popular appropriations of the bandeirante myth; and the Goofy as... the collection that recreating, in its own way, the biographies of illustrious historical figures.

**Key Words:** Goofy (character). Anhanguera. Comics.

## O USO DO JORNALISMO EM QUADRINHOS NA PRESERVAÇÃO DA MEMÓRIA E NARRATIVAS DE VIDA

Leilane Cristina Sversuti

Venho por meio deste artigo, narrar a minha experiência diante da produção de uma grande reportagem em quadrinhos como produto de conclusão de curso, em Jornalismo, na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (Uesb). Para tanto, farei um paralelo com o papel do jornalismo como transformador social, diante do pensamento de Genro Filho (1987), e de como o Jornalismo em Quadrinhos (JHQ) é capaz de resgatar a memória por meio da construção da memória coletiva explanada por Halbwachs (1990), dentre outros autores. Por meio da minha reportagem intitulada *Banquete da Morte: Luta e resistência dos índios Mongoiós em Vitória da Conquista*, conto a história da construção do município de Vitória da Conquista – BA, que é disseminada por meio de um mito, o *Banquete da Morte*, que justifica o extermínio dos índios Mongoiós no território, em prol da evolução da cidade. Diante disso, travei uma pesquisa sobre esse passado em que busquei uma revisão bibliográfica sobre a história local, entrevistei historiadores e índios remanescentes/quilombolas para contar outro viés desse passado, dando voz a essas minorias, que são silenciadas e inviabilizadas diante dessa memória, posta até então, apenas pelo ponto de vista dos colonizadores portugueses. Assim, utilizo o gênero HQ para narrar esse passado, e, instigo o uso dos quadrinhos dentro do jornalismo para contar histórias de um modo mais acessível e imersivo, proporcionada pelo conceito de arte sequencial dita por Eisner (1999) e McCloud (1995).

**Palavras-chave:** Jornalismo em Quadrinhos. Memória. Vitória da Conquista.

## THE USE OF JOURNALISM IN COMICS AIMING AT THE PRESERVATION OF MEMORY AND LIFE NARRATIVES

Leilane Cristina Sversuti

I come through this article, to narrate my experience when producing a great comic report as an Undergraduate Thesis when finishing my Journalism Course at the State University of the Southwest of Bahia (Uesb). To do so, I will make a parallel with the role of journalism as a social transformer, according to Genro Filho's thoughts (1987), and of how the Journalism in Comics is able to rescue memory through the construction of the collective memory explained by Halbwachs (1990), among others. Through my report entitled *Banquet of Death: Struggle and Resistance of the Mongoiós Indigenous people in Vitória da Conquista*, I tell the history of the municipality construction of Vitória da Conquista in the State of Bahia, Brazilian Northeast Region, which is disseminated through a myth, *Banquet of Death*, which justifies the extermination of the Mongoiós Indigenous People in the territory, in favor of the city evolution. In view of this, I conducted a research on this past in which I searched for a bibliographical revision of local history, interviewed historians and remaining Indigenous People and/or quilombola people to tell other bias of this past, giving voice to these minorities, who are silenced and made unfeasible in face of this memory, placed until then, only from the point of view of the Portuguese settlers. Thus, I use the genre Journalism in Comics to narrate this past, and instigate the use of comics within journalism to tell stories in a more accessible and immersive way, provided by the concept of sequential art said by Eisner (1999) and McCloud (1995).

**Key Words:** Journalism in Comics. Memory. Vitória da Conquista.



## AREPRESENTAÇÃO DE SI, DO OUTRO E DA CIDADE NO QUADRINHO AUTOBIOGRÁFICO *MEMÓRIA DE ELEFANTE*, DE CAETO

Leonardo José Porto Passos  
Carlos Pires

O romance autobiográfico ganhou relevo nas últimas décadas. Essa tendência refletiu nas histórias em quadrinhos, resultando em um considerável número de publicações de quadrinhos autobiográficos. Nossa pesquisa pretende investigar, em algumas dessas obras, as formas como essas representações de si – e também do outro – acontecem e as relações que esses personagens-narradores estabelecem com as cidades e países em que habitam. Em uma dessas obras, *Memória de Elefante*, de Caeto, os primeiros “personagens” a figurar na história são, com efeito, o autor autobiografado e a metrópole, que “disputam” a centralidade da ação. Ambos são onipresentes nessa *graphic novel* autobiográfica. Os esforços do personagem-autor – para conseguir dinheiro ou espaço para sobreviver na cidade – organizam o enredo. Já na abertura, vemos o personagem carregando com esforço um de seus quadros pelas ruas de São Paulo. A página é preenchida por quatro requadros, um em cada quadrante da página, mais um quinto circular ao centro, que evidencia o autobiografado em plongée com extrapolação dos limites das bordas. A cidade de São Paulo está ao fundo e em primeiro plano ao mesmo tempo. Uma cena aérea na página inicial estabelece o personagem quase como um pequeno detalhe, um ponto no fundo. Essa tensão na representação entre a cidade e personagem irá, de fato, estabelecer a tensão narrativa. A nossa pesquisa pretende estabelecer comparações entre quadrinhos autobiográficos para entender como a autorrepresentação e a representação do outro se dão em tensão com cidades de diferentes partes do globo. Como objeto de pesquisa, escolhemos três *graphic novels* autobiográficas, sendo uma brasileira, uma iraniana e uma norte-americana, respectivamente: *Memória de Elefante* (CAETO, 2010), *Persépolis* (SATRAPI, 2007) e *Derrotista* (SACCO, 2006). As pesquisas de Philippe Lejeune, especialista em textos autobiográficos, serão consideradas nas análises dessas produções.

**Palavras-chave:** Autobiografia. História em quadrinhos. *Graphic novel* autobiográfica.

## SELF-REPRESENTATION, THE REPRESENTATION OF THE OTHER AND OF THE CITY IN THE CAETO'S AUTOBIOGRAPHICAL GRAPHIC NOVEL *MEMÓRIA DE ELEFANTE*

Leonardo José Porto Passos  
Carlos Pires

Autobiographical novel has gained prominence over the last two decades. This process reflected in comics, resulting in a considerable number of autobiographical graphic novels. Our research intends to investigate in some of these comics the ways in which these kinds of self-representations – and the representations of the other – take place and the relations that these characters-narrators establish with the cities they inhabit. In one of these works, Caeto's *Memória de Elefante* (Elephant's memoir), the first “characters” to appear in the story are the autobiographical author and the metropolis, which “dispute” the centrality of action. Both are omnipresent in this graphic novel. The author's efforts – to get money or space to survive in the city – set up the plot. At the beginning we see the character carrying with effort one of his paintings in the streets of São Paulo. The page is filled with four frames, one in each quadrant of the page, plus one circular frame – the fifth one - in the center, which shows the autobiographic character in plongée extrapolating the frame's boundaries. The city of São Paulo is in the background and in foreground at the same time. A frame with an aerial scene on the home page shows the character almost like a small detail, a dot in the background. This tension that is in the representation between the city and the character will, in fact, establishes the narrative tension. Our research aims to perform comparisons among autobiographical graphic novels to understand how the self-representation and the representation of the other is constructed in relation to cities in different parts of the world. As research object, we have chosen three autobiographical graphic novels: a Brazilian one, *Memória de Elefante* (CAETO, 2010), an Iranian one, *Persépolis* (SATRAPI, 2007), and a North American one, *Derrotista* (Notes from a defeatist, SACCO, 2006). Philippe Lejeune's studies on autobiographical texts will be considered in these graphic novels analysis.

**Key Words:** Autobiography. Comics. Autobiographical graphic novel.

## ASTERIX E O IMAGINÁRIO SOCIAL FRANCÊS

Lucas Vieira

O presente trabalho visa analisar o uso da história em quadrinho franco-belga, Asterix escrito por René Goscinny e desenhada por Albert Uderzo, como uma forma de usos do passado com o intuito de resgatar práticas sociais e culturais como elementos a compor a construção de um imaginário social francês. Asterix, criado no ano de 1959, conta a história da resistência de uma vila gaulesa, localizada na região da Armórica – atual Bretanha –, aos romanos, no ano de 50 a.C., após a conquista da Gália por Júlio César. Esses gauleses contam com uma arma secreta – uma poção mágica –, feita pelo druida Panoramix, que ao ser ingerida faz com que as personagens adquiram uma força sobre-humana, para combater os romanos. A história, criada por Goscinny e Uderzo, tem como personagens principais Asterix e seu companheiro Obelix. Como recorte temporal para este trabalho foram escolhidas as décadas de 1960 e 1970, mais precisamente os anos de 1961 a 1979. Como corpus documental e imagético foram selecionadas as seguintes histórias: *Asterix o gaules* (1961), *Asterix e os godos* (1963), *Asterix Gladiador* (1964), *Asterix entre os Bretões* (1966), *Asterix Legionário* (1967), *O escudo Averno* (1968), *Os Louros de César* (1972) e *Asterix entre os Belgas* (1979). A questão teórica do trabalho é composta pelo conceito de Imaginário Social de Bronislaw Baczko, o conceito de Comunidades Imaginadas de Benedict Anderson e o conceito de Paradigma Indiciário de Carlo Ginzburg. Também será utilizado o teórico dos quadrinhos Thierry Groensteen. A parte metodológica do trabalho é pautada no livro *Testemunha Ocular*, do historiador Peter Burke e no trabalho da semiologista Martine Joly.

**Palavras-chave:** Asterix. Imaginário Social. Usos do Passado.

## ASTERIX AND THE FRENCH SOCIAL IMAGINARY

Lucas Vieira

The present work aims to analyze the use of the Franco-Belgian comics Asterix written by René Goscinny and designed by Albert Uderzo, as a form of past uses in order to rescue social and cultural practices as elements to compose the construction of a French social imaginary. Asterix, created in 1959, tells the story of the resistance of a Gallic village, located in the region of Armorica - currently Brittany -, against the Romans, in the year 50 bc, after the conquest of Gaul by Julius Caesar. These Gauls have a secret weapon - a magic potion - made by the druid Panoramix, which when ingested causes the characters to acquire superhuman strength to fight the Romans. The story, created by Goscinny and Uderzo, has as main characters Asterix and his companion Obelix. As time frame for this work it was chosen the 1960s and 1970s, more precisely the years from 1961 to 1979, considering that the documentary and imagery corpus selected for analysis is related to the present situation. As documentary and imaginary corpus, we have selected the following stories: *Asterix the Gaul* (1961), *Asterix and the Goths* (1963), *Asterix the Gladiator* (1964), *Asterix in Britain* (1966), *Asterix the Legionnaire* (1967), *Asterix and the Chieftain Shield* (1968), *Asterix and the laurel wreath* (1972) and *Asterix in Belgium* (1979). The theoretical issue of the work is composed by the concept of Bronislaw Baczko's Social Imaginary, the concept of Imagined Communities of Benedict Anderson and the concept of Carlo Ginzburg's Circumstantial Paradigm. Also, the comic theorist Thierry Groensteen will be used. The methodological part of the work is based on the book, *Eyewitness*, by the historian Peter Burke and the work of the semiologist Martine Joly.

**Key Words:** Asterix. Social Imagery. Uses of the Past.

## **A DISTOPIA DO HOLOCAUSTO: DESLEGITIMAÇÃO DE CORPOS EM MAUS, DE ART SPIEGELMAN**

Luciano Mendes Duarte Júnior

Dividida em dois volumes e publicada originalmente entre 1973 e 1991, *Maus*, de Art Spiegelman, é uma narrativa de caráter biográfico que retrata a vida do pai do autor da obra, Vladek, durante a Segunda Guerra Mundial. Apresentando os judeus como ratos, os alemães como gatos e assim por diante, Spiegelman sinaliza, entre outros pontos, para o processo de desumanização de corpos sofrido pelos judeus durante a vigência do Terceiro Reich. À vista disso, este trabalho tem por objetivo analisar a deslegitimação de corpos presente na narrativa em questão, considerando o contexto descrito por Vladek como uma distopia, ou seja, uma sociedade na qual um grupo de indivíduos é oprimido em razão dos ideais de outro. Para tal, serão utilizados como referenciais teóricos desta pesquisa: Foucault (1988, 2008) e Giorgi (2016), por tratarem, respectiva e similarmente, da noção de biopolítica e das distinções entre as vidas por proteger e as vidas por abandonar; Sargent (1994), Suvin (2003), Berriel (2005), Vieira (2013) e Claeys (2017), no que diz respeito às concepções de distopia; Eisner (1999, 2005), para discutir sobre as especificidades das narrativas gráficas; e, por fim, Rothberg (1994), Lewgoy (2010) e Nascimento (2013), a fim de auxiliar na compreensão do contexto histórico retratado pela obra, entendida aqui como uma narrativa de resistência. Através da análise proposta por este trabalho, é possível discutir como *Maus* aborda a prática de deslegitimação de um grupo enquanto humano, de modo a validar e justificar o seu extermínio, em uma espécie de limpeza étnica executada e defendida por um grupo dominante e tirânico.

**Palavras-chave:** Desumanização. Distopia. Maus.

## **THE HOLOCAUST DYSTOPIA: BODY DELEGITIMATION OF BODIES IN ART SPIEGELMAN'S MAUS**

Luciano Mendes Duarte Júnior

Divided into two volumes and first published between 1973 and 1991, Art Spiegelman's *Maus* is a biographic narrative which depicts the author's father's life, Vladek, during the World War II. Portraying the Jews as mice, the German as cats and so on, Spiegelman signalizes, among other aspects, to the body dehumanization process suffered by the Jews during the Third Reich period. In view of that, this work aims to analyze the body delegitimation presented in the concerned narrative, considering the context described by Vladek as a dystopia, that is, a society in which a group of individuals is oppressed due to another group's ideals. For that, the following authors are going to be used as theoretical framework: Foucault (1988, 2008) and Giorgi (2016), since they address, respectively and similarly, the notion of biopolitics and the distinctions between the lives to protect and the lives to abandon; Sargent (1994), Suvin (2003), Berriel (2005), Vieira (2013) and Claeys (2017), regarding the concepts of dystopia; Eisner (1999, 2005), to discuss the specificities of graphic narratives; and, lastly, Rothberg (1994), Lewgoy (2010) and Nascimento (2013), in order to help the understanding of the historical context presented by the work, here understood as a resistance narrative. Through the analysis proposed by this work, it is possible to discuss how *Maus* addresses the practice of delegitimizing a group as humans, so that it validates and justifies its extermination, in a type of ethnic cleansing executed and defended by a tyrannical and dominant group.

**Key Words:** Dehumanization. Dystopia. Maus.

## HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E IMAGINÁRIO FICCIONAL-CIENTÍFICO: RETROFUTURISMO E CRÍTICA SOCIAL

Marco Antônio de Almeida

O trabalho busca fazer uma breve cartografia de registros imagéticos e narrativos do imaginário ficcional-científico em alguns quadrinhos contemporâneos. Trata-se de um processo que alterna referências externas e internas (metalinguísticas). Muitas obras contemporâneas da nona arte são construídas numa espécie de “futuro do pretérito”, revisitando períodos e personagens – históricos ou dos próprios quadrinhos –, reescrevendo suas trajetórias e colocando em perspectiva o horizonte histórico em que elas ocorreram. As narrativas que se situam num registro próximo ao da ficção-científica são pródigas em versões “alternativas” da História que, para além dos anacronismos ou dos flertes com a nostalgia de um público mais velho, estabelecem comentários, referências e críticas ao mundo contemporâneo e ao próprio universo das HQs. Obras como *Rocco Vargas*, *Tom Strong*, *Projeto Manhattan*, *Planetary* e, no caso brasileiro, *The Long Yesterday* e *Para Tudo Se Acabar na Quarta-Feira*, entre outras, serão comentadas a partir das distintas estratégias visuais e narrativas que lançam mão nas suas propostas de “revisitação histórica”, e no diálogo implícito ou explícito que constroem com alguns gêneros e subgêneros literários e cinematográficos. Trabalharemos com a hipótese de que este é um movimento que se alinha às tendências estéticas da indústria cultural contemporânea, marcada pela transmediatização e pela paratextualidade, com resultados que podem ser mais ou menos incisivos no que diz respeito à crítica social que estabelecem, constituindo o foco da análise proposta.

**Palavras-chave:** Imaginário Social. Retrofuturismo. Ficção Científica.

## COMICS AND FICTIONAL-SCIENTIFIC IMAGERY: RETROFUTURISM AND SOCIAL CRITICISM

Marco Antônio de Almeida

The work seeks to make a brief cartography of imaginary and narrative records of the fictional-scientific imaginary in some contemporary comics. It is a process that alternates external and internal (metalinguistic) references. Many contemporary works of the ninth art are built on a kind of “future of the past”, revisiting periods and characters - historical or from the comics themselves - rewriting their trajectories and putting in perspective the historical horizon in which they occurred. Narratives that are close to science fiction are lavish in “alternative” versions of History that, in addition to anachronisms or flirtations with the nostalgia of an older audience, provide comments, references, and criticisms of the contemporary world and of the very universe of comics. Works such as *Rocco Vargas*, *Tom Strong*, *Manhattan Project*, *Planetary* and in the Brazilian case, *The Long Yesterday* and *Para Tudo Se Acabar na Quarta-Feira* (Everything will be over on Wednesday), among others, will be commented on of the different visual and narrative strategies that come to fruition in their proposals of “historical revision”, and in the implicit or explicit dialogue they construct with some literary and cinematographic genres and subgenres. We will work with the hypothesis that this is a movement that aligns with the esthetic tendencies of the contemporary cultural industry, marked by the trans mediatization and the paratextuality, with results that can be more or less incisive with respect to the social criticism that they establish, constituting the focus of the proposed analysis.

**Key Words:** Social Imaginary. Retrofuturism. Science fiction

## A CRÍTICA FEMINISTA NOS CARTUNS DE CHIQUINHA

Maria da Conceição Francisca Pires

A comunicação apresenta o interesse mais amplo de chamar a atenção para o humor gráfico produzido por mulheres cartunistas no Brasil. Para realizar essa proposta, nos debruçaremos sobre os quadrinhos produzidos por Fabiane Langona, que assina como Chiquinha, disponibilizados no seu site *Chiqsland* e, que posteriormente, foram reunidos no livro *Algumas Mulheres do Mundo*, publicado em 2014 pela editora Mórula. A questão central a ser desenvolvida é como seu trabalho revigora e dá visibilidade à temas frequentes no debate contemporâneo desenvolvido pelos grupos feministas. Não ambiciono defini-la, como feminista ou enquadrá-la em algum tipo de feminismo, já que são muitas as vertentes feministas. Tal intento me parece contraproducente. Entretanto, compreendo que em seu trabalho o ideal de feminidade homogeneizante, historicamente construído - que Foucault em *Vigiar e Punir* denominada “corpos dóceis” - é confrontado e questionado por personagens cujos corpos são indisciplinados e que fogem do ideal estético contemporâneo para mulheres, expressando uma rebeldia potencial. Ao abordar, através de personagens femininas, questões tão importantes para os diferentes feminismos Chiquinha abre um espaço importante em um campo artístico hegemônico por vozes e olhares masculinos: o humor gráfico. Dessa forma, analisaremos como seu trabalho comporta novas nuances que colocam em suspensão categorias e padrões heteronormativos considerados estáveis e permanentes, revigorando, desta forma, o debate contemporâneo desenvolvido pelos grupos feministas. Com tal abordagem pretende-se explorar o potencial crítico e subversivo do humor gráfico com enfoque feminista, assinalando o empenho em expressar uma crítica e problematização dos padrões normativos impostos às mulheres, ao mesmo tempo em que lança luz sobre as plurais e complexas redes de poder existentes e suas distintas formas de manifestação.

**Palavras-chave:** Feminismo. Humor gráfico. Cultura.

## THE FEMINIST CRITIQUE IN CHIQUINHA'S CARTOONS

Maria da Conceição Francisca Pires

The communication presents the interest in drawing attention to the graphic humor produced by women cartoonist in Brazil. To accomplish my proposal, I will focus on the comics produced by Fabiane Langona, who signs as Chiquinha, available on her *Chiqsland* site and later collected in the book *Algumas mulheres do mundo* (Some women of the world), published in 2014 by the publisher Morula. The central issue to be developed is how her work reinvigorates and gives visibility to themes that are frequent in the contemporary debate developed by feminist groups. I do not want to define it as feminist or to frame it in some kind of feminism, since there are many feminist lines. Such an attempt seems counterproductive. However, I understand that in her work the historically constructed ideal of homogenizing femininity - which Foucault in *Discipline and Punish* calls “docile bodies” - is confronted and questioned by characters whose bodies are undisciplined and flee from the contemporary aesthetic ideal for women, expressing a potential rebellion. In addressing, through female characters, issues so important to different feminisms Chiquinha opens an important space in an artistic field hegemonomized by masculine voices and looks, the graphic humor. I will analyze how her work entails new nuances that put in suspension heteronormative categories and patterns considered stable and permanent, thus reinvigorating the contemporary debate developed by feminist groups. With this approach we intend to explore the critical and subversive potential of graphic humor with a feminist focus, pointing out the commitment to express a critique and questioning the normative standards imposed on women, while shedding light on the existing plural and complex power networks and their distinct forms of manifestation.

**Key Words:** Feminism.;Graphic humor.;Culture.

## **O ALZHEIMER COMO TEMA DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE RETÓRICA DE *RUGAS*, DE PACO ROCA**

Mariana Ferreira Santos

A história em quadrinhos *Rugas* do espanhol Paco Roca, publicada originalmente em 2007 na França, foi um sucesso internacional de crítica e público. Lançada no Brasil em 2017 pela editora Devir, o texto aborda o tema da doença de Alzheimer por meio do protagonista Emílio, um idoso internado pelo filho em um asilo. A obra promove uma imersão do leitor na gradativa perda de memória vivida pelo personagem protagonista. Por meio dos elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos, o leitor é convidado a mergulhar, junto ao personagem principal, no reconhecimento da enfermidade, seus sintomas iniciais até o agravamento da doença incurável. Compreendendo a HQ como um texto multimodal, amparado numa relação de revezamento entre o plano de expressão verbal e o visual no construto de sentidos, este estudo busca identificar como o ethos de um portador do mal de Alzheimer foi construído pelo autor-orador (Roca) para despertar no auditório-leitor a empatia por Emílio, o personagem protagonista, bem como recursos próprios da linguagem dos quadrinhos foram empregados para despertar o pathos nesse mesmo auditório. Desse modo, o trabalho propõe uma análise retórica da HQ, considerando como recursos éticos e patéticos foram empregados para promover a adesão do auditório-leitor. Como arcabouço teórico, as obras de autores da retórica como Aristóteles, Meyer e Ferreira serão associadas aos estudos da linguagem dos quadrinhos de autores como Eisner, McCloud e Ramos, bem como aos fundamentos da retórica da imagem formulados por Barthes. A análise retórica revelará que todos os signos usados na composição do texto em estudo conseguem apresentar a doença aos leitores de maneira simples, verossímil e comovente, inclusive, promovendo uma reflexão sobre a velhice e a efemeridade da vida.

**Palavras-chave:** Alzheimer. Retórica. História em quadrinhos.

## **THE ALZHEIMER AS A THEME OF A COMIC-STRIP NOVEL: A RHETORICAL ANALYSIS OF *WRINKLES* BY PACO ROCA**

Mariana Ferreira Santos

*Wrinkles*, a comic-strip novel by Spanish writer Paco Roca, originally published in France in 2007, was an international success when it comes to critics and audience. Launched in Brazil in 2017 by Editora Devir, it addresses Alzheimer's disease through Emílio, its protagonist, an elderly man hospitalized for his son in a nursing home who cares for the elderly. The book immerses the reader into the gradual loss of memory experienced by the protagonist. Through elements which constitute the comic strips language, the reader is invited to dive, together with the main character, in order to understand the illness, its early symptoms up to the worsening of the incurable disease. Understanding comics as a multimodal text, supported by a relay relationship between the verbal and visual expression planes in the construct of meanings, this study seeks to identify how the ethos of an Alzheimer's carrier was constructed by the author-speaker (Roca) to awaken in the audience-reader to empathize with Emílio, the protagonist character, as well as features of the comic language were used to awaken the pathos in this same audience. In this way, a rhetorical analysis of that comic strip was proposed by considering how ethical and pathetic resources were used to boost readers' engagement. As a theoretical framework, the works of rhetoric authors such as Aristotle, Meyer, and Ferreira were associated with comic strips language studies from authors such as Eisner, McCloud, and Ramos, as well as to the foundations of the rhetoric of the image, developed by Barthes. The rhetorical analysis showed that all the signs used in the text are able to present the disease to the reader in a simple, believable and compelling way, also promoting a reflection on oldness and the ephemerality of life.

**Key Words:** Alzheimer. Rhetoric. Comic strips.

## PRÓPRIOS DO SEU TEMPO: ENTRE *MAFALDA* E *CORES*: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO FERRAMENTA PARA COMPREENDER O CONTEXTO HISTÓRICO E SOCIAL

Meriangela Fernandes Farias

O estudo de histórias em quadrinhos (HQs) como linguagem artística e meio de comunicação de massa é uma ferramenta útil para analisar comportamentos culturais e compreender como essa linguagem pode ser um elemento de representação e interpretação de determinada realidade. A pesquisa apresenta uma investigação sobre arte sequencial, a partir dos conceitos de autores dos Estudos Culturais e da Sociologia Europeia, aplicadas aos contextos das HQs *Toda Mafalda* e *Cores: A revolução começa no quarto de brinquedos*. Para a análise das tiras, foi realizada uma revisão bibliográfica partindo dos conceitos sobre histórias em quadrinhos de autores como McCloud, Eisner e Cirne. Com o foco no estudo dos quadrinhos enquanto produto da cultura de massa e parte de um sistema de produção de sentido e troca simbólica, Morin e Vazquez foram os principais autores utilizados, além da perspectiva sobre mudanças nos conceitos de identidade de Hall. As similaridades e diferenças entre as duas obras publicadas em períodos distintos (*Toda Mafalda* – década de 1960 e *Cores* – 2016), foram consideradas para a análise dos conteúdos a partir de dois eixos temáticos específicos: estrutura familiar e papel social de gênero. Como referência para análise de personagens e contextos, foi utilizada revisão que Eco faz sobre os personagens Superman e Peanuts e o seus processos de identificação e projeção.

Palavras Chave: História em quadrinhos. Contexto Histórico. Identidade.

## BETWEEN *MAFALDA* AND *CORES*: COMICS AS A TOOL TO UNDERSTAND THE HISTORICAL AND SOCIAL CONTEXT

Meriangela Fernandes Farias

The study of comics as artistic language and mass media is a useful tool to analyze cultural behaviors and understand how this language can be an element of representation and interpretation of a reality. The article presents an investigation about a sequential art, based on the concepts of authors of Cultural Studies and European Sociology with the comics *Toda Mafalda* and *Cores: A revolução começa no quarto de brinquedos*. For the analysis of the comic strips, a bibliographical review was carried out, of concepts about comics of authors such as McCloud, Eisner and Cirne. With the focus on the study of comics as a product of mass culture and part of a system of meaning production and symbolic exchange, Morin and Vazquez were the main authors used, in addition to the perspective on changes in Hall's concepts of identity. The similarities and differences between the two comics published in different periods (*Toda Mafalda* - 1960s and *Cores* - 2016), were considered for the contents' analysis from two specific thematic axes: family structure and social gender role. As a reference for characters and contexts analysis, we used a review that Eco made about the Superman and Peanuts characters and their processes of identification and projection.

**Key Words:** Comics. Identity. Historical Context.

# ANALISANDO REPRESENTAÇÕES TRANSVIADAS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Michel de Oliveira Furquim dos Santos

O presente trabalho tem como objetivo analisar algumas formas de representação social de identidades de gênero não-hegemônicas, a partir de algumas histórias em quadrinhos publicadas no Brasil. Os termos trans e transexual são relativamente recentes e, por este motivo, pesquisas relacionadas a estes grupos crescem conforme estas diferentes identidades de gênero ganham voz, visibilidade e representatividade. Apesar das definições passearem no universo acadêmico apenas na última década - especialmente nas áreas biomédica e jurídica -, pessoas que se identificavam com gêneros diferentes do sexo biológico já existiam em nossa sociedade muito antes. Enquanto essas identidades de gênero foram (e ainda são) tratadas como quadros patológicos, em praticamente todas as esferas da sociedade, nas histórias em quadrinhos ganharam outros tipos de representação. Nos catecismos, quadrinhos eróticos brasileiros publicados entre as décadas de 50 e 70, Carlos Zéfiro publicou histórias com personagens que possuíam identidades de gênero que não correspondiam com a cisgênera, vista até então como única e verdadeira. Na década de 90, outra história em quadrinho foi publicada, que também retratava uma personagem que possui características “masculinas” e “femininas”, quase que amalgamadas. Em 2017, foi publicada *Transistorizada*, de Luiza Lemos, sobre seu processo de identificação como uma pessoa trans. Em 2018, foi publicada, no Brasil, *Justin*, que mostra o desenvolvimento e o processo de descoberta de uma identidade trans na trajetória do personagem que dá nome à obra. Há diferenças de como as identidades de gênero não-hegemônicas foram e são representadas, assim como a temática das histórias, apresentam diferenças conforme contexto histórico. As identidades de gênero mudaram com o tempo? A partir da teoria de representação social, inicialmente proposta por Durkheim e desenvolvida por Moscovici e Jodelet, podemos analisar como os indivíduos com essas identidades de gêneros constroem seu conhecimento a partir da sua inscrição cultural.

**Palavras-chave:** Trans. Transexual. LGBT.



## PIONEIROS DOS QUADRINHOS BRASILEIROS NO CAMPO DA CARICATURA

Miguel Mendes

Pierre Bourdieu (1996) defendia que a “ciência das artes” deve ser feita com a investigação do campo artístico em que foi produzida a obra. A compreensão de determinada obra seria alcançada com a reconstituição das sucessivas “tomadas de posição” do artista em sua carreira, partindo da posição inicialmente ocupada no campo artístico, mapeado pelo pesquisador. O pesquisador observaria a obra a partir da perspectiva do artista, sem cair na ilusão de descobrir alguma essência genial no mesmo ou de imaginar que a obra é expressão de um projeto artístico que, desde o início até o final da carreira, transcorreu sem incoerências ou desvios. Para compreender o papel que os caricaturistas da revista *O Tico-Tico*, pioneira na publicação de quadrinhos infantis, tiveram na “pedagogia” dos comportamentos ditos modernos e civilizados em meio às rápidas transformações sociais e tecnológicas do início do século XX, deve-se empreender o mapeamento do campo artístico em que se movimentavam aqueles autores. Eram eles J. Carlos, Yantok, Alfredo Storni, Leônidas, Loureiro, Vasco Lima e outros, sem esquecer o predecessor Ângelo Agostini e os colegas da imprensa “adulta” Raul Pederneiras, Julião Machado, Kalixto, Rian, Romeiro, etc. Compunham o campo da caricatura, a meio caminho entre os jornalistas e os artistas plásticos, lutando por reconhecimento, fazendo experimentações com os novos meios de comunicação e performando em várias modalidades artísticas. Os quadrinhos de *O Tico-Tico* são apostas que alguns desses artistas fizeram no jogo colocado pelas regras de seu campo. O mapeamento desse campo será feito com auxílio de historiadores como Elias Thomé Saliba, Laura Nery e Joaquim da Fonseca, cronistas como Luíz Edmundo e Bastos Tigre, além de matérias da imprensa das duas primeiras décadas do século XX.

**Palavras-chave:** Caricatura. Processo civilizador. *O Tico-Tico*.

## PIONEERS OF BRAZILIAN COMICS IN THE CARICATURE FIELD

Miguel Mendes

Pierre Bourdieu (1996) argued that the “science of the arts” should be done by the investigation of the artistic field in which the work was produced. The understanding of a certain work would be achieved by the reconstitution of the artist’s successive “positions” in his career, starting from the position initially occupied in the artistic field, mapped by the researcher. The researcher would observe the work from the artist perspective, without falling into the illusion of discovering some genial essence in it or of imagining that the work is the expression of an artistic project that passed without incoherence or deviations. To understand the role that the cartoonists of *O Tico-Tico* - pioneer publication of children’s comics in Brazil - had in the “pedagogy” of the so-called modern and civilized behaviors amidst the rapid social and technological transformations of the beginning of the 20th century, one must undertake the mapping of the artistic field in which those authors moved. They were J. Carlos, Yantok, Alfredo Storni, Leônidas, Loureiro, Vasco Lima and others, without forgetting the predecessor Ângelo Agostini and the “adult” press colleagues Raul Pederneiras, Julião Machado, Kalixto, Rian, Romeiro, etc. They formed the field of caricature, halfway between journalists and painters, fighting for recognition, experimenting with the new media, and performing in various artistic modalities. The comics of *O Tico-Tico* are bets that some of these artists made in the game placed by their field rules. The mapping of this field will be done with the help of historians such as Elias Thomé Saliba, Laura Nery and Joaquim da Fonseca, chronic writers such as Luíz Edmundo and Bastos Tigre, as well as press materials from the first two decades of the twentieth century.

**Key Words:** Caricature. Civilization process. *O Tico-Tico*.

## HISTÓRIA, REPRESENTAÇÃO E LINGUAGEM DOS QUADRINHOS EM *BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS*

Millena Barbosa de Carvalho

Esta comunicação busca analisar as representações históricas que aparecem na história em quadrinhos *Batman, o Cavaleiro das Trevas*, com roteiro de Frank Miller, lançada no ano de 1986. A obra foi produzida nos Estados Unidos durante o governo de Ronald Reagan, conhecido por colocar o fim no Welfare State e investir na indústria armamentista durante a Nova Guerra Fria. Com traços realistas e ambientes escuros, sujos e claustrofóbicos, Miller apresenta uma representação do cenário estadunidense da década de 1980. Este cenário pode ser compreendido através da historiografia da época, porém sabe-se que as representações se distanciam do real e o modificam. Para discutir as representações de *O Cavaleiro das Trevas*, os estudos da linguagem dos quadrinhos ajudam a entender as especificidades da nona arte e o emaranhado de relações que se desenvolvem entre os quadros. Neste caso, ajudam a interpretar as representações da mídia, da figura presidencial, da violência e do vigilantismo na narrativa. Pretende-se problematizar o imaginário criado por Miller, que está ligado às suas questões éticas e morais e que representam a ineficácia do Estado e a aplicação da justiça pelas próprias mãos. Desta forma, pode-se discutir a retórica proposta por Miller de que a violência e a coerção através do medo seriam a solução para a criminalidade, legitimando as ações do vigilante Batman, diante dos problemas sociais representados em *O Cavaleiro das Trevas*.

**Palavras-chave:** Batman. Frank Miller. Estados Unidos.

## HISTORY, REPRESENTATION AND THE LANGUAGE OF COMICS IN THE *DARK KNIGHT RETURNS*

Millena Barbosa de Carvalho

This work seeks to analyze the historical representations displayed in the comic book *The Dark Knight Returns*, written by Frank Miller and released in 1986. The work was produced in the United States during Ronald Reagan's administration, known for putting an end to the Welfare State and investing in the war arms industry during the New Cold War. With realistic features and dark, dirty and claustrophobic environments, Miller presents a representation of the American scenario of the 1980s. This scenario can be understood through the historiography of the time, but it is known that the representations distance themselves from the reality and modify it. To discuss the representations of *The Dark Knight Returns*, studies of the comics language help to understand the ninth art specificities and the entanglement of relationships that develop among the pictures. In this case, they help to interpret the representations of the media, the presidential figure, violence and vigilantism in the narrative. It is intended to problematize the imagery created by Miller, which is linked to his ethical and moral issues, which represents the ineffectiveness of the State and the doing justice with one's own hands. In this way, one can discuss Miller's rhetoric that violence and coercion through fear would be the solution to crime, legitimizing Batman's actions of vigilantism in face of the social problems displayed in *The Dark Knight Returns*.

**Key Words:** Batman.;Frank Miller.; United States.

## **A TENTACULAR CIDADE POLVO: SÃO PAULO DOS ANOS 1920 NO QUADRINHO *SEM DÓ*: MODERNIDADE, GLOBALIZAÇÃO E QUESTÕES FEMINISTAS**

Monique Malcher

Este artigo pretende fazer uma leitura do quadrinho *Sem Dó* da quadrinhista Luli Penna no qual conta a história da arrumadeira Lola e de sua irmã Pilar, em São Paulo. A capital paulista é apresentada através de jornais e revistas lidas pelos personagens, cujo conteúdo é resultado da pesquisa da autora em diferentes plataformas impressas, caminhadas pela cidade e entrevistas que fez com seus próprios familiares, assim chegando nas memórias sobre as tias avós, porque queria contar a história das mulheres nesse contexto. O pano de fundo é a São Paulo da década de 1920, que vive um processo de modernização e migração, com a construção de lugares como a Estação da Luz, que Luli Penna nos apresenta em detalhes arquitetônicos e iconográficos. A estética déco oferecia glamour, magia e fascínio. Um encantamento produzido pelo cinema, que explorava recursos técnicos e dramáticos inéditos, assim conseguiu alcançar uma grande popularidade entre as massas. Luli usa a linguagem cinematográfica para narrar. Neste artigo buscamos explorar os temas levantados por anúncios, textos e imagens apresentadas pelo quadrinho provenientes de jornais e revistas da época para falar sobre o processo de modernização da cidade de São Paulo, incluindo aspectos políticos, econômicos e questões de gênero.

**Palavras-chave:** Modernidade. São Paulo. Feminismo.

## **A TENTACULAR OCTOPUS CITY: SÃO PAULO FROM THE 1920S IN THE COMIC BOOK *SEM DÓ*: MODERNITY, GLOBALIZATION AND FEMINIST ISSUES**

Monique Malcher

This article intends to make a reading of the comic *Sem Dó* by the cartoonist Luli Penna. *Sem Dó* talks about the story of the housekeeper Lola and her sister Pilar, in São Paulo. The capital of São Paulo is presented through newspapers and magazines read by the characters, whose content is the result of the author's research on different printed platforms, walks around the city and interviews she carried out with her own relatives, thus arriving in memories about aunts grandparents, because she wanted to tell the story of women in this context. The background is the São Paulo of the 1920s, which undergoes a process of modernization and migration, with the construction of places such as Estação da Luz, which Luli Penna presents to us in architectural and iconographic details. The décor aesthetics offered glamour, magic and fascination. An enchantment produced by the cinema, which explored technical and dramatic resources unpublished, thus managed to achieve great popularity among the masses. Luli uses cinematographic language to narrate. In this article I explore the themes raised by advertisements, texts and images presented by the comic from newspapers and magazines of that time to talk about the process of modernization of the city of São Paulo, including political, economic and gender issues.

**Key Words:** Modernity. São Paulo. Feminism.

## **O DOUtrinADOR: VIGILANTISMO E A RELAÇÃO OPRIMIDO-OPRESSOR NO CENÁRIO POLÍTICO BRASILEIRO**

Murilo Ariel de Araujo Quevedo

Criado em 2008 por Luciano Cunha, *O Doutrinador* é a história de um vigilante brasileiro que viaja por todo o país à caça de políticos envolvidos em esquemas de corrupção. Motivado pelas manifestações que ocorrem no país há pelo menos 10 anos, o personagem apareceu pela primeira vez em redes sociais, e sua primeira graphic novel foi publicada em 2013. Nesse mesmo ano, aumentos nas tarifas de ônibus levaram o povo às ruas em todo o país, motivados pelo desvio de verba pública feito por políticos e enfurecidos com a repressão violenta por parte da polícia. O Doutrinador, então, surge como representante do desejo popular de mudança, usando violência para combater o que é considerado um dos maiores problemas da nação. É criticável, contudo, que o protagonista utilize a mesma violência que era reprovada pelo povo para defender essa mesma população. Além disso, a aceitação do quadrinho indica que o povo está insatisfeito com situação atual do Brasil, mas, não sabendo como resolvê-la, apela para a violência. Dessa forma, a análise do quadrinho será feita, à luz de teóricos como Paulo Freire, Moacir Gadotti e Hannah Arendt, a fim de compreender de que forma o quadrinho reflete a realidade atual brasileira ao mesmo tempo em que cumpre sua função catártica.

**Palavras-chave:** Vigilantismo. Violência. *O Doutrinador*.

## **O DOUtrinADOR : VIGILANTISM AND THE OPRESSED-OPRESSOR RELATIONSHIP IN THE BRAZILIAN POLITICAL SCENARIO**

Murilo Ariel de Araujo Quevedo

Created in 2008 by Luciano Cunha, *O Doutrinador* (The Catechist) tells the story of a Brazilian vigilante who travels the entire country hunting down politicians involved in corruption. Motivated by popular manifestations which occurred in Brazil in the last ten years, the character first appeared in social media in 2008 and its first graphic novel was published in 2013. That same year, increases in bus-fares lead to protests in Brazil, incited by the misuse of taxes by politicians and fueled by the violence of police officers trying to repress the protest marches. *The Catechist* then rises representing the population's desire for change, using violence to eradicate one of Brazil's biggest social problems. However, it is a target of criticism that Cunha's character uses violence, which was being reprehended by Brazilian people, to defend the interest of this same people. In addition, the acceptance of this graphic novel is a sign not only that Brazilians are unsatisfied with corruption and violence, but also that they do not know how to solve it, appealing to violence. Thus, this graphic novel will be analyzed according to theories by Paulo Freire, Moacir Gadotti, and Hannah Arendt, in order to understand how the comic reflects the current Brazilian reality and, at the same time, fulfills its cathartic role.

**Key Words:** Vigilantism. Violence. *O Doutrinador*.

## **MALAKABEÇA, FANIKA E KABELLUDA: ETHOS DISCURSIVO E A REPRESENTAÇÃO DA MULHER NOS QUADRINHOS DE PAGU**

Nara Bretas Lage

Apesar do crescente número de mulheres no universo das histórias em quadrinhos (HQs), seja como produtoras ou como consumidoras desta arte, os trabalhos de autoras femininas ainda enfrentam resistência. Exemplos disso são o apagamento das artistas mulheres de importantes obras que resgatam a memória da HQ nacional, além do discurso machista que persiste no meio desde seus primórdios. No Brasil, pesquisas e estudos sobre mulheres quadrinistas e suas personagens começaram, apenas recentemente, a ganhar força e se desenvolver. Mesmo assim, até o momento, pouco foi escrito sobre a representação feminina feita por essas artistas. No tocante a essa realidade, na pequena produção acadêmica, histórica e bibliográfica sobre as HQs produzidas por mulheres no cenário brasileiro, há a concordância de que a jornalista e feminista, Patrícia Rehder Galvão (1910-1962), conhecida como Pagu, é uma das precursoras da inserção das mulheres no universo dos quadrinhos no país, (BERNARDI, 2016; FONSECA, COAN E HORTA, 2015; LUYTEN, 2002). Assim, as histórias em quadrinhos de Pagu, as evidências do silenciamento da mulher (ORLANDI, 2015) e a representação feminina em suas oito tiras intituladas *Malakabeça, Fanika e Kabelluda*, publicadas durante a distribuição do jornal *O Homem do Povo* (1931) são o que interessam a este trabalho. Partindo do contexto de produção da obra, e de uma perspectiva sócio-histórica do movimento feminista no Brasil, assinalo e categorizo quatro recorrências nos quadrinhos: militância, violência contra a mulher, emancipação da mulher e “o outro” mulher, a fim de identificar o ethos enunciado nos quadrinhos e o que eles revelam sobre a imagem da mulher construída por Pagu para as duas personagens mulheres de sua série: Fanika e Kabelluda.

**Palavras-chave:** Ethos discursivo. Representação da Mulher. Quadrinhos de Pagu.

## **MALAKABEÇA, FANIKA E KABELLUDA: THE DISCURSIVE ETHOS AND WOMEN'S REPRESENTATION IN PAGU'S COMICS**

Nara Bretas Lage

Despite the increasing number of women in the comics universe, either as producers or as consumers of this art, the works of female authors in this field still face resistance. Examples of this are the erasure of the female artists of important works that rescue the memory of the national comic, and the macho discourse that persists in the field since its beginnings. In Brazil, researches on women's comics and their female characters have only recently begun to develop, but not much has been written about their representations so far. Regarding this reality, in the small number of historical and bibliographical studies conducted about female comics in the country, it was agreed that the feminist journalist Patricia Rehder Galvão (1910-1962), well known as Pagu, is one of the forerunners of women's inclusion in the Brazilian comics universe (BERNARDI, 2016; FONSECA, COAN, HORTA, 2015; LUYTEN, 2002). So, what really matters to this work are the stories in Pagu comics, the evidence of the women silencing (ORLANDI, 2015) and the women representation in its eight strips entitled *Malakabeça, Fanika and Kabelluda*, published in the newspaper *O Homem do Povo* (The People's Man, 1931). Starting from the production context of Pagu's art and the socio-historical perspective of feminism in Brazil, I have pointed out and categorized four recurrences in her comics: Militancy, Violence Against Women, Women's Emancipation, and “The Other” Woman, to help identify the ethos and what is revealed about the image created for the two female characters of Pagu's series — Fanika and Kabelluda.

**Key Words:** Discursive Ethos. Women's Representation. Pagu's Comics.

## ALTERIDADE EM QUADRINHOS? NARRATIVAS HOMOAFETIVAS FEMININAS

Natália Rosa Muniz Sierpinski  
Claudia Lago

O presente artigo busca refletir sobre a construção de narrativas que fogem ao padrão heteronormativo em quadrinhos com protagonismo feminino, que tematizam relações amorosas entre mulheres. A partir da perspectiva da Alteridade, o trabalho inicia debatendo a construção da normatividade heterossexual, contextualizando essa construção nas HQs. Após isso, o texto se detém e analisa as narrativas e as representações de histórias em quadrinhos de autoras mulheres que renegam essa heteronormatividade. O objeto empírico é a HQ *Melaço*. São nove autoras, Aline Lemos, Bruna Morgan, Dani Franck, Dika Araújo, Jujuqui, Lita Hayata, Manu Negri, Mtika e Talita Régis que, partindo de um olhar feminista e pautado pela interseccionalidade, contam histórias que falam de relações homoafetivas femininas. Segundo o projeto, viabilizado por meio de financiamento coletivo, são “sete histórias de amor entre mulheres” que enfatizam um final feliz. A escolha do corpus se dá em função da representatividade dessas histórias em quadrinhos, e busca apontar as semelhanças, possibilidades e ramificações dessas narrativas, para refletir sobre como elas contribuem para a construção de um discurso que visa a alteridade, ao apresentar representações não heteronormadoras da sexualidade feminina. O objetivo é refletir sobre o lugar e a importância dessas produções e sua potencialidade de desconstrução de estereótipos de gênero e orientação sexual para além do público alvo de consumo.

**Palavras-chave:** Narrativas de alteridade. Homoafetivo. História em quadrinhos.

## ALTERITY IN COMICS? FEMALE HOMOAFECTIVE NARRATIVES

Natália Rosa Muniz Sierpinski  
Claudia Lago

The present article aims to reflect on the construction of narratives that avoid the heteronormative pattern in comics. Those comics are written by women and focus on love relationships between women. Based on the perspective of Otherness, the work begins presenting the construction of heteronormativity, contextualizing this construction in the comics. After this contextualization, the text analyzes narratives in comic book of female authors who deny this heteronormativity. The empirical object is the comic book *Melaço*. There are nine authors, Aline Lemos, Bruna Morgan, Dani Franck, Dika Araújo, Jujuqui, Lita Hayata, Manu Negri, Mtika and Talita Régis who, starting from a feminist look and guided by intersectionality, tell stories that speak of love relationships between women. According to the project, made possible through collective funding, it is “seven love stories between women” that emphasize a happy ending. The choice of the corpus depends on the representativeness of these comics, and seeks to point out the similarities, possibilities and ramifications of these narratives, to reflect on how they contribute to the construction of a discourse that aims at Alterity, presenting non heteronormative representations of sexuality. The objective is to reflect on the importance of these products and their potential to deconstruct gender stereotypes and sexual orientation, beyond the target audience.

**Key Words:** Narratives of alterity. Homoafectivo. Comics.

## **A REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS QUADRINHOS: PRAZER VISUAL E O MALE GAZE PRESENTE NA IDEALIZAÇÃO DA PERSONAGEM ARLEQUINA**

Nathália Mayan Ramos

Ao analisar as narrativas das histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis é possível encontrar personagens fortes e com discursos feministas que, em grande parte, servem como inspiração para o público feminino. Porém, pode-se dizer que muitas dessas personagens são criadas a partir do male gaze (MULVEY, 1975), ou seja, são criadas para agradar majoritariamente ao público masculino, como é o caso da personagem Arlequina criada por Paul Dini e Bruce Timm. Nesse sentido, o artigo questiona o quão presente é o “male gaze” na narrativa e criação visual da personagem e qual é o seu impacto para o público feminino, visto que as mulheres se tornaram grandes consumidoras de histórias em quadrinhos nos últimos anos. Tem-se como base teórica o texto “Visual pleasure and narrative cinema” (1975), de Laura Mulvey. Nesse artigo Mulvey contextualiza, pela primeira vez, o termo “male gaze” que mostra como as personagens femininas são construídas como objeto de desejo para o público masculino: “In their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote to-be-looked-at-ness.” (MULVEY, 1975, p.837). Com o intuito de compreender a presença do male gaze, esta pesquisa realiza uma análise do discurso (ORLANDI, 2009) da construção narrativa e da representação visual da personagem Arlequina, dentro das histórias em quadrinhos da série Esquadrão Suicida (*Novos 52*, das edições 1 - 30).

**Palavras-chave:** Male gaze. Representação feminina; Arlequina (personagem).

## **THE FEMALE REPRESENTATION IN COMICS: VISUAL PLEASURE AND MALE GAZE PRESENT IN THE IDEALIZATION OF HARLEY QUINN CHARACTER**

Nathália Mayan Ramos

When analyzing the comic books narratives of the superhero genre it is possible to find strong characters and feminist discourses that, in most part, can be used as an inspiration for the female public. However, it can be said that, most of these characters are created under the male gaze (MULVEY, 1975), in other words, they are created to please the male public, that is the case of Harley Quinn created by Paul Dini and Bruce Timm. In this case, the article questions how present the male gaze in the narrative and visual composition of the character is and what is its impacts on the female audience, since woman have become major consumers of comics in the past years. The article will use as theoretical base the text “Visual pleasure and narrative cinema” (1975), by Laura Mulvey. In this article Mulvey contextualizes, for the first time, the term “male gaze” that shows how female characters are created as a desire object for the male audience, “In their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote to-be-looked-at-ness.” (MULVEY, 1975, p.837). In order to understand the presence of the male gaze, this research perform a discourse analysis (ORLANDI, 2009) of the narrative construction and visual representation of Harley Quinn, inside the comic books *Suicide Squad* (*New 52 Vol. 1 – 30*).

**Key Words:** Male gaze. Female representation. Harley Quinn (character).

## **SURFISTA PRATEADO: REFLEXÃO E CRÍTICA SOCIAL**

Nildo Viana

O nosso tema é o super-herói da Marvel Comics conhecido como Surfista Prateado criado por Stan Lee e Jack Kirby, em 1966 como uma aparição casual em uma história do Quarteto Fantástico. Ele surge como um arauto de Galactus, o devorador de mundos, que chega ao planeta Terra para devorá-lo. Nesse momento, o Surfista Prateado acaba se rebelando contra o inimigo e se alia ao Quarteto Fantástico para salvar a humanidade. Galactus acaba poupando a Terra devido a resistência do Quarteto Fantástico e condena o Surfista Prateado a ficar preso em nosso planeta se libertando somente após muito tempo. Surfista Prateado é um super-herói reflexivo e afastado de sua amada Shalla-Ball, pelo período de suas viagens espaciais e o passado preso à Terra. Apresenta muitas reflexões a respeito de dilemas existenciais, sobre a humanidade e sua irracionalidade, entre diversas outras questões, com elementos de crítica social. O nosso problema é qual forma de crítica social se manifesta em suas histórias em quadrinhos. A hipótese inicial é a de que a crítica social presente nas aventuras do Surfista Prateado é pessimista. Para tanto, realizamos uma análise fundamentada no método dialético e, portanto, a partir da categoria de totalidade, englobando o universo ficcional e as determinações extraficcionais. Assim, a partir deste universo ficcional do Surfista Prateado e do processo social de sua criação e evolução torna-se possível reconstituir a crítica social presente em suas histórias e identificar qual forma ela assume.

**Palavras-chave:** Surfista Prateado (personagem). Crítica Social. Universo Ficcional.

## **SILVER SURFER: REFLECTION AND SOCIAL CRITIC**

Nildo Viana

Our theme is the superhero of Marvel Comics known as Silver Surfer. The Silver Surfer emerged as a casual appearance in a Fantastic Four's story being created by Stan Lee and Jack Kirby in 1966. The Silver Surfer emerges as a herald of Galactus, the devourer of worlds, who arrives on planet Earth to devour it but Silver Surfer ends up rebelling against him and joining the Fantastic Four to save mankind. Galactus ends up saving the Earth because of the Resistance of the Fantastic Four and condemns Silver Surfer to get stuck on Planet Earth and only long after he gets his release. Silver Surfer is a reflexive superhero and his space travel, away from his beloved Shalla-Ball in the period trapped on planet Earth, which raises many reflections about existential dilemmas, about humanity and its irrationality, and many other issues with elements of social critic. Our work is to discuss which form of social criticism manifests itself in its comic books. The initial hypothesis is that the social critic present in the Silver Surfer adventures is pessimistic. To prove that, we perform an analysis based on the dialectical method and, therefore, from the category of totality, encompassing the fictional universe and the extra fictional determinations. Thus, from the fictional universe of the Silver Surfer and the social process of its creation and evolution it becomes possible to reconstitute the social critic present in its stories and to identify which form it assumes.

**Key Words:** Silver Surfer (character). Social criticism. Fictional Universe.



# ZUMBI EM QUADRINHOS: DIFERENTES VERSÕES PARA UM PERSONAGEM

Nobuyoshi Chinen

O presente trabalho analisa as diferentes apresentações de Zumbi dos Palmares, consagrado como maior herói negro da História do Brasil, nas histórias em quadrinhos. Trata-se de um personagem de grande significado para a história do país, e mais especificamente à população afrodescendente para quem Zumbi simboliza a resistência e lutas contra a escravidão, como líder de Palmares, o maior e mais duradouro quilombo estabelecido em território nacional. Serão estudadas as diversas publicações disponíveis, desde histórias curtas editadas em compilações até cartilhas, álbuns e sagas completas. O universo de pesquisa abrange as publicações lançadas no período compreendido entre 1950 até 2017, com particular atenção à recente *graphic novel* *Angola Janga*, de Marcelo d'Saete que, por suas características visuais e narrativas, destaca-se das demais produções. Como metodologia será adotada a análise comparativa da representação visual do ambiente da época, seus personagens e do protagonista, cujo aspecto físico e mesmo a biografia, cabe ressaltar, carecem de registros históricos precisos, portanto, propiciam ampla liberdade criativa por parte dos autores. Também serão confrontadas as diferentes visões político-ideológicas implícitas nessas diferentes versões e qual a finalidade dessas interpretações. As análises semiológicas serão baseadas principalmente nos conceitos de Eco, Barbieri e Cirne e os dados históricos extraídos de Franca e Ferreira, Moura, Schwarcz e Gomes. O objetivo é verificar como Zumbi foi retratado pelos quadrinhos no decorrer de seis décadas e de que forma essas representações refletiram a importância do personagem para a sociedade.

**Palavras-chave:** Quilombo. Zumbi dos Palmares. Negros nos quadrinhos.

## ZUMBI IN THE COMICS: DIFFERENT VERSIONS FOR ONE CHARACTER

Nobuyoshi Chinen

This work analyzes the different presentations of Zumbi dos Palmares, consecrated as the greatest black hero of Brazilian History, in comic books. It is a character of great significance for the Brazil's history and more specifically the afro-descendant population for whom Zumbi symbolizes resistance and struggles against slavery as leader of Palmares, the largest and most enduring quilombo established in the national territory. I will be studied the diverse publications available, from short stories edited in compilations to booklets, albums and complete sagas. The research universe covers publications published in the period between 1950 and 2017, with particular attention to the recent *graphic novel* *Angola Janga*, by Marcelo d'Saete who, due to his visual and narrative characteristics, stands out from other productions. As methodology it will be adopted the comparative analysis of the environment visual representation of the time, the comparative analysis of its characters and the comparative analysis of the protagonist, whose physical features and even his biography, it is worth mentioning, lack of accurate historical records, therefore, provide creative freedom for the authors. The different political-ideological views implicit in these different versions and the purpose of these interpretations will also be confronted. The semiological analyzes are based mainly on the concepts of Eco, Barbieri and Cirne and the historical data extracted from Franca and Ferreira, Moura, Schwarcz and Gomes. The goal is to see how Zumbi was portrayed by comics over the course of six decades and how these representations reflect the importance of character for society.

**Key Words:** Quilombo. Zumbi dos Palmares. Black character in the comics.

## A DESCOBERTA DO INCONSCIENTE: FREUD E OS PESADELOS DA HISTÓRIA

Pascoal Farinaccio

A novela gráfica italiana *Freud e la scoperta dell'inconscio* (Freud e a descoberta do inconsciente), com desenhos de Massimo Mariani e textos de Domenico Tarizzo (publicado pela editora Meridiano Zero em 1980), recapitula os momentos decisivos de uma grande aventura intelectual que se efetua entre o final do século XIX e as primeiras décadas do século XX: a invenção da psicanálise e a sistematização do conceito de inconsciente. A HQ percorre episódios biográficos fundamentais da vida de Sigmund Freud, abordando suas hipóteses interpretativas sobre a sexualidade das crianças, a interpretação dos sonhos, as reflexões sobre neuroses, repressão, desejos e instintos, o trabalho com os pacientes neuróticos, a relação com discípulos e desafetos. Também são representadas as transformações políticas do cenário europeu - em especial a ascensão ao poder do regime nazista - que levariam à perseguição sanguinária aos judeus e à eclosão da Segunda Guerra Mundial. Esta comunicação tem dois objetivos fundamentais. O primeiro deles é analisar as soluções formais encontradas pelo desenhista para dar conta dos conceitos psicanalíticos. Nessa perspectiva, nota-se um grande virtuosismo gráfico, que se vale de recursos estéticos vários: do desenho mais realista à utilização de um traço expressionista com deformação das figuras à mancha aquarelada, que se afina com a importância atribuída pela psicanálise às imagens oníricas. O segundo objetivo é a busca para esclarecer o contexto histórico das descobertas freudianas e seu impacto na vida sociocultural da época. Para tanto, iremos aproximar criticamente a história em quadrinhos a relatos biográficos de grande importância, a saber, a *Autobiografia* (1925) escrita pelo próprio Freud e a biografia *Sigmund Freud na sua Época e em nosso Tempo* (2016), de Elisabeth Roudinesco.

**Palavras-chave:** Novela gráfica italiana. Sigmund Freud. Psicanálise.

## THE DISCOVERY OF THE UNCONSCIOUS: FREUD AND THE NIGHTMARES OF HISTORY

Pascoal Farinaccio

The Italian graphic novel *Freud e la scoperta dell'inconscio* [Freud and the discovery of the unconscious], drawn by Massimo Mariani and written by Domenico Tarizzo (published by Meridiano Zero in 1980), recapitulates the decisive moments of a great intellectual adventure that is carried out between the end of the nineteenth century and the first decades of the twentieth century: the creation of psychoanalysis and the systematization of the concept of the unconscious. The comic book follows the fundamental biographical episodes of Sigmund Freud's life, addressing his interpretive hypotheses about children's sexuality, the interpretation of dreams, reflections on neuroses, repression, desires and instincts, the work with neurotic patients, the relationship with disciples and enemies. The political transformations of the European scenario are also represented - in particular the rise to power of the Nazi regime - that would lead to the bloodthirsty persecution of Jews and the outbreak of Second World War. This work has two fundamental objectives. The first one is to analyze the formal solutions found by the cartoonist to account for psychoanalytic concepts. From this perspective, one can note a great graphic virtuosity, which draws on several aesthetic resources: from the more realistic drawing up to the use of an Expressionist trait with the figures' deformation to the water colored spot, which is attuned to the importance attributed by psychoanalysis to the dream images. The second objective is to clarify the historical context of the Freudian discoveries and their impact on the sociocultural life of his time. To do so, we will critically approximate the graphic novel to biographical reports of great importance, namely the *Autobiography* (1925) written by Freud himself and the biography *Sigmund Freud in his Time and ours* (2016), by Elisabeth Roudinesco.

**Key Words:** Italian graphic novel. Sigmund Freud. Psychoanalysis.

## REPRESENTAÇÕES DOS IRLANDESES AMERICANOS NOS QUADRINHOS E NA SÉRIE DO DEMOLIDOR

Patricia de Aquino

Após a grande fome que atingiu a Irlanda em meados do século XIX, a imigração irlandesa para os Estados Unidos foi massiva. Estima-se que cerca de um milhão de irlandeses imigraram só nos anos que sucederam a fome, ou seja, de 1845 em diante e, no final do século, a população irlandesa no país era de cerca de quatro milhões de pessoas, chegando até a ultrapassar a população da Irlanda. Esse grande fluxo migratório e sua caracterização marginalizada pela fuga da fome, das doenças e da pobreza marcaram a representação dos irlandeses na cultura popular americana. No final do século XIX e início do XX, surgiram as primeiras histórias em quadrinhos com personagens irlandeses, tais como The Yellow Kid, Jiggs and Maggie e Dick Tracy. A representação dos irlandeses nos quadrinhos continuou ao longo do século através da narrativa de personagens famosos como o Capitão América e o Demolidor. Neste trabalho, à luz da teoria de representação de Stuart Hall, analisaremos alguns aspectos da representação dos irlandeses nos quadrinhos e na série do Demolidor, tais como a caracterização física, social e moral. Finalmente, apontaremos brevemente como essa representação contribui para a manutenção ou a transformação dos estereótipos da identidade irlandesa americana.

**Palavras-chave:** Irlandeses americanos. Representação. Demolidor (personagem).

## REPRESENTATIONS OF IRISH AMERICANS IN DAREDEVIL'S COMICS AND TV SHOW

Patricia de Aquino

After the great famine that struck Ireland in the mid-nineteenth century, Irish immigration to the United States was massive. It is estimated that about one million Irish people immigrated only in the years that followed the famine, that is to say, from 1845 onwards, and by the end of the century, the Irish population in the country was about four million people, nearly outnumbering the population of Ireland. This large migratory flow and its marginalized characterization by the escape of hunger, disease and poverty marked the representation of the Irish in American popular culture. In the late nineteenth and early twentieth centuries, the first comic books with Irish characters appeared, such as The Yellow Kid, Jiggs and Maggie, and Dick Tracy. The representation of the Irish in the comics continued throughout the century through the narrative of famous characters such as Captain America and the Daredevil. In this work, considering Stuart Hall's theory of representation, we will analyze some aspects of the representation of the Irish in Daredevil's comics and TV show, like the physical, social and moral characterizations. Finally, we will briefly point out how this representation contributes to the maintenance or transformation of the stereotypes of Irish American identity.

**Key Words:** Irish Americans. Representation. Daredevil (character).

## **A SAGA BONE: UM OLHAR DESDE A COMUNICAÇÃO INTERCULTURAL**

Paulo Celso da Silva

*Bone* é a saga empreendida pelos três primos Fone Bone, Phoney Bone e Smiley Bone desde a fuga e as tentativas de retornar para Boneville, depois que foram expulsos pelos moradores que estavam irritados com Phoney Bone por querer enganá-los com uma festa de lançamento de sua candidatura como Prefeito. Na correria, atravessam um deserto, perdem-se por terras desconhecidas nas quais insetos falantes, filhotes de animais silvestres, dragões, ratazanas gigantes e perigosas, gafanhotos, seres de sonhos e humanos convivem, enfrentam-se e ajudam-se a sobreviver. Publicado nos EUA em 55 edições, de maneira independente por seu criador Jeff Smith, de 1991 a 2004, essa criação mistura as influências de personagens da Disney, os traços de Pogo e os vários territórios de *Senhor dos Anéis*, que nos fazem emergir em uma grande diversidade e interculturalidade, as quais as personagens precisam superar para atingirem seus objetivos, configurando assim o objetivo principal deste trabalho que é a verificação de como a obra reporta aos espaços de comunicação Intercultural, desde a perspectiva de Rico Lie. Para tanto, faz-se necessário também a construção da cartografia dos vários territórios a compor a obra, uma vez que ele e suas paisagens são importantes para demarcar cada passagem e necessidade dos Bones e suas aventura.

**Palavras-chave:** Bone. Comunicação intercultural. Diversidade.

## **THE BONE SAGA: A LOOK FROM INTERCULTURAL COMMUNICATION**

Paulo Celso da Silva

*Bone* is the saga undertaken by the three cousins Fone Bone, Phoney Bone and Smiley Bone since their escape and attempts to return to Boneville after they were expelled by the villagers who were annoyed with Phoney Bone by the fact that he wanted to fool them with a launch party for his candidacy as Mayor. In the rush, they cross a desert, got lost in the middle of unknown lands in which talking insects, wild puppies, dragons, giant and dangerous female rats, grasshopper, dream beings and human beings coexist, face and help each other to survive. Published in the USA in 55 editions, independently by its creator Jeff Smith, from 1991 to 2004, its creation mixes the influences of Disney characters, the Pogo traits and the several territories of *Lord of the Rings*, that make us emerge in a great diversity and Interculturality, which the characters need to overcome in order to reach their objectives, thus configuring the main objective of this work that is the verification of how the work reports to the spaces of Intercultural communication, from the perspective of Rico Lie. For this, it is also necessary to build the cartography of the various territories to compose the work, since these territories and their landscapes are important to demarcate every passage and necessity of the Bone and its adventures.

**Key Words:** Bone. Intercultural communication. Diversity.

## QUADRINHOS E O NORDESTE INVENTADO: TERRITÓRIO, IMAGINÁRIO E MEMÓRIA

Paulo R. Ferreira Floro Costa

O presente trabalho tem como objetivo estudar a produção autoral dos quadrinhos a partir das construções e desconstruções dos saberes, identidades e representações do Nordeste brasileiro. A partir de um olhar aprofundado sobre a linguagem dos quadrinhos e sua atuação enquanto mídia popular, iremos analisar o processo de construção cultural na sociedade e como as HQs se comunicaram com o universo de imagens sensíveis, práticas políticas, experiências estéticas e tensões sociais que deram origem à ideia de Nordeste. Nesta pesquisa, como apontou Milton Santos (1994) em seus estudos de geografia social, ao analisar o espaço nordestino necessitamos ultrapassar os aspectos meramente geográficos para compreender os efeitos de sociabilidade. Adirentaremos também nas estruturas simbólicas que perpetuaram o que o pesquisador Durval de Albuquerque (2009) chamou de “espaço da saudade” em relação a esse Nordeste inventado no início do século XX e bastante representado nas artes. A presença das histórias em quadrinhos na imprensa brasileira desde o final do século XIX, mostra como essa mídia é relevante para a compreensão das tensões sociais e subjetividades que deram origem ao Nordeste inventado. Isto nos leva a questões sobre o papel do quadrinho como veículo de interação e identificação da cultura brasileira, que é um dos nossos interesses na investigação do papel das histórias em quadrinhos como repositório da cultura brasileira e suas diversas manifestações. As questões imagético-discursivas serão levadas em conta durante a análise que faremos dos quadrinhos enquanto mídia e também do que as imagens das HQs reivindicam para si ao trazerem aspectos bastante característicos da linguagem do meio.

**Palavras-chave:** Nordeste. Imaginário. História em quadrinhos.

## COMICS AND THE MADE-UP NORTHEAST: TERRITORY, IMAGERY AND MEMORIES

Paulo R. Ferreira Floro Costa

The present work has as objective to study the author production of the comics from the constructions and deconstructions of the knowledge, identities and representations of the Brazilian Northeast. From an in-depth look at the language of comics and its acting as popular media we will analyze the process of cultural construction in society and how the comics communicated with the universe of sensitive images, political practices, aesthetic experiences and social tensions that gave origin to the idea of Northeast. In analyzing the northeastern space in this research, we need to go beyond geographic aspects to understand the effects of sociability, as Milton Santos (1994) pointed out in his studies of social geography. We will also go into the symbolic structures that perpetuated what the researcher Durval de Albuquerque (2009) called “space of saudade” in relation to this Northeast invented in the early twentieth century and well represented in the arts. The presence of comic books in the Brazilian press since the end of the 19th century shows how this media is relevant to understanding the social tensions and subjectivities that gave rise to the made-up Northeast. This leads us to questions about the role of the comic as a vehicle for interaction and identification of Brazilian culture, which is one of our interests in investigating the role of comics as a repository of Brazilian culture and its several manifestations. The imagery-discursive questions will be considered in the analysis that we will carry out on the comics as a medium and also of what the images of the comics claim for themselves by bringing features quite characteristic of the language of the medium.

**Key Words:** Northeast. Imaginary. Comics.

# A RELAÇÃO DÊITICO-MIMÉTICA ENTRE DESENHOS E FOTOGRAFIAS NAS HQs *O MUNDO DE AISHA* E *A ARTE DE CHARLIE CHAN HOCK CHYE*

Pedro José Arruda Brandão

Fruto de uma pesquisa de mestrado realizada na Universidade Federal do Ceará (UFC), o presente artigo tem como interesse principal discutir as relações entre desenhos, fotografias e os discursos sobre a realidade em duas HQs, uma do campo do jornalismo em quadrinhos, outra do campo da ficção. Durante as décadas nas quais se desenvolveram em paralelo, as linguagens quadrinística e fotográfica tiveram diversos pontos de tangenciamento, se não diretamente por meio de hibridismos explícitos em obras pontuais, por meio de referências e influências mútuas (BARBIERI, 1998; GROENSTEEN, 2007; PAIM, 2013; PEDRI, 2015). Propomos em outra ocasião (BRANDÃO, 2019) diferentes tipologias para as relações entre imagens desenhadas e fotografadas, sendo uma delas a relação dêitico-mimética, na qual fotos e ilustrações se revezam no fluxo narrativo com o intuito de abordar em amplitude histórias que procuram se ancorar numa suposta realidade ou mesmo que, por serem ficcionais, critiquem os “efeitos de real” articulados por esses tipos de imagens. Iremos refletir neste trabalho especificamente sobre os usos dos desenhos e das fotografias presentes em duas obras: *O Mundo de Aisha* (BERTOTTI, 2015), uma reportagem em quadrinhos realizada a partir das imagens e dos relatos de mulheres muçulmanas reunidos durante visita da fotógrafa francesa Agnes Montanari ao Iêmen; e *A Arte de Charlie Chan Hock Chye* (LIEW, 2018), uma reportagem ostensivamente “documentada” (porém, ficcional) sobre o suposto “melhor quadrinista da História de Singapura” que dá nome à obra.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Fotografia. Hibridismo.

## THE DEICTIC-MIMETIC RELATIONSHIP BETWEEN DRAWINGS AND PHOTOGRAPHS IN THE COMICS *O MUNDO DE AISHA* AND *A ARTE DE CHARLIE CHAN HOCK CHYE*

Pedro José Arruda Brandão

As a result of a master’s research carried out at the Federal University of Ceará (UFC), this article’s main interest is to discuss the relationships between drawings, photographs and the discourses about reality in two comics, one in the field of comic journalism, and other in the field of fiction. During the decades in which they developed in parallel, the comics and the photographic languages had several points of tangency, if not directly through explicit hybridity in specific works, through references and mutual influences (BARBIERI, 1998; GROENSTEEN, 2007; PAIM, 2013, PEDRI, 2015). In other occasion (BRANDÃO, 2019) we propose different typologies for the relations between images drawn and photographed, one of them being the deictic-mimetic relation, in which photos and illustrations take turns in the narrative flow in order to address amplitude stories that seek to anchor in a supposed reality or even that, because they are fictional, criticize the “effects of real” articulated by these types of images. We will reflect, specifically in this work on the uses of drawings and photographs present in two comic works: *O Mundo de Aisha* (BERTOTTI, 2015), a comics report made from images and reports of Muslim women gathered during the visit of French photographer Agnes Montanari to Yemen; and *A Arte de Charlie Chan Hock Chye* (LIEW, 2018), an ostensibly “documented” (but fictional) report about the supposed “best comic book artist in the history of Singapore” that gives its name to the work.

**Key Words:** Comics. Photograph. Hybridism.

## **SOBRE “GUASOS”, “NEROS” E “NEGRAZONES”: A REVISTA *HORTENSIA* E A CRIAÇÃO DO ESTEREÓTIPO DO “NEGRO CORDOBÉS”**

Priscila Pereira

Este trabalho analisa as estratégias a partir das quais a revista *Hortensia* – publicação de humor gráfico argentino que circulou entre 1971 e 1989 – construiu e representou a cultura de determinados setores marginalizados da sociedade cordobesa dos anos 1970, recriando as condições de vida de grupos sociais postergados pelo processo de industrialização e reconfiguração urbana ocorrido na cidade. A partir da escolha do “negro cordobês” como sujeito dessa cultura popular, a publicação criou tipos sociais e personagens inesquecíveis, que hoje pertencem à memória coletiva da cidade. Além disso, essa aposta cultural de *Hortensia* possibilitou a visualização das condições de vida desse setor social de Córdoba, o que colocou em evidência temas como a pobreza, a precariedade laboral e a sua inserção na vida cotidiana local. A análise se concentrará nos primeiros números de *Hortensia* (do nº 01 ao nº 25), abarcando, portanto, o primeiro ano de existência da revista (1971-1972). Nos atermos, principalmente, às produções gráficas e textuais de Alberto Cognigni, diretor e criador da mítica publicação cordobesa. Em relação aos pressupostos teóricos sobre os quais está baseado este trabalho, vale mencionar nossa afinidade com os chamados “Estudos Culturais” e sua definição de conceitos como “identidade cultural”, “culturas populares” e “hegemonia”, assim como com trabalhos de estudiosos do humor que levam em consideração a relação entre os discursos humorísticos e as práticas socioculturais que os engendram e, ao mesmo tempo, são produzidas por eles. O objetivo principal é entender a relação entre humor e discurso identitário, tendo em vista as mediações, contradições e conflitos resultantes deste processo de construção da figura do “excluído”, do “pobre”, do que está às margens da sociedade.

**Palavras-chave:** Afroargentinos. Estereótipos culturais. *Hortensia*.

## **CONCERNING “GUASOS”, “NEROS” AND “NEGROZONES”: *HORTENSIA* MAGAZINE AND THE CREATION OF THE STEREOTYPE OF THE “NEGRO CORDOBÉS”**

Priscila Pereira

This work analyzes the strategies from which *Hortensia* magazine - an Argentine graphic humor publication that was published from 1971 to 1989 – constructed and represented the culture of certain marginalized sectors of society from Córdoba of the 1970s, re-creating the living conditions of social groups that were neglected during and after the industrialization process and urban reconfiguration in the city. Starting with the choice of “negro cordobés” (part of Afro-Argentine people) as subject of this popular culture, the publication created social types and never-to-be-forgotten characters, which today belong to the collective memory of the city. In addition, this cultural bet of *Hortensia* made it possible to visualize the living conditions of this social sector of Cordoba, which highlighted issues such as poverty, job insecurity and its insertion in local daily life. The analysis will focus on the first issues of *Hortensia* (from 01 to 25), thus covering the first year of the magazine existence (1971-1972). We focus mainly on the graphic and textual productions of Alberto Cognigni, director and creator of the mythical publication from Córdoba. Our proposal is based on “Cultural Studies” and their definition of concepts such as “cultural identity”, “popular cultures” and “hegemony”, as well as works of scholars of humor that take into account the relationship between humorous discourses and the sociocultural practices that engender them and, at the same time, are produced by them. The main objective is to understand the relationship between humor and identity discourse, in face of the mediations, contradictions and conflicts resulting from this process of building the figure of the “excluded”, the “poor”, those ones who are on the margins of society.

**Key Words:** Afro-Argentines. Cultural stereotypes. *Hortensia*.

## CEREJEIRAS, MORTE E LÂMINAS: UMA ANÁLISE DO PERSONAGEM KUCHIKI BYAKUYA E SEU VÍNCULO COM MITOS JAPONESES E CARACTERÍSTICAS DO FASCISMO

Rafael Montassier

O principal objetivo deste artigo é deixar claro a relação entre a morte, a imagem do samurai e sua espada no contexto particular da cultura japonesa, tanto suas raízes mitológicas quanto na cultura pop. Em razão disso, a série de mangá *Bleach* do autor Tite Kubo foi escolhida para ser analisada, uma vez que retrata “deuses da morte” antropomórficos com um design remanescente dos guerreiros japoneses do passado e com um destaque especial para o personagem Kuchiki Byakuya. Além de ser um dos maiores antagonistas do mangá extremamente presente no segundo arco da história, a constelação de imagens como espada, flores de cerejeira e morte presentes. Kuchiki apresenta –se como aristocrática e fanática por hierarquias, em atitudes marcadas pela misógina, se revelando como extremamente complexas para serem analisadas na busca pelas relações existentes e interessantes que podem contribuir com a compreensão de eventos que ainda se perpetuam. Tudo isso pelo prisma de uma narrativa em quadrinhos. A metodologia escolhida para análise consiste na utilização das teorias e conceitos do imaginário segundo Gilbert Durand para melhor visualização das relações entre as imagens da morte e da espada. Utilizaremos também o conceito de hierarquia, e como tudo isso reverbera como algumas características de movimentos fascistas apontados por Umberto Eco em seu texto *Ur-Fascismo* e em mito de criação japonesa.

**Palavras-chave:** Bleach. Imaginário. Espada.

## CHERRY TREES, DEATH AND BLADES: AN ANALYSIS OF THE CHARACTER KUCHIKI BYAKUYA AND HIS BOND WITH JAPANESE MYTHS AND CHARACTERISTICS OF FASCISM

Rafael Montassier

The main objective of this article is to establish the relationship between the concept of death, the image of the samurai and his sword, in the particular context of Japanese culture, both its mythological roots and in pop culture as well. Because of this the manga series entitled *Bleach* by the author Tite Kubo was chosen to be analyzed, as it portrays anthropomorphic “gods of death” with a design reminiscent of Japanese warriors of the past, with a special highlight for the character Kuchiki Byakuya. In addition to being one of the greatest antagonists of the manga extremely present in the second arc of the story, the constellation of images such as cherry trees and death coupled with his aristocratic personality and fanaticism for hierarchies, as well as misogynistic attitudes prove to be extremely complex to analyze and seek interesting relationships that can contribute to the understanding of events that perpetuate today, all this through the idea of a sequential art narrative. The methodology chosen for analysis consists of the use of theories and concepts of the imaginary according to Gilbert Durand for a better visualization of the relations between the images of death and the sword besides the concept of hierarchy, and how all of it reverberates with the Japanese myth creation and also some characteristic of the fascist movements pointed out by Umberto Eco in his text *Ur-Fascism*.

**Key Words:** Bleach. Sword. Fascism.



## QUADRINHOS, HISTÓRIA E LITERATURA: UM OLHAR SOBRE A COLEÇÃO EDIÇÃO MARAVILHOSA – EBAL

Raquel França dos Santos Ferreira

Esta apresentação é fruto de pesquisa desenvolvida no Projeto Periódicos & Literatura da Fundação Biblioteca Nacional (FBN), com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Rio de Janeiro (Faperj), em que se procura fazer um mergulho nas histórias em quadrinhos existentes na coleção da Editora Brasil-América Limitada (EBAL), doada pela família de Adolfo Aizen, seu fundador, à biblioteca. Conhecido pelo seu pioneirismo na formação e difusão do gênero Histórias em Quadrinhos no Brasil. Em seu auge, durante os anos 50 e 60, a EBAL chegou a publicar mais de 40 títulos mensais, com uma média de 150 mil exemplares. Uma de suas produções é a série *Edição Maravilhosa*, que trazia títulos da série americana *Classic Illustrated* e também quadrinizava clássicos da literatura brasileira. Partimos do pressuposto de que a difusão da literatura nacional e estrangeira, através das histórias em quadrinhos, amplia a leitura de mundo das crianças e jovens, ajudando a consolidar os valores e identidades brasileiros. Sendo assim, esta comunicação pretende apresentar a contribuição da *Edição Maravilhosa* na democratização do acesso de crianças e jovens ao universo da Literatura Brasileira, apontando alguns dos efeitos trazidos pela transposição das obras literárias para o formato de quadrinhos. Como aportes teórico-metodológicos, por se tratar de uma pesquisa multidisciplinar que estuda as fontes sob aspectos da Comunicação, da História e da Literatura, utilizamos leituras sobre metodologia indiciária e fazer histórico (Carlo Ginzburg, Peter Burke, Michel de Certeau), suporte e literatura (Roger Chartier, Antônio Cândido, Afrânio Coutinho) e sobre as próprias histórias em quadrinhos (Moacyr Cirne, Gonçalo Júnior, Waldomiro Vergueiro).

**Palavras-chave:** *Edição Maravilhosa*. História. Quadrinhos e Literatura.

## COMICS, HISTORY & LITERATURE: A LOOK AT THE EDIÇÃO MARAVILHOSA SERIES - EBAL

Raquel França dos Santos Ferreira

This presentation is the result of a research developed in the Periodicals & Literature Project of the National Library Foundation (FBN), with the support of the Rio de Janeiro Research Foundation (Faperj), where it is hoped to do a deep research in the existing Comics in the collection of Editora Brasil-América Limitada (EBAL), donated by Adolfo Aizens family to FBN. Adolfo Aizen, founder of EBAL, is recognized for his pioneering in the formation and diffusion of the comics genre in Brazil. At its peak, during the 1950s and 1960s, EBAL published more than 40 monthly titles, with an average of 150,000 copies. One of his productions is the series *Edição Maravilhosa* that brought titles of the American series *Classic Illustrated*, and also turned some classics of the Brazilian Literature into comic magazines. We assume that the spread of national and foreign literature in comic magazines, broadens the world reading of children and young people, helping to consolidate Brazilian values and identities. Thus, this work intends to present the contribution of the *Edição Maravilhosa* to the democratization of the access of children and young people to the universe of Brazilian Literature, pointing out some of the effects brought by the transposition of the literary works to the comic format. As theoretical-methodological contributions we use readings on indexing methodology and the history's methods (Carlo Ginzburg, Peter Burke, Michel de Certeau), support and literature (Roger Chartier, Antônio Cândido, Afrânio Coutinho) and on the comics themselves (Moacyr Cirne, Gonçalo Júnior, Waldomiro Vergueiro). The reasons why we use the theoretical-methodological contributions mentioned above is due to the fact that it is a multidisciplinary research that studies the sources on aspects of Communication, History and Literature.

**Key Words:** *Edição Maravilhosa*. History. Comics and Literature.

## **REPRESENTATIVIDADE FEMININA NEGRA E IMPERIALISMO EM MARTHA WASHINGTON, DE FRANK MILLER E DAVE GIBBONS**

Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso

Durante os anos 1990, Frank Miller e Dave Gibbons estabeleceram uma parceria e lançaram três minisséries e edições especiais estreladas pela personagem Martha Washington. As histórias se passam em uma versão distópica dos EUA, na qual o país está sob o domínio e um governo autoritário e enfrenta uma nova guerra civil. Neste cenário os autores apresentam Martha, uma jovem negra e pobre que vivia com a família em um gueto/campo de concentração para negros, que após se envolver em um crime acaba ingressando no exército, agora chamado de Pax. As tramas focam em mostrar o desenvolvimento físico e moral da personagem, que passa de uma soldado jovem que só obedecia ordens a uma grande guerreira revolucionária que liberta os EUA da tirania governamental. Martha Washington é uma importante referência enquanto personagem feminina e negra, pois apresenta de forma não sexualizada e estereotipada de forma negativa – algo recorrente nos quadrinhos dos anos 1990 – uma mulher negra que por meio de sua força de vontade supera as adversidades e se torna uma grande líder, destinada a levar a liberdade para outras nações e mundos. Nas HQs da personagem o foco de Miller e Gibbons é discutir este aspecto de superação individual, considerado algo essencial em narrativas de super-heróis, mas também abordam de forma superficial problemas envolvendo a comunidade negra norte-americana e seu quadro histórico de exclusão social. Outro ponto importante que permeia a obra é a legitimação e valorização de intervenções militares dos EUA em outras nações pautadas na ideia de que isso seria necessário para tornar o mundo livre de tiranos de todos os tipos. Assim, a ideia desta pesquisa é analisar a forma como os autores construíram um estereótipo positivo de mulher e negra, e ao mesmo tempo difundiram ideias que apoiam a dominação imperialista dos EUA.

**Palavras-chave:** Martha Washington (personagem). Representatividade. Imperialismo.

## **BLACK FEMALE REPRESENTATION AND IMPERIALISM IN MARTHA WASHINGTON, BY FRANK MILLER AND DAVE GIBBONS**

Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso

During the 1990s, Frank Miller and Dave Gibbons established a partnership and released three miniseries and special editions starring the character Martha Washington. The stories are set in a dystopian version of the US, in which the country is in the grip of an authoritarian government and faces a new civil war. In this scenario the authors present Martha, a poor black girl who lived with her family in a ghetto / concentration camp for blacks, who after getting involved in a crime ends up joining the army, now called Pax. The plots focus on showing the physical and moral development of the character, from a young soldier who only obeyed orders to a great revolutionary warrior who frees the US from governmental tyranny. Martha Washington is an important reference as a female and black character, once she presents herself in a non-sexualized and negatively stereotyped way - something recurrent in the comic books of the 1990s - a black woman who, through her willpower overcomes adversity and becomes a great leader, destined to bring freedom to other nations and worlds. In the character's comics, the focus of Miller and Gibbons is to discuss this aspect of individual overcoming, which they consider essential in narratives of superheroes, but also superficially address problems involving the American black community and its historical framework of social exclusion. Another important point that permeates the work is the legitimation and appreciation of US military interventions in other nations based on the idea that this would be necessary to make the world free of tyrants of all kinds. Thus, the objective of this research is to analyze the way in which Miller and Gibbons constructed a positive stereotype of woman and black and at the same time spread ideas that support the imperialist domination of the USA.

**Key Words:** Martha Washington. Representativeness. Imperialism.

## CLEMENTE, ARGENTINA E COPA DO MUNDO: “UNA RELACIÓN DE NUNCA ACABAR”

Rosângela Aparecida Dantas de Oliveira  
Franklin Larrubia Valverde

A produção argentina de quadrinhos se destaca na América Latina tanto pela quantidade como pela qualidade. O fato também é constatado por Ramos (2010), que nota que a Argentina já produzia quadrinhos para o público adulto cerca de dez anos antes da Europa, considerada como o berço de narrativas com temáticas mais maduras. Nesse país, alguns personagens de quadrinhos extrapolaram as páginas de suas publicações e se converteram em verdadeiros ícones, como no conhecidíssimo caso de Mafalda, criação de Quino. Outro caso menos conhecido fora da Argentina, mas de importância capital para o campo dos quadrinhos e do humor gráfico desse país, é o do personagem Clemente, que abordaremos neste trabalho. Criação do quadrinista Caloi, Clemente parece sintetizar as características do ser argentino e constitui um dos mais bem sucedidos casos de empatia e identificação por parte do público (cf. MARTIGNONE, PRUNES, 2008 e GOCIOL, ROSEMBERG, 2000). Nosso objetivo neste trabalho é apresentar uma análise da construção simbólica desse personagem como ícone do torcedor argentino, explorando a tematização de acontecimentos durante as Copas de 1978 e 1994 em suas tiras. Focalizaremos, ademais, produções de outros artistas publicadas nos jornais Clarín e *La Nación* em momentos-chave da participação argentina nas Copas do Mundo de 2014 e 2018 em que Clemente aparece. Para alcançar nossos objetivos, nos valeremos de categorias propostas por Charaudeau (2006) para abordar o humor de um ponto de vista enunciativo-discursivo, bem como da noção de ethos discursivo proposta por Maingueneau (2008).

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Argentina. Humor.

## CLEMENTE, ARGENTINA AND WORLD CUP: “A NEVER ENDING RELATIONSHIP”

Rosângela Aparecida Dantas de Oliveira  
Franklin Larrubia Valverde

Argentina production of comics and graphic humor stands out in Latin America both for the number of publications and for its quality. Ramos (2010) points out that Argentina produced comics for the adult audience about ten years before Europe, considered as the cradle of narratives about more mature themes. In that country, some comic characters extrapolated the pages of their publications and became real icons, as in the well-known case of Mafalda, Quino's creation. Another phenomenon less known outside Argentina, but of capital importance for the comics and graphic humor field in that country is the character Clemente, which we will discuss in this paper. Creation of the artist Caloi, Clemente seems to synthesize the Argentine people features and is one of the most successful cases of empathy and identification by the public (according to MARTIGNONE, PRUNES, 2008 and GOCIOL, ROSEMBERG 2000). The aim of this paper is to present an analysis of the symbolic construction of that character as an icon of the Argentine fan, exploring how events that took place during the World Cups of 1978 and 1994 appear as themes of his strips. We also focus on productions of other artists published in Clarín and *La Nación*, Argentine newspapers, during key moments of the Argentine participation in the 2014 and 2018 World Cups in which Clemente appears. To achieve our objectives, we use categories proposed by Charaudeau (2006) to analyze humor from an enunciative-discursive point of view, as well as the notion of discursive ethos proposed by Maingueneau (2008).

**Key Words:** Comics. Argentina. Humor.

## **A IMAGEM DAS COMISSÕES DE FÁBRICA NO CONTEXTO DO “NOVO SINDICALISMO” POR MEIO DAS CHARGES NA IMPRENSA SINDICAL**

Rozinaldo Antonio Miani  
Suellen do Carmo

Durante a década de 1980, no contexto das lutas sociais em defesa da redemocratização da sociedade brasileira, o movimento sindical ganhou novo impulso e vitalidade. Desse movimento, surgiu um “novo sindicalismo” que lançou novas bases políticas de atuação resultando na construção de bandeiras de luta em defesa de um sindicalismo classista. Dentre essas bandeiras de luta, o “novo sindicalismo” pautou o debate em torno da necessidade de reorganizar os trabalhadores a partir dos locais de trabalho. As organizações por local de trabalho (OLT) foram decisivas para a consolidação de um sindicalismo classista que atuava na perspectiva de se contrapor à dominação e à exploração patronal, reunindo os trabalhadores em torno de suas reivindicações por melhores salários e melhores condições de trabalho, bem como para potencializar os processos de organização autônoma dos trabalhadores no interior das empresas. Dentre as formas de organização nos locais de trabalho destacamos as comissões de fábrica. Essas comissões se tornaram uma bandeira de luta e uma estratégia política dos sindicatos combativos para fortalecer a organização e a mobilização dos trabalhadores a partir da base, do “chão da fábrica”. Neste sentido, este artigo tem como objetivo analisar a concepção e as características das comissões de fábrica no contexto do “novo sindicalismo” a partir da retratação produzida pela imprensa sindical por meio das charges. A metodologia para a análise das charges seguirá os pressupostos da análise do discurso chárstico. As representações imagéticas das comissões de fábrica oferecem elementos para os trabalhadores compreenderem as marcas de uma sociedade de classes e as demandas políticas da classe trabalhadora para a defesa de seus direitos e seus interesses.

**Palavras-chave:** Charge. Imprensa sindical. Comissão de fábrica.

## **THE IMAGE OF THE FACTORY COMMISSIONS IN THE CONTEXT OF THE “NEW SYNDICALISM” THROUGH POLITICAL CARTOONS IN THE TRADE UNION PRESS**

Rozinaldo Antonio Miani  
Suellen do Carmo

During the 1980s, in the context of social struggles in defense of the redemocratization of Brazilian society, the trade union movement gained new impetus and vitality. From this movement, a “new syndicalism” emerged that launched new political bases of action resulting in the construction of fight flags in defense of a classist syndicalism. Among these flags of struggle, the “new syndicalism” guided the debate around the need to reorganize workers from their workplaces. The organizations by place of work (OLT) were decisive for the consolidation of a class syndicalism that acted in opposition to the domination and the exploitation of the bosses, gathering workers around their demands for better wages and better working conditions, as to enhance the processes of autonomous organization of workers within companies. Among the forms of organization in the workplace we highlight the factory commissions (organization and direction of the workers’ struggles around their demands). These committees became a fighting flag and a political strategy of the combative syndicate to strengthen the organization and mobilization of workers from the grassroots to the “factory floor.” In this sense, this article aims to analyze the conception and characteristics of factory commissions in the context of the “new syndicalism “ from the retraction produced by the trade union press through the cartoons editorial. The methodology for the cartoons editorial analysis will follow the presuppositions of the cartoonist discourse analysis. The imaginary representations of the factory commissions provided elements for workers to understand the marks of a society divided into different social classes and the political demands of the working class for the defense of their rights and interests.

**Key Words:** Political cartoons. Trade union press. Factory commission.

# MULHERES E QUADRINHOS: UM ESTUDO SOBRE A INTERSEÇÃO DAS ÁREAS NAS JORNADAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Soraya Madeira da Silva

Os estudos sobre mulheres e feminismo vêm se intensificando nos últimos anos, especialmente devido ao fortalecimento do que se chama a Quarta Onda do movimento feminista, na qual a internet é fundamental na ampliação do alcance e da horizontalização do movimento (MATOS, 2010). Passa-se a observar, portanto, artigos e obras correlacionando o universo feminista e diferentes assuntos, como os quadrinhos que, apesar da participação feminina desde seu surgimento, são vistos por muitos como uma área profissional e um campo de estudos majoritariamente masculinos (MESSIAS, CRIPPA, 2017). No entanto, é possível ver algumas mudanças nos grandes mercados editoriais de quadrinhos em relação ao público feminino, como os lançamentos crescentes de títulos com personagens femininas e narrativas que abordam experiências do mundo feminino (ÉPOCA, 2018), e no mercado independente, com o aumento do número de coletivos de mulheres produtoras de quadrinhos (MARINO, 2017). Desta observação, surgiu a indagação: o mundo acadêmico está acompanhando esses debates e mudanças a respeito de mulheres e quadrinhos? O objetivo deste trabalho é utilizar as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos como objeto de estudo ao analisar os artigos apresentados ao longo das cinco edições anteriores do evento, sob três categorias: quais deles tiveram mulheres como autoras, quais fizeram análises de obras com protagonistas femininas e quantas autoras da área de quadrinhos foram usadas nas referências bibliográficas. Pretende-se, assim, buscar uma quantificação do interlace das categorias mulheres e quadrinhos no evento através da aplicação de uma metodologia quantitativa para uma análise de dados. Serão explorados os anais dos cinco eventos para o mapeamento dos trabalhos, que serão categorizados conforme as indicações informadas acima.

**Palavras-chave:** Mulheres. Feminismo. História em quadrinhos.

# WOMEN AND COMICS: AN STUDY ABOUT THE INTERSECTION OF AREAS IN THE JORNADAS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (COMIC BOOK JOURNEYS)

Soraya Madeira da Silva

Studies on women and feminism have been intensifying in recent years, especially due to the strengthening of what is called the Fourth Wave of the feminist movement, in which the internet is fundamental in expanding the reach and horizontalization of the movement (MATOS, 2010). Thus, articles and works are increasingly correlated with the feminist universe and different subjects, such as comics, which, in spite of the feminine participation since its emergence, are seen by many as a professional area and a field of studies predominantly masculine (MESSIA, CRIPPA, 2017). However, it is possible to see some changes in the large comic book markets in relation to the female audience, such as the increasing launches of titles with female characters and narratives that discuss experiences of the female world (ÉPOCA, 2018), and in the independent market, with the increase in the number of collectives of women comic producers (MARINO, 2017). From this observation, the question arose: is the academic world following these debates and changes about women and comics? The purpose of this paper is to use the Jornadas de Quadrinhos as an object of study when analyzing the articles presented during the previous five editions of the event under three categories: which of them had women as authors, which of them analyzed works with female protagonists and how many female authors in the area of comics were used in the bibliographical references. It is intended, therefore, to quantify the interlace of the categories women and comics in the event through the application of a quantitative methodology for a data analysis. The annals of the five previous events will be explored for the mapping of the works, which will be categorized according to the indications reported above.

**Key Words:** Women. Feminism. Comics.

## FEMINISMO NEGRO E ARTE SEQUENCIAL: A RESSIGNIFICAÇÃO DO PAPEL DA MULHER NEGRA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Susan Karolaine Gonçalves Soares Barbosa

O discurso e práticas racistas utilizou de conhecimentos científicos para legitimar, social e politicamente, a exploração, preconceito e desumanização do negro ao tentar corroborar a ideia de incapacidade intelectual, e até mesmo uma impossibilidade de haver qualquer traço de civilidade, sugerindo características animais em seus corpos. A propagação dessa ideia, singularmente no século XX, ocorreu de forma variada no âmbito pedagógico, das instituições científicas e em criações artísticas, como as histórias em quadrinhos. Dessa forma a mulher negra, interpretada e representada de forma caricata, ocupa também o papel do corpo lascivo, aquele que induz aos prazeres carnis. Em tempos recentes, há uma mudança positiva no que tange a representação da mulher negra dentro do universo das histórias em quadrinhos, e a presente proposta de comunicação, idealizada 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, possui como finalidade analisar tal mudança que atinge a compreensão e representação da mulher negra de forma significativa na nona arte. Tomou-se como objeto de pesquisa a personagem Riri Williams (Coração de Ferro), que teve sua primeira aparição em 2016 em *O Invencível Homem de Ferro* n.7. A importância da temática está situada na possibilidade exercida pelas histórias em quadrinhos na ressignificação do papel da mulher negra dentro e fora das HQs, em prol da relevância do discurso da interseccionalidade, tal como proposto por Carla Akotirene, no movimento feminista discutindo privilégios, estereótipos e representações.

**Palavras-chave:** Racismo. Arte sequencial. Feminismo.

## BLACK FEMINISM AND SEQUENTIAL ART: THE RESSIGNIFICATION OF BLACK WOMEN ROLE IN COMIC BOOKS

Susan Karolaine Gonçalves Soares Barbosa

The racist discourse and practices used scientific knowledge to legitimize, socially and politically, the exploitation, prejudice and dehumanization of the Black people when trying to corroborate the idea of intellectual disability and even an impossibility of existence of any trace of civility, suggesting animalistic characteristics in their bodies. The propagation of this idea, singularly in the twentieth century, occurred in a varied way in the pedagogical sphere, scientific institutions and artistic creations, such as comic books. Thus, the black woman, interpreted and represented in a caricature way, also occupies the role of the lascive body, the one that induces the flesh pleasures. In recent times, there has been a positive change in the black woman representation within the universe of comic books and the objective of the present work, idealized within the research group ARTEMI – Art, Religion and Memory, of the Program of Post-Graduation in Religion Sciences of the State University of Pará, in the line of research Religion and Comics: Studies in Visual Culture, is to analyze such change that achieves the understanding and representation of black women in a significant way in the ninth art. It was taken as the object of research the character Riri Williams (Ironheart), who had his first appearance in 2016 in *The Invincible Iron Man* n. 7. The importance of the theme is based on the possibility exerted by the comic books in the ressignification of the role of the black woman in and outside the comics, in favor of the relevance of the discourse of Intersectionality, as proposed by Carla Akotirene, in Feminist movement discussing privileges, stereotypes and representations.

**Key Words:** Racism. Sequential art. Feminism.

## HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA PESQUISA ARQUEOLÓGICA: PASSADO RECENTE, PAISAGENS CULTURAIS E MULTITEMPORALIDADES

Tacio Vieira Machado  
Leandro Mageste

Neste artigo apresentaremos os desdobramentos teóricos e metodológicos, bem como os resultados obtidos com o desenvolvimento do trabalho intitulado *Paisagens em quadrinhos: uma análise arqueológica da representação de Hiroshima a partir do mangá Gen Pés Descalços*. Na pesquisa, visamos problematizar os quadrinhos como cultura material e, conseqüentemente, fonte de estudo para o campo da Arqueologia, trazendo novos problemas para esta disciplina científica. Como artefatos produzidos por atividades humanas, as histórias em quadrinhos possuem uma gama de dados sobre o passado da sociedade produtora de arte sequencial, no qual pode ser obtida através de sua materialidade imagética-textual. Nesta perspectiva, a investigação consistiu em analisar o conteúdo imagético-textual, no intuito de examinar diferentes contextos paisagísticos que acompanham as transformações na cidade de Hiroshima pós-bombardeio nuclear, inseridas e representadas na obra *Gen Pés Descalços*, de autoria de Keiji Nakazawa. Trata-se de uma história autobiográfica, no qual o autor transporta para o mangá suas memórias e experiências de sobrevivência ao bombardeio nuclear em sua cidade natal. Em termos práticos, por meio da interdisciplinaridade, realizamos diálogos com a Nova História Cultural e Literatura, abrindo espaço para discussões sobre questões relacionadas à representações coletivas, memórias e paisagens. Por um lado, possibilitou a aplicação da metodologia da Hermenêutica de Profundidade de Thompson (2011), para investigar os significados construídos e representados no mangá de Nakazawa; por outro lado, constituiu cenário propício para o Levantamento Arqueológico de Paisagem de Carver (2009), visando analisar as paisagens contidas em *Gen Pés Descalços*. Na confluência dessas perspectivas, percebemos que as representações de paisagens construídas e expressas na obra de Nakazawa moldaram e introduziram novos reordenamentos para os processos de construção da memória social a respeito de Hiroshima.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Arqueologia. Interdisciplinaridade.

## COMIC BOOKS IN THE ARCHAEOLOGICAL RESEARCH: RECENT PAST, CULTURAL LANDSCAPES AND MULTITEMPORALITIES

Tacio Vieira Machado  
Leandro Mageste

In this article, we will present the theoretical and methodological unfolding, as well as the results obtained with the research development titled *Comics Landscapes: an archaeological analysis of Hiroshima representation from the manga Barefoot Gen*. In the research, we problematize the comics as material culture and, consequently, source of study for the field of Archeology, bringing new problems to this scientific discipline. As artifacts produced by human activities, comics have a range of data on the past of the sequential art-producing society, in which it can be obtained through its imagery-textual materiality. In this perspective, the investigation consisted in analyzing the imagery-textual content, in order to examine different landscape contexts that accompany the transformations in the city of Hiroshima post-nuclear bombardment, inserted and represented in *Barefoot Gen*, by Keiji Nakazawa. It is an autobiographical story, in which the author transports to the manga his memories and experiences of survival to the nuclear bombing in its native city. In practical terms, through interdisciplinarity, we hold dialogues with the New Cultural History and Literature, opening space for discussions on issues related to collective representations, memories and landscapes. On the one hand, it enabled the application of Thompson's Depth Hermeneutics methodology (2011), to investigate the meanings constructed and represented in the manga; on the other hand, provided a favorable scenario for Carver's Landscape Archaeological Survey (2009), in order to analyze the landscapes contained in *Barefoot Gen*. At the confluence of these perspectives, we realize that the representations of landscapes constructed and expressed in the work of Nakazawa have shaped and introduced new rearrangements for the construction processes of social memory regarding Hiroshima.

**Key Words:** Comics. Archeology. Interdisciplinarity.

## TIO PATINHAS E O PROCESSO DE MERCANTILIZAÇÃO NA SOCIEDADE DOS PATOS

Thiago Vasconcellos Modenesi

Nosso artigo estuda a história em quadrinhos *O Grande Amor do Tio Patinhas*, publicada em *Tio Patinhas* nº 0, da Editora Culturama, e as relações entre os personagens principais da mesma mediadas pelo mercado e pela busca incessante por dinheiro, maximização dos lucros e ascensão social. Segundo a visão de Karl Marx, na sociedade capitalista ocorre a mercantilização de todas as relações humanas e a consequente desumanização das mesmas, em uma crescente em que as emoções, relações interpessoais e até mesmo o amor se tornam também mercadorias, ou elementos acessórios que ajudam no acúmulo do capital. A história por nós analisada mostra o processo de acúmulo de riquezas do Tio Patinhas desde o período em que este não era rico paralelamente com o da personagem Miriam MacGold que se apresenta na mesma situação. Tal fato os leva a busca de mais riqueza e transforma a interação entre os protagonistas, gradualmente, numa relação de mútua exploração entre burgueses emergentes, sacrificando suas emoções ou as colocando a serviço da busca do acúmulo de riquezas e do lucro, dando as mesmas, valor de mercadoria. Com isto, se encaixam nas teorias de Karl Marx, em particular na obra *O Capital*, em que o ser humano viria tratando a mercadoria como objeto de adoração, passando a atribuir a esta um valor simbólico para além do real, quase divino, não sendo mais apenas um produto estritamente fruto do trabalho humano.

**Palavras-chave:** Capitalismo. Mercantilização. Disney.

## UNCLE SCROOGE AND THE PROCESS OF COMMODIFICATION IN THE SOCIETY OF THE DUCKS

Thiago Vasconcellos Modenesi

Our article studies *Uncle Scrooge's Great Love*, published in *Tio Patinhas* nº 0, by Culturama Publishing House, and the relations between the main characters of this comic, mediated by the market and the incessant search for money, profit maximization and social ascension. According to Karl Marx's view, in a capitalist society there is the commodification of all human relations and the consequent dehumanization of them, on such a growing scale in which emotions, interpersonal relationships and even love become commodities or accessory elements that help in the capital accumulation. The story we have analyzed shows the process of wealth accumulation of Uncle Scrooge from the time he was not rich in parallel with that of the character Miriam MacGold who presents himself in the same situation. This fact leads them to search for more wealth and transforms the interaction among the protagonists, gradually, into a relation of mutual exploitation between emerging bourgeois, sacrificing their emotions or putting them at the service of the search for wealth and profit accumulation, giving to these emotions the value of merchandise. In this way, they fit into the theories of Karl Marx, in particular in the work *The Capital*, in which the human being treats the commodity as an object of worship and attributing to this commodity a symbolic value beyond the real one, an almost divine value, being no longer just a manufactured product, strictly the result of human labor.

**Key Words:** Capitalism.;Commodification.;Disney.



## **QUADRINHOS NO RIO GRANDE DO SUL: UM MOMENTO DECISIVO? AS PRODUÇÕES DE SAMPAULO, SANTIAGO E EDGAR VASQUES NA FORMAÇÃO DE UM POLISSISTEMA**

Vinicius da Silva Rodrigues

O presente trabalho é um recorte da tese de doutorado do autor intitulada *Quadrinhos no Rio Grande do Sul: um momento decisivo – O humor gráfico em debate e as produções de Sampaulo, Santiago e Edgar Vasques na formação de um polissistema* (UFRGS, 2019). A hipótese principal que sustenta tal pesquisa sugere que o processo de formação dos quadrinhos caracteriza-se de forma particular, constituindo um sistema artístico plural que precisa ser analisado a partir de uma leitura distanciada e, ao mesmo tempo, dentro do escopo multifacetado de uma cultura dos impressos. A hipótese é verificada a partir de um corpus principal que toma como referência a produção dos três artistas gaúchos citados no título da tese: os cartunistas Paulo Brasil Gomes de Sampaio – conhecido como Sampaulo –, Neltair Rebés Abreu – vulgo Santiago – e Edgar Vasques. A fim de contextualizar as obras destes autores, buscamos apresentar dados ligados ao processo de formação dos quadrinhos no Rio Grande do Sul que também permitem inferir de que forma se constitui e se constituiu este sistema artístico em âmbito regional. O que está no horizonte deste trabalho, principalmente, é a percepção de uma ordem particular de sistema – na verdade, um polissistema semiótico de natureza dinâmica e dialógica que pode ser analisado tanto por perspectivas conceituais quanto por um olhar histórico. É um dos “momentos decisivos” da historiografia gaúcha dos quadrinhos que está sob o nosso olhar de forma mais aguçada, destacando as obras dos autores supracitados a partir do momento em que seus trabalhos se projetam de forma concomitante dentro dos periódicos da Companhia Jornalística Caldas Júnior, de Porto Alegre (RS), em pleno contexto de Ditadura Militar no Brasil.

Palavras Chave: História em quadrinhos. Humor gráfico. Quadrinhos no Rio Grande do Sul.

## **COMICS IN RIO GRANDE DO SUL: A DEFINING MOMENT? THE ARTISTIC PRODUCTIONS OF SAMPAULO, SANTIAGO AND EDGAR VASQUES IN A POLYSYSTEM FORMATION**

Vinicius da Silva Rodrigues

This work is part of the thesis entitled *Quadrinhos no Rio Grande do Sul: um momento decisivo – O humor gráfico em debate & as produções de Sampaulo, Santiago e Edgar Vasques na formação de um polissistema* (Comics in Rio Grande do Sul: a defining moment? The artistic productions of Sampaulo, Santiago and Edgar Vasques in a polysystem formation - UFRGS, 2019). The hypothesis that supports it suggests that the process of the comics formation is characterized in a particular way, constituting a pluralistic artistic system that, even considering specific topics, needs to be analyzed from a distant reading and, at the same time, within the multifaceted scope of a culture of printed works. The hypothesis is verified from a main corpus which takes as reference the production of three gaucho (people from the state of Rio Grande do Sul) artists: the cartoonists Paulo Brasil Gomes de Sampaio - known as Sampaulo –, Neltair Rebés Abreu – known as Santiago – and Edgar Vasques. In order to reach this focus, it was also sought to present data related to the process of formation of comics in Rio Grande do Sul, which also allow the inference of how the system of comics is constituted in the gaucho scope. On the horizon of this work, especially, is the perception of a particular system order - indeed, a semiotic polysystem of a dynamic and dialogical nature that can be analyzed both by conceptual perspectives and by a historical look - to decisive moments of their formation. It is one of those moments that is under our gaze in a sharper way, highlighting the works of these artists from the moment their work are projected concurrently within the Journalistic Caldas Junior Company's periodic, from Porto Alegre (RS), in the context of Civil-Military Dictatorship in Brazil.

**Key Words:** Comics. Graphic humor. Comics in Rio Grande do Sul.

## **ALBERTO BRECCIA, UM MESTRE DOS QUADRINHOS LATINOAMERICANOS**

Waldomiro de Castro Santos Vergueiro

As histórias em quadrinhos são essencialmente uma produção massiva. Por isso, não é de impressionar que muitos artistas dos quadrinhos passem despercebidos à grande maioria dos seus leitores. A reprodução de fórmulas de narrativa padronizadas, em torno de personagens estereotipados, contribui para que isto aconteça. No entanto, felizmente, alguns artistas são por demais brilhantes e mesmo os mecanismos de uma indústria bem azeitada não consegue obliterar ou disfarçar seu talento. Foi o que ocorreu com o norte-americano Carl Barks, que atuou em revistas de personagens da Disney Comics, bem como com artistas de outros países. Na Argentina, o mesmo ocorreu com o uruguaio Alberto Breccia, que teve uma longa carreira naquele país, participando do apogeu da indústria dos quadrinhos argentino e contribuindo com praticamente todas as grandes editoras de sua época. Aos poucos, porém, a excelência de sua produção foi se tornando cada vez mais evidente, granjeando-lhe um lugar de destaque no panorama da produção quadrinística latino-americana. O presente trabalho versa sobre este artista, busca refletir sobre as características da longeva produção de Breccia e sua influência na produção quadrinística latino-americana, destacando suas principais produções, tanto isoladamente realizadas como em parcerias com outros grandes autores – como Héctor Oesterheld e Juan Sasturain. Baseando-se em autores e críticos dos quadrinhos, como Oscar Masotta, Javier Coma, Ana Merino e outros, busca-se entender como esse artista ajudou a dar forma a um estilo de quadrinhos característico do cone sul americano. Conclui-se que a influência desse autor, falecido em 1993, estendeu-se muito além de seu desaparecimento, podendo ainda ser encontrada no trabalho de jovens artistas do continente latino-americano.

**Palavras-chave:** Quadrinhos – América Latina. Alberto Breccia. Quadrinhos autorais.

## **ALBERTO BRECCIA, A LATIN-AMERICAN COMICS MASTER**

Waldomiro de Castro Santos Vergueiro

Comics are essentially a massive production. For this reason, it is not difficult to understand that many artists go unnoticed by the great majority of their readers. Reproduction of standard narrative formulas around stereotypical characters contributes to the occurrence of such fact. However, fortunately, some artists are too brilliant and even the mechanisms of a well-oiled industry cannot obliterate or dissimulate their talent. That happened to the North American Carl Barks, who worked for Disney's comic books characters, as well as to artists from other countries. The same happened to the Uruguayan Alberto Breccia in Argentina, who had a long career in that country, participating of the apogee of the Argentine comics industry and contributing to virtually all of the great publishing houses of his epoch. Little by little, however, the excellence of his production became more evident, bringing to him a distinguished place in the forefront of the Latin America's comics production. This paper is about this artist and aims to discuss the characteristics of the Breccia's long comics production as well as his influence in the Latin America's comics production at large, emphasizing his main productions, both those produced alone as those made in partnership with other artists, as Héctor Oesterheld and Juan Sasturain. Based on authors and critics of the comics as Oscar Masotta, Javier Coma, Ana Merino and others, the paper aims to better understand how this artist helped to formulate a comics style proper to the Southern Cone. It concludes that the influence of this author, who passed away in 1993, has gone far beyond his disappearance and can still be identified in the work of young Latin-American artists.

**Key Words:** Comics - Latin America. Alberto Breccia. Comics - Authorial production.

**QUADRINHOS,  
LINGUAGEM E  
GÊNEROS TEXTUAIS/  
DISCURSIVOS**

# OS LIMITES DA MEMÓRIA NO DISCURSO DA CHARGE: AS RELAÇÕES DE GÊNERO COMO LUGAR DE CONTRADIÇÃO

Aguimario Pimentel Silva

A charge é um gênero discursivo que se estrutura a partir da utilização da imagem como recurso semântico, mobilizando frequentemente o humor para a criação de determinados efeitos de sentido. Partindo desta concepção, este trabalho situa-se numa interface entre o campo da Análise do Discurso francesa e os estudos sobre narrativas gráficas, buscando compreender como se configura o processo de produção de sentidos na materialidade do texto chárigo. O estudo toma um conjunto de charges da fundação francesa *Cartooning for Peace*. Trata-se de uma organização que reúne ilustrações originárias de diversos países e fomenta a discussão de questões como liberdade de expressão, religião, política e igualdade de gênero, sendo esta última o foco do presente trabalho. A categoria do gênero é trabalhada numa inter-relação com outras, como raça e classe social, numa discussão interseccional. A abordagem do corpus é empreendida a partir das propostas de Pêcheux (2008, 2014), Orlandi (1995, 2012), Barbieri (2017), Baronas e Aguiar (2009), Romualdo (2000), Saffioti (2004) e outros. A investigação demonstra o atravessamento dos textos por discursos contraditórios que denunciam a filiação a diferentes formações ideológicas, bem como a existência de uma forte relação entre elementos parafrásticos e polissêmicos no corpus. A partir das análises realizadas, é possível observar que, ao mesmo tempo em que as ilustrações retomam uma memória discursiva construída em torno das relações homem-mulher, encaminham novas possibilidades de leitura e propõem a instauração de novas discursividades.

**Palavras-chave:** Análise do Discurso. Imagem. Gênero.

# THE LIMITS OF MEMORY IN THE CARTOON DISCOURSE: GENDER RELATIONS AS A PLACE OF CONTRADICTION

Aguimario Pimentel Silva

Cartoon is a discursive genre structured by the utilization of image as a semantic resource, often mobilizing humor to the production of certain meaning effects. Starting from such conception, this study takes place in the interface between French Discourse Analysis framework and graphic storytelling studies and it aims to understand the production of meanings configuration in the cartoon materiality. The study takes a set of cartoons from *Cartooning for Peace*, French organization which reunites illustrations from different countries and encourages discussion of issues such as freedom of expression, religion, politics and gender equality, being the latter the focus of this research. The gender category is worked out in an interrelationship with others, such as race and social class, in an intersectional discussion. The corpus approaching is based on Pêcheux (2008, 2014), Orlandi (1995, 2012), Barbieri (2017), Baronas and Aguiar (2009), Romualdo (2000) Saffioti (2004) and others. The investigation shows the crossing of the texts by contradictory discourses that denounce the affiliation to different ideological formations, as well as the existence of a strong relation between paraphrase and polysemy in the corpus. From the analyzes carried out, it is possible to observe that at the same time that the illustrations resume a discursive memory built around the man-woman relations, they also lead new possibilities of reading and propose the establishment of new discourses.

**Key Words:** Discourse Analysis. Image. Gender.

## A TIRA LIVRE COMO GÊNERO DISCURSIVO: CARACTERÍSTICAS E PARTICULARIDADES

Alex Caldas Simões

A configuração de gêneros discursivos tem sido tarefa recorrente entre os analistas de gêneros, em especial os analistas sistêmico-funcionais, que visam, partindo do contexto situacional e cultural, estruturar os gêneros em estágios ou elementos (VIAN JR, 1997). Tais configurações se mostram relevantes hoje, uma vez que, desde os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), e atualmente com a Base Nacional Curricular Comum (BNCC), o número de gêneros indicados para figurar nas salas de aula só aumenta, ainda que a pesquisa com eles não cresça na mesma proporção. Esse é o caso, por exemplo, dos gêneros das tiras. De nossa pesquisa (SIMÕES, 2018), constatamos a existência de seis gêneros de tiras que se configuram com características próprias: cômica, autobiográfica, livre, cômica-seriada, de aventura e de homenagem. Em nossa exposição, apresentaremos a configuração do gênero tira livre. A fim de configurá-lo, analisamos 20 tiras livres dos irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá, em *Quase Nada*, por meio do aporte teórico-metodológico da teoria sistêmico funcional de Hasan (1989), que estrutura o texto por meio da configuração de sua Estrutura Potencial (EPG) e Configuração Contextual (CC). Concluímos que a tira livre como gênero do discurso possui como Configuração Contextual (CC) o seguinte potencial semântico: (a) campo, sinestesia verbo-visual de uma cena descritiva desprovida de humor que visa reflexão subjetiva e profunda sobre a vida e/ou a sociedade; (b) relação autor e leitor; (c) modo, linguagem escrita, constituída a partir de imagem e texto. Sua Estrutura Potencial se compõe pelos seguintes elementos: (a) obrigatórios, formato irregular, cor, personagem, espaço, tempo, assinatura autoral e identificação bibliográfica; (b) opcionais, onomatopoeia; (c) iterativos, sinestesia, legenda, balão, linhas e traços, metáforas visuais, sarjeta, requadro e ponto de reflexão. Diante da EPG configurada, faz-se necessário o estudo de outros gêneros dos quadrinhos a fim de diferenciá-los e caracterizá-los em suas particularidades.

**Palavras-chave:** Gêneros discursivos. EPG. Tiras livres.

## THE FREE STRIP AS A DISCURSIVE GENRE: CHARACTERISTICS AND PECULIARITIES

Alex Caldas Simões

The configuration of discursive genres has been a recurring task among genre analysts, especially systemic-functional analysts, who aim to structure the genres in stages or elements, starting from the situational and cultural context (VIAN JR, 1997). These configurations are relevant today, considering that, since the Parâmetros Curriculares Nacionais - National Curricular Parameters -, and currently with the Base Nacional Curricular Comum - National Curricular Common Base -, the number of genres indicated to appear in the classrooms only increases, although the research with them does not grow at the same rate. This is the case, for example, of the genres of strips. From our research (SIMÕES, 2018), we find the existence of 06 genres of strips that are configured with their own characteristics: comic, autobiographical, free, comic-serial, adventure and homage. In our presentation, we will present the configuration of the strip free genre. In order to configure it, we analyzed 20 free strings of the brothers Fábio Moon and Gabriel Bá, in *Almost Nothing*, through the theoretical-methodological contribution of the systemic functional theory of Hasan (1989), which structures the text through the configuration of its Potential Structure (GSP) and Contextual Configuration (CC). We conclude that the free strip as a discourse genre has as Contextual Configuration (CC) the following semantic potential: (a) field, verb-visual synesthesia of a descriptive scene devoid of humor that seeks subjective and profound reflection on life and/or society; (b) relation, author and reader; (c) mode, written language, consisting of image and text. Its Potential Structure consists of the following elements: (a) Obligatory, irregular format, color, character, space, time, author signature and bibliographic identification; (b) optional, onomatopoeia; (c) iterative, synesthesia, legend, balloon, lines and traces, visual metaphors, gutter, re-framing and point of reflection. Faced with the GSP configured, it is necessary to study other genres of comics in order to differentiate them and characterize them in their particularities.

**Key Words:** Genre discursive. GSP. Free strip.

# “MELHOR SABEDORIA DO QUE ARMAS DE GUERRA”: INTERSECÇÕES DISCURSIVAS ENTRE AS NARRATIVAS DE ECLESIASTES 9:13-18 E A GRAPHIC NOVEL PARÁBOLA

Allan Macedo de Novaes  
Felipe Silva Carmo

Para os acadêmicos dos estudos bíblicos, existe um gênero discursivo na Bíblia Hebraica que, de uma perspectiva moral, integra temáticas universais verificáveis em qualquer tradição cultural: o discurso sapiencial ou discurso de sabedoria. Esse discurso pode ser encontrado no Egito, na Mesopotâmia, na Grécia e em outras culturas, antigas ou contemporâneas, de maneira escrita ou oral, na forma de conselhos, admoestações, parábolas e provérbios. Grosso modo, o discurso sapiencial versa sobre assuntos rotineiros, e trata da experiência humana compartilhada sobre relacionamento, trabalho, entretenimento, etiqueta entre outros temas cotidianos. Um possível discurso sapiencial inserido na indústria cultural contemporânea, por exemplo, é a novela gráfica *Parábola* (1988), escrita por Stan Lee e desenhada por Moebius. Além de carregar em seu título uma expressão comum ao discurso sapiencial (parábola), ela narra uma ocasião em que a entidade cósmica Galactus decide invadir a Terra a fim de devorá-la, mas é detido pelo Surfista Prateado que, saindo do anonimato, salva o planeta da ameaça inimiga através de sua persuasão. Não por acaso, este texto sugere um paralelo à narrativa de Eclesiastes 9:13-18, um texto sapiencial que narra a história de uma cidade assolada por um grande rei e, posteriormente, salva por um herói anônimo por ocasião de sua sabedoria. Ao levantar uma hipótese sobre a relação temática entre ambos os textos, este trabalho tem como objetivo identificar neles possíveis características que possam distingui-los como discursos sapienciais por meio de análise discursiva, partindo de Eclesiastes 9:13-18, na *Bíblia Hebraica*, especificamente no livro de Eclesiastes, e comparando-o à novela gráfica *Parábola*, de Stan Lee e Moebius.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Sabedoria bíblica. *Parábola*.

Faltam o Abstract e as Key Words

## **SEM INFERÊNCIA, SEM QUADRINHOS: UM ESTUDO DOS HIATOS DE VOCÊ É UM BABACA, BERNARDO**

Amanda Ribeiro Marques

Responsável por separar os quadros que integram uma história em quadrinhos (HQ), o hiato — termo adotado por autores como Fresnault-Deruelle (1972), Eco (1993), e Ramos (2016) — pode passar despercebido em uma primeira análise sobre os elementos composicionais de uma HQ. É nesse espaço vazio, no entanto, que ocorre grande parte do processo de construção de sentido de uma narrativa. Essa afirmação é reforçada por McCloud (2005), que afirma que a sarjeta — termo usado pelo autor para denominar o que aqui consideramos ser o hiato — é responsável pela “magia das histórias em quadrinhos”. É nelas, de acordo com o autor, que o leitor processa a narrativa que existe entre um quadro e outro e forma uma história contínua e unificada. A esse processo, que o pesquisador chama de conclusão, denominamos de inferência, termo emprestado da Linguística Textual. O conceito, trabalhado por autores como Marcuschi (2008; 2011), Dell’Isola (2001) e Koch (2008), refere-se às hipóteses feitas pelo leitor ao longo do texto para compreender a narrativa que não está explícita. Levando esse conceito para o estudo dos quadrinhos, narrativa multimodal que trabalha com a articulação entre imagens e palavras, podemos considerar que o implícito não se esconde apenas nos balões de fala e nas legendas, mas também entre os desenhos dos quadros, no espaço vazio dos hiatos. O objetivo deste artigo é mostrar como se dá esse processo e ainda tentar categorizar os principais tipos de inferência possíveis nos hiatos dos quadrinhos. Essas categorias, baseadas nas variáveis de tempo e espaço, serão aplicadas na análise da obra *Você é um babaca, Bernardo*, do brasileiro Alexandre S. Lourenço.

**Palavras-chave:** Hiato. História em quadrinhos. Inferência.

## **NO INFERENCE, NO COMICS: A STUDY OF THE HIATUS IN VOCÊ É UM BABACA, BERNARDO**

Amanda Ribeiro Marques

Responsible for separating the scenes of a comic, the hiatus — term adopted by authors such as Fresnault-Deruelle (1972), Eco (1993), and Ramos (2016) — may go unnoticed in a first analysis of the compositional elements of a comic book. It is in these empty spaces, however, that occurs an extensive process of meaning construction. This statement is reinforced by McCloud (2005), who claims that the gutter — term used by the author to denominate what we here call hiatus — is responsible for the “magic of comics”. In these spaces, according to the author, the reader processes a narrative that exists in one scene and in other one and forms a continuous and unified narrative. This procedural process, that he calls conclusion, we call inference, a term borrowed from Textual Linguistics. The concept, worked by authors such as Marcuschi (2008; 2011), Dell’Isola (2001) and Koch (2008), refers to hypotheses made by the reader to understand the narrative that is not explicit in the text. Leading this concept to the study of comics, a multimodal narrative that works with the articulation of images and words, we can consider that the implicit is not hidden only in speech balloons and subtitles, but also between the comic scenes, in the hiatuses. The purpose of this article is to show how this process works and to try to categorize the main types of inferences that can exist in comics hiatuses. The categories, based in the variables time and space, are applied in the analysis of the book *Você é um babaca, Bernardo*, by Brazilian author Alexandre S. Lourenço.

**Key Words:** Hiatus. Comics. Inference.

# GRAPHIC NOVEL HITOMI: UMA ANÁLISE VISUAL SOB A PERSPECTIVA DA LINGUAGEM GRÁFICA

Amanda Rutiquewiski Gomes

As histórias em quadrinhos (HQs) vêm despertando a atenção de pesquisadores de diversas áreas. Entretanto, os trabalhos focados em análise sob o viés do design gráfico ainda são poucos. Assim, este artigo tem como objetivo investigar a graphic novel *Hitomi*, uma das HQs indicada para o Prêmio Jabuti 2017, e observar como seus elementos são empregados a partir da análise descritiva da composição de seu primeiro capítulo. Essa observação é fundamentada em conceitos dos quadrinhos (EISNER, 1989; MCCLOUD, 1995; RAMOS, 2009; BARBIERI, 2017) e como eles podem influenciar a estrutura e a representação da ilustração e do texto conforme as propriedades visuais da linguagem gráfica do design (TWYMAN, 1979; HORN, 1998; BERTIN, 1999). Ainda, quando possível, os dados foram apurados numericamente, para determinar tendências. Como resultado, foi possível constatar que a obra faz uso de variadas formas de representação para expressar sua narrativa. Na apresentação do tempo e do movimento na história, destacam-se 25 onomatopeias (também predominante no quesito textual) e 29 linhas cinéticas. No caso das ilustrações aparecem, sobretudo, com ângulo de câmera normal e enquadramento detalhe. No quesito sarjeta, observou-se 39 de 134 transições aspecto a aspecto entre os quadros. Sobre a personagem principal, considerou-se que ela consegue criar identificação com o leitor devido suas características não tão marcantes. Já a paleta de cores é composta, em especial, de verdes, marrons e cinzas. A partir desses resultados, conclui-se que a observação descritiva de HQs através de suas propriedades visuais se faz relevante como complementação do entendimento da utilização desses elementos a partir do que é abordado por teóricos das HQs. Além disso, *Hitomi* também é um exemplo do resultado do amadurecimento e da trajetória das HQs brasileiras, que atualmente apresentam um mercado equilibrado em qualidade com o que é realizado fora do país.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Linguagem dos quadrinhos. Análise gráfica.

## HITOMI GRAPHIC NOVEL: A VISUAL ANALYSIS FROM THE PERSPECTIVE OF GRAPHIC LANGUAGE

Amanda Rutiquewiski Gomes

Comic books have attracted the researchers attention from many different fields. However, studies focused on analysis from the perspective of graphic design are still few. Thus, this article aims to investigate the graphic novel *Hitomi*, one of the comic books nominated for the Jabuti Award 2017, and to observe how its elements are employed based on a descriptive analysis of the composition of HITOMI's first chapter. This observation is based on concepts of comics (EISNER, 1989; MCCLOUD, 1995; RAMOS, 2009; BARBIERI, 2017) and how they can influence the structure and representation of illustration and text according to the visual properties of design's graphic language (TWYMAN, 1979, HORN 1998, BERTIN 1999). Also, when possible, the data were numerically calculated to determine trends. As a result, it was possible to verify that *Hitomi* uses various forms of representation to express its narrative. To present time and movement, the most used were onomatopoeia (n=25, also predominant in the textual content) and motion lines (n=29). Illustrations appear, above all, in a normal camera angle and detail framing. In relation to the gutter, 39 (of 134) transitions between the pictures were aspect-to-aspect. About the main character, it was considered that it can create identification with the reader due to the fact that its features are not so striking. The color palette is composed, in particular, of greens, browns and greys. From these results, it can be concluded that the descriptive observation of comic books through their visual properties are relevant as complementation of the understanding that is approached by comics theorists. In addition, *Hitomi* is also an example of the maturation and trajectory of the Brazilian comic books, which currently have a balanced market with the same quality that is found abroad.

**Key Words:** Comic book; Language of comic books; Graphic analysis.



## **BOA NOITE, ESPELHO: UM ESTUDO SOBRE *OYASUMI PUNPUN* E IMAGEM DO CORPO**

Amanda Venancio Fontenele

Desde o boom dos mangás no período pós-segunda guerra mundial, os quadrinhos japoneses vêm se tornando cada vez mais populares, atraindo leitores e pesquisadores em vários países. A adaptação de recursos da linguagem cinematográfica e televisiva para os quadrinhos fizeram com que os mangás adquirissem uma narrativa fluida e bastante visual, usando menos palavras. O presente estudo tem como objetivo analisar o personagem Punpun Punyama/Onodera, protagonista do mangá *Boa Noite Punpun* (Oyasumi Punpun). Publicado entre 2007 e 2013 no Japão e lançado em 2019 no Brasil pela editora JBC, o mangá de Inio Asano mostra o protagonista através de uma imagem semelhante a um pássaro. Essa imagem se modifica ao longo da história, mas a aparência verdadeira e voz do personagem permanecem ocultas para o leitor durante quase todo o mangá. Este estudo foca principalmente Punpun e sua imagem refletida em superfícies espelhadas, utilizando essa relação como uma chave para compreender as variadas imagens de Punpun e o significado dessas mudanças no protagonista. Baseando-se em autores como Scott McCloud (1995), Thierry Groesteen (2013), Daniele Barbieri (2017) e nos estudos de J. -D. Nasio (2009) sobre o eu e a imagem do corpo, percebe-se que as imagens de Punpun podem representar visualmente como o protagonista inconscientemente enxerga, de modo subjetivo e distorcido, seu próprio eu.

**Palavras-chave:** *Oyasumi Punpun*. Inio Asano. Imagem do Corpo.

## **GOODNIGHT, MIRROR: A STUDY ON *OYASUMI PUNPUN* AND BODY IMAGE**

Amanda Venancio Fontenele

Since the manga boom on the post-world war II, the Japanese comics are becoming more and more popular, drawing attention of many readers and academic researchers around the world. The adaptation of cinema and television language to the comics made the manga narrative very fluid and visual, with no need to use too many words. In this essay, I shall analyze the character Punpun Punyama/Onodera, the protagonist of *Goodnight Punpun* (Oyasumi Punpun, by Inio Asano). Published between 2007 and 2013 in Japan and licensed and published in Brazil by Editora JBC, Inio Asano's manga represents the protagonist with an image that looks like a bird. This image goes through some changes until the end of the story, but Punpun's true appearance and voice remain hidden to the reader for almost the entire story. This paper focuses on the relation between Punpun and his mirror images, using it as a key to understand the multiple Punpun's images and the meaning behind these changes on the protagonist. With this article, based on authors like Thierry Groesteen (2013), Daniele Barbieri (2017) and J. -D Nasio's researches about body image, it is noticed that Punpun's images may represent visually how the protagonist unconsciously sees himself (or his own self) in a subjective and distorted way.

**Key Words:** *Oyasumi Punpun*. Inio Asano. Body image.

## QUADRINHOS *CONTO DOS ORIXÁS* EM UMA PERSPECTIVA ESTÉTICA DOS SUPER-HERÓIS

André Luiz Souza da Silva

Este artigo visa analisar a representação estética através dos modos de estilização dos personagens da série *Contos dos Orixás* (2018) do quadrinista baiano Hugo Canuto, tendo como base algumas das perspectivas oferecidas por Bernard Berenson (1972) e Umberto Eco (2004) sobre ilustração e tipicidade. Esta questão diz respeito, principalmente, ao valor ilustrativo dos arquétipos da cultura-religiosa de matriz africana em uma inusitada combinação gráfico-visual com os tipos recorrentes dos super-heróis norte-americanos. O problema se torna mais notável quando se percebe que essa combinatória da série *Contos dos Orixás* é modulada pela escolha do autor em emular o estilo de desenhar HQs do artista Jack Kirby. Kirby, que durante muitos anos desenhou principalmente para a Marvel Comics, e tem no seu modo de ilustrar os super-heróis uma peculiar grafia reconhecível por muitos leitores desse gênero de histórias em quadrinhos através, por exemplo, do uso claro-escuro, das linhas grossas e certa bidimensionalidade. Parto da premissa que a opção estética do quadrinista Hugo Canuto em renunciar ao menos para este trabalho, uma configuração de estilo mais próprio de desenhar para um caráter que não só, obviamente, homenageia o seu colega do hemisfério norte, é também uma contribuição consciente para a estereotipia de super-herói com intuito de representar no campo do inusitado, os arquétipos do panteão do Candomblé. Portanto, essa referencialidade que aponta para Jack Kirby representa um esforço de atualização contemporânea das possíveis representações dos Orixás por este quadrinista baiano.

**Palavras-chave:** Quadrinhos Baianos. Orixás. Hugo Canuto.

## *CONTO DOS ORIXÁS* COMICS IN AN AESTHETIC PERSPECTIVE OF SUPER HEROES

André Luiz Souza da Silva

This article aims at analyzing the aesthetic representation through the series *Contos dos Orixás* (2018) characters' stylization of the comic artist from Bahia, Hugo Canuto, based on some perspectives offered by Bernard Berenson (1972) and Umberto Eco (2004) about illustration and typicality. This issue is mainly related to the illustrative value of the archetypes of African-religious culture in an unusual graphic-visual combination with the recurring types of American superheroes. The problem becomes more prominent when it is noticed that this combination of the *Contos dos Orixás* series is modulated by the author's choice in emulate Jack Kirby's designing style. This artist has designed mainly for Marvel Comics and his peculiar graphic style is used to design superheroes and that can be noticed by comic readers, through the use of light-dark, the thick lines and a kind of two-dimensionality. From the starting point of the aesthetic option of the comic artist Hugo Canuto by renouncing at least in this job, his own designing style, he pays homage to his colleague from the North hemisphere, it is also a conscious contribution to the superhero stereotype to represent in an unused field, the archetypes from the Candomblé pantheon. Therefore, this reference that points to Jack Kirby represents an effort of contemporary update of the possible representation of the Orixás from this comic artist from Bahia.

**Key Words:** Comics from Bahia. Orixás. Hugo Canuto.

# **A RESPEITO DOS (IN)EXISTENTES EM ANOTHER: UM ESTUDO SOBRE AS CONSTRUÇÕES DISCURSIVAS E IMAGÉTICAS DA NARRATIVA DE MISTÉRIO DE YUKITO AYATSUJI**

Brenda Stephanie de Araújo Antunes

Neste trabalho visamos um estudo das construções discursivas e imagéticas da obra de Yukito Ayatsuji, ilustrada por Hiro Kiyohara, na produção, e reprodução, da “inexistência” que permeia grande parte da obra. Nessa narrativa há uma crise que sujeita um grupo de alunos a reproduzirem certos procedimentos. Isto porque todo ano há um aluno “extra” em uma determinada turma da escola onde a narrativa se passa, e este “intruso” acaba por trazer consigo uma “calamidade”. Esses indivíduos encontram-se vitimizados por uma espécie de “peste” (“maldição”). A morte, que é uma verdade factual, mas imprevisível para todo ser humano, parece estar ainda mais próxima dos personagens de Ayatsuji. Do medo decorrente dessa “calamidade”, instaura-se um processo de negação de uma existência como uma maneira de “reaver” o equilíbrio. Alguém deve tornar-se “inexistente” para equilibrar o número de “existentes”. Essa produção de “inexistência” dá-se por meio da esfera da linguagem. A existência do indivíduo é negada, sua voz deixa de ser ouvida, e não há mais qualquer interação, seja discursiva, ou contato visual. Pelo bem do coletivo os discursos são adequados para reproduzir os modelos preestabelecidos, para seguir os procedimentos. O discurso e a linguagem são, também, ferramentas de exclusão. Para esta análise buscamos estudos sobre o discurso tais como os presentes em Michel Foucault (*A Ordem do Discurso*) e Mikhail Bakhtin (*A Estética da Criação Verbal*). E no que concerne às construções próprias do gênero de nosso objeto de estudo, nos embasamos em Thierry Groensteen (*O Sistema dos Quadrinhos*) e Alfons Moliné (*O Grande Livro dos Mangás*).

**Palavras-chave:** Mangá. Discurso. Semiótica.

# **ABOUT THE (IN)EXISTENT IN ANOTHER: A STUDY OF THE DISCURSIVE AND IMAGERY CONSTRUCTIONS INSIDE YUKITO AYATSUJI'S MYSTERIOUS NARRATIVE**

Brenda Stephanie de Araújo Antunes

In this work, we aim at a study of the discursive and imagery constructions inside Yukito Ayatsuji's comic books illustrated by Hiro Kiyohara, in the production and reproduction of the “inexistence” which is greatly present in the author's work. Inside the narrative, there is a crisis that makes a group of students reproduce certain procedures. Every year, there is an “extra” student in one of the school classes and this ‘outsider’ ends up bringing with it a “calamity”. These individuals find themselves as victims of a sort of “plague” (“curse”). The death, which is the human being's most unpredictable and certain destiny seems to be always nearer Ayatsuji's characters. The fear of this “calamity” starts an existence's negation process as a way to “retake” the balance. Somebody has to become “inexistent” in order to balance the number of “existents”. This existence's production happens on the sphere of language. When an individual's existence is negated, his or her voice cannot be heard, so there is no more interaction, discursive or visual. For the sake of the collective the speeches are suitable to reproduce the pre-established models to follow the procedures. The discourse and the language are both ways of exclusion. In order to analyze the author's work, we looked for discourse studies such as the ones present in Michel Foucault (*L'Ordre du discours*) and Mikhail Bakhtin (*The Aesthetic of Verbal Creation*) and for our study object's genre features, we based our analysis in Thierry Groensteen (*The System of Comics*) and Alfons Moliné (*The Great Book of Manga*).

**Key Words:** Mangá. Discourse. Semiotic.

## LOGOS DOS QUADRINHOS DE TERROR: CLASSIFICANDO LETRAS QUE CHOCAM, ASSUSTAM E SANGRAM

Bruno Porto

Embora as raízes do gênero Horror provenham da mitologia grega e dos contos medievais, a literatura gótica do século XVIII e a literatura sobre Horror do século 19 adquiriram suas características visuais e identidade apenas através da indústria cultural do início do século XX: filmes, revistas pulp e histórias em quadrinhos. Profundamente afiliado à indústria do entretenimento, é o gênero de ficção com os códigos visuais mais reconhecidos por seus logotipos e colocação das letras. O Horror é visualmente associado a filmes e produtos editoriais - bem como a atrações em parques de diversões, festas de Halloween, inúmeros brinquedos e jogos - pelo uso de letras com propriedades particulares que induzem sentimentos de repulsa, choque e medo. Depois de desenhar os trabalhos de Alcebiades Diniz Miguel, Viktória Prohászková, Túlio Vilela, Carlos Patati e Jozef Pecina, entre outros, para realizar uma revisão histórica do gênero nas histórias em quadrinhos publicadas nos Estados Unidos de 1940-1980, este trabalho apresenta uma proposta de um sistema de classificação dos códigos visuais mais observados dos logos do gênero Horror naquela indústria cultural. O principal corpus desta análise gráfica é o livro de 1991 *Horror Comics: The Illustrated History*, de Mike Benton, que apresenta um painel histórico do gênero nos quadrinhos, incluindo uma lista de 342 títulos de quadrinhos publicados nos Estados Unidos entre 1940-1990. A assimilação dos códigos visuais dos logotipos de Horror por gêneros cognatos de ficção que lidam igualmente com o desconhecido e o sobrenatural - como Ficção Científica e Super-herói - e possíveis estudos futuros sobre o tema - em relação ao cinema, quadrinhos e indústria musical - são brevemente discutidos.

**Palavras-chave:** Horror. Publicações de quadrinhos; Design de logos.

## HORROR COMICS LOGOS: CLASSIFYING LETTERS THAT SHOCK, SCARE AND GORE

Bruno Porto

Although the roots of the Horror genre hail from Greek mythology and Medieval tales, 18th century Gothic literature and 19th century Horror literature only acquired its visual characteristics and identity through early 20th century cultural industry media: movies, pulp magazines and comic books. Deeply affiliated with the entertainment industry, it is the genre of fiction with the most recognizable visual codes for its logos and letterings. Horror is visually associated with film and editorial products - as well as amusement park rides, Halloween festivities, numerous toys and games - by the use of letters with particular properties that induces feelings of repulsion, shock and fear. After drawing on the works of Alcebiades Diniz Miguel, Viktória Prohászková, Túlio Vilela, Carlos Patati and Jozef Pecina, among others, to conduct a historical review of the genre in comic books published in the United States from 1940-1980, this work presents a proposal of a classification system of the most observed visual codes of logos of the Horror genre in that cultural industry. The main corpus for this graphic analysis is Mike Benton's 1991 book *Horror Comics: The Illustrated History*, which presents a historic panel of the genre in comics, including a list of 342 comic book titles published in the United States between 1940-1990. The assimilation of Horror logos' visual codes by cognate fiction genres that equally deal with the unknown and the supernatural - such as Science Fiction and Superhero - and possible future studies on the topic - in relation to film, comics and music industries - are briefly discussed.

**Key Words:** Horror. Comic Book. Logo Design.

## A CONFIGURAÇÃO TEMPORAL DOS QUADRINHOS

Cátia Ana Baldoino da Silva

Esta é uma proposta de um artigo metalinguístico, ou um “artigo em quadrinhos”. Consumimos e criamos histórias em quadrinhos, nos apaixonamos por imagens em sequência e navegamos nessa linguagem que tanto nos fascina então, quando se trata de discutir a respeito dela, porque se voltar apenas ao texto escrito? Inspirada pelos livros de Scott McCloud (*Desvendando os quadrinhos*, 1995; *Reinventando os quadrinhos*, 2006) e Nick Sousanis (*Unflattening*, 2015), e também por minha atuação como quadrinhista, as considerações finais de minha dissertação foram feitas em forma de quadrinhos. A pesquisa, defendida este ano no Programa de Pós-graduação em Letras e Linguística da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás, investiga a configuração temporal presente na história em quadrinhos *Here* (1989), de Richard McGuire. Como hipótese final, foi atribuído ao tempo presente nesta história em quadrinhos um caráter de multidimensionalidade, que permite que múltiplas dimensões temporais coabitem o mesmo espaço. Assim, proponho este “artigo em quadrinhos”, que dá prosseguimento à investigação de minha pesquisa, com o objetivo de discutir e aprofundar a multidimensionalidade atribuída à *Here* e se ela pode ser estendida à outras histórias em quadrinhos. Como base teórica serão utilizadas as noções de espaçotopia e artrologia discutidas por Thierry Groensteen em seu livro *O sistema dos quadrinhos* (2015).

**Palavras-chave:** Tempo nos quadrinhos. *Here*. Espaçotopia e artrologia.

## THE TEMPORAL CONFIGURATION IN COMICS

Cátia Ana Baldoino da Silva

This is a proposal for a metalinguistic article, or a “comic article.” We consume and create comics, fall in love with sequential images, and navigate that language that fascinates us so much, when it comes to discussing it, why do we turn only to the written text? Inspired by the books of Scott McCloud (*Unraveling the Comics*, 1995, *Reinventing the Comics*, 2006) and Nick Sousanis (*Unflattening*, 2015), and also through my role as a comic artist, the final considerations of my dissertation were made in the form of comics. The research, presented this year at the Graduate Program in Languages and Linguistics of the Languages Course of the Federal University of Goiás, investigates the temporal configuration present in the comic strip *Here* (1989), by Richard McGuire. As a final hypothesis it was attributed to the present time in this comic book a character of multidimensionality, which allows multiple temporal dimensions to cohabit the same space. Thus, I propose this “comic book”, which continues my research investigation, in order to discuss and deepen the multidimensionality attributed to *Here* and if it can be extended to other comics. As theoretical basis it will be used the notions of space-topia and arthrology discussed by Thierry Groensteen in his book *The System of Comics* (2015).

**Key Words:** Time in comics. *Here*. Space-topia and Arthrology.

## **PERSÉPOLIS E BORDADOS DE MARJANE SATRAPI: UMA COMPARAÇÃO DAS PERSPECTIVAS ENUNCIATIVAS**

Celia Dias dos Santos  
Maria Isabel Borges

Comparando *Persépolis* e *Bordados* da iraniana Marjane Satrapi, objetivamos identificar semelhanças e diferenças na construção da perspectiva enunciativa (visão bakhtiniana). Em ambas, uma autoria feminina conduz a trama por meio de memórias sobre si mesma, eu-e-outros e História do Irã. Para Hall (1996) e Pena (2004), as memórias não são lineares, porque lembranças e esquecimentos estão em jogo. O recontar consiste num retorno ao passado em que não se repete o vivido/narrado, ressignifica-o. As passadas histórias de vidas dão sentido ao presente. Em *Persépolis*, uma voz enunciativa (narradora) guia o leitor a partir do conflito de Marji, filha de pais politizados, frente a um país opressor e autoritário, além dos dilemas da adolescência, descoberta do amor, (des)apego às tradições, preconceções sobre o Oriente. Em *Bordados*, a voz enunciativa predominante (singular) se fragmenta, ecoando em ou sendo ecoadas por outras, pois as mulheres (plural) reivindicam o renarrar de suas histórias de vida, revelando que certos desejos e problemas caracterizam mulheres, e não uma oposição entre mulher ocidental e mulher oriental. A perspectiva da avó norteia a da neta. Em *Persépolis*, na presença da avó, materializam-se a admiração de Marji e o discurso da igualdade e democracia. Apesar de a disposição dos capítulos sugerir uma linearidade cronológica, os títulos nos revelam o jogo entre lembranças e esquecimentos, porque mais importantes são os momentos vividos (temáticas) do que a lógica dos fatos. Baseando-nos em Acevedo (1990), Cagnin (2014) e Ramos (2010), em *Persépolis*, conta-se seguindo a “tradição”: balões de fala curvilíneos, legendas, notas de rodapés e vinhetas com contornos claros. Em *Bordados*, o entrelace de histórias, diálogos em grupos e questões femininas (autonomia sexual, política e financeira, igualdade de gênero...) diluem os limites das vinhetas, para enfatizar as faces de mulheres (enunciados plurais), prevalecendo balões de fala e legendas sem contorno.

**Palavras-chave:** Memórias. Perspectiva enunciativa. *Persépolis* e *Bordados*.

## **PERSEPOLIS AND BRODERIES OF MARJANE SATRAPI: A COMPARISON OF ENUNCIATIVE PERSPECTIVES**

Celia Dias dos Santos  
Maria Isabel Borges

Comparing *Persepolis* and *Broideries* of the Iranian Marjane Satrapi's, we aim to identify similarities and differences in the enunciative perspective construction of (Bakhtinian vision). In both cases, a female authorship leads the plot through memories about herself, me-and-others and the History of Iran. For Hall (1996) and Pena (2004), the memories are not linear because memories and oversights are at stake. The retelling is a return to the past in which one does not repeat what was lived / narrated. What has been lived / narrated receives a re-signification. The past stories of lives give meaning to the present. In *Persepolis*, an enunciative voice (Narrator) guides the reader from the conflict of Marji, daughter of politicized parents, in face of an oppressive and authoritarian country, in addition to the dilemmas of adolescence, discovery of love, attachment to/detachment from traditions, preconceptions about the Orient. In *Embroideries*, the predominant enunciative voice (singular) is fragmented, echoing in or being echoed by others, because women (plural) claim the re-narrate their life stories, revealing that certain wishes and problems characterize women, and not an opposition between Western and Eastern woman. Grandmother's perspective guides the granddaughter's one. In *Persepolis*, in the grandmother's presence, the admiration of Marji and the discourse of equality and democracy materialize themselves. Although the arrangement of the chapters suggests a chronological linearity, the titles reveal to us the game between memories and forgetfulness, because the moments lived (themes) are more important than the logic of facts. Based in Acevedo (1990), Cagnin (2014) and Ramos (2010), *Persepolis* tells itself following the “tradition”: curvilinear speech bubbles, subtitles, footnotes and vignettes with clear contours. In *Embroideries*, the interlace of stories, dialogs in groups and women's issues (sexual, political and financial autonomy, gender equality...) dilute the limits of vignettes, to emphasize the faces of women (plural enunciations), prevailing speech bubbles and captions without contour.

**Key Words:** Memories. Enunciative perspective. *Persepolis* and *Broideries*.

## A INTERMIDIALIDADE NAS NARRATIVAS GRÁFICAS

Chantal Herskovic

Pretendo analisar a obra em quadrinhos *Habibi* (2012), de Craig Thompson, utilizando como referência os estudos da intermialidade apresentados por Irina Rajewsky. O estudo será norteado pelas três subcategorias de Rajewsky: combinação de mídias, referências intermidiáticas e transposição midiática. Também serão utilizados os conceitos de Claus Clüver como texto misto e texto intermídia. A intermialidade abrange análises que incluem a combinação de mídias, referências midiáticas e transposições midiáticas que podem ser observadas em algumas obras em quadrinhos. A obra escolhida é uma graphic novel, uma novela gráfica, uma história em quadrinhos, que está além do formato tradicional de quadrinhos e que combina os elementos dos quadrinhos e de sua sintaxe, com desenhos e elementos da escrita persa manuscrita. A arte sequencial, termo estabelecido por Will Eisner para as graphic novels em geral, cita uma narrativa gráfica para contar uma história combinando diversas técnicas narrativas. Em *Habibi*, além da arte sequencial criada, há uma miríade de imagens e combinações que revelam palavras que se tornam desenhos. Um olhar da perspectiva dos estudos da intermialidade contribui com os estudos sobre histórias em quadrinhos, indo além da discussão sobre a arte sequencial, e iniciando um debate sobre as histórias em quadrinhos enquanto mídia plurimidiática.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Intermialidade. Combinação de mídias.

## INTERMEDIALITY IN GRAPHIC NARRATIVES

Chantal Herskovic

I intend to analyze the comic book *Habibi* (2012), by Craig Thompson, using as reference the studies of intermediality presented by Irina Rajewsky. The study will be guided by the three subcategories of Rajewski: combination of media, inter-mediatic references and media transposition. Also, the concepts of Claus Clüver will be used as mixed text and intermedia text. Intermediality studies involves analyzes that include the combination of media, media references, and media transpositions that can be observed in some comic books. The chosen work is a graphic novel, a comic book that goes beyond the traditional comic format and combines the elements of comics and its syntax, with drawings and handwritten elements of Persian writing in a unique way. Sequential art, a term used by Will Eisner for graphic novels in general, cites a graphic narrative to tell a story combining various narrative techniques. In *Habibi*, in addition to the sequential art created, there are a myriad of images and combinations that reveal words that become drawings, and the words fills the drawings. A look from the perspective of the studies of intermediality contributes to studies of comics, going beyond the discussion of sequential art, and starting a debate on comics as a multi-media.

**Key Words:** Comics. Intermiality. Combination of media.

## EXPERIMENTALISMO EM QUADRINHOS: FRAGMENTAÇÃO, INTERAÇÃO E MEMÓRIA EM *BUILDING STORIES*, DE CHRIS WARE

Clarissa Ferreira Monteiro

O presente trabalho visa compartilhar alguns dos desenvolvimentos de pesquisa iniciados durante o mestrado e continuados no doutorado, atualmente em andamento no Departamento de Linguística da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. O objeto a ser analisado é o quadrinho *Building Stories* (2012), de Chris Ware, publicado pela editora Pantheon Books. O quadrinho é composto por uma caixa com quatorze impressos, de diferentes formatos e tamanhos. A história acompanha os moradores de um edifício em diferentes momentos no tempo. O título da obra faz jogo de palavras que antecipa sua proposta de leitura: “building”, em inglês, significa tanto “edifício” como o “trabalho de construção”; as definições de “stories”, por sua vez, são “andares de um edifício” ou “relatos, histórias”. Devido ao seu formato inusitado, *Building Stories* coloca um desafio ao leitor, ao propor diferentes caminhos de leitura. Esta comunicação se debruçará sobre a estrutura do quadrinho, observando a princípio a interdiscursividade da obra com outras, tanto das artes quanto dos quadrinhos. Tomando a fragmentação e as possibilidades de seleção e combinação da história, buscar-se-á fazer uma aproximação entre sua proposta de leitura e as noções de paradigma e sintagma de Saussure (2006), examinando o efeito de sentido criado pelo ato de leitura. A partir de Barthes (2012) e Barros (2011), verificar-se-ão os possíveis desdobramentos dessa proposta, observando como a fragmentação da narrativa se relaciona com a ideia de uma experiência “orgânica” de memória.

**Palavras-chave:** Semiótica. *Building Stories*. Saussure.

## EXPERIMENTALISM IN COMICS: FRAGMENTATION, INTERACTION AND MEMORY IN *BUILDING STORIES*, BY CHRIS WARE

Clarissa Ferreira Monteiro

The present work aims at sharing some of the research developments initiated during the Master's degree and continues in the doctoral studies currently underway in the Linguistics Department of the Course of Philosophy, Languages and Human Sciences of the University of São Paulo. The object to be analyzed is the comic *Building Stories* by Chris Ware (2012), published by Pantheon Books. The comic is comprised of a box of fourteen comics, each of them in different formats and sizes. The story follows the inhabitants of a building during different moments in time. The title of the oeuvre makes a play on words that anticipates its reading proposal: “building”, in English, means both “an edifice” and “the act of building something”; the definitions of “stories”, in turn, are “floors of a building” or “an account of events, a tale”. Due to its unusual format, *Building Stories* poses a challenge to the reader by proposing different ways of reading it. This presentation will focus on the comic structure, observing at first the interdiscursivity of the work with others, both in arts and comics. Considering the fragmentation and the possibilities of selection and combination of the story, the present study will try to relate its reading proposal and the notions of paradigm and syntagma from Saussure (2006), examining the effect of meaning created by the act of reading itself. From Barthes (2006) and Barros (2011), the possible developments of this reading process will be verified, by observing how the narrative fragmentation is related to the idea of an “organic” experience of memory.

**Key Words:** Semiotics. *Building Stories*. Saussure.



## **ARTEMÍSIA E O MUIRAQUITÃ ORIGINAL: HÁ ESPAÇO PARA UMA HEROÍNA NAS HQS NACIONAIS?**

David Dornelles Santana de Melo  
Mônica Lima de Faria  
Iêdo de Oliveira Paes

Tecendo observações a respeito da construção da protagonista da HQ *Artemísia: O Muiraquitã Original*, da mineira Francélia Pereira, o presente trabalho realiza uma análise interpretativa sobre a obra. Com o objetivo de examinar a representação visual dessa personagem enquanto heroína e suas relações extratextuais com a autora, a partir da ótica de autoria feminina. Tendo a Hermenêutica de Profundidade (THOMPSON, 1995) como pilar metodológico, este estudo se organiza a partir de uma análise sócio-histórica, contextualizando a autora dentro do cenário brasileiro feminino de quadrinhos — usando como fundamentação os estudos de Eugênio (2017), Haraway (2004) e Beauvoir (1967 e 1980) — bem como sua obra em questão; análise formal da personagem Artemísia como heroína, na HQ — amparando-se nos referenciais teóricos de McCloud (2004), no que tange à linguagem de quadrinhos, e Campbell (1997) e Seger (2005) para a heroína; e finaliza com o processo de interpretação — ao elaborar as sínteses — e reinterpretação, a partir das possibilidades de significação e ressignificação encontradas no processo. Artemísia foi criada originalmente como uma coadjuvante do romance *Habitantes do Cosmo* (2014), ganha sua própria obra no mesmo ano, intitulada *Habitantes do Cosmos 2 — Artemísia* até ocorrer a publicação da HQ. As aventuras da última das icamiabas — lendárias guerreiras indígenas da Amazônia — se passam num futuro que mescla ficção científica e fantasia. Apesar de a temática do feminino não ser tratada abertamente, é possível observar inferências do assunto na abordagem da personagem, traduzido na força da heroína e violência contra o gênero, além de outros elementos de sua representação narrativa e gráfica. Dentro do contexto contemporâneo e nacional, a HQ de Francélia torna-se um objeto de estudo de destaque como exemplo de expoente e crítica do espaço das mulheres no cenário de autoria de quadrinhos.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos independentes. Autoria feminina. Heroína.

## **ARTEMÍSIA AND THE ORIGINAL MUIRAQUITÃ: IS THERE A PLACE FOR A HEROINE IN THE BRAZILIAN COMICS?**

David Dornelles Santana de Melo  
Mônica Lima de Faria  
Iêdo de Oliveira Paes

Making observations regarding the construction of the protagonist of *Artemísia: The Original Muiraquitã*, from Francélia Pereira, the present paper performs an interpretative analysis of the comic aiming at examining the character visual representation as heroine and its extratextual relations with the author, from the perspective of female authorship. Taking the Hermeneutics of Depth (THOMPSON, 1995) as a methodological pillar, this study is organized from a sociohistorical analysis, contextualizing the author within the female Brazilian comics' scenario — using studies from Eugenio (2017), Haraway (2004) and Beauvoir (1967 and 1980) — as well as the comics in focus; formal analysis of the character Artemísia as heroine, in the comics — being the theoretical references supported by McCloud (2004), regarding the language of comics, and Campbell (1997) and Seger (2005) about the heroin; and ends with the process of interpretation — when elaborating the syntheses — and reinterpretation, from the possibilities of signification and resignification found in the process. Artemísia was originally created as a supporting character for the novel *Habitantes do Cosmos* (2014), starts in her own novel in 2014 entitled *Inhabitantes of Cosmos 2: Artemísia*, until finally the publication of the comic. Last of the icamiabas — legendary indigenous Amazonian warriors — is in a future that mixes science fiction and fantasy. Although the subject of the feminine is not treated openly, it is possible to observe inferences of the subject in the character approach, translated in the strength of heroin and violence against the gender, in addition to other elements of its narrative and graphic representation. Within the contemporary and national context, Francélia's comic becomes a prominent object of study, as an example of exponent and criticism of the visibility of the women in the scenario of comics' authorship.

**Key Words:** Independent Comics. Female authorship. Heroine.

# **VIOLÊNCIA QUE INCOMODA: ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO DE SENTIDO NOS PROTESTOS CONTRA A IMAGEM DE CAPA DE *CASTANHA DO PARÁ***

Flávio Alfonso Junior  
Paulo Ramos

O presente trabalho tem como objetivo analisar a questão dos protestos de simpatizantes da Polícia Militar do Pará contra a exposição de imagens da obra em quadrinhos *Castanha do Pará*, de Gidalti Jr., em um shopping na cidade de Belém. O caso, que aconteceu em meados de abril de 2018 e culminou na exclusão da imagem de capa, mobilizou a imprensa que noticiou amplamente o fato, e provocou discussões sobre censura e liberdade de expressão, bem como sobre violência policial. A referida imagem, que compõe a capa da obra, mostra o protagonista Castanha, um menino morador de rua que possui corpo de criança e cabeça de urubu, fugindo de um policial portando um cassetete e prestes a agredir o menino. Nosso intuito com este estudo é o de compreender como ocorrem os processos de construção de sentido dentro da compreensão daqueles que se manifestaram contra a imagem, por meio dos recursos analíticos da Linguística Textual e, dentro desta, das teorias de referenciação. Para tal, utilizaremos aportes teóricos de autores como Mondada e Dubois (2005) e Cavalcante (2012), que estudam pormenores da referenciação, bem como de Ramos (2007, 2012), Capistrano Júnior (2012) e Custódio Filho (2011), que conectam em suas pesquisas aspectos inerentes à Linguística Textual e histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Referenciação. História em Quadrinhos. *Castanha do Pará*.

# **DISTURBING VIOLENCE: ANALYSIS OF THE MEANING CONSTRUCTION IN PROTESTS AGAINST THE COVER IMAGE OF *CASTANHA DO PARÁ***

Flávio Alfonso Junior  
Paulo Ramos

The present work aims to analyze the issue of protests by supporters of the Military Police of Pará against the exhibition of images of the comic book *Castanha do Pará*, by Gidalti Jr., in a mall in the city of Belém (capital of the State of Pará – Brazilian North). The case, which happened in mid-April 2018 and culminated in the exclusion of the work's cover image of the comic book, mobilized the press, which widely reported the fact and raised discussions on censorship and freedom of expression, as well as police violence. The image, which is the cover of the work, shows the protagonist Castanha, a street-dwelling boy who has a child's body and a vulture's head, fleeing from a policeman wielding a baton and about to attack the boy. Our intention is to understand how the meaning construction processes are given within the police officers' understanding, through the analytical resources of Textual Linguistics and, within this, of theories of reference. To that end, we will use theoretical contributions from authors such as Mondada and Dubois (2005) and Cavalcante (2012), who study details of the theories of reference, as well as Ramos (2007, 2012), Capistrano Júnior (2012) and Custódio Filho (2011), who connects in their research aspects inherent to Textual Linguistics and comics.

**Key Words:** Referenciation. Comics. *Castanha do Pará*.

## REFLEXÃO DO GESTO TRADUTÓRIO COMO TRADUÇÃO CRIATIVA EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Francisca Ysabelle Silveira

A presente comunicação propõe apresentar a relação teórica das linguagens verbal e não-verbal presente nas páginas de Histórias em Quadrinhos, e como esta afeta e influencia de forma direta a tradução de uma obra pertencente a este gênero. Partindo da proposta teórica de Antoine Berman e seu conceito de letra no livro *A Tradução da letra ou o Albergue do longínquo*, pode-se pressupor o espaço gráfico de uma história em quadrinhos como um ambiente traduzível, o qual requer do tradutor um processo criativo diferenciado ao realizar a tradução. Propõe-se o pensar sobre processo tradutório como tradução criativa, sendo possível afirmar que esta encontra-se subordinada às informações estéticas contidas no relacionamento previamente mencionado. Utilizando Haroldo de Campos como base teórica, defende-se a tradução criativa ou “transcrição” como tradução icônica, onde não apenas se traduz o significado, mas também o próprio signo, sua fisicalidade: tudo aquilo que forma a iconicidade do signo estético - suas propriedades sonoras, de imagética visual, dentre outras. O ato de Tradução Criativa ou icônica, no tocante às Histórias em Quadrinhos, se encontra no fato de que esta tradução está subordinada às informações já contidas na página de quadrinhos. As imagens que “acompanham” o texto são a cristalização, a constituição material do que o texto representa e de como é entendido pelo leitor. Neste trabalho, entendem-se as Histórias em Quadrinhos como um gênero independente, cujas particularidades diferenciam seu processo tradutório, tornando-o único e desafiador.

**Palavras-chave:** Tradução de história em quadrinhos. Tradução Criativa. Transcrição.

## REFLECTION OF THE TRANSLATION GESTURE AS CREATIVE TRANSLATION IN COMICS

Francisca Ysabelle Silveira

This work proposes to present the theoretical relationship of verbal and non-verbal languages present in the pages of comic books and how it directly affects and influences the translation of a work belonging to this genre. Starting from Antoine Berman's theoretical proposal and its concept of letter in the book *La traduction et la lettre, or L'auberge du lointain*, we can assume the graphic space of a comic book as a translatable environment, which requires from the translator a differentiated creative process when performing the translation. It is proposed to think about the translation process as a creative translation, and it is possible to state that it is subordinated to the aesthetic information contained in the previously mentioned relationship. Using Haroldo de Campos as a theoretical basis, we advocate creative translation or “transcription” – ‘transcreation’ - as an iconic translation, where not only the meaning is translated, but also the sign itself, its physicality: everything that forms the iconicity of the aesthetic sign - their sound properties, its visual properties, etc. The act of Creative Translation or iconic translation, in relation to Comic Books, is found in the fact that this translation is subordinated to the information already contained in the comics page. The images that “accompany” the text are crystallized, the material constitution of what the text represents and how it is understood by the reader. In this work, comics are understood as an independent genre, whose peculiarities differentiate its translation process, making it unique and challenging.

**Key Words:** Comics Translation. Creative Translation. Transcreation.

## FAÇA SILÊNCIO! (MAS NEM TANTO): AS CARACTERÍSTICAS DOS QUADRINHOS MUDOS

Gabriel de Oliveira Monte

O objetivo desta comunicação é apresentar as principais características dos quadrinhos silenciosos e discutir as formas de classificação desse gênero. Quadrinhos silenciosos possuem algumas nomenclaturas diferentes: Postema (2016) usa os termos “silent” (silencioso) e “wordless” (sem palavras), Eisner (2015) usa o termo “pantomima” e Marcondes (2015) usa o termo “silencioso”. Dessa forma, em um primeiro momento, não faremos distinção entre os termos “mudos”, “silenciosos”, “sem palavras” e “pantomima”, uma vez que não existe um consenso quanto à nomenclatura desse gênero e que não faz diferença chamar por um, ou por outro nome. Saindo da questão da nomenclatura, passamos a visualizar os elementos que compõem os quadrinhos silenciosos. Como aponta Postema (2016), alguns quadrinhos desse gênero se utilizam de efeitos sonoros, já outros incluem diálogos mas substituem as palavras por pictogramas e imagens. Partindo disso, observamos três grandes grupos: 1) os que não utilizam nenhum texto verbal como som (o único texto verbal apresentado é aquele que pertence à diegese da narrativa, como os textos em um jornal, pichações nas paredes e etc); 2) aqueles que utilizam onomatopeias e interjeições e 3) os que utilizam imagens e pictogramas no lugar do texto verbal. Na pesquisa, apresentaremos as características destes três grupos usando o seguinte corpus: *Um Pedaco de Madeira e Aço*, de Chabouté, lançado no Brasil no ano de 2018 pela editora Pipoca & Nanquim; *Sshhhh!*, de Jason, lançado em 2017 pela editora Mino e *Monstros!, Có & Birds*, de Gustavo Duarte, lançados em 2012 e 2014, respectivamente, pela Quadrinhos na Cia. Outros quadrinhos poderão ser adicionados ao corpus no decorrer da pesquisa, mas esses serão os principais na análise.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos muda. Quadrinhos silenciosos. O som nos quadrinhos.

## SILENT! (BUT NOT SO MUCH): THE CHARACTERISTICS OF SILENT COMICS

Gabriel de Oliveira Monte

The objective of this paper is to present the main characteristics of the silent comics and to discuss the classification forms of this genre. Silent comics have some different nomenclatures: Postema (2016) uses the terms “silent” and “wordless”, Eisner (2015) uses the term “pantomime” and Marcondes (2015) uses the term “silent”. Thus, at first, we will not distinguish between the terms “mute”, “silent”, “wordless” and “pantomime”, since there is no consensus as to the naming of this genre and it makes no difference to call it by one or the other name. Leaving aside the issue of nomenclature, we begin to visualize the elements that compose the silent comics. As Postema (2016) points out, some comics of this genre use sound effects, others include dialogues but replace words with pictograms and images. Based on this, we observe three large groups: 1) those who do not use any verbal text as sound (the only verbal text presented is that which belongs to the diegeses of the narrative, such as texts in a newspaper, graffiti on walls and etc); 2) those who use onomatopoeia and interjections and 3) those who use images and pictograms in place of the verbal text. In the research, we will present the characteristics of these three groups using the following corpus: *Park Bench*, by Chabouté, launched in Brazil in the year 2018 by the publisher Pipoca & Nanquim; *Sshhhh!*, by Jason, released in 2017 by Mino and *Monsters!, Có & Birds*, by Gustavo Duarte, released in 2012 and 2014, respectively, by comic books. Other comics may be added to the corpus in the course of the research, but these will be the main ones in the analysis.

**Key Words:** Silent Comics. Wordless Comics. Sound in Comics.

## A REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DO EU

Gabriel Figueiredo de Oliveira Fontenele Sampaio Cunha

Este trabalho busca analisar as formas como os autores se representam verbo-visualmente nas histórias em quadrinhos autobiográficos, e como essas representações afetariam o pacto autobiográfico dentro dessas obras. Seguindo os conceitos da teoria autobiográfica de Philippe Lejeune no campo da Literatura, procuraremos adaptar seus conceitos para os quadrinhos abordando os aspectos visuais e narrativos do meio. Entende-se esse tema como relevante uma vez que os quadrinhos, enquanto forma de manifestação cultural, são reflexos de um imaginário popular com forte presença na sociedade, além de que toda obra, seja factual ou de ficção possui um grande potencial para servir de espelho para o leitor e permitir a reflexão sobre o ser. Essa introspecção desperta nossa curiosidade pela necessidade quase primal que nós como indivíduos temos de conhecermos a nós mesmos e explorar nosso próprio cerne como forma de evolução e aprendizado. Também há a necessidade de se delimitar o gênero do quadrinho autobiográfico, tal qual Lejeune tenta em sua obra tanto pela necessidade de facilitar a pesquisa na área quanto para entender melhor desse gênero. Pesquisadoras como Hillary Chute e Elisabeth El Refaie já se propõem a estudar essa área dos quadrinhos e nos fornecem uma base da qual partimos na pesquisa. Tendo isso em mente, tentaremos entender o que essas representações podem nos dizer do pacto entre o autor e leitor nessas obras, da forma como o autor se constrói como personagem e se posiciona como mostrador da história.

**Palavras-chave:** Imagem. Memória. Subjetividade.

## THE GRAPHIC DEPICTION OF THE SELF

Gabriel Figueiredo de Oliveira Fontenele Sampaio Cunha

This work seeks to analyze the ways in which authors represent themselves in the verbal-visual language of autobiographical comics and how such representations would affect the autobiographical pact within these works. Following the concepts of Lejeune's Autobiographical Theory on the field of Literature we will try to adapt his concepts to Comics concerning the visual and storytelling aspects of the medium. We understand this subject as relevant once Comics while a form of cultural manifestation reflect the collective imagination with a strong presence in our society. Apart from that we consider every piece of work, be it factual or fiction, has the potential to be a mirror to ourselves and our reality as a means to reflect upon the self. This introspections awakens our curiosity for the almost primal necessity that we, as individuals, have to get to know ourselves and explore our core as a way of self-improvement and learning. Also, the need to delimit the genre of autobiographical comics as Lejeune did in his work as a means to facilitate academic research and as to understand such genre more deeply. Researchers such as Hillary Chute and Elisabeth El Refaie propose to study this section of comics and provide us with the basis with which to start our research. With this in mind we will try to understand how these representations can help us understand the pact between author and reader in these works, the way the author builds himself as a character and places himself as the displayer of the story.

**Key Words:** Image. Memory. Subjectivity.

## **JORNALISMO EM QUADRINHOS: REPORTAGEM À BEIRA DO SÃO FRANCISCO**

Gabriela Güllich Silva

O artigo apresenta os Quadrinhos como possibilidade de narrativa jornalística para retratar a situação do Eixo Leste da Transposição do Rio São Francisco, no Sertão Pernambucano. O livro-reportagem elaborado na estrutura de história em quadrinhos mistura ilustração e fotografia, compondo um produto com elementos da Comunicação Visual: Fotojornalismo e Jornalismo Ilustrado. A reportagem apresenta três eixos temáticos: o Rio, com entrevistas feitas nas cidades de Belém do São Francisco e Nova Petrolândia (ambas banhadas pelas águas do Velho Chico), a Seca, com relatos de moradores das cidades de Serra Talhada, Custódia e Sertânia e, por fim, a Obra, com detalhes do histórico do Eixo Leste da Transposição, que passa pelos municípios pernambucanos de Floresta, Custódia, Sertânia e termina em Monteiro, na Paraíba. As fotografias e desenhos dialogam com o texto, sendo elementos que se complementam dentro da narrativa. As personagens são parte do Rio, da Seca e das Obras, com relatos que manifestam as histórias marcadas pelo São Francisco – da agricultora ao engenheiro, do pescador à representante do Ministério. A proposta deste trabalho é demonstrar como o livro-reportagem foi estruturado no formato de HQ, apresentando as etapas da produção, desde o diário da viagem – 15 dias passando pelas cidades do curso do Eixo Leste –, até a elaboração do quadrinho: entrevistas, roteiro e esboço. O artigo procura, portanto, sustentar a ideia de histórias em quadrinhos como ferramenta de comunicação jornalística.

**Palavras-chave:** Jornalismo em Quadrinhos. Rio São Francisco. Reportagem Ilustrada.

## **GRAPHIC JOURNALISM: REPORTING ON THE EDGE OF SÃO FRANCISCO RIVER**

Gabriela Güllich Silva

This article presents Comics as a possibility of journalistic narrative to portray the situation of the East Axis of the Transposition of the São Francisco River, in the Sertão Pernambucano – the Pernambucano Hinterland (Brazil's Northeast). The book is elaborated on the structure of comics, mixing illustration and photography, composing a product with elements of Visual Communication: Photojournalism and Illustrated Journalism. The report can be divided into three main subjects: the River, with interviews conducted in the cities of Belém do São Francisco and Nova Petrolândia (both located on the riverside), the Drought, with reports of citizens of Serra Talhada, Custódia and Sertânia and, last, the Transposition Construction, with details of the history of the Transposition East Axis, which passes through the cities of Floresta, Custódia, Sertânia (all these in the state of Pernambuco) and ends in Monteiro, (state of Paraíba). Photographs and drawings dialogue with the text, being elements that complement each other within the narrative. The characters are part of the River, the Drought and the Works, with personal reports drawing up a bigger story - from the farmer to the engineer, from the fisherman to the Ministry. The purpose of this article is to demonstrate how the book was structured in Comics format, presenting the stages of production, from the travel diary - 15 days passing through the cities of the East Axis course - to the comic writing: interviews, script and sketch. Therefore, this article seeks to support the idea of comics as a journalistic communication tool.

**Key Words:** Graphic Journalism. São Francisco River. Illustrated Report.

## **PLANETA ESTRANHO: HUMOR COTIDIANO NAS TIRINHAS ONLINE DE NATHAN PILE**

Greice Schneider  
João Senna Teixeira

Boa parte das teorias do humor considera a disjunção como sua fonte (MORIN, 1991; ATTARDO, 1994, CARROLL, 2014), uma quebra na expectativa do apreciador e a sua bifurcação entre uma solução esperada e uma inesperada gera o resultado de comicidade. No entanto, como ocorre a produção do humor num produto em que a disjunção não se dá no nível da disjunção da ação, mas sim da desnaturalização de cenas completamente cotidianas? É essa pergunta que queremos responder ao analisar *Strange Planet* (<https://www.instagram.com/nathanwpylestrangeplanet/>) série de webcomics criada por Nathan Pyle, especialmente como a apresentação de eventos cotidianos (SCHNEIDER, 2016) e sua interação com a cultura da internet gerou um tipo de humor específico. Nossa proposta é entender como o trabalho de Nathan Pyle explora as tensões entre o ordinário e o extraordinário (BLANCHOT, 1993; SHERINGHAM, 2006; HIGHMORE, 2002), criando humor a partir de uma inversão de prioridades de atenção: o trivial e insignificante é transformado em curioso enquanto o extraordinário é tratado com normalidade. O efeito é alcançado a partir de um contraste entre o distanciamento irônico frente às pequenas coisas do cotidiano e a proximidade com os personagens representados através de um sentimento de afeição e vulnerabilidade (NGAI, 2010). A análise das tiras considerará estratégias próprias dos quadrinhos, como o uso do layout regular estático, a iteratividade icônica e o choque entre a imagem familiar e cartunesca e o texto distanciado, frio e essencialmente descritivo.

**Palavras-chave:** Webcomics. Humor. Cotidiano.

## **STRANGE PLANET: EVERYDAY HUMOR IN NATHAN PYLE'S WEBCOMIC**

Greice Schneider  
João Senna Teixeira

Most of the theories of humor consider the disjunction as its primary source (MORIN, 1991; ATTARDO, 1994, CARROLL, 2014), a rupture of expectation in the reader and its bifurcation between an expected and an unexpected solution results in a comic effect. Moreover, how is the comic effect is produced in a text in which the disjunction does not happen at the action, but in the denaturalization of completely ordinary everyday events? This is the question that we want to answer by analyzing *Strange Planet* (<https://www.instagram.com/nathanwpylestrangeplanet/>), a webcomics series created by Nathan Pyle, especially how the presentation of everyday events (SCHNEIDER, 2016) and its interaction with internet culture created a specific kind of humor. Our proposal is to understand how Pyle's work explores the tensions between the ordinary and the extraordinary (BLANCHOT, 1993; SHERINGHAM, 2006; HIGHMORE, 2002), creating humor based on an inversion of the attention priorities of attention: the trivial and insignificant is transformed in interesting while the extraordinary is treated with normalcy. The effect is achieved because of the contrast between the ironic distance in face of the little things of everyday life and the proximity with the represented characters caused by sentiments feelings of affection and vulnerability (NGAI, 2010). The strips analysis of the strips will consider strategies that are native to comics, such as the regular layout, the iconic repetition and the clash between the familiar and cartoony image and the cold, distant and essentially descriptive text.

**Key Words:** Webcomics. Humour. Everyday life.

## AQUEBRADAQUARTAPAREDECOMOLINGUAGEMNARRATIVA: QUANDO O LEITOR MUDA A HISTÓRIA

Guilherme leger Dobrychtop

A linguagem dos quadrinhos é bastante vasta e possibilita a criação de quadrinhos utilizando-a de forma extremamente diversificada. A partir dos anos 70 do século XX, alguns pesquisadores afirmam que um novo período pode ter surgido, o chamado pós-modernismo. Suas implicações para a sociedade são diversas, mas os estudiosos desse fenômeno na literatura, como Linda Hutcheon, acusam como uma de suas características a quebra da quarta parede, a interação da obra e de personagens com o leitor, e é possível perceber este fenômeno se tornando cada vez mais presente nas histórias em quadrinhos do período. Quadrinhos como *Sandman*, *Fábulas* e *Homem Animal* de Grant Morrison, citando os exemplos de maior fama, apresentam essa interação com o leitor. Deadpool é o exemplo de um personagem que apresenta a quebra da quarta parede, de certa forma, como um de seus poderes. Assim, partindo da quebra da quarta parede como uma possível linguagem narrativa nas histórias em quadrinhos, é feito o questionamento: é possível afirmar que esses quadrinhos, no momento em que interagem com o leitor e precisam dele para o transcorrer da narrativa, existem apenas devido ao leitor? Ou, ainda, que uma narrativa possa se modificar pelo simples fato de alguém a ler? Para esta análise, os principais autores utilizados como apoio teórico são David Harvey e Linda Hutcheon, o primeiro para se conceituar o pós-modernismo, e a segunda para entendê-lo como uma linguagem narrativa junto aos quadrinhos, e Daniele Barbieri para se compreender o quadrinho junto ao leitor, na questão da interação quando da leitura.

**Palavras-chave:** Pós-modernismo. Quebra da quarta parede. Linguagem narrativa.

## THE BREAK OF THE FOURTH WALL AS A NARRATIVE LANGUAGE: WHEN THE READER CHANGES THE STORY

Guilherme leger Dobrychtop

The comic book language is vast and enables the creation of comics using it in a very diversified way. Since the 70's in the XX century, some researchers claim that a new period has emerged, the so called postmodernism. There are several its implications for society are various, but the scholars of this phenomenon in the literature, as Linda Hutcheon, says that one of its particularities is the break of the fourth wall, the interaction of the story and characters with the reader, and it is possible to perceive this phenomenon becoming increasingly present becoming each time more common in comic books stories at this time. Comics as *Sandman*, *Fables*, *Animal-Man* from Grant Morrison, naming the most famous examples, use the interaction with the reader. Deadpool is an example of a character who uses the break of the fourth wall, in a certain way, as one of its powers. So, starting from the break of the fourth wall as a possible narrative language in the comic books, we do the following questioning: is it possible to state that these comics, when interacting with the reader and needing him for the course of the narrative, exist only because of the reader is it possible to affirm that this comics, in the moment that it interact with the reader and he is needed to the passing of the story, exist only because of the reader? Or, yet, that a narrative can be changed by the simple fact that someone read it? For this analysis, the main authors to be used as theoretical support are David Harvey and Linda Hutcheon, the first in order to conceptualize the postmodernism and the second in order to understand it as a narrative language with the comic books, and Daniele Barbieri in order to comprehend understand the comics with the reader, relative to the interaction during the reading.

**Key Words:** Postmodernism. Break of the fourth wall. Narrative language.



## **“FAZER-SE À IMAGEM DOS DIABOS”: UMA PROPOSTA DE LEITURA HERMENÊUTICA DA LINGUAGEM RELIGIOSA EM JOHN CONSTANTINE – HELLBLAZER**

Gustavo Soldati Reis

O objetivo da comunicação é estabelecer interpretações filosóficas da relação entre existência humana e poderes demoníacos, tal como representadas no plano narrativo da escrita visual da Arte dos Quadrinhos. Para tanto, a delimitação do objeto focará na personagem da Vertigo (DC Comics) John Constantine, em particular no Volume I da série *Hellblazer – Infernal*, nomeada como *Hábitos Perigosos*, roteirizada por Garth Ennis. Com o auxílio da hermenêutica, principalmente como crítica filosófica à obra de arte em H-G. Gadamer, através dos conceitos de tradição, jogos de sentido e fusões de horizontes interpretativos, é possível pensar as HQs como constituidoras de sentido através de um processo interpretativo. Essa interpretação joga a produção artística, de forma ambígua, entre sua própria autonomia e sua transcendência. Em *Hábitos Perigosos*, o mago John Constantine representa profundos percursos das ambiguidades da existência traçadas em linguagens religiosas que remetem à mitologias das mais diferentes naturezas, por exemplo, cristãs. Nas representações que a HQ produz em torno do embate com imaginários infernais, valores como a solidariedade, a esperança, mas, também, mentiras, astúcias, desejos e violências criam um campo de dilemas para lidar com uma dimensão demasiadamente humana: a finitude da existência e sua possibilidade de transcendência. Se os cristianismos entronizaram a figura do Deus como arquétipo para o humano e os humanos criaram esses mundos religiosos à sua imagem e semelhança, eis o problema posto: seriam as artimanhas narradas em *Hábitos Perigosos*, não somente do triunvirato infernal, mas do próprio Constantine, a narrativa referencial do que significa humano? Se um dos sentidos interpretativos de determinadas linguagens religiosas é a busca do empoderamento humano via divinização ou demonização não seria porque, ao contrário, as representações dos poderes diabólicos não buscam, inversamente, a possível humanização desses poderes? Eis as questões motivadoras da proposta.

**Palavras-chave:** Hermenêutica. Religião. Hellblazer.

## **“MAKE ITSELF IN THE IMAGE OF DEVILS”: A PROPOSAL OF HERMENEUTIC READING OF RELIGIOUS LANGUAGE IN JOHN CONSTANTINE - HELLBLAZER**

Gustavo Soldati Reis

The purpose of the communication is to establish philosophical interpretations of the relationship between human existence and demonic powers, as represented in the narrative plane of visual writing in the Art of Comics. To do so, the scope of the object will focus on the character of Vertigo (DC Comics) John Constantine, in particular at the Volume I of the series *Hellblazer - Infernal*, called *Dangerous Habits*, written by Garth Ennis. With the aid of hermeneutics, mainly as a philosophical critique of the work of art in H-G Gadamer, through the concepts of tradition, games of meaning and fusion of interpretive horizons, it is possible to think of the Comics as constituting sense through of an interpretative process. Ambiguously, this interpretation throws the artistic production between its own autonomy and its transcendence. In *Dangerous Habits*, the magician John Constantine represents deep paths of the existence's ambiguities of the existence traced in religious languages that refer to mythologies of the most different natures, for example, Christians. In the representations that the Comics produces around the encounter with infernal imaginaries, values such as solidarity, hope but also lies, shrewdness, desires and violence create a field of dilemmas to deal with a mainly human dimension: the finitude of existence and its possibility of transcendence. If Christianity enthroned the figure of the God as archetype for the human and humans created these religious worlds in their image and likeness, here is the problem: were the tricks narrated in *Dangerous Habits*, not only of the infernal triumvirate, but of Constantine himself, the referential narrative of what human means? If one of the interpretive meanings of certain religious language is the pursuit of human empowerment through deification and demonization would not it be because, on the contrary, the representations of evil powers do not conversely seek the possible humanization of these powers? Here are the motivating issues of the proposal. If one of the interpretive meanings of certain religious languages is a search for human empowerment through divinization or demonization, would not it be that, instead, as representations of the devil's powers, they do not, inversely, seek a humanization of these powers? This is the motivating issue for the proposal.

**Key Words:** Hermeneutics. Religion. Hellblazer.

## NOTAS PARA A COMPREENSÃO DA NATUREZA DO TRABALHO DE ROTEIRISTA DE HQs

Heitor da Luz Silva

O artigo tem como objetivo contribuir para a compreensão da natureza do trabalho de roteirista nas histórias em quadrinhos partindo de uma comparação com a função do profissional na indústria cinematográfica. Como recorte da pesquisa, foram escolhidos os comics americanos, por conta tanto de sua configuração mais consolidada como uma indústria, em que a divisão do trabalho em uma equipe criativa está bem definida enquanto *modus operandis*, quanto pela maior facilidade de se encontrar roteiros disponíveis publicados no Brasil como extras de algumas edições luxuosas. O roteirista no cinema trabalharia com a cena como unidade dramática de composição (MCKEE, 2003), diferenciando-se do diretor, que teria o plano e a decupagem como fundamentos centrais da *mise-en-scène* pela qual se encontra responsável. Postula-se que, a despeito das diferenças entre os estilos de escrita para as HQs (DANTON, 2000), o roteirista dos comics trabalha com o quadro e a página enquanto elementos de importância equivalente, tanto quanto ou mais que a própria cena. Dessa forma, se poderia dizer que, em termos comparativos, de certa forma ele “avançaria” sobre a função moderna do diretor na indústria do cinema, variando o seu grau a depender do modo do quanto detalha a decupagem para a execução do artista/desenhista.

**Palavras-chave:** Roteiro. Histórias em Quadrinhos. Cinema.

## NOTES ON THE NATURE OF THE CRAFT OF THE SCRIPTWRITER FOR COMICS

Heitor da Luz Silva

The paper aims to contribute to the understanding of the nature of the writer 's work in comic books starting from a comparison with the professional' s role in the film movie industry. To As the research focusframe the scope of the research, American comics were chosen because ofhaving in view their more consolidated configuration as an industry, where the labor division of labor in a creative team is well defined as *modus operandis*, and because of as well as the greater ease of finding available scripts published scripts in Brazil as extras of some luxurious deluxe editions. The movie screenwriter in the cinema would work with the scene as a dramatic unit of composition (MCKEE, 2003), differing from the director, who would have the shot and decoupage as the central foundations of *mise-en-scène* for which he is responsible. It is postulated that, despite the differences between writing styles for comics (DANTON, 2000), the comic book writer works with the picture and the page as elements of equivalent importance, as much as or more than the scene itself. In this wayThus, one could say that in comparative terms he would somehow “advance expands” on the modern role of the director in the film movie industry, varying its degree depending on how much he details the instructions so that the artist / designer can perform their role. for the execution of the artist/penciller

**Key Words:** Script. Comics. Cinema.

## **FORMAS DE SER TESTIGO EN DOS CÓMIC LATINOAMERICANOS: 1973 LA TORMENTA, DE VICENTE PLAZA Y NOTAS AL PIE, DE NACHA VOLLENWEIDER**

Jorge Sánchez

El gran canon oficial de historietas de memoria se suele tener como textos modélicos *Maus* de Art Spiegelman o *Persépolis* de Marjane Satrapi, generalizando sus rasgos estéticos y políticos a las demás producciones. Un ejemplo que visibiliza esto son las compilaciones de textos que analizan historietas de memoria como el de Hillary Chute (*Disaster Drawn. Visual witness, historieta, and documentary form*) o el de Catalá que se centra en el cómic latinoamericano (*Comics and memory in Latin America*); en ambos se generaliza la construcción de un testigo que se adhiere a la idea de narración teleológica de la historiografía y que además tiene la capacidad de no verse afectado por los hechos, observan y su cuerpo, tal cual narrador/historiador no se reciente por los sucesos. Al respecto propongo ampliar el canon y problematizar dichas categorías de testigo analizando dos historietas latinoamericanas: *1973 La Tormenta*, de Vicente Plaza y *Notas al Pie*, de Nacha Vollenweider, evidenciando cómo la idea de testigo que presentan problematiza la idea de narración histórica occidental por medio de la simultaneidad narrativa y un testigo que asume sus olvidos. La cocinería teórica empleada viene del área de la filosofía a partir de los conceptos de simultaneidad de Deleuze y duración de Bergson.

**Palavras-chave:** Simultaneidad. Cuerpo. Memoria.

## **WAYS TO BE A WITNESS IN TWO LATIN AMERICAN COMIC BOOKS: 1973 LA TORMENTA, BY VICENTE PLAZA AND NOTAS AL PIE, BY NACHA VOLLENWEIDER**

Jorge Sánchez

The great official canon of comic strips is usually taken as model texts *Maus* by Art Spiegelman or *Persepolis* by Marjane Satrapi, generalizing their aesthetic and political features to other productions. An example that makes this visible is the compilations of texts that analyze comic strips such as Hillary Chute (*Disaster Drawn, Visual Witness, Cartoon, and Documentary Form*) or Catalá, which focuses on Latin American comics (*Comics and memory in Latin America*); they both generalizes the construction of a witness that adheres to the idea of teleological narration of historiography and that also has the ability of not to being affected by the facts, observe and his body, as narrator / historian is not recent by the events. In this regard, I propose to expand the canon and problematize these categories of witness analyzing two Latin American comic strips: *1973 La Tormenta*, by Vicente Plaza and *Notas al Pie*, by Nacha Vollenweider, showing how their idea of witness that they present problematizes the idea of Western historical narration Western culture through narrative simultaneity and a witness who assumes his oblivion/forgetfulness. The theoretical reference used comes from the area of philosophy based on the concepts of Deleuze's simultaneity and Bergson's duration.

**Key Words:** Simultaneity. Body. Memory.

## TRADUÇÃO E EDIÇÃO DE *GOLDEN KAMUY* PARA O PORTUGUÊS BRASILEIRO

Lídia Harumi Ivasa  
Beth Kodama

Este trabalho apresenta as estratégias de tradução e edição do mangá *Golden Kamuy* para a língua portuguesa, cuja publicação será feita no Brasil. Segundo Britto (2012), o tradutor deve ser seletivo e pensar nas características mais importantes do texto de partida, que devem e podem ser recriadas no texto de chegada para que o leitor da língua de chegada tenha a experiência mais próxima possível do leitor da língua de partida. Em *Golden Kamuy*, além da língua japonesa, o mangá também lida com a língua *ainu*, que é representada graficamente pelo alfabeto japonês *katakana* na língua de partida, e muitas vezes é explicada pelo autor por meio de diversos recursos de narrativa gráfica. Tendo como escopo o leitor brasileiro acostumado com a transliteração da língua japonesa para o português, optamos por estabelecer uma diretriz para a transliteração da língua *ainu*, mantendo os termos. Para que o leitor tenha uma experiência mais fiel possível e sem interrupções durante a leitura da obra, o editor coletou e inseriu informações pertinentes e explicativas desses e outros termos da língua japonesa, além de curiosidades históricas, reunidas em uma sessão extra no final do volume e exclusiva da edição brasileira; e adequou a tradução à linguagem coloquial usada pelos falantes do português brasileiro, tornando os diálogos mais fluídos e naturais, sem escolher nenhum regionalismo específico.

**Palavras-chave:** *Golden Kamuy*. Edição. Tradução.

## TRANSLATION AND EDITING OF *GOLDEN KAMUY* TO BRAZILIAN PORTUGUESE

Lídia Harumi Ivasa  
Beth Kodama

This work presents the strategies of translation and editing of the manga *Golden Kamuy* to Portuguese, which will be published in Brazil. According to BRITTO (2012), the translator must be selective and consider the most important characteristics of the source text that should be recreated in the target text, which provides the target text's reader of the target text with an experience which is the closest possible to the one source text's readers get. In *Golden Kamuy*, in addition of Japanese language, the manga also deals with *Ainu* language, which is graphically represented by the Japanese alphabet *katakana* in source language and often explained by the author through several graphic narrative resources. Having as scope the Brazilian reader used to read the transliteration of Japanese, we chose to follow a guideline for the transliteration of the *Ainu* language, keeping these terms. In order for the reader to have an experience as reliable as possible with no interruption throughout the reading, the editor collected and inserted relevant and explanatory information about these and other Japanese terms, as well historical trivia, gathered in an extra section at the end of the volume and exclusive to the Brazilian edition; adjusted the translation into informal language used by Brazilian Portuguese speakers, making the dialogues more fluid and natural, not choosing any specific dialect.

**Key Words:** *Golden Kamuy*. Editing. Translation.

## **DUAS FEALDADES DE FABIANO GORILA: A PROPOSTA DE UNIDADE NARRATIVA NOS QUADRINHOS DE MARCELLO QUINTANILHA**

Liber Eugenio Paz

As histórias em quadrinhos de Marcello Quintanilha receberam diversos prêmios no Brasil e no exterior e são celebradas por retratarem de forma extremamente verossímil um cotidiano brasileiro cheio de personagens e dramas complexos e diálogos muito bem trabalhados. Em diversas ocasiões o autor declarou que a unidade narrativa de seus quadrinhos se encontra no painel, contrariando a ideia da página como unidade narrativa dos quadrinhos. A partir dessa afirmação, o presente artigo propõe analisar duas edições da história *Fealdade de Fabiano Gorila*. Publicado em 1999, *Fealdade de Fabiano Gorila* é o primeiro álbum do autor e apresenta uma história que viria a ser republicada em 2011 no álbum *Almas Públicas*, apresentando um layout completamente diferente, ainda que constituído pelos mesmos painéis. São essas duas versões que serão analisadas nesse artigo, procurando compreender como essas diferenças podem ou não influenciar a percepção da narrativa. A intenção desse artigo não é estabelecer se a unidade narrativa está no painel ou na página, mas construir considerações a respeito de como a forma final pela qual uma história em quadrinhos se apresenta ao leitor pode mudar ou não a recepção da obra. Como suporte teórico, as análises e considerações empregarão os conceitos apresentados por Thierry Groensteen, Barbara Postema e Daniele Barbieri.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Design. Linguagem.

## **A COUPLE OF UGLYNESS OF FABIANO GORILA: THE PROPOSAL OF NARRATIVE UNIT IN THE COMICS OF MARCELLO QUINTANILHA**

Liber Eugenio Paz

Marcello Quintanilha's comic books have received several awards in Brazil and abroad and are celebrated for portraying very realistically the Brazilian day-to-day, filled with complex characters and dramas and dialogues. On several occasions the author stated that the narrative unit of his comics are located on the panel, contradicting the idea of the page as the narrative unit of comics. From this statement, the present article proposes to analyze two different publications of the story *Ugliness of Fabiano Gorila*. Published in 1999, *Ugliness of Fabiano Gorila* is the author's first book and presents a story that would be republished in 2011 in the album *Public Souls* -, presenting a completely different layout, although made up of the same panels. It is these two versions that will be analyzed in this article, in an attempt to understand how these differences may or may not influence the narrative perception of the narrative. The intent of this article is not to establish whether the narrative unit is on the panel or the page, but to construct build considerations as to how the final form by which a comic book is presented to the reader may or may not change the work reception of the work. As a theoretical support, the analyzes and considerations will employ the concepts presented by Thierry Groensteen, Barbara Postema and Daniele Barbieri.

**Key Words:** Comics. Design. Language.

## AS METÁFORAS VISUAIS EM *JOJO'S BIZARRE ADVENTURE - PHANTOM BLOOD* (PARTE 1)

Lucas dos Santos Lavisio

Neste trabalho, o objetivo é relacionar as metáforas visuais com a ação sintetizada em *JoJo's Bizarre Adventure – Phantom Blood* (Parte 1), produzido por Hirohiko Araki (1987), publicado no Brasil em 2018. Para Chinen (2013), uma das principais características fundamentais do mangá é a síntese da ação. Essa característica promove destaque às personagens (por exemplo, “close” da face e sobreposição dos limites das vinhetas), à medida que o espaço é distorcido ou constitui um fundo branco. Nesse sentido, as metáforas visuais típicas do mangá (como rubor facial, veias saltadas e gotas de suor) unem-se à ação sintetizada, de modo a ampliar ainda mais a tensão. O mangá apresenta-se como componente da cultura japonesa e começou a ser publicado no Brasil a partir do final dos anos 80 (MUSSARELLI; MIOTELLO, 2016). Apesar de, na atualidade, existirem diversos títulos publicados no Brasil, o mangá configura-se como um gênero, de certa forma, novo e pouco explorado na escola. Ao lado das referências já citadas, foram utilizadas Acevedo (1990), Borges (2016), Cagnin (2014), Gravett (2006), Luyten (2000) e Ramos (2010) para a caracterização da linguagem dos quadrinhos e do mangá. Por meio da análise interpretativista, observou-se a combinação das metáforas visuais com as ações dos protagonistas: gotas de suor em combates e desespero e uma aura que cobre o corpo das personagens também em cenas de combate para Jojo (herói) e para Dio (vilão). As onomatopeias são recorrentes como representação de sons (o som emitido por um trem, por exemplo), incluindo o silêncio, ou como estado de espírito para ambas as personagens.

**Palavras-chave:** Mangá. Metáforas visuais. *JoJo's Bizarre Adventure*.

## THE VISUAL METAPHORS IN *JOJO'S BIZARRE ADVENTURE – PHANTOM BLOOD* (PART 1)

Lucas dos Santos Lavisio

At this work, this work's objective is to relate the visual metaphors with the synthesized action in *JoJo's Bizarre Adventure – Phantom Blood* (Part 1), produced by Hirohiko Araki (1987), published in Brazil in 2018. To Chinen (2013), one of the manga's main key features is the action synthesis. This characteristic feature promotes spotlight to the characters (for example, face “close” and overlap of the vignettes of the boundaries of the vignettes), as the space is distorted or constitutes a white background. In this sense, the typical visual metaphors (like facial flush, skipped veins and sweat drops) come together with the synthesized action, expanding even more the tension. The manga is presented as a Japanese culture component and started being published in Brazil from late 80's (MUSSARELLI; MIOTELLO, 2016). Although there are currently several titles published in Brazil, the manga is configured as a genre, in a way, new and little explored in school. Even though, actually, there are diverse titles published in Brazil, the manga is configured as genre, somehow, new and underexplored at school. In addition to the previously mentioned references, we used Acevedo (1990), Borges (2016), Cagnin (2014), Gravett (2006), Luyten (2000) and Ramos (2010) to characterize the comics and manga language. Through the interpretative analysis, it was observed the combination of visual metaphors with the protagonists' actions: beads of sweat in fighting and despair and an aura that covers the body of the characters also in combat scenes for Jojo (hero) and Dio (villain). Onomatopoeias are recurrent as a representation of sounds (the sound emitted by a train, for example), including silence, or as a state of mind for both characters. By side of the already mentioned references, it was used Acevedo (1990), Borges (2016), Cagnin (2014), Gravett (2006), Luyten (2000) and Ramos (2010) to the comic and manga language's characterization. Through the interpretativistic analysis, it was observed the combination of visual metaphors with the actions of the protagonists: sweat drops in combats and despair and an aura that covers the body of the characters in combat scenes too for Jojo (hero) and for Dio (villain). The onomatopoeias are constant as representation of sounds (the sound emitted by a train, for example), including the silence, or as state of mind for both characters.

**Key Words:** Mangá. Visual metaphors. *JoJo's Bizarre Adventure*.

## **O LAYOUT DO MANGÁ COMO ELEMENTO DE NARRATIVA: UMA ANÁLISE DE *CARD CAPTOR SAKURA***

Luciana Nesello Künzel  
Liber Eugenio Paz

O presente artigo realiza uma análise acerca das histórias em quadrinhos japonesas – o mangá – e avalia a forma como o layout japonês pode ser utilizado como elemento de narrativa. No momento em que criamos ou lemos histórias em quadrinhos, como cidadãos ocidentais, sua forma de leitura nos parece óbvia, por se assemelhar à nossa própria escrita. No entanto, ao levarmos nossa estrutura quadro-a-quadro para o Japão, percebemos uma dificuldade na assimilação, entendimento e até mesmo criação sobre o layout que conhecemos, havendo a necessidade de enumerar quadros nas histórias que seguem o padrão americano. Quando falamos de *graphic novels*, precisamos lembrar como as sarjetas e o layout são elementos necessários que auxiliam na interpretação, decifração e leitura da arte sequencial representada. Neste artigo, veremos uma contextualização cultural e linguística e as alternativas desenvolvidas para o layout japonês, abordados por Paul Gravett, juntamente da teoria de Neil Cohn e Barbara Postema, e da interpretação de Rachel Thorn – a forma como o layout em “T” funciona como uma sinalização ao leitor e auxilia no dinamismo da cena, bem como permite sua utilização enquanto elemento intrínseco à narrativa. Sob o recorte da obra *Card Captor Sakura*, produzida pelo grupo CLAMP, veremos uma aplicação real desta teorização acerca do layout japonês, e discutiremos o quanto a posição e organização dos quadros permitiram a fluidez e contemplação da história.

**Palavras-chave:** Mangá. Layout. Narrativa.

## **THE MANGA LAYOUT AS A NARRATIVE ELEMENT: A *CARD CAPTOR SAKURA* ANALYSIS**

Luciana Nesello Künzel  
Liber Eugenio Paz

The following paper makes carries out an analysis surrounding Japanese comics – manga – and evaluates the way Japanese layout can be used as a narrative element. When we create or read comics, as citizen from the West, its reading form seems obvious to us since it resembles our own writing. However, once we bring our panel-by-panel structure to Japan, we perceive a struggle in the assimilation, understanding and even creation over our known layout, creating the necessity of numbering panels on the comics that follow the American pattern. When we talk about Graphic Novels, we need to remember how the gutters and the layout are necessary elements that support interpretation, deciphering and reading of said the represented sequential art. In this article, we will see a cultural and linguistic contextualization and the alternatives developed for the Japanese layout, brought by Paul Gravett, along with the theory of Neil Cohn and Barbara Postema, and the interpretation of Rachel Thorn – how the “T” layout works as a signal to the reader and assists in the scene dynamics, as well as allowing its utilization using as an element inherent to the narrative. As a sample, we will be using the work *Card Captor Sakura* produced by the CLAMP group, in order to see a real application of such theorization around the Japanese layout and discuss how much did the position and organization of panels allowed the flow and contemplation of the story.

**Key Words:** Manga. Layout. Narrative.

# PERFIL JORNALÍSTICO EM QUADRINHOS: UMA APLICAÇÃO EM RAUL, DE ALEXANDRE DE MAIO

Luiz Fernando Nascimento Menezes

Quando se fala dos trabalhos de Joe Sacco, como *Palestina* e *Notas sobre Gaza*, e produções similares de outros autores, já foram utilizados vários nomes além do “Jornalismo em Quadrinhos”: reportagem gráfica, reportagem ilustrada e reportagem em quadrinhos são alguns exemplos. Essas nomenclaturas, no entanto, não levam em consideração a diferença de gêneros discursivos jornalísticos. Ao entender que o JHQ (Jornalismo e Quadrinhos) é um dos resultados do diálogo entre duas esferas — o jornalismo e os quadrinhos —, também enxergamos que os gêneros jornalísticos podem ser apropriados pela linguagem gráfica. Neste trabalho, analisaremos como o gênero jornalístico perfil aparece no livro *Raul* (DE MAIO, 2018). Para isso, seguimos as ideias de gêneros discursivos de Bakhtin e seu Círculo e entendemos, portanto, que esses gêneros são tipos relativamente estáveis de enunciados que organizam a realidade, vinculados a uma esfera ideológica e possuem dimensões interiores e exteriores. Sendo assim, além de buscar descrever as características linguísticas do gênero perfil em quadrinhos — conteúdo temático, composição e estilo —, também levamos em conta a situação social de interação do enunciado. São utilizados os trabalhos de Lima (2004) e Vilas Boas (2014) para discutir a história do gênero perfil e suas relações na esfera jornalística e os escritos de Sodr e e Ferrari (1986) e Vilas Boas (2003) para falar sobre seus aspectos composicionais e organizacionais. O artigo tamb em se ancora, principalmente, nas defini es de Souza J nior (2010) e Ramos (2016) sobre JHQ.

**Palavras-chave:** Jornalismo e quadrinhos. G neros discursivos. Perfil jornal stico.

Faltam o Abstract e as Key Words



## 08.03: UM DIA EM QUADRINHOS

Luiza Rosana Pedro Mota

A história em quadrinhos apresentada aborda a representação das mulheres nos anúncios do Dia Internacional da Mulher. Desenvolvido como trabalho de conclusão de curso de Publicidade e Propaganda da Universidade de Brasília, o problema de pesquisa que impulsiona o projeto é compreender como utilizar a linguagem das histórias em quadrinhos para apresentar e criticar os padrões publicitários de representação das mulheres, estabelecidos nas campanhas referentes ao Dia Internacional da Mulher. O principal objetivo do trabalho é sistematizar e apresentar, em formato narrativo, os resultados da pesquisa de PIBIC realizada entre 2016 e 2017 sobre a representação da mulher na publicidade de homenagem referente ao Dia Internacional da Mulher. A pesquisa avaliou comerciais referentes à data, exibidos no Brasil entre 2010 e 2016, e utilizou a teoria semiótica de Charles S. Peirce como método de análise. A análise nos permitiu observar tendências e repetições temáticas de modo que os anúncios foram organizados em grupos que compartilhavam semelhanças. Com base na pesquisa de PIBIC foram definidos quatro grupos de representação a partir dos quais estruturamos a história em quadrinhos: Dia Internacional da Mulher e o amor romântico; Dia Internacional da Mulher profissional; Dia internacional da Mulher multitarefa; e campanhas que abordam conquistas e lutas. Por meio dos elementos discursivos e visuais mais marcantes de cada grupo foram construídas as personagens. O formato da história em quadrinhos foi escolhido para desenvolver os resultados da pesquisa em razão de ser uma oportunidade de apresentar um debate teórico e crítico das narrativas publicitárias, em um formato mais acessível, a fim de promover o diálogo entre academia e sociedade, além de ser um intercâmbio entre a linguagem publicitária e a das histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Publicidade. Dia Internacional da Mulher. História em quadrinhos.

## 08.03: A DAY IN COMICS

Luiza Rosana Pedro Mota

The presented comic book addresses the representation of women in the ads for the International Women's Day announcements. Developed as an Undergraduate thesis conclusion project for the Advertising and Propaganda course at the University of Brasilia, the research problem that drives the project is to understand how to use comics language to present and critique the advertising patterns on women's representation established in campaigns related to International Women's Day. The main objective of the project is to systematize and present in a narrative format the results of the PIBIC (Institutional Program of Undergraduate Scientific Research Scholarship) research conducted between 2016 and 2017 on the representation of women in the publicity of tributes on representation of women in homage ads related to International Women's Day. The research evaluated commercials related to the date exhibited in Brazil between 2010 and 2016 and used the semiotic theory of Charles S. Peirce as a method of analysis. The analysis allowed us to observe thematic trends and repetitions so that the ads were organized into groups that shared similarities. Based on the PIBIC (Institutional Program of Undergraduate Scientific Research Scholarship) research we have defined four groups of representation from which we structured the comic: International Women's Day and romantic love; International Professional Women's Day; International Multitasking Women's Day; and campaigns that address achievements and struggles. The characters were constructed starting from the most striking discursive and visual elements of each group. The comic book format was chosen to develop the research results due to the fact that it is an opportunity to present of the research for that is an opportunity to present a theoretical and critical debate of advertising narratives in a more accessible format in order to promote the dialogue between academy and society, besides being an exchange between the advertising language and the comics language.

**Key Words:** Advertisement. International Women's Day. Comics.

# A SEMIÓTICA DE PEIRCE COMO ESTRUTURA NARRATIVA E CONCEITUAL DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Lya Brasil Calvet  
Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva

Os quadrinhos são, em sua natureza, uma linguagem dinâmica. Apoiado por uma extensa gama de signos, o léxico da arte sequencial (EISNER, 1985) constitui uma complexa dança de imagens, palavras, tempos e espaços. Tal versatilidade de elementos compositivos estabelece um campo fértil de possibilidades para novas formas de configuração e produção de sentido. No presente trabalho, a criação de uma história em quadrinhos se faz presente na fase de difusão da pesquisa de uma abordagem pedagógica, a Metadisciplina, com a finalidade de contribuir para a investigação e divulgar seu conteúdo. A fim de explorar a linguagem de maneira ampla, o processo criativo aqui descrito se apropria da Semiótica de Charles Sanders Peirce (1839 - 1914) enquanto estrutura organizacional. A semiótica, como processo metodológico-analítico, investiga o modo como lemos a realidade por meio dos signos, através de um princípio triádico: sensação, percepção e interpretação. Inicialmente utilizada como fundamento na pesquisa, a teoria peirceana surge no processo para afirmar a coesão entre a linguagem (quadrinhos) e o conteúdo (Metadisciplina). A semiótica contempla, assim, uma plataforma a ser empregada na construção da narrativa da história em quadrinhos sobre a Metadisciplina, com a assimilação do conceito de narrativa enquanto uma cadeia de signos que se desenvolve em progressão temporal e espacial (SQUIRE, 2013).

**Palavras-chave:** Semiótica. História em quadrinhos. Metadisciplina.

# THE SEMIOTICS OF PEIRCE AS NARRATIVE AND CONCEPTUAL STRUCTURE OF A COMIC

Lya Brasil Calvet  
Anna Lúcia dos Santos Vieira e Silva

Comics are, at their core, a dynamic language. Supported by an extensive range of signs, the lexicon of the sequential art (EISNER, 1985) constitutes a complex dance of images, words, time and space. Such a versatility of compositive elements establishes a fertile field of possibilities for new forms of configuration and meaning production. In the present study, the creation of a comic takes place in the diffusion stage of the research of a pedagogical approach, the Metadiscipline, with the purpose in order of to contributeing to research and disseminate the investigation and spreading its content. Aiming to explore this language in an ample waywidely, the creative process described here appropriates the Semiotics of Charles Sanders Peirce (1839 - 1914) as organizational structure. Semiotics, as a methodologic-analytic process, investigates the way we read the reality via through signs, through a triadic principle: sensation, perception and interpretation. Initially used as fundament in the research, the Ppeircean theory appears in the process to affirm the cohesion between the language (comics) and the content (Metadiscipline). Semiotics contemplates takes in consideration, therefore, a platform to be used in the narrativethe construction of the narrative in the comics about the Metadiscipline, with the understanding of the narrative concept as a chain of signs that is developed within a temporal and spatial progression (SQUIRE, 2013).

**Key Words:** Semiotics. Comics. Metadiscipline.

## SUPERMAN: ENTRE QUADRINHOS, DISCURSO E MUDANÇA SOCIAL

Marcelo Travassos da Silva  
Moab Duarte Acioli

A primeira revista em quadrinhos com representação ficcional de personagem com super poderes, *Action Comics* nº1, é fruto de um contexto de crise da sociedade norte-americana após a quebra da Bolsa de Valores de Nova Iorque, em 1929. Reconhecendo as narrativas com linguagem de quadrinhos como um segmento do jornalismo moderno, também conhecida como nona arte e, que possui grande aceitação das massas, meu trabalho tem como objetivo discutir e refletir as origens de Superman. Escrito e desenhado por dois adolescentes judeus, Jerry Siegel e Joe Shuster, o texto visual do Homem de Aço surgiu para suprir uma carência dos Estados Unidos por um herói, um bom exemplo que ajudasse o povo americano a superar um período de muitos problemas, como violência, desemprego, fome e suicídios, por exemplo. Através da análise crítica do discurso, tomando como base o texto de Norman Fairclough, este trabalho se debruça sobre o texto da revista lançada em junho de 1938 e apresenta a primeira história do kryptoniano, dividida em sequências e quadros estáticos, sua importância para reerguer a moral americana, além de iniciar um processo de dominação hegemônica que perdura até hoje. Reconhecer o modelo tridimensional de Fairclough em *Action Comics* nº1 e discutir o texto, prática discursiva e a prática social de Superman são importantes para uma melhor compreensão da realidade, da mesma forma que também é possível perceber melhor a relação entre ficção e realidade social, a partir de gênero textual nem sempre valorizado. A partir disso, a proposta de uma nova leitura e interpretação do primeiro super-herói do mundo é importante num mundo globalizado e com grande presença da cultura pop.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Superman (personagem). Discurso.

## SUPERMAN: BETWEEN COMICS, SPEECH AND SOCIAL CHANGE

Marcelo Travassos da Silva  
Moab Duarte Acioli

The first comic book with fictional representation of super-powers, *Action Comics* # 1, is the result of a crisis of American society after the fall of the New York Stock Exchange in 1929. Recognizing the narratives with comics language of comics as a segment of modern journalism, also known as ninth art, and which has great acceptance of the masses, my work aims to discuss and reflect on the origins of Superman. Written and designed by two Jewish teenagers, Jerry Siegel and Joe Shuster, visual text of the Steel Man has emerged to overcome the lack and the need of a hero in the United States, a good example to be followed and to help American people to overcome a period of many problems such as violence, unemployment, hunger and suicide. The visual text of the Man of Steel came to fill a United States need for a hero, a good example to help the American people overcome a period of many problems, such as violence, unemployment, hunger and suicides, for example. Through the critical analysis of the discourse, based on Norman Fairclough's text, this paper focuses on the comic text of the comic, published in June 1938, and presents the first history of the Kryptonian, divided into sequences and static still frames/pictures, their importance to rebuild the American morality, and, in addition, to initiating start a process of hegemonic domination that lasts until today. Recognizing the three-dimensional model of Fairclough in *Action Comics* # 1 and discussing Superman's text, discursive practice and social practice is important steps for a better understanding of reality, just as it is also possible to better understand the relationship between fiction and social reality, from textual genre not always valued. From this, the proposal of a new reading and interpretation of the first worldwide superhero of the world is important in a globalized world with a great presence of pop culture.

**Key Words:** Comics. Superman (character). Speech.

# A PRESENÇA DOS QUADRINHOS NO LIVRO DIDÁTICO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Maria Isabel Borges

É inegável a presença do texto em quadrinhos nos livros didáticos de português. Entretanto, isso não quer dizer que os conhecimentos sobre a linguagem dos quadrinhos e os gêneros nela alicerçados são suficientemente explorados. Diversos estudiosos afirmam e reafirmam a importância dos quadrinhos na escola e a urgência de conhecê-los como textos que apresentam uma perspectiva de mundo, documentam fatos/valores da história dos sujeitos contemporâneos e de outros tempos, funcionam como amostra de funcionamento do português brasileiro etc. Para verificar de que maneira se instaura a presença dos quadrinhos nos livros didáticos de português, iniciou-se um levantamento (quantificação) para observar quais gêneros quadrinísticos são citados e/ou trabalhados, quais são os cartunistas preferidos — nacionais ou estrangeiros — se há uma proposta de trabalho com a tira cômica, a charge, o cartum, a história em quadrinhos de aventuras, dentre outras formas de produzir textos em quadrinhos. Em segundo (interpretação), nos livros didáticos, verificou-se quais as concepções de quadrinhos como linguagem e/ou como gênero, à luz, por exemplo, das ideias de Acevedo (1990), Cagnin (2014), Ramos (2010; 2011; 2017). A primeira coleção analisada foi a popular *Português: linguagens* de Cereja e Cochar (2015), do 6º ao 9º ano do ensino fundamental (triênio 2017-2019). Identificaram-se 238 textos em quadrinhos, distribuídos em: 212 tiras cômicas, 22 cartuns, 3 HQ de humor e 1 charge. Fernando Gonsales (44) e Laerte (17) são os dois cartunistas brasileiros mais citados, enquanto Dik/Chris Browne (15) e Nik (11) para os estrangeiros. Destacam-se equívocos referentes à caracterização dos gêneros (cartum, sobretudo) e perspectiva teórico-prática de que conhecer os recursos da linguagem quadrinística equivaleria a um único gênero “história em quadrinhos” (olhar simplificador e homogeneizante). Por fim, a tira cômica funciona como pretexto para a exploração gramatical em todas as unidades dos quatro volumes.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Linguagem e gênero. Livro didático.

## THE PRESENCE OF COMICS IN PORTUGUESE LANGUAGE TEXTBOOK

Maria Isabel Borges

The presence of comics in Portuguese language textbooks is undeniable. There is no denying the presence of text in comics in the textbooks of Portuguese language. However, this does not mean that the knowledge about the comics language and the genres within it have been sufficiently explored. The knowledge about the language of comics and genres grounded on it are insufficiently explored. Many scholars affirm the importance of comics in school and the urgent need to know them as texts that feature a world view of the world, to know them as able to document facts/figures in the history of contemporary subjects and from other times, to know them as able to work as a sample of operation of Brazilian Portuguese, etc. In order to verify how comics are introduced in Portuguese textbooks, a survey was started (quantification) to observe which comic genres are cited and / or worked, which are the favorite cartoonists - national or foreign - if there are a proposal to work with the comic strip, with the charge, with the cartoon, with the comic book of adventures, among other forms of producing comic books. To check the way the presence of comics in the textbooks of Portuguese Language is established, we started a survey to observe which quadrinistic genres are cited and/or worked, what are the favorite cartoonists if there is a proposal to work with the comic strip, the cartoon, the editorial cartoon, comic adventures, among other forms of producing texts in comics. In the second (interpretation), in textbooks, we verified the comics conceptions of comics as language and/or as a genre, in the light of the ideas of Acevedo (1990), Cagnin (2014), Ramos (2010; 2011; 2017). The first collection analyzed was the popular *Português: linguagens* by Cereja and Cochar (2015), from the 6th to 9th grades of basic education (triennium 2017-2019). We identified 238 texts in comics, distributed in: 212 comic strips, 22 cartoons, 3 comics of humor and 1 editorial cartoon. Fernando Gonsales (44) and Laerte (17) are the two most cited Brazilian cartoonists, while Dik/Chris Browne (15) and Nik (11) are the most cited foreigners ones. We highlight misconceptions regarding the genres characterization of the genres (cartoon, especially) and theoretical-practical perspective that knowing the features of quadrinistic language would be tantamount to a single genre “comics” (simplifying and homogenizing look). Finally, the comic strip acts as a pretext for the grammatical exploitation exploration in all units of the four volumes.

**Key Words:** Comics. Language and genre. Textbook.

## OBJETIVO E SUBJETIVO NA TRADUÇÃO DO JORNALISMO PARA OS QUADRINHOS

Maurício Xavier Silva

Este trabalho tem a intenção de analisar a obra de jornalistas-quadrinistas como Joe Sacco, Dan Archer, Alexandre de Maio, entre outros, em busca de um entendimento das técnicas formais que são comuns no jornalismo em quadrinhos, e de como essas técnicas se inserem no debate sobre o papel do jornalismo. O presente trabalho existe como uma continuação do trabalho apresentado por este autor nas 4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, onde o jornalismo em quadrinhos foi colocado em contraste com o jornalismo tradicional, ameaçado financeiramente pelo avanço da internet e das redes sociais, mas relutante em abraçar as novas possibilidades do jornalismo em quadrinhos por uma percebida diferença fundamental entre a subjetividade das HQs e uma potencial objetividade das mídias onde o jornalismo se estabelece tradicionalmente (fotografia, palavra escrita, entre outras). No decorrer da pesquisa, passamos a propor que as obras de jornalismo em quadrinhos propriamente ditas têm relações variáveis com o assunto, por vezes utilizando de técnicas que as aproximam das mídias tradicionais, e da proposta de objetividade, e por vezes aplicando outras técnicas que a distanciam de tais mídias, propondo um valor na subjetividade inerente aos quadrinhos. O presente trabalho pretende utilizar autores como Daniele Barbieri, Walter Benjamin e Gaye Tuchman para articular conceitos como a tradução, as linguagens dos quadrinhos e os rituais de objetividade.

**Palavras-chave:** Jornalismo. Objetividade. Tradução.

## OBJECTIVE AND SUBJECTIVE IN THE TRANSLATION OF JOURNALISM TO COMICS

Maurício Xavier Silva

This paper has the intentintends to analyse the comics journalist works of comics journalists such as Joe Sacco, Dan Archer, Alexandre de Maio, among others, in the searchseeking for unto understanding of the formal techniques that are common in comics journalism and of how these techniques fit in the debate about the role of journalism. The present paper exists aswork is a continuation of the paper presented by this author in the 4th edition of Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, where comics journalism was put in contrast with traditional journalism, financially threatened by the advance of internet and of social networks, but reluctant in embracing the new possibilities of comics journalism because of a perceived fundamental difference between the subjectivity of comics and the potential objectivity of the mediums where journalism establishes itself traditionally (photography, the written word, among others). In the course of the research, we begin to purpose that the works of comics journalism themselves have varying relations with the subject, at times utilizing using techniques which bring them closer to traditional media, and at times applying other techniques which distance them from that media, proposing a value in the subjectivity inherent in comicsproposing a worth in the inherent subjectivity in comics. The present work intends to use authors such as Daniele Barbieri, Walter Benjamin and Gaye Tuchman to articulate concepts such as translation, comics languages and rituals of objectivity.

**Key Words:** Journalism. Objectivity. Translation.

## **A TURMA DA MÔNICA AO LONGO DAS DÉCADAS: O QUE MUDOU E O QUE PERMANECEU NO MUNDO DE MAURÍCIO DE SOUSA DE 1970 ATÉ HOJE**

Monique de Almeida Neves Rodrigues

O cenário das Histórias em Quadrinhos nacionais já vem sendo habitado pelas personagens de Maurício de Sousa desde a década de 1960, quando o cartunista começou a lançar suas primeiras tirinhas no jornal. No ano de 1970 é publicada a primeira revista da *Mônica*, dando início ao império de gibis de Maurício de Sousa, que não apenas se expandiu enormemente de lá para cá, como ainda hoje continua ganhando novos volumes. Ao longo dessas cinco décadas, o estilo do autor foi se modificando, conforme consolidava sua marca enquanto artista e empresário, e lidava com as mudanças culturais e políticas de cada época. Considerando as Histórias em Quadrinhos enquanto gênero discursivo, dotado de suas estabilidades e instabilidades, este trabalho tem como objetivo analisar os recursos temáticos e gráficos utilizados por Maurício de Sousa nas revistas da Turma da Mônica que contribuem de alguma forma para a atualização do gênero, seja confirmando características mais cristalizadas e estabelecidas do mesmo, ou utilizando-se de novas estratégias para reforçar um engajamento do leitor, enriquecimento do material artístico e sucesso comercial. Este trabalho tem como suporte teórico os escritos do Círculo de Bakhtin, definindo-se dentro da área da Análise Dialógica do Discurso, e toma as HQs como um gênero discursivo, ao estudo do qual temos nos dedicado ao longo desta pesquisa (FAPESP: 2017/25974-9).

**Palavras-chave:** Análise dialógica do discurso. Círculo de Bakhtin. História em quadrinho.

## **MONICA'S GANG THROUGH THE DECADES: WHAT CHANGED AND WHAT REMAINED THE SAME IN MAURÍCIO DE SOUSA'S WORLD FROM 1970 TO THE PRESENT**

Monique de Almeida Neves Rodrigues

Brazilian national scenario of comic books has been inhabited populated by Mauricio de Sousa's characters since the 1960's when the cartoonist began to publish his first comics on the newspapers. In 1970 the first *Monica* comic book is launched, giving birth to Maurício de Sousa's comic books empire, which has not only drastically grown ever since, but is still adding news volumes to its library to this until today. During those five decades, the author's style has been gone through some changes, as he consolidated his brand as an artist and entrepreneur, and dealt with the cultural and political changes of each period. Considering Comic Books as a genre of discourse, embedded with its own stabilities and instabilities, this paper aims to analyze the graphic and thematic resources employed by Sousa within Monica's Gang comics which contribute in some way to the renewal of the genre. The mentioned resources may confirm more crystalized characteristics of the genre or represent new strategies to reinforce readership, enrichment of the artistic material and commercial success. Our work is based upon the theoretical production of The Circle of Bakhtin, within the field of Dialogical Discourse Analysis, in which Comic Books are understood as a genre of discourse, to which our research has been specifically focused (grant #2017/25974-9, São Paulo Research Foundation – FAPESP).

**Key Words:** Dialogical discourse analysis. Circle of Bakhtin. Comics.

# A DEFORMAÇÃO EXPRESSIVA NO ESTILO MANGÁ

Nadaja Coelho Guimarães

Durante muito tempo o termo “mangá” foi sinônimo de histórias em quadrinhos feitas no Japão. Hoje em dia, contudo, temos bem definido que os mangás são muito mais do que isso. Eles tornaram-se um gênero distinto com marcas de estilo e narrativas diferenciadas de outras formas de quadrinização. Em um primeiro momento, um dos aspectos mais conhecido e que, até mesmo, choca ao se ter um contato inicial com os mangás, é o estilo caricato dos personagens que costumam ter olhos grandes, bocas pequenas e reações exageradas, como nariz explodindo de sangue em momentos de excitação, olhos saltando para fora do rosto, cabeças desproporcionais ao restante do corpo etc. Neste trabalho analisaremos o modo como a escolha de representar os personagens e, até mesmo objetos, deformando-os, advém do interesse maior dos autores na transmissão da emoção, do dinamismo e, principalmente, da expressividade das reações e sensações dos personagens, de modo que os autores abdicam de fazer uma representação em um estilo mais acadêmico e/ou realista. Refletiremos, também, sobre essa forma de caricatura presente nos mangás, apesar de até poder transmitir uma sensação grotesca, termina por suscitar uma conexão entre o leitor e a obra, de modo que ele consiga compreender e experimentar, no processo de leitura, as emoções e as reações vivenciadas pelos personagens. Para tanto, basear-nos-emos nas obras de McCloud (1993; 2006) que falam sobre algumas singularidades entre mangás e comics, MacWilliams (2008) e Craig (2000) que abordam a relação dos mangás com a tradição da caricatura japonesa e Barbieri (2007) para uma melhor definição do conceito de caricatura e as suas aplicações.

**Palavras-chave:** Mangás. Estilo. Caricatura.

## THE EXPRESSIVE DEFORMATION PRESENT IN MANGA STYLE

Nadaja Coelho Guimarães

Since For a long time the term “manga” was used to refer to comics that were produced in Japan. Nowadays, however, we have well-defined that manga are much more than that, they have become a distinct genre with style marks and different narratives when comparing with other forms of cartooning. Nowadays we have a greater understanding that mangas are much more than that, becoming a distinct genre with its own style and unique narrative, being apart from other types of comics. When we firstly see a manga, one of the most noticeable aspects is the characters’ style which resembles elements of a caricature aspects that are most noticeable and that many times can cause certain bewilderment on the reader. These characters, who often have large eyes, small mouths and overreactions, such as nose bursting with blood in moments of excitement, eyes jumping out of their sockets, heads with disproportionate sizes compared to the rest of the body, etc. have big eyes, small mouths and exaggerated reactions, represented by bleeding noses in moments of excitation, eyes popping out of their sockets, heads unproportional to their bodies, etc. In this work we will analyze the way in which the choice of representing the characters and, even objects, deforming them, comes from the authors’ greater interest in the transmission of emotion, dynamism and, above all, the expressiveness of the reactions and sensations of the characters, in such a way that the authors give up making a representation in a more academic and / or realistic style. In this paper, we will analyse the way that this elements and choices on how to represent the characters and objects comes from the necessity of a greater transmission of emotions, dynamics, and most important, the expressiveness of the character’s emotions and sensations, generating an unnecessary of academical or realistical representation. We will also reflect on how this form of caricature present in manga, even though it may convey a grotesque feeling, ends up raising a connection between the reader and the work, so that he can understand and experience the thrills and reactions experienced by the characters in the reading process. We will also look at the way that this form of caricature used in mangas, despite sometimes can be seen as gross, can ultimately create a greater bond between the reader and the work, in such a way that he can comprehend and feel, in his process of reading, the emotions and reactions that the character is undergoing. For such, we will resort to the work of McCloud (1993) (2006) that speak on the singularities between manga and comics, MacWilliams (2008) and Craig (2000) who speak on the relation between manga and the tradition of Japanese caricature, and Barbieri (2007) will be referred for a better definition on the concepts of caricature and its applications.

**Key Words:** Manga. Style. Caricature.

# EXPRESSÃO FACIAL NO MANGÁ: UM VOCABULÁRIO PRÓPRIO

Natali Furquim de Souza

André Luiz Battaiola

O mangá, história em quadrinhos japonesa, possui elementos que o diferencia de outros tipos de histórias em quadrinhos. Um deles é a expressão facial dos personagens que possui significados próprios, relacionados não somente à cultura japonesa, mas também à própria linguagem do mangá. Com o objetivo de compreender as expressões faciais utilizadas no mangá, este artigo apresenta uma análise sobre a relação entre as expressões faciais, as emoções representadas por elas e seus significados dentro da linguagem do mangá. Esta pesquisa se classifica como básica, descritiva e qualitativa, dando continuidade aos estudos sobre expressões faciais no mangá realizados por Souza e Battaiola (2017), utiliza para análise das amostras os estudos de McCloud (2006) sobre expressões faciais nos quadrinhos e os estudos de Russell (1999) sobre as emoções humanas, bem como complementa a pesquisa desenvolvida por Cohn (2010) sobre a linguagem do mangá. Para esta análise foram coletadas 60 expressões faciais encontradas em 12 diferentes títulos de mangá. Na primeira fase de análise essas amostras foram decompostas utilizando as expressões faciais apresentadas por McCloud (2006), em seguida foram nomeadas de acordo com seus significados dentro da linguagem do mangá, e por fim foram alocadas no diagrama circunflexo de Russell (1999) de acordo com a emoção que representavam. Como resultado, obteve-se um painel semântico composto pelas amostras coletadas e os resultados obtidos em cada fase da análise para cada uma das expressões faciais. As conclusões reforçam a ideia de que o mangá possui uma linguagem própria, o que exige que tanto o quadrinista quanto o leitor tenham familiaridade com ela, o primeiro para reproduzi-la e o segundo para compreendê-la. Assim, o painel é uma importante fonte de referência e consulta, funcionando como um dicionário.

**Palavras-chave:** Mangá. Expressões faciais. Emoção.

# MANGAS' FACIAL EXPRESSIONS: ITS OWN VOCABULARY

Natali Furquim de Souza

André Luiz Battaiola

The manga (Japanese comics) has elements that make it different from others other comics, one of these elements are facial expressions of characters, that have unique meanings and are related not only to Japanese culture, but also to mangas' language. In order to understand the mangas' facial expressions this article present an analysis about relationship between facial expressions, emotions represented by them and their meanings in mangas' language. This research is classified like as basic, descriptive and qualitative, it continues the studies about mangas' facial expressions done by Souza e Battaiola (2017), use studies of McCloud to do samples analysis (2006) about comics facial expression and studies of Russell (1999) about humans' emotions to analyze the samples. T, this research also complements the studies of Cohn (2010) about mangas' language. For this analysis it was collected 60 facial expressions found in 12 different different manga titles. , In the first phase of analysis these samples were decomposed using the facial expressions presented by McCloud (2006), then they were named according to their meanings within the manga language, and finally they were allocated in Russell's (1999) circumplex diagram of according to the emotion they represented in the analysis' first stage these samples were decomposed using the facial expressions presented by McCloud (2006), then the samples were named according to their meanings in the mangas' language, and finally they were placed in Russell's circumplex diagram (1999) according to the emotion they represented. The conclusions reinforce the idea that the manga has its own language, which requires both the cartoonist and the reader to be familiar with it, the first to reproduce it and the second to understand it. Thus, the panel is an important source of reference and consult, functioning like a dictionary.

**Key Words:** Manga. Facial expressions. Emotion.



## CATEGORIZAÇÃO E ANÁLISE DE *GRAPHIC NOVELS* BRASILEIRAS

Nobuyoshi Chinen  
Roberto Elísio dos Santos

Termo que desperta controvérsias entre os pesquisadores e teóricos, *graphic novel* tornou-se, desde a década de 1980, sinônimo de histórias em quadrinhos. Normalmente, essa expressão está relacionada a edições de quadrinhos distribuídas para livrarias e que possuem um diferencial (em relação às publicações periódicas) quanto à impressão, ao acabamento, à estética e à narrativa, sendo voltada para um público leitor mais velho e mais exigente. No que se refere à produção brasileira de quadrinhos, as *graphic novels* começaram a ser desenvolvidas nos anos 1990 e, inicialmente, enfrentaram desafios relacionados ao custo de impressão e à distribuição. Mas, no século XXI, passaram a ser uma alternativa para os autores de narrativas gráficas sequenciais no país, que encontraram um nicho de mercado em lojas especializadas. Dessa forma, os autores conseguem, com edições fechadas, contendo apenas uma história, espaço para experimentação artística e para dar vazão a seus sentimentos e ideias. Este trabalho tem a preocupação de categorizar (ficção, jornalística, autobiográfica, biográfica/histórica ou narração que aborde um tema social) e analisar *graphic novels* realizadas por artistas nacionais, identificando elementos gráficos, de estilo e narrativos de trabalhos publicados em anos recentes. A análise das obras selecionadas será feita de acordo com conceitos elaborados por Will Eisner, Thierry Groensteen, entre outros pensadores da Nona Arte.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. *Graphic novels*. Brasil.

## CATEGORIZATION AND ANALYSIS OF BRAZILIAN GRAPHIC NOVELS

Nobuyoshi Chinen  
Roberto Elísio dos Santos

Graphic novel, a term that stirs controversies between researchers and theorists, graphic novel has become, since the 1980s, synonymous of comics. Typically, this expression is related to comic editions distributed to bookstores and which have a differential (in relation to periodicals comic books) in terms of printing, finishing, aesthetics and narrative, being targeted to an older and more demanding readership. With regard to Brazilian comic production, graphic novels began to be developed in the 1990s and initially faced challenges related to the printing and distribution cost of printing and distribution. But in the 21st century, they became an alternative for the authors of sequential graphic narratives in this country, who found a market niche in specialty stores. In this way Thus, Thus, the authors get space for artistic experimentation and to give vent to their feelings and ideas with closed editions, containing only one the authors achieve, with closed editions, containing only a story, space for artistic experimentation and to give vent to their feelings and ideas. This work is focused on categorizing (fiction, journalistic, autobiographical, biographical/historical or narration that addresses a social theme) and analyzing graphic novels performed by national artists, identifying graphic elements, style and narratives of works published in recent years. The analysis of the selected works will be done according to concepts elaborated by Will Eisner, Thierry Groensteen, among other thinkers of the Ninth Art.

**Key Words:** Comics. Graphic novels. Brazil.

## OPINIÃO POLÍTICA, MAS COM HUMOR: A ELEIÇÃO PRESIDENCIAL BRASILEIRA DE 2018 PELO OLHAR DAS TIRAS CÔMICAS

Paulo Ramos

Nos jornais brasileiros, os quadrinhos tendem a ser produzidos por meio de dois gêneros distintos, as charges e as tiras cômicas. Ainda que não seja uma regra, a fonte preferida das charges costuma ser o noticiário político, estabelecendo com ele um diálogo intertextual. Nas tiras cômicas, por outro lado, os temas dialogam mais com o cotidiano ou com alguma característica do personagem – ou dos personagens – da narrativa para a produção do humor. Mas há também casos de tiras em que o cenário político do país é utilizado como tema principal para criticar a realidade por meio da comicidade das histórias, como ocorreu durante a Ditadura Militar (1964-1985). Com a redemocratização, em que pese a existência de um ou outro caso episódico, essa tradição ficou um tanto perdida. Por isso, chama a atenção a relação entre humor e política percebida em tiras cômicas durante as eleições presidenciais de 2018. Os fatos relacionados aos principais candidatos foram usados como mote para a produção do humor. Registrar e discutir como as tiras cômicas refletiram esse momento histórico é o objetivo central desta comunicação. A análise será feita em séries veiculadas pela *Folha de S.Paulo* entre agosto, mês de registro das candidaturas e de início da campanha eleitoral, e outubro, data da realização do segundo turno e da definição de Jair Bolsonaro como vencedor do pleito. Para além do registro em si, a exposição procurará também demonstrar que os autores se posicionaram politicamente sobre a disputa, contrariando a própria norma editorial do jornal, que era a de manter uma postura mais neutra na abordagem das notícias sobre a eleição. O arcabouço teórico será interdisciplinar. Parte será ancorada em estudos do humor gráfico e das histórias em quadrinhos. Outra parte advirá de autores que analisaram o momento contemporâneo político brasileiro.

**Palavras-chave:** Tiras cômicas. Humor. Política.

## POLITICAL OPINION, BUT WITH HUMOR: THE BRAZILIAN PRESIDENTIAL ELECTION OF 2018 BY COMIC STRIPS' POINT OF VIEW

Paulo Ramos

In Brazilian newspapers, comics tend to be produced through two distinct genres, political cartoons and comic strips. Although it is not a rule, the preferred source of the political cartoons is the political news, establishing with him it an intertextual dialogue. In comic strips, on the other hand, the themes dialogue more with the everyday or with some element of the character - or the characters - of the narrative for the production of humor. But there are also cases of strips in which the country political scene of the country is used as the main theme to criticize reality through the comedy of stories, as occurred during the Military Dictatorship (1964-1985). With the re-democratization, in spite of the existence of one or another episodic case, this tradition was somewhat lost. Therefore, the relationship between humor and politics perceived in comic strips during the 2018 presidential elections draws attention. The facts related to the main candidates were used as a motto for the production of humor. The central objective of this communication is to record and discuss how the comic strips reflect this historical moment. To record and discuss how the comic strips reflected this historical moment is the central goal of this communication. The analysis will be done in a series published by *Folha de São Paulo* between August, month of registration of the candidatures and beginning of the electoral campaign, and October, date of the second round and the definition of Jair Bolsonaro as the winner. In addition to the registration itself, the exhibition will also seek to demonstrate that the authors have positioned themselves politically on the dispute, contrary to the newspaper's own editorial standard, which was to maintain a more neutral stance in approaching news about the election. The theoretical framework will be interdisciplinary. Part will be anchored in studies of graphic humor and comics. Another part will come from authors who analyzed the contemporary Brazilian political moment.

**Key Words:** Comic strips. Humor. Politics.

# PRODUÇÃO SEMÂNTICA NOS PLANOS DISCURSIVOS IMAGÉTICOS DE MANGÁS

Rafael Schuabb Poll da Fonseca

Esta pesquisa dá continuidade ao estudo desenvolvido durante o curso de mestrado de Linguística na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e contribui com o campo teórico dedicado às histórias em quadrinhos japonesas, mais especificamente na área aplicada à produção semântica verbo-imagética nesse gênero discursivo. Propõe-se aprimorar a identificação e o refinamento teórico acerca dos planos discursivos codificadores de sentidos que compõem seu estrato imagético e que foram encontrados na pesquisa realizada anteriormente. Como arcabouço teórico pertinente à análise do discurso de base enunciativa, são empregados os conceitos de semântica global, práticas intersemióticas e competências discursivas, presentes nas obras *Gênese dos discursos* (2008) e *Análise de textos de comunicação* (2011), de Dominique Maingueneau, além de retomar a reflexão de Michel Foucault sobre as relações entre palavras e imagens em *Isto não é um cachimbo* (2008). Do campo dos estudos aplicados às histórias em quadrinhos, ressalto aqueles realizados por Will Eisner (2010), Umberto Eco (2011) e Sônia Luyten (2000), entre outros pesquisadores relevantes. A partir desses referenciais teóricos, a presente pesquisa propõe investigar a materialidade do discurso verbo-imagético das histórias em quadrinhos japonesas, e compreender como a relação entre os diversos elementos que compõem esse discurso é capaz de uma produção semântica exclusiva desse gênero textual.

**Palavras-chave:** Análise do Discurso. Semântica Global. Produção Semântica.

## HQS SÃO O QUÊ? ALGUMAS FORMAS DE ENQUADRAMENTO NOS CURSOS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM FORTALEZA

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

As histórias em quadrinhos, aos poucos, vão se tornando objeto de análise dentro do espaço acadêmico universitário, principalmente graças à sua inclusão nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e no Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE). Porém, como elas tendem a ser percebidas em trabalhos de pós-graduação dentro do espaço acadêmico, tanto por orientadores quanto por orientandos? Ferramentas? Gêneros textuais? Cartilhas? Uma forma de linguagem? De outra maneira? Assim, o objetivo do presente trabalho é analisar as potenciais e diferentes formas de “enquadramento” (*framing*), conforme termo proposto por Goffman (2012), a partir de propostas de Bateson & Ruesch (1988) e Watzlawick, Beavin & Jackson (2002) das histórias em quadrinhos quando elas se tornam objeto de análise dentro dos programas de pós-graduação; tais enquadramentos, a nosso ver, se tornam “metassignos” cuja finalidade seria a de funcionarem como “instruções de uso”, conforme proposto por Volli (2007). Para a constituição de nosso corpus, vamos nos restringir a cerca de 10 monografias de especialização, dissertações e teses, oriundas de áreas como Educação, Letras Vernáculas, Inglês e Física, por exemplo, e defendidas nas duas universidades públicas de Fortaleza (Universidade Federal do Ceará e Universidade Estadual do Ceará) entre 2000 e 2018. Nossa hipótese é de que os quadrinhos tendem a ser percebidos por enquadramentos constituídos e mantidos dentro dos determinados campos, no sentido proposto por Bourdieu (1989) que deles se apropriam.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Enquadramento. Pós-graduação.

## COMICS ARE WHAT? SOME FORMS OF FRAMING IN POSTGRADUATE COURSES IN FORTALEZA

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Comics have been gradually becoming object of analysis within the university academic space, mainly thanks due to their inclusion in the National Curriculum Parameters (PCN) and the National Library-in-School Program (PNBE). However, how do they tend to be perceived in postgraduate work within academic space, both by teachers and by students? Tools? Textual genres? Booklets? A form of language? Other way? Thus, the objective of the present work is to analyze the potential and different forms of “framing” comics when they become object of analysis within the postgraduate programs, according to the term proposed by Goffman (2012), from the proposals by Bateson & Ruesch (1988), and Watzlawick, Beavin & Jackson (2002) of stories in comics when they become object of analysis within postgraduate programs; such frameworks, in our view, become “metassigns” whose purpose would be to function as “instructions for use”, as proposed by Volli (2007). For the constitution of our corpus, we will restrict ourselves to about 10 monographs of specialization, dissertations and theses, from areas such as Education, Vernacular Language Letters, English and Physics, for example, and that were defended in the two public universities of Fortaleza (Federal University of Ceará and State University of Ceará) between 2000 and 2018. Our hypothesis is that comics tend to be perceived by frameworks built and maintained within certain fields that appropriate them, in the sense proposed by Bourdieu (1989) that they appropriate.

**Key Words:** Comics. Framework. Postgraduate studies.

# IMAGENS, LOUCOS E ASILOS: A CONSTRUÇÃO DE UMA MEMÓRIA DA LOUCURA PELAS HISTÓRIAS EM QUÁDRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Robson Santos Costa

As histórias em quadrinhos, em especial do gênero de super-heróis, sempre utilizaram elementos oriundos de estudos científicos de variadas áreas. No campo das Ciências Sociais, os estudos sobre o tema da loucura, em especial de Michel Foucault (1978) a partir dos anos 1960, tiveram uma influência direta na produção de narrativas ficcionais do universo desses personagens. No campo da arte, a loucura já é representada há séculos, passando pela pintura de Bosch ao teatro de Shakespeare. Nosso objetivo neste trabalho é verificar como se dá a construção de uma memória da loucura e de suas instituições pela linguagem das narrativas de super-heróis dos anos 1980, em especial, das *graphic novels* *A Piada Mortal* de Alan Moore e Brian Bolland e *Asilo Arkhan* de Grant Morrison e Dave McKean. Entendemos as histórias em quadrinhos como um gênero discursivo no sentido bakhtiniano (2011) e, como tal, como um instrumento que constrói memórias e sentidos e que cria, no âmbito do social, enunciados sobre a loucura, o louco e as instituições sociais destinadas a tal área. Como referencial teórico adotamos Foucault (1978) para a discussão acerca da loucura; os estudos de Bergson (2006) e Halbwachs (2004), para um diálogo sobre a memória e o esquecimento e de histórias em quadrinhos por Cirne (1972), McCloud (2004) e Chinen (2011). Nossa metodologia fundamenta-se em Postema (2018) que entende que o sentido construído pela linguagem das histórias em quadrinhos ocorre pelos fragmentos que compõem o todo narrativo. Concluímos que as obras analisadas funcionam como um instrumento de construção da memória da loucura e de seus atores, por meio de um dialogismo entre discursos artísticos e científicos e de produção de sentidos.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Memória. Loucura.

# IMAGES, MENTALLY ILL PEOPLE CRAZY AND ASYLUMS: BUILDING A MEMORY OF MADNESS THROUGHBY THE SUPERHERO COMICS

Robson Santos Costa

Comics, especially of the superhero genre, have always used elements from scientific studies in a variety of areas. In the field of Social Sciences, studies on the theme of madness, especially Michel Foucault (1978) from the 1960s, had a direct influence on the production of fictional storytellings of these characters of the universe of these characters. In the field of art, madness has been represented for centuries, going through Bosch's painting to Shakespeare's theater. Our goal in this work is to verify how the construction of a memory of madness and its institutions by the language of the storytelling of superheroes of the 1980s, in particular, of the graphic novels *The Killing Joke* by Alan Moore and Brian Bolland and *Arkhan Asylum* by Grant Morrison and Dave McKean. We understand comics as a discursive genre in the Bakhtinian sense (2011) and, as such, as an instrument that builds memories and senses and which creates, within the social context, statements about madness, insanity and social institutions aimed at such area. As a theoretical reference we use Foucault (1978) for the discussion about madness; the studies of Bergson (2006) and Halbwachs (2004), for a dialogue about memory and forgetfulness and of comics by Cirne (1972), McCloud (2004) and Chinen (2011). Our methodology is based on Postema (2018), which understands that the meaning constructed by the comics language of comics comes from the fragments that make up the whole narrative. We conclude that the analyzed works function as an instrument to build the memory of madness and its actors, through a dialogue between artistic and scientific discourses and the production of meanings.

**Key Words:** Comics. Memory. Madness.

## FUTEBOL E POLÍTICA EM TIRAS BRASILEIRAS SOBRE AS COPAS DO MUNDO DE 2014 E 2018

Rosângela Aparecida Dantas de Oliveira

Este trabalho tem como objetivo apresentar uma análise discursiva de produções locais publicadas no jornal *Folha de S. Paulo* por ocasião da realização das Copas do Mundo de Futebol de 2014 no Brasil e de 2018, na Rússia. Esse recorte responde nosso interesse como pesquisadora na relação existente entre futebol e sociedade no Brasil (cf., entre outros, GUEDES, 2006, FRANCO-JÚNIOR, 2007 e CAMPOS, 2015) e como esta se materializa em produções de quadrinhos. Partimos de uma concepção das tiras cômicas como um gênero do discurso, ou seja, um dispositivo comunicacional sócio-historicamente definido (MAINGUENEAU, 1998). Desta sorte, entendemos que o estudo de um gênero em uma dada sociedade, explorando a relação entre suas características discursivo-enunciativas, a espacialidade social e as circunstâncias históricas (BEACCO, 2004 e FANJUL, 2015), pode nos proporcionar diferentes dados sobre essa sociedade. Assim, em nosso trabalho nos debruçamos sobre tiras cômicas de produção local publicadas em jornais diários, visto que estas, diferentemente das tiras estrangeiras, têm a tendência a dialogar com características e idiosincrasias do público local, bem como com os fatos que são notícia no momento de sua publicação. Nos casos que analisamos, esses fatos se dão em um contexto que constitui um dos momentos mais complexos da história do Brasil, a saber, aquele vivido desde junho de 2013, coincidindo com os preparativos para a realização do Mundial de Futebol da Fifa no Brasil, até o presente momento. Para analisar a produção de sentido nas tiras, mobilizamos os conceitos de cena da enunciação, hiperenunciador e participação (MAINGUENEAU, 2008) contemplando tanto em seu aspecto gráfico como verbal. Constatamos que as tiras refletem um entrelaçamento entre política e futebol e, ao longo do trabalho, apresentamos como isso ocorre.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Futebol. Cena da enunciação.

## FOOTBALL AND POLITICS IN BRAZILIAN COMIC STRIPS ABOUT THE 2014 AND 2018 WORLD CUPS

Rosângela Aparecida Dantas de Oliveira

This paper aims to present a discursive analysis of local productions published in *Folha de S. Paulo*, a Brazilian newspaper, during the 2014 FIFA World Cup in Brazil and the 2018 FIFA World Cup in Russia. As a researchers, we are interested in the relationship between football and society in Brazil (see, among others, GUEDES, 2006, FRANCO-JÚNIOR, 2007 and CAMPOS, 2015) and how this relationship is verified in the comics. We approach the comic strips as a discursive genre, that is, as a socio-historically defined communicational device (Maingueneau, 1998). So, we understand that studying a discursive genre in a society, exploiting exploring the relationship between its discursive-enunciative characteristics, social spatiality and historical circumstances (BEACCO, 2004 and FANJUL, 2015), can provide us different data about that society. In our study we focus comic strips of local production published in daily newspapers, since, differently from the foreign strips, they dialogue with the characteristics and idiosyncrasies of the local public, as well as with events that are news at the time they are published. In our case, these events occur in a context considered one of the most complex moments in the history of Brazil, namely the one that has been going on since June 2013, during the preparations for the realization of the Fifa Football World Cup in Brazil until this moment. To analyze the production of meaning in the comic strips we use the concepts of scene of enunciation “hyperenunciatorhyper enunciator” and “participationparticipation” (MAINGUENEAU, 2008) and we observe both its graphic and verbal aspects. We notice that the strips present a link between politics and football and, throughout this work, we present how it happens.

**Key Words:** Comics. Soccer. Scene of enunciation.

## ESPIRALADO: UM ESTUDO DA CONSTRUÇÃO DO GÊNERO HORROR NO MANGÁ *UZUMAKI* DE JUNJI ITO

Thiago Yudi Watanabe

Aflorar o sentimento de horror nos quadrinhos é sujeitar o leitor ao que Howard Phillips Lovecraft (2007) definiu como “a emoção mais antiga e mais forte da humanidade”: o medo. O objetivo, neste trabalho, é caracterizar de que maneira é construída a atmosfera de horror por meio da linguagem dos quadrinhos. O mangá *Uzumaki* de Junji Ito (1998) é o objeto de estudo, constituído de vinte capítulos. A trama se concentra no relato de Kirie Goshima acompanhada de seu namorado Suichi Saito acerca de estranhos eventos na cidade de Kurouzu-cho ligados a espirais, a materialização de uma força sobrenatural que aterroriza seus habitantes. Os padrões espiralados manifestam-se, por exemplo, em lesmas, ondulação dos cabelos, redemoinhos etc. Para Carroll (1999), o gênero do “horror artístico” caracteriza-se pela sua “capacidade de provocar certo afeto (affect)”, isto é, possui como marca o sentimento que ele deseja transmitir, neste caso, o de horror para o leitor. Assim, as espirais apropriam-se da figura do monstro nas obras de horror desenvolvido pela trama como letal, mas mais importante, repugnante. É possível, com base nos estudos de Acevedo (1990), Cagnin (2014), Postema (2018), Ramos (2010) e Gravett (2006), explicitar conexões entre a linguagem dos quadrinhos e a construção narrativa de horror no mangá, sobretudo nos enquadramentos ausentes de linguagem verbal - face das personagens (olhos arregalados), ambientes e cadáveres distorcidos, ângulos de visão (primeiro plano e plano de detalhe), tratando-se do gênero mangá.

**Palavras-chave:** Horror. Mangá. *Uzumaki*.

## OS LIMITES DA NARRATIVA: O ROMANCE POLICIAL EM *DO INFERNO*

Ulisses Marques Rocha Franco

Partindo dos assassinatos de 5 mulheres no East End de Londres em 1888, passando pelas teorias da conspiração, produções históricas e ficcionais, chegando às investigações policiais que persistem nos dias de hoje, os crimes de Jack, o Estripador, ainda fazem parte do imaginário popular, inicialmente britânico e agora, com toda certeza, mundial. A novela gráfica *Do Inferno* (From Hell: Being a Melodrama in Sixteen Parts), de Alan Moore e Eddie Campbell, publicada originalmente entre 1986 e 1996, entra nessa espiral de produções sobre os horrendos crimes londrinos por meio do fantástico, do conspiratório, do literário, do gráfico e do histórico. Uma novela que expõe a identidade do criminoso, sua relação com a monarquia britânica do período vitoriano, os procedimentos investigativos e as convulsões sociais resultantes do crime, *Do Inferno* é um exemplo de Romance Policial. Explorando a diversidade desse gênero narrativo - entre o investigador analítico clássico, o detetive dúbio do hard-boiled, a paródia e a mescla de estilos - o objetivo deste artigo é enquadrar a novela gráfica de Moore e Campbell como parte dessa produção por meio da exemplificação com base nos termos de Borges, Piglia e Todorov sobre o gênero. Além disso, é parte integrante desta proposta a busca pelas peculiaridades dessa novela: seu exemplo específico como literatura em quadrinhos (no debate com EISNER e McCLOUD) e o modelo interpretativo de Moore sobre os acontecimentos e seu processo de produção que leva ao extremo a fronteira tênue entre o fato de 1888, a historiografia sobre o acontecido, a narrativa criada pelo autor de forma consciente e os resultados esperados dentro da relação entre Literatura e História.

**Palavras-chave:** História e Literatura. Romance Policial. Historiografia e Narrativa.

## THE LIMITS OF THE NARRATIVE: THE DETECTIVE NOVEL IN *FROM HELL*

Ulisses Marques Rocha Franco

Starting from the murders of five women in the London's East End in 1888, observing the conspiracy theories, historical and fictional productions culminating with the police investigations which persist up to the current days, the crimes of Jack the Ripper are still part of the popular imagination initially British and now, in all likelihood, the whole world. Beginning with the murders of five women in London's East End in 1888, through conspiracy theories, historical and fictional productions to the ongoing police investigations, the crimes of Jack the Ripper are still part of the popular imagination, initially British and now, certainly, worldwide. Alan Moore and Eddie Campbell's graphic novel *From Hell: Being a Melodrama in Sixteen Parts*, originally published between 1986 and 1996, enters starts the productions about horrendous crimes through the fantastic, the conspiracy, literary, graphic and historical bias. A novel that exposes the identity of the criminal, his relationship with the British monarchy of the Victorian period, the investigative procedures and the social convulsions resulting from the crime, *From Hell* is an example of Detective Novel. Exploring the diversity of this narrative genre - between the classical analytic investigator, the dubious hard-boiled detective, the parody and the blend of styles - the purpose of this article is to frame Moore and Campbell's graphic novel as part of this production following the theories by Borges, Piglia and Todorov. In addition, it is part of this proposal the search for this novel the peculiarities of this novel: his specific example as comic book (in the debate with EISNER and McCLOUD) and Moore's interpretive model of the events and his production process that leads to the border between the fact of 1888, its historiography, the narrative created by the author in a conscious way and the expected results within the relation between Literature and History.

**Key Words:** History and Literature. Detective Literature. Historiography and Narrative



# ESTUDOS CULTURAIS E LITERATURA DE AUTO IDENTIFICAÇÃO: UMA ANÁLISE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO *CAPITÃO PRESENÇA*

Utanaan Reis Barbosa Filho  
William Alves de Laethe

O presente estudo retrata uma pesquisa sobre a literatura de autoidentificação e a sua aplicação nos quadrinhos do *Capitão Presença*. Tem como base a área marginalizada, e como objeto da pesquisa os sentidos interpretativos e humorísticos presentes na sociedade. O objetivo deste trabalho surgiu da necessidade de estudar particularidades de um super-herói brasileiro considerado pela sociedade como algo “nada convencional”. O referencial metodológico está apoiado nas abordagens teórica dos estudos culturais de obras como *A identidade cultural na pós-modernidade*, de Stuart Hall, e *Espaço e inclusão na literatura brasileira*, de Regina Dalcastagnè. Em seguida, a contribuição deste debate será instrumentalizada para interpretar determinadas passagens dos quadrinhos, com o objetivo de descrever as diversas interpretações em torno da autoidentificação, ou seja, as leituras pró e contrárias à realidade representada nos quadrinhos analisados. Assim, busca-se entender os quadrinhos não somente como uma produção estética e artística, mas também como uma representação das novas concepções sociais, com destaque das alternâncias do sentido de acordo com vivências culturais, o contexto e período em que a publicação se insere. Por fim, o intuito com os resultados da pesquisa é somar às novas abordagens de estudos culturais e servir como material pedagógico nas disciplinas ministradas no curso de graduação em Letras da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro.

**Palavras-chave:** Estudos Culturais; Capitão Presença (personagem). Maconha.

# CULTURAL STUDIES AND LITERATURE OF AUTO SELF IDENTIFICATION: AN ANALYSIS OF *CAPITÃO PRESENÇA* COMIC BOOKS

Utanaan Reis Barbosa Filho  
William Alves de Laethe

The present study retreats shows a research about the Auto Self Identification of Literature and its applications on the comic books of *Capitão Presença*. It is based on a base of the marginalized area, being an object of research its interpretative and humoristic directions are present in the society. Having as object of the research the interpretative and humoristic senses present in the society. The need to study the particularities of a Brazilian superhero considered by society as something “unconventional” appears as the aim of this work. The objective of this work came to light due the necessity of the studies of the particularities of a Brazilian super-hero considered in the society as “Non-Conventional”. The methodologic reference is been supported by theoretical approaches of cultural studies of works like *Cultural identity in post-modernity*, by Stuart Hall, and *Space and its inclusion in Brazilian Literature*, by Regina Dalcastagnè. Furthermore, the contribution of this debate will be exploited to interpret certain passages of comics, aiming at describing the different interpretations around the self-identification, that is, the readings pros and cons about the reality represented in the analyzed comics. The contribution of this debate will be instrumentalized to interpret certain passages of the comic book, with the objective of writing diverse interpretations with auto identification, in other words, the pros literatures is contrary to the reality represented on the analyzed comic books. Therefore, it is sought to understand that the comic books are not just not only as an aesthetics and artists artistic productions but also as a representation of the new social conceptions, highlighting the alternations of meaning according to cultural experiences, the context and period in which the publication is inserted but also as a representation new social conceptions, with emphasis on the alternation of agreements on social experiences, with context and period in which the publicity fits. Finally, the aim of the research results is to add new approaches to cultural studies and to serve as pedagogical material in the subjects taught in the Undergraduate degree in Languages at the Federal Rural University of Rio de Janeiro. To finalize, the instict of the resultados of the research is to add up the new approaches of cultural studies and serve as pedagogical material in diciplines which are ministered in faculty of Letras at Federal University of Rural of Rio de Janeiro.

**Key Words:** Cultural Estudios. Capitão Presença. Marijuana.

**QUADRINHOS,  
LITERATURA  
E ARTE**

## PESSOAS REAIS E SEUS PODERES FANTÁSTICOS NAS REALIDADES INVENTADAS DO SHOJO MANGÁ

Adriane Carvalho Torquato

Uma adaptação sobre personagens e eventos históricos pode despertar grande interesse pela figura ou pelo período retratado e, a partir disso, gerar uma demanda por narrativas semelhantes, como ocorreu com o mago *onmyōji* Abe no Seimei (921-1005) e o *daimyō* Oda Nobunaga (1534-1582), que se tornaram protagonistas em quadrinhos, filmes, peças de teatro, videogames e outras mídias populares. A recriação de figuras históricas como personagens é bastante comum e frequentemente apresentada a trajetória de vida da pessoa retratada buscando um viés de realidade ao expor os fatos. No entanto, o compromisso com a realidade não é fator determinante para o sucesso de uma trama envolvendo pessoas reais. Em narrativas com elementos fantásticos é possível observar formas distintas de caracterização dessas personagens, já que, por não existir preocupação com o realismo da trama, transformações na aparência e personalidade, além da atribuição de habilidades sobre-humanas são realizadas para adequar a figura histórica às necessidades do enredo. Com isto em vista, analisaremos algumas possibilidades de representação de personagens históricas reais no shōjo mangá e buscaremos verificar como as alterações feitas em suas personalidades adequam a reinterpretação do indivíduo real aos ideais estéticos e narrativos do meio, tendo como base os estudos sobre criação e recepção do *shōjo mangá* realizados por Aoyama (2010), assim como as análises de Miller (2008; 2014) sobre a popularização de figuras históricas através de suas representações midiáticas.

**Palavras-chave:** *Shōjo mangá*. Personagens históricas. Adaptação.

## REAL PEOPLE AND THEIR FANTASTIC POWERS ON INVENTED REALITIES OF SHOJO MANGA

Adriane Carvalho Torquato

Adaptations about real people's lives and historical events may give rise to great interest in the historical figure or the period portrayed, thus , creating a demand for similar narratives, as was the case of the *onmyōji* Abe no Seimei (921-1005) and the *daimyō* Oda Nobunaga ( 1534-1582), who became protagonists in comics, movies, plays, video games and other popular media forms. The recreation of historical figures as characters is quite common and it is usual to present a person's life trajectory seeking a bias of reality. However, commitment to reality is not a determining factor for the success of a plot involving real people. Narratives with fantastic elements show distinct forms of characterization, since there is no concern with the realism of the plot, so transformations in appearance and personality, in addition to the attribution of superhuman abilities can be made with the purpose of fitting the historical figure into an ideal view or archetype characteristic of the chosen narrative genre. This paper will try to analyze possibilities of representation of historical figures in shōjo manga and then verify how changes made by authors in their personalities adapt the image of the real individual to the aesthetic and narrative ideals of the medium, based on studies on *shōjo manga* creation and reception written by Aoyama (2010), as well as Miller's (2008; 2014) works on popularization of historical figures through their representations in different kinds of media.

**Key Words:** *Shōjo manga*. Historical figures. Adaptation.

## REALISMO QUE EMBELEZA: A INVENÇÃO DOS QUADRINHOS MODERNOS

Alexandre Linck Vargas

Permanece problemático o que divide os quadrinhos clássicos dos modernos. Dan Mazur e Alexander Danner, em *Comics: a global history* (2014), começam sua cronologia por 1968, tendo a Zap Comix como principal divisor. Já em *Un art en expansion: dix chefs-d'oeuvre de la bande dessinée moderne* (2015), de Thierry Groensteen, a obra mais antiga analisada é *Una ballata del mare salato*, de Hugo Pratt, publicada entre 1967 e 1969. Essa modernidade, supostamente nascida ao final da década de 1960, foi anunciada em sua própria época, fosse por Moacyr Cirne (1971), Oscar Masotta (1982), Oreste del Buono (1969) ou pela Socerlid, ainda que esta de maneira reativa, em sua exposição *Bande Dessinée et Figuration Narrative*, de 1967. Observam-se quatro linhas que molduram o quadro da mudança para o quadrinho moderno, a saber, a artístico-institucional (dupla captura entre o mundo da arte e dos quadrinhos), a adulto-autoral (modo orgânico que correlaciona defesa da autoria e adultidade), a intelectual (produção de leitura crítica, dos fanzines às publicações acadêmicas) e a erótico-editorial (o livro de luxo e a sedução das artes visuais) (LINCK-VARGAS, 2018). Contudo, tanto o recorte quanto a moldura do quadro histórico que o delimita não respondem: em que plano de composição estética a materialidade dos quadrinhos adentrou? O que sensivelmente mudou quadro a quadro? Em busca de resposta, parte-se do estudo de caso de *Love & Rockets*, mais pontualmente, *Sopa de Gran Peña*, de Gilbert Hernandez, de 1983. Por tratar-se de uma obra moderna tardia, o quadrinho torna-se oportuno para a observância de uma transformação já consolidada no seio da HQ moderna. A hipótese que aqui se arrisca é a passagem do realismo. Não realidade representada, mas realidade dobrada, descrita por seus excessos e voltada para a exuberância, de modo a fazer da beleza uma máquina de leitura (DELEUZE, GUATARRI, 2010).

**Palavras-chave:** Estética. Moderno. Realismo.

## REALISM THAT BEAUTIFIESEMBELLISHES: THE INVENTION OF MODERN COMICS

Alexandre Linck Vargas

The temporal division between classic and modern comics remains problematic, it remains the difficulty in establishing when a classification ends (classic comics) and when it begins another classification (modern comics). It remains problematic what divides classic comics from the modern ones. Dan Mazur and Alexander Danner, in *Comics: Global History* (2014), began their chronology by 1968, with Zap Comix as main temporal divisor. However, in Thierry Groensteen's *Un art en expansion: dix chefs-d'oeuvre de la bande dessinée moderne* (2015), the oldest work analyzed is *Una ballata del mare salato* by Hugo Pratt, published between 1967 and 1969. This modernity, supposedly born at the end of the 60s, was announced in its own time, either by Moacyr Cirne (1971), Oscar Masotta (1982), Oreste del Buono (1969) or Socerlid, although the latter, in a reactive way, in her exhibition *Bande Dessinée et Figuration Narrative*, of 1967. This modernity, supposedly born at the end of the 60s, was announced in its own time, either by Moacyr Cirne (1971), Oscar Masotta (1982), Oreste del Buono (1969), or by Socerlid, although in a reactive manner, in its exhibition *Bande Dessinée et Figuration Narrative*, in 1967. There are four lines that frame the scenario of the change to the modern comic, namely, the artistic-institutional line (double capture between the world of art and comics), the adult-copyright line (organic mode that correlates defense of authorship and adulthood), the intellectual line (production of critical reading, from fanzines to academic publications) and the erotic-publishing line (the luxury book and the seduction of the visual arts) (LINCK-VARGAS, 2018). Four lines can be observed that frame the picture of the change to modern comic, namely, the artistic-institutional (a double capture between the world of art and comics), the adult-authorial (an organic mode that correlates authors' defense and adulthood), the intellectual (production of critical reading, from fanzines to academic publications) and the erotic-editorial (luxury books and the seduction of visual arts) (LINCK-VARGAS, 2018). However, both the focus and the frame of the historical scenario that delimits it do not answer the following questions: on what plane of aesthetic composition does the materiality of comics come in? What has sensibly changed panel by panel? Seeking answer, our starting point of departure is the study of *Love & Rockets*, more exactly more punctually, *Heartbreak Soup*, from Gilbert Hernandez and published in 1983. As it is a late modern work, the piece comic has become appropriate for the observance of a transformation already consolidated within the heart of the modern comics. The hypothesis that we venture here to state is the passage of realism. Not represented reality, but doubled reality, described by its excesses and facing the exuberance, so as to make beauty a reading machine. The hypothesis drawn here is the passage of realism. Not a represented reality, but a folded reality, described by its excesses and turned to exuberance, so as to make beauty a reading machine (DELEUZE, GUATARRI, 2010).

**Key Words:** Aesthetics. Modern. Realism.

## O DEVIR-MONSTRO EM *MY FAVORITE THING IS MONSTERS*

Alice Grosseman Mattosinho

O presente artigo científico tem como objetivo traçar uma análise estética da história em quadrinhos *My favorite thing is monsters* da autora norte-americana Emil Ferris, publicada em 2017, que recebeu as premiações Ignatz, três prêmios Eisner e a premiação de Angoulême International Comics Festival. O quadrinho já possui sua edição nacional e é apresentado na forma dos cadernos de Karen Reyes, uma garota de 10 anos apaixonada por monstros e terror, que se representa como menina-lobo em seus desenhos. Ambientado em Chicago nos anos 1960, a trama inicia-se quando Karen descobre que sua vizinha, uma sobrevivente do holocausto, supostamente comete suicídio e a garota decide investigar as causas de sua morte. Ilustrado através de diários, Karen precisa enfrentar seus medos, anseios e desejos enquanto criança numa área pobre da cidade, passando por acontecimentos como a morte de sua vizinha, o assassinato do reverendo Martin Luther King e o câncer de sua mãe. As ilustrações utilizam apenas caneta esferográfica sob páginas pautadas com espirais de caderno, e muito da trama remete à infância da própria autora. Será utilizada a obra de Gilles Deleuze e seus conceitos para analisar como interferem a potência do falso e o devir-animal da protagonista, analisando esteticamente o roteiro, arte e a maneira que a autora traduz o terror através de sua obra.

**Palavras-chave:** Monstro. Terror. Devir.

## THE BECOMING-MONSTER IN *MY FAVORITE THING IS MONSTERS*

Alice Grosseman Mattosinho

The purpose of this article has the goal of portraying to trace an aesthetic analysis of the comic book *My favorite thing is monsters*, from the north american author Emil Ferris, published in 2017, who won the Ignatz awards, three Eisner awards and the de Angoulême International Comics Festival awards. The comic book has a Brazilian edition and its presented as the notebooks from Karen Reyes, a 10- years- old girl who loves monsters and horror, that portrays herself as a wolf-girl in her drawings. Set in Chicago from the 60s, the plot starts when Karen finds out that her neighbor, a holocaust survivor, has supposedly committed suicide and the girl decides to investigate the causes of her death. Illustrated through Karen's diaries, she has to face her fears and wishes as a child growing up in a poor part of the city, going through her neighbor's death, the murderer of Reverend Martin Luther King and her mother's struggle against a cancer. Illustrated with only a ballpoint pen spherographic pen on lined paper, the comic book's story resembles the author's childhood. The works of Gilles Deleuze will be used, specially his concepts on fake's potency and becoming-monster, aesthetically analyzing the script, art and the means the author translates horror through sequential art.

**Key Words:** Monster. Horror. Becoming.

## **GERAÇÕES PERDIDAS: INTERTEXTUALIDADES ENTRE HEMINGWAY E *THE LEFT BANK GANG*, DE JASON**

Brenda Lins de Oliveira  
Jorge Luiz Adeodato Junior

De acordo com Harvey (1989), uma característica marcante do pós-modernismo está em considerar um trabalho, seja ele qual for, como um texto que pode ser comparado com qualquer outro. Dessa maneira, o campo da literatura comparada tem apresentado crescentes mudanças quando tratamos dos estudos intertextuais. Tania Franco Carvalhal (2006) defende que, em sua definição atual, a literatura comparada abrange não somente o estudo das interseções entre textos literários, mas também entre a literatura e outras formas artísticas de expressão. Os quadrinhos, por exemplo, tornam-se relevantes dentro dos estudos comparados não somente por serem linguagens artísticas de expressão, mas também pela sua narratividade e por se enquadrarem dentro do campo textual. Dentro deste viés, o presente estudo tem como objetivo uma análise da narrativa do quadrinho *The Left Bank Gang* (2005), do autor norueguês Jason, para fins de identificar os principais diálogos intertextuais entre o primeiro e os romances *O Sol Também Se Levanta* (1926) e *Paris é uma Festa* (1964), de Ernest Hemingway. Assim como as obras do escritor americano, *The Left Bank Gang* apresenta o contexto histórico e social da boêmia Paris dos anos 1920 e as figuras a que Gertrude Stein nomeou de Geração Perdida. A fim de enriquecer as discussões acerca desta investigação, fundamentamo-nos, principalmente, nos construtos teóricos de intertextualidade de Julia Kristeva (2005), Laurent Jenny (1979), e dos já citados David Harvey (1989) e Tania Franco Carvalhal (2006).

**Palavras-chave:** The Left Bank Gang. Ernest Hemingway. Intertextualidade.

## **LOST GENERATIONS: INTERTEXTUALITIES BETWEEN HEMINGWAY AND *THE LEFT BANK GANG*, BY JASON**

Brenda Lins de Oliveira  
Jorge Luiz Adeodato Junior

According to Harvey (1989), a remarkable feature of postmodernism is in considering to consider any work, no matter what form it is conceived, as a text which can be compared with each other. Thus, the comparative literature field has presented increasing changes in regards to intertextual studies. Tania Franco Carvalhal (2006) asserts that, in its current definition, comparative literature covers not only the study of the intersections between two texts, but also between literature and other forms of artistic expression. Graphic novels, for instance, are relevant in comparative studies not only for being artistic languages of expression, but also for their narrativity and for being part of the textual field. Within this perspective on that account, this study presents an analysis of the narrative from the graphic novel *The Left Bank Gang* (2005), by the Norwegian author Jason, for the purpose of aiming at identifying the main intertextual dialogues between the former and the novels *The Sun Also Rises* (1926) and *A Moveable Feast* (1964) by Ernest Hemingway. As the American writer's literary work, *The Left Bank Gang* (2006) introduces the historical and social context of the bohemian Paris from the 1920s and the figures which Gertrude Stein named Lost Generation. In order to enrich the discussions about this research, our fundamentals are based mainly on theoretical intertextuality constructs on this investigation, we mainly base ourselves on the theoretical constructs of intertextuality from Julia Kristeva (2005), Laurent Jenny (1979), and the already cited David Harvey (1989) and Tania Franco Carvalhal (2006).

**Key Words:** The Left Bank Gang. Ernest Gang. Ernest Hemingway.

## **AIMAGEM VESTIDA DE MEMÓRIA: QUANDO MEU PAI SE ENCONTROU COM O ET FAZIA UM DIA QUENTE, DE LOURENÇO MUTARELLI**

Caroline Aparecida dos Santos Fernandes

Lourenço Mutarelli já não se dedica exclusivamente à produção de histórias em quadrinhos. Mesmo assim, suas imagens e trabalhos visuais ecoam no quadrinho nacional e ainda impressionam por sua estranheza e expressividade. Em diversas de suas obras é possível observar um diálogo do autor com a lembrança pessoal e coletiva. Memórias que transitam entre o familiar, o sentimental e o imagético. Na sua obra *Quando meu pai se encontrou com o ET fazia um dia quente* (2011), o autor apresenta uma produção que é caracterizada como história em quadrinhos em sua ficha catalográfica, mas transborda os limites comumente atribuídos ao gênero. Nela, identificamos uma concepção pictórica que se entrelaça ao discurso da memória, tanto na forma, encadeamento de imagens e escolha dos motivos evocados nas ilustrações. Para refletir a rememoração dessas imagens, partiremos das reflexões de Didi-Huberman (2013), para quem as imagens resultam de “movimentos provisoriamente sedimentados” nelas, ou seja, toda imagem participa de um coletivo de imagens previamente existentes em um imaginário mais amplo que aflora do extrato da memória. Esta análise pretende, ainda, investigar que recursos o autor emprega para evocar um discurso recordatório e como as especificidades das histórias em quadrinhos e, ainda, a ausência dessas especificidades, colaboram para conduzir uma narrativa de lembrança e esquecimento.

**Palavras-chave:** Quadrinhos. Memória. Literatura.

## **THE DRESSED IMAGE OF MEMORY: QUANDO MEU PAI SE ENCONTROU COM O ET FAZIA UM DIA QUENTE, BY LOURENÇO MUTARELLI**

Caroline Aparecida dos Santos Fernandes

Lourenço Mutarelli is no longer dedicated exclusively to the comics production of comics. Nevertheless, his images and visual works echo in the Brazilian comics and still impress by due to its strangeness and expressiveness. In several of his works it is possible to observe a dialog of the author with the personal and collective memory. Memories that move between the familiar, the sentimental and the imagery. In his work *Quando meu pai se encontrou com o ET fazia um dia quente* (2011), the author presents a work that is characterized as a comic book in its characterized as a comic in its catalog entry catalytic sheet, but it overflows the boundaries limits commonly attributed to the genre. We identify in it a pictorial concept that interweaves conception that intertwines with the discourse of memory, both either in the form, in the chain of images and in the choice of motifs evoked in the illustrations. To reflect the recall of these images, we will base on the reflections of Didi-Huberman (2013), for whom the images are the result of “temporarily sedimented movements” in them, in other words, every image participates in a collective of previously existing images in a wider imaginary that touches the memory extract to reflect the remembrance of these images, we will start from the reflections of Didi-Huberman (2013), for whom the images result from “movements provisionally sedimented” in them, in other words, every image participates in a collective of previously existing images in a wider out of memory extract. This analysis also intends to investigate what resources the author uses to evoke a discourse of remembrance and how the specificities of comic books, and also the absence of these specificities, collaborate to lead a narrative of remembrance and forgetfulness.

**Key Words:** Comics. Memory. Literature.

## A LINGUAGEM FOTOGRÁFICA COMO MÉTODO NARRATIVO VISUAL NOS *GEKIGÁS* DE TAKEHIRO INOE E BOICHI

Cláudio Batista Dutra

A fotografia e as histórias em quadrinhos se assemelham sobretudo pelo fato de constituírem um recorte de tempo de uma ação. Segundo McCloud (2005), desenhistas de quadrinhos dos Estados Unidos introduziram linhas de movimento em sua produção, como foi o caso de Jack Kirby e Bill Everett. Outros, como Gene Colan, foram além e passaram a incorporar efeitos fotográficos nos casos onde o personagem ou o ambiente estivessem em movimento em relação ao observador, na tentativa de capturar esse movimento expressando-o em imagem. Os quadrinistas japoneses incorporaram essa metodologia visual de expressar não só o movimento, mas também os efeitos ópticos de uma câmera fotográfica aprimorando o modo de interpretar essa cinestesia. Tais recursos são especialmente usados em uma categoria de mangá, o *Gekigá*, termo que, segundo Luyten (2005), foi inventado por Yoshihiro Tatsumi para um gênero de quadrinhos mais adultos. Enquanto os artistas da Europa e dos Estados Unidos não avançaram muito nesses efeitos gráficos, os recursos da linguagem fotográfica casaram perfeitamente com o *Gekigá*, fundamentalmente pela proposta realista de representação. A linguagem fluida e dinâmica das HQs tem sido capaz de adaptar praticamente todos as formas de movimento ao seu universo narrativo, e a percepção incomum denotada pelos artistas japoneses corrobora isso. Esta comunicação apresenta e analisa exemplos da adaptação da linguagem fotográfica empregada pelos artistas nipônicos em seus quadrinhos, destacando sua originalidade estética, sobretudo o peculiar efeito visual que simula como se o leitor estivesse atrás das lentes de uma câmera fotográfica. A análise parte de algumas histórias selecionadas dos quadrinistas Takehiro Inoe, e Boichi, e detalha as semelhanças estéticas entre os quadrinhos e a linguagem fotográfica, sob a luz de teóricos que apresentam conceitos sobre os diversos temas pertinentes, como: história em quadrinhos (FRANCO, 2008; EISNER, 2010; MCCLOUD, 2005), *Gekigá* (LUYTEN, 2005), fotografia (LANGFORD, 2013).

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Linguagem fotográfica. *Gekigá*.



## CONEXÕES CRIATIVAS ENTRE QUADRINHOS E PERFORMANCE: A REVISTA *ARTLECTOS & PÓS-HUMANOS* E O GRUPO PERFORMÁTICO *POSTHUMAN TANTRA*

Edgar Silveira Franco

O *Posthuman Tantra* é um projeto do grupo de pesquisa Criação e Ciberarte ligado ao programa de pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG, coordenado pelo Dr. Edgar Franco, o Ciberpajé. Suas performances, que já foram apresentadas em quatro regiões do Brasil em eventos acadêmicos nacionais e internacionais, são baseadas no contexto do universo ficcional transmídia da *Aurora Pós-humana*, universo que também é a base para a criação das obras em quadrinhos de Franco, incluindo os álbuns *BioCyberDrama Saga* (2016), realizado em parceria com Mozart Couto, *Ecos Humanos* (2018), em parceria com Eder Santos, e a revista de periodicidade anual *Artlectos & Pós-humanos*, com 12 números publicados pela editora Marca de Fantasia. Essa comunicação visa apresentar as conexões entre os processos criativos das performances transmídia (COHEN, 2013) do *Posthuman Tantra* e as criações de quadrinhos no contexto do universo ficcional da *Aurora Pós-humana*, destacando suas interseções poéticas e estéticas (BARROS, 2015). A *Aurora Pós-humana* é um universo de ficção científica que toma como base o chamado “deslocamento conceitual” (DICK, 2004). A partir desse conceito, desloca-se o tempo, a gnose e a tecnologia para um futuro hipotético para, na verdade, tratar de questões seminais no contexto contemporâneo sobre as relações entre sociedade e avanços tecnológicos. A análise baseia-se na detecção de semelhanças estéticas e conceituais entre os atos performáticos do *Posthuman Tantra*, sobretudo em sua performance *Sex Bot Mantra*, e as histórias em quadrinhos curtas presentes na revista em quadrinhos *Artlectos e Pós-humanos*, apresentando as conexões de conceitos-chave que as engendam através de alguns referenciais bibliográficos, sendo eles: Technognose (DAVIS, 1998), Pós-humano/Pós-biológico/Transumano (ASCOTT, 2007), Teoria de Gaia (LOVELOCK, 2015), Retorno ao Animal Essencial (HAN, 2018), Sexta Extinção (KOLBERT, 2016); e também os aspectos visionários dos chamados quadrinhos expandidos (FRANCO, 2017).

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Performance. Processos criativos.

## CREATIVE CONNECTIONS BETWEEN COMICS AND PERFORMANCE: THE COMIC MAGAZINE *ARTLECTOS & POS-HUMANOS* AND THE PERFORMANCE GROUP *POSTHUMAN TANTRA*

Edgar Silveira Franco

*Posthuman Tantra* is a project of the research group Criação e Ciberarte (Creation and Cyberart) linked to the postgraduate program in Art and Visual Culture of UFG/Brazil, coordinated by Dr. Edgar Franco, the Ciberpajé. His performances, which have already been presented in four regions of Brazil at national and international academic events, are based on the context of the transmedia universe called *Aurora Pós-humana* (Post-human Aurora) which is also the basis for the creation of Franco's comic books, including the albums *BioCyberDrama Saga* (2016), in partnership with Mozart Couto, *Ecos Humanos - Human Echoes -* (2018), in partnership with Eder Santos, and the annual periodical comic magazine *Artlectos & Pós-humanos* (Artlectos & Post-Humans), with 12 issues published by the publisher Marca de Fantasia- Fantasy Brand. This paper aims to present the connections between the creative processes of the *Posthuman Tantra*'s performances (COHEN, 2013) and the comic creations in the context of the fictional universe of the *Aurora Pós-humana* (Post-human Aurora), highlighting its poetic and aesthetic intersections. *Aurora Pós-humana* - (Post-human Aurora) is a science-fiction universe based on the so-called “conceptual shift” (DICK, 2004). From this concept, time, gnosis and technology are transposed to a hypothetical future to actually , to deal with seminal questions in the contemporary context about the relations between society and technological advances. The analysis is based on the detection of aesthetic and conceptual similarities between the performance acts of *Posthuman Tantra*, especially in its performance *Sex Bot Mantra*, and the short comics present in the comic magazine *Artlectos & Pós-humanos* (Artlectos & Post-Humans) presenting the connections of key concepts which are generated through some bibliographical references, such as: Techno-gnosis (DAVIS, 1998), Post-human / Post-biological / Transhuman (ASCOTT, 2007), Theory of Gaia (LOVELOCK, 2015), Sixth Extinction (KOLBERT, 2016); and also the visionary aspects of so-called expanded comics (FRANCO, 2017).

**Key Words:** Comics. Performance. Creative processes.

## O VIGIA/WATCHMAN: FALENAS

Flávio Célio Rodrigues Oliveira

O objetivo deste artigo é continuar a estabelecer as relações entre os trabalhos *O Vigia/Watchman*, do artista Flávio CRO, o quadrinho *Watchmen* de Alan Moore e Dave Gibbons e a obra literária *1984* de George Orwell, assim como outros trabalhos, apresentados em artigo publicado na edição imediatamente precedente. Para tanto, a imagem da borboleta falena, assim como utilizada por George Didi-Huberman, foi tomada como o principal meio de análise e aproximação das obras de maneira a recortar e tornar clara a proposta. No intuito de embasar essa exploração, estudamos comparativamente e estabelecemos as analogias junto aos trabalhos específicos desses artistas, citados acima, bem como de outros, destacando e aproximando as casualidades encontradas, não de modo a questionar e validar tais coincidências como intertextos, já “pré-programadas”, nem sequer esgotá-las mas somente como uma sugestão de leitura através da qual podem ser aproximadas, mesmo reconhecendo o contexto envolvendo essas produções e seus autores. Por fim, a questão da informação e seu controle, como articulada pelo artista chinês Ai Weiwei, foi elegida como modelo de prática que costura tais conexões imaginárias propostas, aproximando-as de nossa realidade observável. Reforçaremos essas escolhas apontando como tais obras rompem com o “ciclo do herói”, observado por Joseph Campbell, assim como a construção da imagem de seus personagens se aproxima do conceito de hiper-imagens, de Márcio Seligmann-Silva.

**Palavras-chave:** Falena. *Watchmen*. 1984.

## O VIGIA/WATCHMAN: FALENAS

Flávio Célio Rodrigues Oliveira

The purpose of this article is to continue to establish the relationships between the works *O Vigia/Watchman* by the artist Flávio CRO, the *Watchmen* comic by Alan Moore and Dave Gibbons and the *1984* literary work by George Orwell, as well as other works, presented in an article published in the immediately preceding issue. To do so that end, the image of the butterfly Falena butterfly, as used by Georges Didi-Huberman, was taken as the main means of analysis and approximation of the works in a way to cut separate and make clear the proposal. In order to base this exploration, we study, in a comparative way and establish the analogies with the specific works of these artists, mentioned above, as well as others, highlighting and bringing the casualties found, not to question and validate such coincidences as intertexts, already pre-programmed, “not even exhaust them but only as a reading suggestion through which they can be approximated, even recognizing the context involving these productions and their authors. In order to base this exploration, we study comparatively and establish the analogies with the specific works of these artists mentioned above, as well as of others, highlighting and approaching the coincidences found, not in order to question and validate such coincidences as intertexts, already “preprogrammed”, not even to exhaust them but only as a reading suggestion through which they can be approximated, even recognizing the context involving these productions and their authors. Finally, the issue of information and its control, – the way it is as articulated by the Chinese artist Ai Weiwei, was chosen as the model of practice that stitches together such proposed imaginary connections, bringing them closer to our observable reality. Throughout the text, we will reinforce these choices by pointing out how such works break with the “cycle of the hero” observed by Joseph Campbell, just as the construction of the image of his characters approaches Márcio Seligmann-Silva’s concept of hyperimaginghyper imaging.

**Key Words:** Falena. *Watchmen*. 1984.

## OS VISLUMBRES DA BALEIA BRANCA: UMA ANÁLISE DAS ADAPTAÇÕES QUADRINÍSTICAS DE *MOBY DICK*

Gabriella da Silva Lemos

A relação entre literatura e quadrinhos sempre foi complexa desde os primórdios da nona arte. Embora seja constante a prática de adaptações de obras literárias para as Histórias em Quadrinhos, tendo impactos na formação de novos leitores e o ensino de literatura nas escolas. Sabendo que “a adaptação é uma forma de transcodificação de um sistema de comunicação para outro” e que ela “comete a heresia de mostrar que a forma (expressão) pode ser separada do conteúdo (ideias)” (HUTCHEON, 2013), o presente trabalho tem como objeto de estudo e análise três HQs que adaptam o enredo de *Moby Dick*, escrito por Herman Melville. A narrativa protagonizada por Ishmael que ingressa no baleeiro Pequod, e aborda a obsessão do Capitão Ahab pela Baleia Branca que arrancou sua perna. Escrita por 1851 e que teve inúmeras adaptações e eventuais releituras para diversas mídias, desde animações como *Moby Dick and Mighty Mightor*, até adaptações radiofônicas e musicais da Broadway. A primeira obra analisada é *Moby Dick*, roteirizada e ilustrada por Christophe Chabouté (Pipoca e Nanquim, 2017), a segunda obra é *A Baleia Branca*, com roteiro e ilustrações de Will Eisner (Cia das Letras, 1998), e a terceira é a releitura da obra sendo protagonizada por personagens Disney como Donald e Tio Patinhas, roteirizada por Francesco Artibani e arte de Paolo Mottura (Abril, 2015), tendo como intenção analisar como as três obras adaptam o clássico de Melville, suas limitações, seus enfoques, sejam visuais até narrativos e aspectos de coesão e coerência no processo adaptativo e intersemiótico.

**Palavras-chave:** *Moby Dick*. Adaptação. História em quadrinhos.

## THE WHITE WHALE GLIMPSES: AN ANALYSIS OF THE COMIC ADAPTATIONS OF *MOBY DICK*

Gabriella da Silva Lemos

The relationship between literature and comics has always been complex since the beginnings of the ninth art. Although the practice of adapting literary works to comics is constant, it has an impact on the training of new readers and the teaching of literature in schools. Knowing that “adaptation is a form of transcoding from one communication system to another” and that it “commits the heresy of showing that form (expression) can be separated from content (ideas)” (Hutcheon, 2013). The present work has as object of study and analysis three comics that adapt the plot of *Moby Dick*, written by Herman Melville. The narrative starring Ishmael who joins the whaler Pequod, and tackles Captain Ahab’s obsession with the White Whale that ripped off his leg. It was written by around the year of 1851 and had numerous adaptations and possible re-readings for various media, from animations like *Moby Dick and Mighty Mightor* to radio broadcasts and musical adaptations of Broadway. The first work analyzed is *Moby Dick*, scripted and illustrated by Christophe Chabouté (Pipoca e Nanquim, 2017), the second work is *Moby Dick*, with script and illustrations of Will Eisner (Cia das Letras, 1998), and the third one is the re-reading of the work being carried out by Disney characters like Donald and Uncle Scrooge, scripted by Francesco Artibani and art by Paolo Mottura (Abril, 2015). This work also intends to analyze and with the intention of analyzing how the three works adapt the classic of Melville, its limitations, its approaches, both, visual or even narrative approaches, besides aspects of cohesion and coherence in the adaptive and intersemiotic process.

**Key Words:** *Moby Dick*. Adaptation. Comics.

# AESTÉTICA DA PERSONAGEM DE HORROR NO BRASIL: REFLEXÕES SOBRE ZÉ DO CAIXÃO E O MORTO DO PÂNTANO

Giovani Pagliusi Lobato e Moura

Esse estudo busca entender as personagens ficcionais Zé do Caixão e O Morto do Pântano como figuras a serem classificadas como referências de estrutura e de estilo do gênero horror nas histórias em quadrinhos brasileiras. Por um escopo metodológico baseado em leitura observativa, serão tratados aspectos pontuais de personagens dos quais as referências se encontram na literatura clássica ocidental. Para chegarmos nas referências dos personagens escolhidos, pretende-se traçar um breve panorama histórico do horror – personagens da literatura - em três correntes históricas correlacionadas: 1. No sec. XIII, enquanto roupagem de controle religioso-social causando sentimentos de medo e respeito; 2. No sec. XIX, enquanto gênero literário consolidado oferecendo originalidade e autonomia para as narrativas e 3. Sec. XIX em diante, com a proliferação do horror enquanto referência artística e de consumo massificado. Como hipótese básica, os exemplos da produção de horror nos quadrinhos brasileiros de Zé do Caixão e O Morto do Pântano é relevante sobre muitos aspectos. Entende-se por meio deles, as transformações e os reflexos do imaginário social. Suas narrativas direcionam a um esboço de horror híbrido combinando fatores que vem desde a literatura clássica como personificação da criatura grotesca e sua relação estranha com a perspectiva realista mundana.

**Palavras-chave:** Horror. História em quadrinhos. Zé do Caixão.

## THE AESTHETICS OF THE HORROR CHARACTER IN BRAZIL: REFLECTIONS ON ZÉ DO CAIXÃO AND O MORTO DO PÂNTANO

Giovani Pagliusi Lobato e Moura

This article aims at grasping the fictional characters Zé do Caixão and O Morto do Pântano as subject matters to be classified as horror genre framework and style references in Brazilian comic books history. With the purpose of applying a methodological scope, based on qualitative research, the study of the characters was conducted through some aspects, which are referred to in western literature classics. In order to study those aspects, we structured this article as a sketch of a brief panorama of the horror genre in literature history divided into three periods: 1. The horror genre in the thirteenth century with fear and respect as means of social and religious control; 2. The well-established horror genre in the nineteenth century as source offering originality and autonomy for the narratives of narrative inventiveness and autonomy; 3. From nineteenth century onward, with the spread of the horror genre as an artistic landmark as well as a mass-market genre. As a basic assumption, examples of horror production in the Brazilian comics Zé do Caixão and O Morto do Pântano is relevant on many respects. It is understood through them, the transformations and the reflections of the social imaginary. Their narratives point to a hybrid horror sketch combining factors that come from classical literature as the personification of the grotesque creature and its strange relationship with the worldly realistic perspective. Furthermore as a basic hypothesis, characters can navigate from a fair moral condition to executions without any plausible justification, causing a sense of unpredictability in the evolution of the narrative. Although the analyzed characters have divergent approaches to moral emphasis and dramatic action, the two both productions have the power to synthesize emotions such as fear, terror, horror, revulsion, hatred, among other qualities and can be placed as an aesthetic and narrative framework giving the extension of these characters in the market or for future characters of Brazilian comics.

**Key Words:** Horror. Comics. Zé do Caixão.

## PERCEPÇÕES SOBRE A EXPERIMENTAÇÃO NARRATIVA EM *ABSTRACTION (1941-1968)*, DE JOCHEN GERNER

Guilherme Lima Bruno e Silveira

O presente artigo pretende investigar as potencialidades da abstração no processo experimental de Jochen Gerner. O autor oubaiano lançou, pela editora L'Association, em 2011, o livro de histórias em quadrinhos *Abstraction (1941-1968)*. O trabalho foi apresentado primeiro na Bienal de Arte Contemporânea em Havre, em 2010, com suas páginas expostas na parede, e posteriormente foi reagrupado em formato de livro. Nesse trabalho, Gerner parte da edição de *Navy*, n. 124, uma história em quadrinhos de guerra, publicada em 1968, e modifica uma a uma suas páginas, cobrindo os quadros com tinta preta. Apenas algumas palavras nos quadros são exceção e continuam visíveis. Sobre cada um dos quadros cobertos o autor trabalha linhas e manchas de maneira não-figurativa. Observando os processos constitutivos dessa HQ – que envolvem seu trabalho como membro da Oubapo, estudada no Brasil pela autora Maria Clara Carneiro – buscaremos entender alguns dos seus possíveis percursos de sentido e as relações entre quadrinhos e arte contemporânea, entre a compilação das páginas sequencialmente em um livro e expostas na parede de um museu ou galeria, assim como o paralelo com outras produções e com as definições e debates em torno dos quadrinhos abstratos (Andrei Molotiu, Thierry Groensteen, Álvaro Nofuentes) e da abstração nos quadrinhos (Jan Baetens, Daniel Worden, Lielson Zeni). Esta discussão faz parte de um processo mais amplo de investigação das potencialidades da abstração nos quadrinhos e as diversas formas as quais ela vem sendo utilizada, uma vez que aponta para questões atuais como limites da linguagem, valor e sentido dos objetos culturais na sociedade e a construção dos discursos e verdades próprios da arte.

**Palavras-chave:** Jochen Gerner. Quadrinhos abstratos. Sentido.

## PERCEPTIONS ON NARRATIVE EXPERIMENTATION IN JOCHEN GERNER'S *ABSTRACTION (1941-1968)*

Guilherme Lima Bruno e Silveira

The present article intends to investigate the potentialities of the abstraction in the experimental process of Jochen Gerner. The Oubapian (OuBaPo) author published in 2011 the comic book *Abstraction (1941-1968)* by L'Association. The work was had first been first presented at the Biennial of Contemporary Art in Havre in 2010, with pages exhibited on the gallery's wall, and was later regrouped as comic book. Gerner begins from the popular war comic book, *Navy # 124*, published in 1968, and change its page one by one modifies one to one of its pages, covering the pictures with black ink. Only a few words in the frames are still visible. On each of the covered frames the author works lines and spots in a non-figurative way. Observing the comics building process - which involve his work as a member of Oubapo, studied in Brazil by the Maria Clara Carneiro - we will try to understand some of its possible pathways of meaning and the relations between comics and contemporary art, between the sequentially compilation of the pages into a book compiling the pages sequentially in a book and exposed on the wall of a museum or gallery, as well as the parallel with other productions and with the definitions and debates around the abstract comics (Andrei Molotiu, Thierry Groensteen, Álvaro Nofuentes) and the abstraction in the comics (Jan Baetens, Daniel Worden, Lielson Zeni). This discussion is part of a broader process of investigating the potentialities of abstraction in comics and the various several forms it has been used, since it points to current issues as limits of language, value and meaning of cultural objects in society and the construction of the discourses and truths proper to art.

**Key Words:** Jochen Gerner. Abstract comics. Meaning.

## QUANDO A MORTE SORRI: DISCUTINDO AS CONEXÕES ENTRE ALEGRIA E A MORTE

Helena Carvalhais Menezes

O presente artigo objetiva discutir a filosofia trágica segundo a lógica presente nas obras de Friedrich Nietzsche e Gilles Deleuze, promovendo uma conexão entre o júbilo e a dor, a vida e a morte. O objeto deste estudo é a personagem Morte, criada por Neil Gaiman e Mike Dringenberg para a série de histórias em quadrinhos *Sandman* e a concepção da morte enquanto transformação, um dos eixos temáticos da narrativa na qual ela está inserida. A despeito de seu trabalho como Ceifadora das Almas, a Morte é uma jovem gótica alegre, amigável e compreensiva, que advoga em favor de uma vida alegre e intensa, mas desperta para a sua dimensão dolorosa e invariavelmente trágica. Nietzsche, em suas obras, atesta para a necessidade de um momento de intenso júbilo por meio do riso embriagado de Dionísio para escapar da angústia inerente ao ser humano. É ao falar sobre o deus grego do vinho que o autor faz uma conexão entre o júbilo e o corpo que ri, canta e dança. Deleuze, por outro lado, estuda a relação do corpo e o momento de alegria extrema por meio da observação da importância, para os surfistas, do corpo que cria e promove uma relação afetiva com a vida. Na obra de Neil Gaiman, é a personificação da Morte quem declara, como Nietzsche e Deleuze o fizeram, a importância do riso, do corpo e de momentos de júbilo a despeito da dimensão inevitavelmente trágica da vida.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Filosofia trágica. Morte.

## WHEN DEATH SMILES: DISCUSSING THE CONNECTIONS BETWEEN THE JOY AND THE DEATH

Helena Carvalhais Menezes

This article discusses the tragic philosophy according to the logic in the works of Friedrich Nietzsche and Gilles Deleuze, promoting connection between joy and pain, life and death. The object of this study is the Death, a character created by Neil Gaiman and Mike Dringenberg for the comics series of comics *Sandman*, and the conception of death as metamorphosis, one of the themes discussed by the narrative she was introduced. Despite her job as Grim Reaper, Death is a cheerful, friendly and understanding Gothic girl who advocates in favor of a lively and intense life but awakens to her painful and invariably tragic dimension a perky, friendly and understanding goth girl, who defends the notion of living a happy and intense life awake to its painful and invariably tragic dimension. In his works, Nietzsche vouches for the necessity need of the intense joy through the Dionysus inebriated laugh of Dionysus to escape from the anguish inherent angst intrinsic to the human being. The author makes a connection between joy and the body who laughs, sings and dances when he speaks about the Greek god of wine when he speaks of the Greek god of wine, the author connects laughing, dancing and singing body to the jubilation. Deleuze, on the other hand, studies the relationship between the body and the moment of extreme joy by observing the importance, to surfers, of the body that creates and promotes an affective relationship with life Deleuze, on the other hand, studies the relation between the body and the moment of intense happiness by watching the importance of the body that creates and promotes a loving relationship with life. On Neil Gaiman's work, it is Death's personification who, much like Nietzsche and Deleuze had, declares the significance of the laughter, the body and the moments of joy despite the tragic dimension of life.

**Key Words:** Comics. Tragic philosophy. Death.

## O BANAL URBANO EM *XAMPU: LOVELY LOSERS*

Henrique Perini

As histórias em quadrinhos (HQs) são presença constante no cenário midiático, seja através de sua estética, seja pela crescente popularização desse meio através das adaptações para o cinema de Hollywood. Este tipo de linguagem artística se desenvolve nos jornais na segunda metade do século XIX e, graças às novas tecnologias de imprensa, atingiram uma grande parcela da população dos grandes centros urbanos. As cidades passaram a cumprir diversas funções nas narrativas, não apenas como cenário mas também como personagem simbólico. Muitas dessas histórias tinham como atores pessoas comuns, encontradas no dia a dia banal de uma metrópole. Nos quadrinhos, o uso de protagonistas ordinários circulando e atuando em um ambiente familiar proporciona ao leitor referências de fácil identificação e empatia com a história narrada. Roger Cruz (Rogério da Cruz Kuroda) se tornou um quadrinista brasileiro de renome ao ilustrar quadrinhos famosos pela Marvel Comics e DC Comics. Mais recentemente, Cruz publicou projetos pessoais, podendo assim, assumir trabalhos autorais. *Xampu: lovely losers* (ou “Xampu: adoráveis perdedores”) foi publicado em 2010 pela editora Devir. O quadrinho foge de qualquer referência a super-heróis pelos quais o autor é conhecido, tratando de situações cotidianas de um grupo de jovens de São Paulo. As situações apresentadas são de natureza pessoal e representam conflitos internos, apoiados em signos de ordinariade e urbanidade. Esse aspecto banal atribui aos personagens e à própria história uma conotação de vida ordinária, humanizando os protagonistas e suas relações. Seguindo o que foi proposto por Eisner (2010) e Postema (2018), este artigo procura analisar o processo de mediação do cotidiano urbano brasileiro nas histórias em quadrinhos, tendo como objeto de estudo *Xampu: lovely losers*, de Roger Cruz.

**Palavras-chave:** Cotidiano. História em quadrinhos. Urbano.

## URBAN BANALITY IN *XAMPU: LOVELY LOSERS*

Henrique Perini

Comic books are a constant presence in the media, either through their aesthetics or through increasing popularization through adaptations to Hollywood cinema. This type of artistic language developed in the newspapers in the second half of the nineteenth century and, thanks due to new press technologies, reached a large part of the population of large urban centers. The cities then began to fulfill diverse functions in the narratives, not only as scenery but also as symbolic characters. Many of these stories had ordinary people as actors, found in the everyday life of a metropolis. In comics, the use of ordinary protagonists circulating and acting in a familiar environment provides the reader with references of easy identification and empathy with the story told. Roger Cruz (Rogério da Cruz Kuroda) became a renowned Brazilian comic artist by illustrating famous comics by Marvel Comics and DC Comics. More recently, Cruz published personal projects, thus being able to take on works of authorship. *Xampu: lovely losers* was published in 2010 by Devir Publishing. The comics avoids any reference to superheroes for which the author is known, dealing with everyday situations of a group of young people from São Paulo. The situations presented are of a personal nature and represent internal conflicts, supported by signs of ordinariness and urbanity. This banal aspect attributes to the characters and to the history itself a connotation of everyday life, humanizing the protagonists and their relations. Following the proposals of Eisner (2010) and Postema (2018), this article seeks to analyze the process of mediation of Brazilian urban daily life in comic books, having as object of study *Xampu: lovely losers*, by Roger Cruz.

**Key Words:** Urban everyday. Brazilian comics. Narrative.

## ADAPTAÇÕES DE ADAPTAÇÕES: MONTEIRO LOBATO EM QUADRINHOS

John Milton

Esta apresentação é um desdobramento do meu livro sobre Monteiro Lobato, *Um País se faz com Tradutores e Traduções: a importância da adaptação e da tradução na obra de Monteiro Lobato*, a ser publicado ainda em 2019, que enfoca as recontagens da *Dona Benta aos picapauzinhos*, por meio dos quais Lobato coloca suas próprias opiniões: em *Peter Pan* ele condena a corrupção da ditadura Vargas; em *Hans Staden* ele critica a crueldade da colonização da América Latina dos espanhóis e dos portugueses; em *D. Quixote das Crianças* ele esboça suas ideias sobre a literatura infanto-juvenil: deve ser simples, não rebuscada, para chamar a atenção e o interesse das crianças; em *As Fábulas* ele ataca a ganância da igreja católica. Neste trabalho, propõe-se analisar uma seleção das histórias em quadrinhos publicadas pela Editora Globo de 2016-2017, concentrando-se nas que foram analisadas no meu livro. Assim, estaria analisando adaptações de adaptações, como, por exemplo, no caso de *Peter Pan* e *D. Quixote das Crianças*, seriam as adaptações intralinguais feitas (obviamente não por Lobato) para quadrinhos das adaptações interlinguais que Lobato fez das obras de Barrie e Cervantes. A série *Monteiro Lobato em Quadrinhos* levanta várias perguntas: a) Qual é a proximidade entre o “original” lobatiano e a nova versão em quadrinhos? b) Até qual ponto as críticas de Lobato são mantidas? c) O que acontece com a linguagem de Lobato? d) Essas novas adaptações ainda são a obra de Lobato? e) O que fazem as versões em quadrinhos com a técnica de recontagem de Lobato? f) Qual é o impacto do visual dos quadrinhos em comparação com as ilustrações dos livros de Lobato? g) Como tem sido o sucesso no mercado dessas novas versões comparadas com os livros? h) Sabe-se alguma coisa de quem compra essas novas versões?

**Palavras-chave:** Monteiro Lobato. *Peter Pan*. *Hans Staden*.



## ENTRE CRIMES E ERAS: EXPLORANDO LOCAIS FICCIONAIS EM *PATIENCE*, DE DANIEL CLOWES

Jorge Luiz Adeodato Junior

Conhecido por ser figura atuante nos quadrinhos underground estadunidense durante a década de 1990, Daniel Clowes maturou uma versatilidade intermedia durante os anos 2000: sua obra mais popular, *Ghost World* (1997), foi adaptada às telas em 2001; Clowes tomou parte, a partir da reputação angariada com a publicação independente de sua *Eightball* (1989-2004), nas animações presentes em videoclipes de bandas emblemáticas como os Ramones; mais tarde, ele mesmo atuou como roteirista em uma produção original para o cinema, *Art School Confidential* (2006). Após anos sem dedicar-se a um trabalho completamente inédito no âmbito das histórias em quadrinhos, Clowes lança a *graphic novel* *Patience* (2016). O título faz referência à companheira de Jack, assassinada já nas páginas iniciais do enredo. A partir daí, Jack inicia uma cruzada intertemporal para encontrar o agressor em busca de vingança --- ainda que não faça a menor ideia de quem possa ter cometido o ato. O presente trabalho tem como objetivo evidenciar e analisar como referências à cultura pop e locais comuns à literatura de ficção científica atuam na construção do enredo da obra em questão, valendo-se de uma leitura comparada entre diferentes mídias e do referencial teórico de Kellner (1995), Harvey (1989) e Takacs (2015).

**Palavras-chave:** Quadrinhos independentes. Literatura contemporânea. Sci-fi.

## BETWEEN CRIME AND TIME: EXPLORING FICTIONAL SITES IN DANIEL CLOWES' *PATIENCE*

Jorge Luiz Adeodato Junior

An active figure in American underground comics all through the 1990s, Daniel Clowes matured into a intermedia versatility during the 2000s eradecade: his most popular work, *Ghost World* (1997), was adapted to the big screen in 2001; Clowes was quoted in a famous song by REM and took part, partly for his reputation with his *Eightball* magazine (1989-2004), in animations presented in music videos of emblematic bands such as The Ramones; later, he himself acted worked as screenwriter in an original cinematic production, *Art School Confidential* (2006). After years without dedicating himself to a complete work in comics, Clowes released the *graphic novel* *Patience* (2016). The title makes reference to the companion of the main character Jack' mate, who is murdered early in the book. Thence forward from there, Jack initiates an intertemporal crusade to find the aggressor in search of revenge --- although he does not have the slightest idea of who could have committed such an act. This paper aims to highlight and analyze how pop culture references and places common to science fiction literature, work in the construction of the plot of the work at issue, using a comparative reading between different media and the theoretical framework of Kellner (1995), Harvey (1989) and Takacs (2015).The present work aims to underline and analyze references to pop culture and science fiction literary topoi act in the construction of the plot of the work in question, using a comparative reading between different media and theoretical references such as Kellner (1995), Harvey (1989) and Takacs (2015).

**Palavras-chave:** Independent comics. Contemporary Literature. Sci-fi.

## **O AZUL E O VERDE NA CONSTITUIÇÃO IDENTITÁRIA DE CLEMENTINE, DE AZUL É A COR MAIS QUENTE**

Leonardo De Mari Silva

Objetiva-se mostrar a importância das cores azul e verde na novela gráfica *Azul é a cor mais quente* de Julie Maroh (2013), uma história de amor entre duas mulheres, sobretudo com relação à construção identitária da personagem Clementine. Como um dos recursos da linguagem dos quadrinhos, as cores estão presentes tanto no título quanto no enredo, dividido em presente (perspectiva de Emma) e passado (perspectiva de Clementine). Por meio de um diário, a visão de Clementine se torna predominante no enredo, em que a construção imagética se concentra no preto e branco, enquanto alguns detalhes importantes (principalmente o cabelo de Emma) para a personagem se mostram em azul. O verde e o azul interferem no processo identitário de Clementine, possuindo a função de esboçar o arco narrativo sob o olhar dessa protagonista: desde a confusão sobre sua sexualidade até a afirmação e as problemáticas da vida, como amor e traição. O azul, uma cor fria e distante, remete imediatamente à feminilidade e intelectualidade (HELLER, 2013), traçando um paralelo entre o relacionamento homoafetivo e o processo de aceitação, a descoberta do amor. Para os franceses supersticiosos, o verde é a cor da infelicidade (HELLER, 2013). Na história, com o uso do verde, retoma-se tal superstição, principalmente nos momentos cujo cenário é o hospital, representando períodos de dificuldades de Clementine, quando descobre sua doença; e nos momentos em que Emma relembra a própria história com sua amada. A autora explora bastante a constituição identitária de Clementine, que se transforma na interação com Emma, sendo sinalizada por meio da cor azul. Nos momentos de reivindicação da identidade homoafetiva, o azul se intensifica. Para a caracterização da linguagem dos quadrinhos, foram utilizados Ramos (2010), Acevedo (1990) e Cagnin (2014). Bauman (2005) e Woodward (2000) foram as referências para a construção identitária.

**Palavras-chave:** Novela gráfica. Cores azul e verde. Identidade.

## **BLUE AND GREEN IN CLEMENTINE'S IDENTITY CONSTRUCTION, FROM BLUE IS THE WARMEST COLOR**

Leonardo De Mari Silva

This research aims to present the importance of blue and green in the graphic novel *Blue is the warmest color* by Julie Maroh (2013), a love story between two women, especially associated to the identity construction of Clementine, one of the main characters. Used as one of the comic language's resource, colors are present in both title and plot, divided into the present (Emma's perspective) and the past (Clementine's perspective). Through a diary, Clementine's vision becomes predominant in the plot, in which image construction focuses on black and white, while some important details (especially Emma's hair) for the character are shown in blue. Green and blue interfere with Clementine's identity process, with the function of aiming at sketching the narrative arc under this protagonist's the eye of this protagonist: from the confusion about her sexuality to the affirmation and the problems of life, such as love and betrayal. Blue, a cold and distant color, immediately refers to femininity and intellectuality (HELLER, 2013), drawing a parallel between the homoaffective relationship and the process of acceptance, the discovery of love. To superstitious French, green is the color of unhappiness (HELLER, 2013). In the story, with the utilization of green, this superstition is reestablished, especially in moments where hospital is the scene, representing periods of difficulty for Clementine when she discovers her illness; and at the moments when Emma remembers recalls her own story with her beloved. The author explores Clementine's identity constitution, which turns into interaction with Emma, being signaled by the color blue. In the moments of claiming the homoaffective identity, the blue intensifies. For the comic language characterization, it was of the comic language, were used Ramos (2010), Acevedo (1990) and Cagnin (2014). Bauman (2005) and Woodward (2000) were the bibliographical references used for the identity construction of identity.

**Key Words:** Graphic novel. Blue and green colors. Identity.

# IMAGENS EM POSIÇÃO: ELEMENTOS PARA UMA ANÁLISE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Lielson Zeni  
Maria Clara da Silva Ramos Carneiro

A partir de uma abordagem multidisciplinar que conecta elementos da teoria da literatura, teoria da imagem, história da arte e história da literatura, esta comunicação pretende apresentar alguns elementos que podem ajudar a aprofundar um método de análise das histórias em quadrinhos: i) as noções de alografia e de autografia elaboradas por Gérard Genette em *L'Œuvre d'art* (Seuil, 2010); ii) a montagem dialética tal como explicada por Georges Didi-Huberman (cf. *Quando as imagens tomam posição*, Ed. UFMG, 2017, trad. de Mourão); iii) a importância da reprodução técnica para existência dos quadrinhos (Benjamin, Paz & Terra, trad. de Coutinho). Propomos que as histórias em quadrinhos se encontram em um lugar especial no espectro entre os regimes autográfico e alográfico das obras de arte (GENETTE, 2010), e também são um dispositivo em que a montagem dialética (DIDI-HUBERMAN, 2017) – ou a solidariedade icônica, na terminologia do teórico dos quadrinhos Thierry Groensteen (2015, Marsupial, trad. de Assis) – criam efeitos epistemológicos, estéticos e éticos (cf. CARNEIRO, 2015). Vamos, dessa forma, descrever como esta abordagem multidisciplinar opera e, assim, descrever seus efeitos, também comparando-a com o ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* do filósofo alemão Walter Benjamin (2000), em uma explicação ilustrada por algumas obras em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Alografia. Autografia. Montagem.

# IMAGES IN POSITION: ELEMENTS FOR AN ANALYSIS OF COMICS

Lielson Zeni  
Maria Clara da Silva Ramos Carneiro

Relying on a multidisciplinary approach that connects elements of literature theory, image theory, history of art and history of literature, this submission work aims to present some elements in order to develop a deeper method for the analysis of comics: i) the notions of allography and autography elaborated by French theorist Gérard Genette in *L'Œuvre d'art* (Seuil, 2010), ii) the dialectical composition as explained by Georges Didi-Huberman (Mourão's translation); art historian Georges Didi-Huberman's montage dialectics (compare: cf. *Quando as imagens tomam posição*, - "When images take position" - Ed. UFMG, 2017, translated. by Mourão); iii) the importance of the technical reproduction for the comics' existence of the comics (Benjamin, Paz & Terra, trad. by Coutinho). We will argue that Comics occupy a special place within the spectrum of autographic and allographic regimes of artworks (Genette, 2010), and that they also are a dispositive in which dialectical composition montage dialectics (Didi-Huberman, 2017) – or iconic solidarity, in the words of Thierry Groensteen (2015, Marsupial, translated. by Assis) – create epistemological, aesthetical and ethical effects (compare: cf. Carneiro, 2015). We will then describe how these multidisciplinary approaches operate and then describe its their effects, as well as comparing so to compare them with the classical essay *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica* of the German philosopher Walter Benjamin (2000), in an illustrated explanation by some comics works.

**Key Words:** Allography. Autography. Montage.

## QUEM É FAFÁ? OS SILÊNCIOS NA PRODUÇÃO DE (FAN)ZINES NO BRASIL

Luana Balieiro Cosme

As produções de (fan)zines no Brasil foram marcadas pelo protagonismo das produções assinadas por homens. Pode-se identificar tal fato através de bibliografias e antologias específicas como Magalhães (1993); Gonçalo Junior (2006); Goida e Kleinert (2011) entre outras. Nesse contexto de supervalorização dos trabalhos dos homens na cena do (fan)zine, as mulheres foram sumariamente apagadas da história da produção desses. Isso não quer dizer que elas não foram citadas em nenhuma antologia ou bibliografia, mas foram sistematicamente reduzidas, quando citadas. Assim, este artigo tem como objetivo principal recontar a trajetória de Fafá (sendo essa sua assinatura mais recente), artista, quadrinista, ilustradora e (fan)zineira, que teve uma vasta e consistente produção em 33 anos de atividade. Para este estudo, utilizei como fonte as antologias especializadas já citadas, acervos pessoais, hemerotecas e depoimentos. A metodologia perpassou pelos estudos teóricos que versam sobre memórias, bem como pelas teorias da imagem. Sendo assim, fiz uma discussão sobre os silêncios da história e o que eles nos dizem, tendo como referência *As mulheres, ou, os silêncios da história*, de Michelle Perrot (2005), e *Silencing the past: Power and the production of history*, de Michel Rolph Trouillot (1995), para pensar e confrontar as fontes propostas neste estudo.

**Palavras-chave:** Mulheres. Produções. Silêncios.

## WHO IS FAFÁ? SILENCES IN THE PRODUCTION OF (FAN)ZINES IN BRAZIL

Luana Balieiro Cosme

The productions of (fan) zines in Brazil were marked by the productions protagonism of the productions signed by men. This fact can be identified through bibliographies and specific anthologies such as Magalhães (1993); Gonçalo Junior (2006); Goida and Kleinert (2011) among others. In this context of overvaluation of men's works in the (fan) zine scene, women were summarily erased from the production history of themse, this which does not mean that they were not cited in any anthology or bibliography, but were systematically reduced when quoted. Thus, this article has as main objective to recount the trajectory of Fafá (being this her most recent nickname), artist, cartoonist, illustrator and fanziner, that had a vast and consistent production in 33 years of activity. For this study, I used as a source the specialized anthologies already mentioned, personal collections, newspapers libraries and testimonies. The methodology has gone through the theoretical studies that deal with memories, as well as the theories of the image. Thus, I have discussed the silences of the story and what they tell us, with reference to *As mulheres, ou, os silêncios da história*, by Michelle Perrot (2005), and *Silencing the past: Power and the production of history*, by Michel Rolph Trouillot (1995), to think and confront the sources proposed in this study.

**Key Words:** Women. Works. Silences.

## **BOKU NO HERO ACADEMIA E A JORNADA DO HERÓI: UM ESTUDO DE CASO**

Maiara Heleodoro dos Passos

Em chave descritiva, esta pesquisa pretende analisar de que modo o mangá *Boku no Hero Academia*, escrito e ilustrado por Kōhei Horikoshi, dialoga com o conceito narrativo de Jornada do Herói, também conhecido como Monomito, presente na clássica obra de Joseph Campbell sobre Mitologia, *O herói de Mil Faces* (1949). Investigando os mitos presentes em diferentes culturas ao longo dos séculos, o autor se depara com semelhanças estruturais e repetições temáticas que acabam levando-o à proposição de uma teoria sobre o herói arquetípico. Composta por dezessete estágios divididos em três atos, essa teoria aborda o percurso pelo qual o herói passa até que conclua sua jornada, desde o chamado à aventura até o retorno ao seu mundo habitual. A partir de então, diversos autores e criadores passaram a utilizar o conceito em suas obras, seja seguindo de maneira precisa os passos propostos por Campbell ou subvertendo-os para obter diferentes efeitos. Tendo essa obra como principal referência e ponto de partida é que, portanto, o estudo avança em direção à análise acerca de quais etapas dessa jornada podem ser identificadas em *Boku no Hero Academia* e de que modo elas aparecem para o protagonista Izuku Midoriya, um jovem tímido e comum que tem o sonho de se tornar um super-herói, apesar dos entraves que se fazem presentes em seu caminho.

**Palavras-chave:** *Boku no Hero Academia*. Mangá. Jornada do Herói.

## **MY HERO ACADEMIA AND HERO'S JOURNEY: A CASE STUDY**

Maiara Heleodoro dos Passos

Through a descriptive perspective, this research aims to analyse how the manga *My Hero Academia*, written and illustrated by Kōhei Horikoshi, dialogues with the narrative concept of the Hero's Journey, also known as Monomyth, as described in Joseph Campbell's book on Mythology, *The Hero with a Thousand Faces* (1949). By examining different myths from different cultures throughout the centuries, Campbell notices some structural similarities and argument reiterations that lead to a theory on the archetypical hero. Consisted of seventeen stages divided in three acts, this theory tackles the path through which the hero travels until they conclude their his journey, since the call to the adventure up to the return to his usual world from when adventure calls them until the moment they arrive back to their usual world. Given that, many authors and creators started using the concept in their own works, either by following precisely the steps that Campbell proposed or by subverting those steps to accomplish distinct effects. With this book as our main reference and starting point, the study proceeds to analyse which of those stages can be spotted on *My Hero Academia* and how they appear during the road travelled by Izuku Midoriya, a shy and ordinary young man who dreams of becoming a superhero, despite the obstacles that stand in his way. a young, shy and ordinary boy who dreams of becoming a superhero, despite the obstacles that might come his way.

**Key Words:** *My Hero Academia*. Manga. Hero's Journey.

## O SINCRETISMO DAS HISTÓRIAS E A PERSONAGEM JOÃO DE FÁBULAS

Marcelo de Rosso Buzzoni

Os chamados “Contos de Fadas” e os “Contos Maravilhosos” possuem origem parecida, mas fontes distintas. Porém, nos últimos dois séculos, ambas as formas de histórias maravilhosas foram transformadas em “Literatura para crianças”. Suas origens remontam desde a Índia e China antigas, passando pela Pérsia e Mesopotâmia, se fundindo com histórias mitológicas da Grécia e de Roma, chegando às histórias orais e fábulas da Idade Média. Da passagem da era clássica para a romântica, grande parte dessa literatura maravilhosa destinada a adultos, é incorporada pela tradição oral popular e tem como público alvo as crianças. São dessas histórias que surge a inspiração da história em quadrinhos *Fábulas*, do selo Vertigo da DC Comics, escrita por Bill Willingham. Desses enredos maravilhosos surgem seus principais personagens: Branca de Neve, Bigby Lobo, Príncipe Encantado, Cinderela e João das Lorotas. Em muitas dessas personagens, várias histórias são fundidas, sincretizadas, formando uma mesma história de origem. O caso de João é o que mais chama a atenção pelo fato dele ser a mesma personagem de diversas histórias, fazendo com que ele seja uma das personagens mais poderosas da série, inclusive. Utilizando textos das professoras Nelly Novais Coelho e Maria Zilda da Cunha da área de Literatura Infante Juvenil, Harold Bloom e Affonso Sant’Anna em Literatura; buscaremos nesta apresentação mostrar como a personagem João da série *Fábulas* é produto desse sincretismo de diversas histórias em que se baseia esta HQ.

**Palavras-chave:** Quadrinhos. Literatura. *Fábulas*.

## THE SYNCRETISM OF THE STORIES AND THE CHARACTER JACK OF FABLES

Marcelo de Rosso Buzzoni

The so-called “Fairy Tales” and “Marvelous Tales” have similar origins, but different sources. But in the last two centuries, both forms of wonderful marvelous stories have been transformed into “Children’s Literature.” Its origins date back from to ancient India and China, past Persia and Mesopotamia, merging with mythological histories of Greece and Rome, reaching the oral histories and fables of the Middle Ages. In the passage from the classical to the romantic era, much of this marvelous literature destined for adults is merged into the popular oral tradition and children came to be its target audience from the passage from the classical to the romantic era, much of this wonderful literature destined for adults is incorporated by popular oral tradition and targets children. From these stories comes the inspiration for the comic book *Fables* from the DC Comics Vertigo label written by Bill Willingham. From these ‘marvelous’ scenarios it has come his main characters: Out of these wonderful stories come its main characters: Snow White; Bigby Lobo; Prince Charming; Cinderella; and Jack Horner. In many of these characters, several stories are fused, syncretized, forming a single origin story. The case of Jack (or John) is what draws the most attention because he is the same character of several stories, making him one of the most powerful characters in the series, including. Using texts by teachers Nelly Novais Coelho and Maria Zilda da Cunha from the area of Children’s Literature, Harold Bloom and Affonso Sant’Anna in Literature, this presentation will show how the character Jack in the series *Fables* is a product of this syncretism of several stories which was the basis for the emergence of most of the stories on which this comic is based.

**Key Words:** Comics. Literature. Fables.

## **A IMPORTÂNCIA DO ENTENDIMENTO DE UMA VISÃO FEMINISTA NA REPRESENTAÇÃO DE MULHERES NOS QUADRINHOS**

Mariana Fernandes de Queiroz

Mesmo em um estudo superficial da História da Arte, pode-se observar que a figura feminina está mais presente como objeto de observação e apreciação, do que como sujeito. A questão da representação da figura feminina no campo artístico está muito mais ligada a uma visão masculina. É notório que os privilégios e os valores artísticos nunca foram os mesmos para homens e mulheres, e isso pode ser observado também no meio dos quadrinhos. É comum encontrar personagens mulheres lidando com questões tradicionalistas, com o que é ser “feminino”, especialmente na visão masculina. Dessa forma, a proposta deste artigo visa refletir sobre a importância da representação e da compreensão do feminismo no âmbito das histórias em quadrinhos. Posto isso, traçaremos um paralelo entre a representação de mulheres em obras de artes e história em quadrinhos, considerando a visão de um artista e uma artista. Como objetivo secundário, refletiremos sobre a possibilidade da construção de uma personagem mulher fora dos moldes conservadores. É importante ressaltar que mesmo uma mulher durante o exercício de seu processo criativo não está livre dessas amarras sociais, por isso a importância do entendimento do movimento feminista. Embasando este artigo, serão usados os estudos das teóricas Linda Nochlin, Judith Butler, Simone de Beauvoir e Ediliane de Oliveira Boff.

**Palavras-chave:** Quadrinhos. Feminismo. Arte.

## **THE IMPORTANCE OF UNDERSTANDING A FEMINIST VIEW IN THE REPRESENTATION OF WOMEN IN COMICS**

Mariana Fernandes de Queiroz

Even in a superficial study of the History of Art it can be observed that the female figure is more present as an object of observation and appreciation, than a subject. The question issue of the female figure representation in the artistic field is much more linked to a male view. It is notorious that artistic privileges and values have never been the same for men and women, and this can also be observed in the comics scene. It is common to find female characters dealing with patriarchal issues, with what is to be “feminine”, especially in the male view. Thus, this article’s proposal aims to reflect on the importance of representation and understanding of feminism in the context of comics. Having said that therefore, we will draw a parallel between the women representation of women in works of art and comics, considering the vision views of a male artist and a female one. As a secondary objective, we will reflect on the possibility of creating a female character outside the conservative molds standards. It is important to emphasize that even a woman’s creative process is not free of these social ties, which shows the importance of understanding feminist movements. This article will take the studies of theorists Linda Nochlin, Judith Butler, Simone de Beauvoir and Ediliane de Oliveira Boff in consideration.

**Key Words:** Comics. Feminism. Art.

## AQUAMAN: O REI VOLTOU (MAS O QUE NAMOR PENSA DISSO?)

Mario Feijo Borges Monteiro

Quando surgiu, em 1941, criação de Mort Weisinger e Paul Noris, o personagem Aquaman tentava faturar uma fatia do mercado de gibis dominada por Namor, criação de Bill Everett, em 1939. Com uma origem claramente inspirada no conto *A pequena sereia*, de Hans Christian Andersen, o mestiço e instável Namor era, com certeza, muito mais carismático e versátil, com um apelo muito mais popular. Entretanto, o príncipe submarino parou de ser publicado e Aquaman praticamente se apropriou de sua origem e de sua identidade. Quando Stan Lee trouxe Namor de volta, na década de 1960, como o herói submarino do universo Marvel, Aquaman entrou em discreta crise, que o deixou vulnerável a inúmeras críticas e deboches. A partir dos roteiros de Peter David, na década de 1990, o personagem da DC foi buscar inspiração no mito arturiano, uma vez que Aquaman é o rei Arthur da Atlântida. A partir desse momento, o personagem ganhou densidade e complexidade, chegando à releitura de Geoff Johns em 2011. A versão levada aos cinemas por James Wan, em 2018, pode ser considerada uma conflagração dos dois heróis melhor apresentada, Namor e Aquaman, com o mito arturiano. Este artigo terá como inspiração e base os trabalhos de Antonio Furtado sobre o mito arturiano e sua permanência em diversas narrativas da contemporaneidade, como o cinema e os quadrinhos. A ênfase será nos processos de formação e transformação da narrativa (a evolução dos personagens) a partir do apelo emocional que comprovadamente certos enredos, de origem mitológica ou folclórica, têm sobre o grande público.

**Palavras-chave:** Mito arturiano. Adaptações. Super-heróis.

## AQUAMAN: THE KING IS BACK (BUT WHAT DOES NAMOR THINK OF IT?)

Mario Feijo Borges Monteiro

Aquaman was created by Mort Weisinger and Paul Noris in 1941; the character attempted to earn a market share of Bill Everett's Namor, the Submariner, created in 1939. With an origin clearly inspired by the tale *The Little Mermaid*, by Hans Christian Andersen, the mestizo and unstable Namor enjoyed a much more popular appeal and was certainly much more charismatic and versatile than Aquaman, with a much more popular appeal. However, the prince Namor stopped being published and Aquaman practically appropriated his origin and his identity. When Stan Lee brought Namor back in the 1960s, as the submarine hero of the Marvel universe Aquaman went Aquaman entered into a discreet crisis that left him vulnerable to countless criticisms and debaucheriesjeers. But, from the scripts of Peter David in the 1990s, the character of DC sought inspiration in the Arthurian myth, since Aquaman is King Arthur of Atlantis. Thence forward from there, the character gained density and complexity, becoming a great success again and arriving at the New 52 version of Geoff Johns in 2011. The version taken to the cinemas by James Wan in 2018 was based on David and Johns works and can be considered a well madewell-made conflation of the two heroes, Namor and Aquaman, with the Arthurian myth. This article is inspired and based on Antonio Furtado texts about King Arthur myth and its permanence of his myth in diverse narratives of the contemporaneity, like the cinema and the comics. The emphasis will be on the processes of formation and transformation of the narrative (the evolution of the characters) from the emotional appeal that certain plots, with of mythological or folk origin, have on the general public.

**Key Words:** Arthurian myth. Adaptations. Super-heroes.



## DEUSES NOS QUADRINHOS E NAS ÓPERAS: FLUXOS DIALÓGICOS EM TORNO DO ANEL DO NIBELUNGO

Mateus Yuri Passos

O trabalho se debruça sobre os fluxos dialógicos (a partir da noção desenvolvida por Mikhail Bakhtin e Valentin Volochinov) entre a tetralogia operística *Der Ring des Nibelungen* (O Anel do Nibelungo), de Richard Wagner, e histórias em quadrinhos. Foi possível notar que o diálogo se dá de forma profícua numa via de mão dupla: por um lado, identificamos o surgimento de narrativas em quadrinhos inspiradas pelo ciclo wagneriano, em especial adaptações integrais como as produzidas por Roy Thomas e Gil Kane (1989-1990) e por P. Craig Russel (1999-2000) ou narrativas fortemente inspiradas pelas óperas, como a saga espacial *Harlock Saga: Der Ring des Nibelungen* de Leiji Matsumoto (1998-2002), que integra o ciclo do pirata espacial Capitão Harlock. Por outro, identificamos que uma das três principais vertentes de encenação contemporânea da tetralogia de Richard Wagner nos teatros de ópera, os “épicos cósmicos” (PASSOS, 2015) têm início justamente a partir da apropriação do visual de personagens de Jack Kirby (em especial os Inumanos e Galactus, criados para a Marvel Comics) para a caracterização de nibelungos e deuses na produção realizada na Ópera de Kassel entre 1970 e 1974, com direção cênica de Ulrich Melchinger e cenários e figurinos de Thomas Richter-Forgách. Curiosamente os Novos Deuses, criados por Kirby no mesmo período, têm uma forte influência dos épicos escandinavos e germânicos nos quais Wagner se baseou para criar sua narrativa, e aspectos de seu visual encontram ecos em outras produções do ciclo. Dessa maneira, indagamos sobre as inquietações em ambos os meios artísticos que os fizeram encontrar um no outro as respostas narrativas e estéticas de que precisavam.

**Palavras-chave:** *Der Ring des Nibelungen*. Adaptações em quadrinhos. Encenação operística.

## GODS IN COMICS AND IN OPERA: A DIALOGICAL FLUX AROUND THE NIBELUNG'S RING

Mateus Yuri Passos

This work focuses on the dialogical flux (based on Mikhail Bakhtin's and Valentin Voloshinov's notion of dialogy) between comics and the opera tetralogy *Der Ring des Nibelungen* (The Nibelung's Ring) by Richard Wagner. We have noted a profitable dialogue in a two-way direction: on the one hand, we have identified the appearance of comics inspired by the Wagnerian cycle, specially full adaptations such as the ones produced by Roy Thomas and Gil Kane (1989-1990) and by P. Craig Russel (1999-2000), as well as stories that were heavily inspired by the tetralogy, such as Leiji Matsumoto's *Harlock Saga: Der Ring des Nibelungen* (1998-2002), which is part of his space pirate Captain Harlock's story. On the other hand, we have found that one of the three main approaches to the contemporary stagings of the Ring Cycle in opera houses, the “cosmic epics” (Passos, 2015), have begun precisely with the visual borrowing of from the aestheticsaesthetics of some of Jack Kirby's characters (in special the Inhumans and Galactus, both created for Marvel Comics) for the characterisationcharacterization of nibelungsNibelungs and gods in the Kassel Opera House, directed by Ulrich Melchinger with setting and costumes by Thomas Richter-Forgách. (Curiously, Jack Kirby's New Gods, which were created during the same period, have a strong influence of the Scandinavian and Germanic epics which Wagner used as a source for this tetralogy, and key aspects of its visuals are echoed by other stagingsstaging of the cycle) Thus, we inquired about the anxieties in both artistic means that made them find in each other the narratives and aesthetic answers that they both neededwe inquire about the concerns of both art mediums which made them find in each other the narrative and aesthetic answers they both needed.

**Key Words:** *Der Ring des Nibelungen*. Comics Adaptations. Opera staging.

## O GRITO DO IPIRANGA: A INVASÃO DOS QUADRINHOS NA PINTURA HISTÓRICA

Matheus Nascimento da Silva  
Marcus Vinicius de Paula

Esta pesquisa está inserida no projeto “Arte e Comunicação Visual: A linguagem dos quadrinhos e a questão da narrativa na pintura acadêmica” cadastrada na Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Nosso objetivo é investigar na produção artística de Maurício de Sousa, denominada *História em Quadrões*, os limites da linguagem dos quadrinhos. Essa experiência intermediária, que flerta com os elementos característicos dos cânones da pintura e os códigos gráficos dos quadrinhos, acaba por colocar em questão certos estereótipos. O presente artigo utiliza a tela em acrílico, *Independência da Turma*, pintada por Maurício de Sousa, em 2001, para desenvolver uma análise crítico-iconológica. O projeto *História em Quadrões* e mais especificamente a tela *Independência da Turma*, podem parecer, inicialmente, experiências ingênuas, mas na verdade conseguem problematizar tanto a tradição iconográfica da pintura acadêmica, quanto as convenções figurativas dos quadrinhos. As *Histórias em Quadrões* estão situadas na fronteira entre a pintura dos museus e os quadrinhos das bancas de jornais, mas não são efetivamente, nem uma coisa nem a outra. Para atingir nossos objetivos utilizamos uma bibliografia específica voltada para a linguagem dos quadrinhos que inclui Will Eisner, Scott McCloud, Thierry Groensteen e Barbara Postema e, também, autores que abordam os códigos visuais das pinturas acadêmicas estudadas dentre eles Sonia Gomes Pereira, Jorge Coli, Cecília Salles Oliveira, Claudia V. de Mattos e Walter Luiz Pereira. Utilizamos, também, uma abordagem iconológica crítica e comparativa definida por meio dos artigos *A Fratura Iconológica* (publicado na revista Poiésis-UFF em 2012) e *A Pintura Histórica Degenerada* (publicado na Revista Concinnitas-UERJ em 2016).

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. Pintura. Iconologia.

## O GRITO DO IPIRANGA: THE INVASION OF COMICS IN HISTORICAL PAINTING

Matheus Nascimento da Silva  
Marcus Vinicius de Paula

This research is part of the project “Arte e Comunicação Visual: A linguagem dos quadrinhos e a questão da narrativa na pintura acadêmica” registered at Escola de Belas Artes from the Universidade Federal do Rio de Janeiro. Our goal is to investigate in the artistic production of Mauricio de Sousa, denominated *História em Quadrões*, the limits of the comics’ language of comics. This intermediatic experience, which plays flirts with characteristic elements of the painting canons of painting and the comics graphic codes of the comics, ends up questioning certain stereotypes. This article uses acrylic canvas, *Independência da Turma*, by Mauricio de Sousa to develop a critical-iconological analysis. The project *História em Quadrões* and more specifically the painting *Independência da Turma*, can pretend may seem to be at, on first look, naive experiences, nevertheless manage to problematize both the iconographic tradition of academic painting and figurative conventions of comics. The *Histórias em Quadrões* are located on the border between paintings in the museums and comics in the newsstands, but are not, in fact, neither one thing nor the other however they are neither one nor the other. To achieve our goals, we use a specific bibliography focused on the language of comics (including Will Eisner, Scott McCloud, Thierry Groensteen and Barbara Postema) and also authors that approach the visual codes of the studied academic paintings (among them Sonia Gomes Pereira, Jorge Coli, Cecília Salles Oliveira, Claudia V. de Mattos and Walter Luiz Pereira). We also use a critical and comparative iconological approach defined through articles *A Fratura Iconológica* (published in Poiésis-UFF magazine in 2012) and *A Pintura Histórica Degenerada* (published in Concinnitas-UERJ magazine in 2016).

**Key Words:** Comics. Painting. Iconology.

## A MEMÓRIA DAS IMAGENS EM *PLANETARY*

Márcio Moreira dos Santos Filho

O presente trabalho tem como objeto *Planetary*, quadrinho estadunidense de Warren Ellis e John Cassaday que relata as explorações da organização de mesmo nome em busca da história secreta do século XX. Porém, essa história não é nada mais que a historiografia da cultura pop no século. A obra usa a metáfora de uma “arqueologia do impossível” para incorporar intertextos da literatura vitoriana, revistas *pulp*, cinema e quadrinhos para construir um levantamento das influências do gênero de super-heróis. A cada edição, *Planetary* realiza um jogo imagético de transformação e imitação, apropriando-se de personagens e motivos da cultura, rerepresentando ao leitor histórias familiares sob uma nova forma. Para isso, o quadrinho usa técnicas de descompressão, deixando a narrativa se estender por muitos quadros, às vezes sem interferência de signos verbais ou requadros (BAURIN, 2012). Os desenhos usam da condição dupla da imagem, como texto a ser decodificado e como produtora de presença sensível, para nos provocar o reconhecimento dos ecos de imagens do passado, tanto por sua posição dentro da narrativa quanto pelo acúmulo de detalhes materiais familiares. Nosso objetivo é investigar o papel dessa interpictorialidade na metaficção performada por *Planetary*. Para tanto, vamos partir do conceito desenvolvido por Isekenmeier (2013) da interpictorialidade como memória e lógica das imagens, além da concepção de uma história da arte “fantasmal” concebida por Warburg (DIDI-HUBERMAN, 2009), que percebe o presente assombrado pela permanência de formas e práticas artísticas do passado. Pensando a imagem como um momento energético, resultado de movimentos que se sedimentaram ou cristalizaram temporalmente nela, buscamos refletir sobre o papel da materialidade na metaficção visual praticada por *Planetary*. O presente trabalho é parte de uma pesquisa maior sobre metaficção e quadrinhos desenvolvida no Mestrado em Comunicação Social da UFC e continuação do trabalho apresentado nesse mesmo evento em 2018.

**Palavras-chave:** Metaficção. Imagem. Interpictorialidade.

## THE MEMORY OF IMAGES IN *PLANETARY*

Márcio Moreira dos Santos Filho

The present work has as its object the *Planetary*, an American comic book by Warren Ellis and John Cassaday that relates the Planetary Organization's explorations intent of the organization of the same name on discovering the world's secret history of in search of the secret history of the 20th century. But this history is nothing more than the historiography of pop culture in the past 100 years. The work uses the metaphor of an “archeology of the impossible” to incorporate intertexts from Victorian literature, pulp magazines, cinema, and comics to survey the influences of the superhero genre construct a survey of the influences of the superhero genre. With At each edition, *Planetary* performs an imaginative game of transformation and imitation, appropriating characters and motives of culture, re-presenting introducing familiar stories in a new way to the reader to familiar stories in a new way. For this end to do so, the comic uses decompression techniques, letting the narrative extend through many panels, sometimes without the interference of verbal signs or borders (BAURIN, 2012). The drawings use the dual condition of image, as text to be decoded and as a producer of presence, to provoke us to recognize echoes of past images. Our goal here is to investigate the role of inter-pictoriality in the metafiction performed by *Planetary*. In order to accomplish it to do so, we begin start from the concept developed by Isekenmeier (2013) of inter-pictoriality as memory and logic of the images, as well as the idea of a “ghostly” art history conceived by Warburg (DIDI-HUBERMAN, 2009), who perceives the present haunted by the permanence of artistic forms and practices from the past. Conceiving the image as an energetic moment, the result of movements that have crystallized within it, we seek to reflect on the role of materiality in the visual metafiction practiced by *Planetary*. The present work is part of a larger research on metafiction and comics developed as a Master's degree project withing the Social Communication program of UFC-Federal University of Ceará State.

**Key Words:** Metafiction. Image. Inter-pictoriality.

## EISNER X MILAZZO: UM CONTRAPONTO À ESTÉTICA DO EXAGERO

Octavio Carvalho Aragão Junior

The Spirit e Ken Parker são dois personagens com muito em comum. São dois foras-da-lei que dedicam suas vidas a fazer o bem ao próximo, muitas vezes atuando como coadjuvantes de suas próprias histórias, cedendo o palco a outras personalidades às vezes melhor delineadas que eles próprios. Ambos são atalhos narrativos para que seus autores trabalhem narrativas intimistas e poéticas, coalhadas de referências estéticas e literárias que fizeram com que suas séries durassem por décadas. Porém, apesar das inegáveis semelhanças estruturais, algo os difere: a arte. Enquanto Will Eisner usou seu personagem para aperfeiçoar um estilo expressionista, com hierarquia de traços perceptível, cheio de escorços e exageros que beiram o melodrama, muitas vezes apelando ao cartunesco, Ivo Milazzo desenvolveu uma linha oposta, sinuosa, rápida, sutil, mas realista, sem apelar para caretas caricaturais e abusando do preto fechado e do branco imaculado para trabalhar a profundidade de campo e o tempo. Este artigo visa analisar cinco histórias de cada personagem apontando como, apesar de correr por caminhos estéticos muitas vezes opostos, ambos artistas atingem o público de maneira emocional e satisfatória, tornando tanto Spirit quanto Ken Parker dois dos personagens mais empáticos dos quadrinhos. Para embasar a análise, usaremos os trabalhos de Gombrich, Francastel e Dondis, além de Bakhtin e Eco.

**Palavras-chave:** The Spirit. Ken Parker. Expressionismo.

## EISNER VS MILAZZO: A DISCUSSION ABOUT AESTHETICS OF EXAGGERATION

Octavio Carvalho Aragão Junior

The Spirit and Ken Parker are two very similar characters very similar. Both of them are outlaws who pass spend their lives helping other people who are, giving the stage to other personalities who are sometimes better equipped than themselves sometimes, more profound them they actually seems to be. Both are narrative shortcuts so that their authors work intimate and poetic narratives, full of aesthetic and literary references that made their series last for decades They have much in common -- even in their literary and aesthetics references -- but in one point: their artistic definitions. Eisner used his protagonist to develop his now classic and famous expressionistic style, with a clear definition of lines, masses and shadows, abusing of exaggeration in expressions and bodies alongside a nearlynear cartoonist development of faces and even scenarios. However, despite the undeniable structural similarities, something differs them: the art. While Will Eisner used his character to improve an Expressionist style, with noticeable hierarchy of traces, full of foreshortenings and exaggerations that verge on melodrama, often appealing to the cartoonish, Ivo Milazzo developed an opposite, sinuous, fast, subtle but realistic line, without resorting to caricature faces and abusing of the closed black and of the immaculate white to work the depth of field and time. On the other side of the spectrum, Ivo Milazzo uses a thin line, an apparent simplicity of art, full of blacks and whites to emulate the passing of time especially in the scenes of suspense and open spaces, but never giving up to the seduction of caricature. His characters never pass through the valley of realism, especially women. This article will study how both artists, through different paths, achieve the same goal, dealing with the reader's emotions and the empathy of the reader. We will base our study over on some studies by Ernst Gombrich, Pierre Francastel, Donis A. Dondis and also works by Mikhail Bakhtin and Umberto Eco.

**Key Words:** The Spirit. Ken Parker. Expressionismo.

## WILL EISNER - OS QUADRINHOS EM CENA

Paulo Silveira Alves

O objetivo desta comunicação é expor o aspecto plurimidiático dos quadrinhos assim como o papel da intermedialidade no processo de adaptação na montagem teatral de *Avenida Dropsie* de Will Eisner pela Sutil Companhia de Teatro (2005). Estabelecer ainda, o diálogo enriquecedor entre a cultura de massa (quadrinhos) com a alta cultura (teatro) através dos conceitos de adaptação apresentando os dialogismos entre quadrinhos e encenação teatral, como um convite para a reflexão sobre escolhas estéticas e procedimentos midiáticos adotados. Diferentes mídias se encontram para produzir aquilo que apenas uma ou outra não produziria isoladamente. Os quadrinhos subvertem e desafiam as clássicas definições acerca da arte, favorecendo a diminuição ou mesmo eliminação das distinções entre a alta e a baixa cultura. As noções de autenticidade e técnica são revisitadas. O establishment cultural é questionado e a adaptação teatral dos quadrinhos de Eisner, que aparece no palco com toda a sua carga de humor e melancolia, produz uma intermedialidade que cria novas formas de recepção. Recursos cênicos como o uso das projeções que reproduzem os “balões” dos quadrinhos, são projetados na cena e estão “colados organicamente” na escritura dramaturgica, incorporados à encenação. O “balão”, que traz as falas das personagens, tenta captar e tornar visível um elemento imaterial: o som. Legendas e balões vêm dos HQs. Porém, o espectador teatral não pode voltar as páginas. Temos uma transposição rara: um recurso midiático que encontra um nicho correspondente em outra mídia. Igualmente com o aspecto da tridimensionalidade que está presente nos quadrinhos, em perspectiva desenhada, e que o elemento corpóreo (ator) aprofunda. Assim como na cena intitulada *Dilúvio* onde a chuva real reproduz a Eisnershpritz (vídeo a ser exibido). Nosso referencial teórico que norteia o conteúdo proposto são os estudos desenvolvidos por Will Eisner, Claus Cluver, e Linda Hutcheon

**Palavras-chave:** Will Eisner. Teatro. Adaptação.

## O REAL IMAGINÁRIO DE DAVE MCKEAN

Phellip William de Paula Gruber

O intento deste trabalho é aproximar a reflexão teórica sobre espaço literário, visto aqui como narrativo, e a obra *Cenas Marcantes* (2012), do artista plástico e escritor Dave Mckean. A obra em questão aborda temas diversos através de pequenos experimentos narrativos que misturam pintura, fotografia e texto verbal em situações metafóricas ou expositivas. Ainda que ficcionais, há diversas pontes entre realidade e ficção que são construídas no fazer narrativo. Assim, não nos foge a impressão de que a proposição de Maurice Blanchot sobre o espaço literário dialoga diretamente com o exercício de Dave Mckean em adentrar esse lugar em que “as lembranças são necessárias, mas para serem esquecidas” (BLANCHOT, 2011, p.89). Ao expor o processo de composição por meio de fotografias e poemas, o artista inglês manifesta a tentativa de dar vazão ao narrativo e a sua exigência de vir a existir. Em outras palavras, a realidade biográfica do autor é enaltecida para, então, sumir entre as composições desse universo imaginário, ficcional e de difusa imprecisão, o que se mostra em perfeita consonância com a teoria blanchotiana. Sua esposa, o lançamento dos seus livros, a apreciação de um fenômeno da natureza: tudo aqui aparece por meio do ficcional, mas sem ser de fato aquilo que são – apenas a arte pode tornar-se real dentro do livro.

**Palavras-chave:** Dave Mckean. Maurice Blanchot. Espaço Literário.

## **O LOUVRE LIDO COMO UM ATLAS: O OLHAR CALEIDOSCÓPICO EM GUARDIÕES DO LOUVRE**

Rafael Senra Coelho

Através de uma parceria entre a editora francesa Futuropolis e o museu do Louvre, foram publicadas entre 2005 e 2019, vinte e cinco *graphic novels* de diferentes autores, cujas sinopses sempre envolvem a visita de diferentes personagens ao famoso museu parisiense. Neste artigo, analisaremos uma destas *graphic novels*, que foi publicada em 2014 na França com o nome de *Les Gardiens du Louvre* (em 2018, a obra foi publicada no Brasil com a fiel tradução de *Guardiões do Louvre*, pela editora Pipoca & Nanquim). O autor, Jiro Taniguchi, se esquivou da tarefa de realizar uma narrativa apologética e promocional a respeito do Louvre – abordagem que, à primeira vista, pareceria previsível, ao considerar o apoio direto do museu nesse projeto. Longe de tentar englobar a totalidade do acervo do Louvre ao longo da narrativa, Taniguchi traz a representação de um roteiro de visita bastante pessoal, focado, sobretudo, em quadros de Jean-Baptiste Camille Corot e Vincent Willem Van Gogh. A abordagem do autor da *graphic novel* em questão nos remete à noção de pensamento caleidoscópico trazida por Didi-Huberman ao retomar teorias de Walter Benjamin e Aby Warburg (DIDI-HUBERMAN, 2006). Nessa perspectiva, imagens são dispostas em ordens aleatórias, como que recombinadas, permitindo que novas narrativas e histórias emergem dessas misturas. Esse método expositivo que norteia o “atlas mnemosyne” de Warburg tem paralelos notáveis com o ato de se olhar a história “a contrapelo” proposto por Benjamin. Tais abordagens permitem que a historiografia possa abrir-se às múltiplas possibilidades de interpretação. A visita feita pelo personagem de Taniguchi evita propositalmente as partes populares do Louvre, fazendo com que a narrativa de *Guardiões do Louvre* adquira um olhar pessoal e singular.

**Palavras-chave:** História. Imagem. Memória.

## **THE LOUVRE READ AS AN ATLAS: THE KALEIDOSCOPIIC VIEW ON GUARDIÕES DO LOUVRE**

Rafael Senra Coelho

Through an association between with the French publisher Futuropolis and the Louvre Museum, between in 2005 and 2019 twenty-five *graphic novels* by different authors were published, whose synopses always involve the visit of different characters to the famous Parisian museum. In this article, we will analyze one of these *graphic novels*, which was published in 2014 in France under the name *Les Gardiens du Louvre* (in 2018, the work was published in Brazil with the faithful anchored translation of *Guardiões do Louvre* by the publisher Pipoca & Nanquim). The author, Jiro Taniguchi, did not want to take the task of producing an apologetic and promotional narrative about the Louvre – an approach that would seem predictable when considering the museum direct support of the museum in this project. Without attempting to take on the whole collection of the Louvre throughout the narrative, Taniguchi brings representations of a very personal itinerary, focused mainly on paintings by Jean-Baptiste Camille Corot and Vincent Willem van Gogh. The author’s approach in this *graphic novel* refers to the notion of kaleidoscopic thinking brought by Didi Huberman when resuming the theories of Walter Benjamin and Aby Warburg (DIDI-HUBERMAN, 2006). In this perspective, images are arranged in at random, recombined orders, allowing new narratives and stories to emerge from these mixtures. This expository method that guides the “Mnemosyne atlas” “atlas mnemosyne” of Warburg has remarkable parallels with the act of looking at history from the point of view of the defeated, as proposed by Benjamin “brush history against the grain” proposed by Benjamin. These approaches allow historiography to open up to multiple possibilities of interpretation. The visit made by the character of Taniguchi deliberately avoids the popular parts of the Louvre, making the *Guardiões do Louvre* narrative acquire a personal and singular look.

**Key Words:** History. Image. Memory.

## LENDO O HOBBIT CONTRA A HETERONORMATIVIDADE: A AMIZADE COMO UM MODO DE VIDA

Reginaldo dos Santos Gomes

J. R. R. Tolkien foi um professor universitário e um escritor muito prolífico, sendo muito conhecido pela obra trilogia *O senhor dos anéis*, obra essa objeto de muito estudo, que tem sido interpretada tanto à luz da filosofia quanto da teologia, como mostra a dissertação de mestrado de Cristina Casagrande (2017). Como a autora afirma, a amizade, no universo da ficção de Tolkien, ocupa um lugar central. É através dela que os personagens conseguem enfrentar batalhas tanto fora, como dentro de si. É por meio da amizade que os personagens amadurecem. Além da ficção, a própria vida do autor já foi alvo de estudo pelo viés da amizade, como revela o livro *J. R. R. Tolkien e C. S. Lewis: O dom da amizade* (DURIEZ, 2018). O que se pretende com a presente pesquisa é demonstrar como a adaptação aos quadrinhos de *O Hobbit* (DIXON; WENZEL, 2013) pode ser entendida sob o viés contra-heteronormativo. Entendendo heteronormatividade como todo um sistema de práticas e pensamentos, que constrange os sujeitos a relacionamentos heterossexuais monogâmicos, fazendo com que toda sua vida gire em torno de ser casado e ter uma família (MISKOLCI, 2017). Uma inquietante entrevista de Foucault (1981) desencadeou um grande interesse sobre o que o autor pensava sobre a amizade. Para ele, a amizade é vista como uma relação de poder, na qual os sujeitos são incitados mutuamente ao cuidado de si, ao controle das paixões e a uma existência mais autêntica (PELLIZZARO, 2015). Nessa adaptação da obra, a amizade é percebida como um bem sublime, como a maneira pela qual se faz uma aliança, não por meio de um casamento. Toda aventura que os personagens se enveredam é totalmente descentrada de qualquer relação institucionalizada.

**Palavras-chave:** *O Hobbit*. Amizade. Heteronormatividade.

## READING THE HOBBIT AGAINST HETERONORMATIVITY: FRIENDSHIP AS A WAY OF LIFE

Reginaldo dos Santos Gomes

J. R. R. Tolkien was a university professor and a very prolific writer. He is well known for his trilogy *The Lord of the Rings*, which is a work that is the object of much study which has been interpreted both in the light of philosophy and in theology, as shown in the master's dissertation by the dissertation Masters degree from Cristina Casagrande (2017). As the author Casagrande claims, friendship in the universe of Tolkien fiction occupies a central place. It is through it that the friendship that the characters are able to face battles both outside and within themselves. It is through friendship that the characters become mature people. Besides fiction, the author's own life has already been studied by the perspective of the bias of friendship, as revealed by the book *J. R. R. Tolkien and C. S. Lewis: The gift of friendship* (DURIEZ, 2018). The aim of the present research is to demonstrate how the adaptation to *The Hobbit* comics (DIXON; WENZEL, 2013) can be understood through under the counter-heteronormative perspective bias. Understanding heteronormativity as a whole system of practices and thoughts, which compels the individuals constrains subjects to monogamous heterosexual relationships, causing the whole life revolves around being married and having a family making all life revolve around being married and having a family (MISKOLCI, 2017). A disturbing interview by Foucault (1981) sparked a great deal of interest about the author's thoughts on the subject of friendship. In what the author thought about friendship. For him, friendship is seen as a relation of power, in which individuals are encouraged each other to care for oneself, are encouraged to control their passions and are encouraged to experience a more authentic subjects are mutually incited to care for themselves, to the control of passions and to a more authentic existence (PELLIZZARO, 2015). In this adaptation of the work, friendship is perceived as a sublime good, as the way in which an alliance is made, not through a marriage. In all the adventure in which the characters get involved such adventure is totally off-center of any institutionalized relation. Every adventure the characters engage in is totally out of step with any institutionalized relationship.

**Key Words:** *The Hobbit*. Friendship. Heteronormativity.



## **CIRANDA DE SOLIDÃO - REPRESENTATIVIDADE LGBTQ NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Thales Weber da Silva

A presente comunicação buscará problematizar o debate acerca das questões de gênero e orientação sexual, bem como as implicações das relações afetivas na contemporaneidade. A história em quadrinhos *Ciranda de Solidão* (Cesar 2013) retrata cinco histórias de personagens em que cada uma das histórias retrata uma fase de suas vidas compartilhando enfrentamentos sócios similares enquanto participantes da comunidade LGBTQ. Primeiramente, em *O Clube das Pessoas Normais* em que é retratado um jovem, entrando na fase da puberdade e passando por diversas mudanças de caráter físico e psicológico. Todas essas mudanças são apresentadas relacionadas à problemática da descoberta de sua orientação sexual. Já em *Ciranda de Solidão*, história que nomeia a obra, temos uma série de relacionamentos que se encerram após vários desentendimentos, e logo após culminam em outra relação que também tem o mesmo destino, virando um verdadeiro ciclo vicioso, uma ciranda de solidão, pois nenhum dos personagens consegue se firmar em suas relações. Essa constante instabilidade dos relacionamentos foi discutida por Bauman (2003), em *O amor líquido*. Temos ainda, *À primeira vista* e *Esperando a cera secar*. A HQ encerra com a história, *A escrita no muro*, em que é contado o fim de uma vida, uma vida fadada a abnegações com o personagem lembrando seu grande amor do passado, do qual sente falta estando próximo do fim. A obra perpassa questões que vão desde a teoria *queer* (Butler 2008), relacionado aos papéis de existências desempenhados por cada personagem, a chamada performatividade, longe do esperado pela nossa sociedade heteronormativa. Foucault (1977) também nos fala um pouco sobre essa problemática da sexualidade contida e controlada através do discurso. Sabemos que todas as fases da vida de um LGBTQ, assim como foi apresentado em *Ciranda de solidão*, tem a presença em maior ou menor grau do controle dos corpos.

**Palavras-chave:** Teoria Queer. Diversidade. Sexualidade.

## **CIRANDA OF SOLITUDE - LGBTQ REPRESENTATIVES IN THE COMICS STORY COMIC**

Thales Weber da Silva

The present communication work will seek to problematize the debate about the issues of gender and sexual orientation, as well as the implications of affective relations in the contemporary world. The HQ *Ciranda de Solitude* (CESAR, 2013) depicts five stories of characters sharing similar confrontation scoping, all part of the LGBTQ community, each of the stories depicting a phase in of the lives of these characters. Firstly, in *The Club of the Normal People*, we have a young man, getting into the entering the phase of puberty, undergoing several changes of physical and psychological character, and all these changes are presented together with the problem of discovering finding their his sexual orientation. Already in *Ciranda de Solitude*, a history that names the work, we have a series of relationships that end after several misunderstandings, soon after culminating in another relationship that also has the same destiny, turning into a real true vicious cycle, a ciranda (dancing) of solitude, because none of the characters can establish their his relationship. This constant instability of relationships was discussed by Bauman (2003), in *Liquid Love*. We still have, *At first glance*, and *Waiting for the wax to dry*. The HQ concludes with the story, *Writing on the Wall* tells the end of a life, a life fated to self-denial, bound up with self-denial, the character recalls his great love of the past, which he misses being close to near the end. The work runs through issues ranging from queer theory (Butler 2008), related to the roles of existences played by each character, the so-called performativity, far from what our heteronormative society expects. Foucault (1977) also tells us a bit about this issue of contained and controlled sexuality through discourse, we know that all the life stages of an LGBTQ, as it was presented in *Ciranda of solitude*, has the presence to a greater or less degree of control of the bodies. Foucault (1977) also tells us a little bit about this problematic of the theory of the theory of the theory of behavior, sexuality contained and controlled through discourse, we know that all phases of life of an LGBTQ, as it was presented in *Ciranda of solitude*, has the presence of a greater or lesser degree of control of bodies.

**Key Words:** Queer Theory.;Diversity.;Sexuality.

## PROBLEMAS DE MASCULINIDADE: ABERTURA PARA NOVAS PERFORMANCES

Thales Weber da Silva  
Reginaldo dos Santos Gomes  
Luciene Araújo de Almeida

Propomos apresentar o debate, a partir da história em quadrinhos *Justin* (GAUTHIER, 2018). Na perspectiva de Judith Butler (2018), a Teoria *Queer* apresenta a performatividade como sendo um ato de agir como se é ou não se é, ou seja, somos o que somos ou achamos que somos, mas somos o que querem que sejamos? Justin é exemplo dessa problemática, embora tenha sido homem sua vida inteira “por dentro”, teve de desempenhar vários “papéis” como uma garotinha de cabelos longos, vestido e que ganha uma boneca da avó para se encaixar no que lhe foi designado como verdade. Conforme as dúvidas e os conflitos se aprofundam, um novo papel lhe é imposto, para uma possível “felicidade” vindo ele então a romper com sua rebeldia que o impedia de aceitar passivamente o papel de garota. Embora inicialmente ele acredite que vai melhorar toda a situação, logo percebe que não. Após passar por vários especialistas, ele não se sente capaz de lidar com suas mudanças hormonais e físicas, permitindo que seja concretizado seu sonho de ser visto como homem que realmente é. Tendo em vista as acepções presentes na *História da Sexualidade* de Foucault (1980), podemos produzir teorias em relação ao comportamento da mãe de Justin, e até mesmo de um dos especialistas que ele consultou para ser ajudado. Buscaremos apresentar como são construídos os discursos de controle do corpo e desejos desse personagem (ORLANDI, 2012, 2015; FOUCAULT, 2014). Acreditamos que essas discussões são de extrema relevância para a realidade brasileira atual. A sociedade geral, pouco sabe a respeito da realidade dos e das pessoas transgêneros(as), e quadrinhos com personagens como Justin, permitem que tais realidades sejam expostas e introduzidas evitando ocorrências de preconceito e discriminação.

**Palavras-chave:** Análise do Discurso. Teoria Queer. *Justin*.

## MASCULINITY PROBLEMS: OPENING FOR NEW PERFORMANCES

Thales Weber da Silva  
Reginaldo dos Santos Gomes  
Luciene Araújo de Almeida

We propose to present the debate, starting with the comic *Justin* (GAUTHIER, 2018). In Judith Butler's (2018) perspective, Queer's theory presents performativity as an action of acting as if it is or is not, that is, are we what we are or think we are, but are we what they want us to be? performativity as an act of acting as if it is or is not, that is, we are what we are or think we are, but are we what we want us to be? Justin is an example of this problem, although he was a man his during all his whole life but “inside”, he had to play several roles as a long-haired little girl, dressed and who wins a doll from his grandmother, this fact to fit what was assigned to him as truth. How ever, as doubts and conflicts deepen, a new role is imposed on him, for a possible “happiness”, he then breaks with his rebellion that prevented him from accepting passively the role of a girl. Although initially he believes that he will improve the whole situation, he soon realizes that he does not. After going through various experts, he knows meets one who is capable of dealing with his hormonal and physical changes, allowing his dream of being seen as the man he truly is. Given the meanings present in Foucault's *History of Sexuality* (1980), we can produce theories regarding the behavior of Justin's mother and even the behavior of one of the experts he consulted saw in order to be helped. We will try to present how the body control discourses and desires of this character are constructed (ORLANDI, 2012, 2015, FOUCAULT, 2014). We believe that these discussions are extremely relevant to the current Brazilian reality. Society in general, know very little about the reality of transgender people and (the) comics as Justin, allow these realities are exposed and introduced avoiding prejudice and discrimination occurrences the general society, little knows about the reality of transgender people and comics like Justin, allow such realities to be exposed and introduced avoiding occurrences of prejudice and discrimination.

**Key Words:** Discourse Analysis. Queer Theory. *Justin*.

## SUBJETIVIDADE E “DESLOCAMENTO” NA OBRA HOMÔNIMA DE LUCY KNISLEY

Valter do Carmo Moreira

A grosso modo, “deslocamento” diz respeito à mudança (de algo ou alguém) de um lugar para outro. É a ação de um corpo que se desloca de um determinado espaço para outro que, além de suas óbvias implicações físicas, no caso do deslocamento humano, há também grandes implicações subjetivas. Podendo esse deslocamento ser de outras ordens, como simbólica, metafísica e mental, podemos também considerar o amadurecimento como o deslocamento de um certo estado psíquico para outro. O presente trabalho tem por objetivo analisar as diferentes figurações do conceito de deslocamento presente na obra *Deslocamento – Um diário de viagem*, de Lucy Knisley, bem como sua filiação a uma tradição narrativa perpetrada por autoras que tomam o gênero diário e o relato de viagem como meio de construção subjetiva da realidade, tanto na literatura como nos quadrinhos. Para tanto, elencamos autoras que se debruçam sobre a escrita de autoria feminina, tendo o relato de viagem como horizonte de investigação, tais como Sonia Serrano e Miriam Adelman; bem como autores que se voltam sobre as especificidades da linguagem dos quadrinhos que, sob a égide de *graphic novel*, engendram uma construção estética que privilegia o relato autobiográfico, tais como Santiago García e Hillary Chute. Com isso, pretendemos evidenciar a riqueza que as histórias em quadrinhos trazem para a construção simbólica do gênero “diário de viagem” por meio de suas peculiaridades de autorrepresentação.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos. Subjetividade. Relato de viagem.

## SUBJECTIVITY AND “DISPLACEMENT” IN THE HOMONYMOUS WORK BY LUCY KNISLEY’S WORK

Valter do Carmo Moreira

Roughly speaking In certain way, “displacement” refers to the change (of something or someone) from one place to another. It is the action of a body that moves from a certain space to another. In addition to its obvious physical implications, in the case of human displacement, there are also great subjective implications. In this way, displacement can be of other orderstypes, as symbolic, metaphysical and mental, we can also consider even maturation as the displacement from one psychic state to another. In this case, the present work aims to analyze the different figurations of the displacement concept of displacement present in the work: *Displacement - A travel diary*, by Lucy Knisley, as well as the affiliation of the work to a narrative tradition perpetrated by authors who take the daily genre and the trip report as a means of subjective construction of reality, both in literature and in comics. In order to do so, it will be used authors who studied the writing of female authors, having the travel narrative as a research horizon, such as Sonia Serrano and Miriam Adelman, ; as well as authors who focus on the specificities of the comic language that, under the aegis of “graphic novel”, engender an aesthetic construction that privileges the autobiographical narrative, such as Santiago Garcia and Hillary Chute. We intend to highlight the richness that the comics bring to the symbolic construction of the genre “travel diary/narrative” through its peculiarities of self-representation.

**Key Words:** Comics. Subjectivity. Travel narrative.

## **PERSÉPOLIS: UMA PERCEPÇÃO DO EU A PARTIR DO OLHAR DO OUTRO**

Vizette Priscila Seidel

Este trabalho pretende analisar a história em quadrinhos *Persepolis* (2013), da autora Marjane Satrapi. A partir da noção da “viagem” como um espaço de descoberta de si, ou seja, do “eu” viajante. Ainda que a viagem não seja planejada, tal descoberta estaria fundamentada no encontro com o outro e a relação que se estabelece com ele e, assim, se reconhece. É por tal perspectiva que as considerações de Sonia Serrano (2017) vão nos auxiliar na análise da obra de Satrapi. Na medida em que a autora apresenta uma seleção de memórias para contar sua história, assim como define Serge Doubrovsky (1977), uma autoficção, que de acordo com o estudioso, seria uma variante pós-moderna da autobiografia, já que a seleção de nossas memórias não é tão confiável. Por fim, outros autores vão nos dar suporte quanto às reflexões sobre a determinação do outro para a descoberta do “eu”. Entre eles, Paul Ricœur (2011) e sua definição da constituição do sujeito como um “eu” atravessado por múltiplas mediações do outro. Dessa maneira, a obra em questão nos traz o olhar da protagonista sobre seu crescimento emocional, físico e psicológico, que nos faz refletir sobre as questões culturais e pessoais de cada ser.

**Palavras Chave:** *Persepolis*. Viagem. História em quadrinhos.

## **PERSÉPOLIS: A PERCEPTION OF THE SELF FROM THE PERSPECTIVE OF THE OTHER**

Vizette Priscila Seidel

This work aims to analyze the comic book: *Persepolis* (2013), of the author by Marjane Satrapi, based on the notion of “travel” as a space of self-discovery of you, that is, the traveling “Iself”. Although the trip is not planned, such discovery would be based on the encounter with the other and the relationship that is established with him and , thus, is recognized. This is why Sonia Serrano’s (2017) considerations will help us in the analysis of Satrapi’s work. To the extent that the author presents a selection of memories to tell her story, as defined by Serge Doubrovsky (1977), an autofiction, which, according to the scholar, would be a post-modern variant of autobiography, since the selection of our memories is not so reliable, because they are subjective. Finally, other authors will give us support as to the reflections on the determination of the other for the discovery of the “I”. Among them, Paul Ricœur (2011) and his definition of the constitution of the subject as an “I” crossed by multiple mediations of the other. In this way, therefore, the work in question brings us the protagonist’s look at her emotional, physical and psychological growth, which makes us reflect on the cultural and personal issues of each being.

**Key Words:** *Persepolis*. Travel. Comics.

# **QUADRINHOS, COMUNICAÇÃO E MERCADO**

## OS FANZINES E FANZINEIROS DOS COMICS NORTE-AMERICANOS – DO AMADORISMO À AUTORIA PROFISSIONAL, UMA SINERGIA CRIATIVA

Gazy Andraus

O fanzine despontou nos EUA a partir da década de 1930, com a temática da ficção científica (FC), então tida como subliteratura. Inicialmente, os amadores escreviam contos e textos utilizando a tecnologia do mimeógrafo e posteriormente a fotocopiagem, ampliando as temáticas para as ilustrações, histórias em quadrinhos (HQs), charges e cartuns, bem como veiculando em fanzines aportes críticos acerca de FC, HQs e músicas. Dois fanzineiros conhecidos nessa área dos quadrinhos foram Joe Shuster e Jerry Siegel, que elaboraram um conto de um personagem que anos depois viria a ser conhecido como o Super-Homem. A partir de então, e com o desenvolvimento do mercado de quadrinhos e ampliação do gênero super-heroístico, fãs amadores dessa arte temática constituíram, em paralelo (paratopicamente), principalmente da década de 1960 em diante, seus fanzines com versões não oficiais como paródias e contos usando os super-heróis das duas grandes editoras (Marvel e DC) e criando seus próprios personagens, dos quais alguns vieram a ser abarcados ou reformulados no mercado oficial editorial. Alguns desses autores vieram a ser famosos, como Roy Thomas, Jim Shooter, Jim Starlin, Frank Miller, dentre outros. Este trabalho visa demonstrar: a) a importância do fanzinato também para a área editorial artística e especializada das HQs; b) o potencial criativo inerente e essencial dos fanzines e c) um universo paralelo desconhecido ao público, em que os autores por ele venerados singraram (e ainda singram) pelo universo paratópico dos fanzines. O referencial principal da pesquisa advém de R. Guedes (2008), S. McCloud (1995), T. Groensteen (2004) e G. Andraus (2017) dentre outros autores acerca dos fanzines e comics.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos. Fanzines. Fanzinato.

## THE FANZINES AND ZINESTERS OF THE AMERICAN COMICS - FROM AMATEUR TO PROFESSIONAL AUTHORIZING, A CREATIVE SYNERGY

Gazy Andraus

The fanzine emerged in the US from the 1930s, with science fiction (SF), then taken as subliterature. Initially, amateurs wrote short stories and texts using mimeograph technology and then photocopying, expanding themes for illustrations, comic strips, cartoons and caricatures, and publishing in fanzines critical contributions about SF, comic books and music. Two zinesters who came to be recognized in the area of comics were Joe Shuster and Jerry Siegel, who elaborated a character's tale of a character that who years later would come to be known as Superman. Since then, and with the development of the comic book market and expansion of the superhero genre, amateur fans of this thematic art have constituted, in parallel (para-topically), mainly from the 1960s onwards, their fanzines with unofficial versions as parodies and tales using the superheroes of the two major publishers (Marvel and DC) and creating their own characters, some of which came to be embraced or reformulated in the publishing official market. Some of these authors came to be known as Roy Thomas, Jim Shooter, Jim Starlin, Frank Miller and others since then, and with the development of the comic book market and expansion of the superhero genre, amateur fans of this thematic art have constituted, in parallel (paratopically), mainly from the 1960s onwards, their fanzines with unofficial versions like parodies and short stories using the superheroes of the two major publishers (Marvel and DC) and creating their own characters, some of whom came to be encompassed or reformulated in the official publishing market. Some of these authors came to be famous as Roy Thomas, Jim Shooter, Jim Starlin, Frank Miller among others. This paper aims to demonstrate: a) the importance of the fanzinedom makers also to the artistic and specialized editorial area of the comics; b) the inherent and essential creative potential of the fanzines, and c) a parallel universe unknown to the public, in which the authors venerated by this public that venerated it sailed (and still sails) the para-topic universe of fanzines. The main reference of the research comes from R.Guedes (2008), S.McCloud (1995), T. Groensteen (2004) and G. Andraus (2017) among other authors about fanzines and comics.

**Key Words:** Comics. Fanzines. Fandom.

## MAPEAMENTO DO NICHU DE PRODUÇÃO DE CONTEÚDO SOBRE QUADRINHOS NO YOUTUBE

Heitor da Luz Silva  
Gabriel Duarte de Oliveira

O trabalho se propõe a dissecar, dentro do contexto brasileiro na atualidade, as características do nicho de produção de conteúdo audiovisual sobre histórias em quadrinhos no YouTube, tendo como objetivos mais específicos, mapear os canais e realizadores mais atuantes dentro desse nicho a fim de identificar diferenças e semelhanças quanto aos seus objetivos, práticas e papéis dentro de uma cena cultural de quadrinhos no Brasil. Iniciamos o mapeamento, identificando todos os canais ativos que tenham as histórias em quadrinhos como o elemento principal norteador de seu conteúdo editorial. Assim chegamos a uma seleção dos 20 maiores canais que foram foco de uma coleta e produção de dados possíveis a partir da observação sobre os seus próprios conteúdos disponíveis online. Com a pesquisa ainda em andamento, tem se observado que boa parte deles acaba obtendo certo reconhecimento dentro do circuito dos quadrinhos no Brasil, assumindo um papel destinado historicamente à imprensa de massa, ao receberem lançamentos de editoras para realizarem resenhas e serem convidados para cobrirem os eventos. Ao mesmo tempo, identificamos se tratar de um segmento bastante limitado em termos de profissionalização para os seus criadores de conteúdo, já que em geral não se sustentam pela renda das visualizações na plataforma e possuem uma tendência de produzir conteúdo focado na venda de quadrinhos disponíveis online (sobretudo a Amazon). Isso acaba limitando e padronizando em parte as pautas de parte dos canais. Porém, há alguns que buscam escapar dessa vertente norteadora, tentando outras formas de viabilização econômica, como o *crowdfunding*, e se focando em outras formas de conteúdo. Trata-se, portanto, de um segmento interessante para as discussões sobre a realidade contemporânea da cultura dos nichos no Brasil em sua relação com os meios de comunicação, que contribuem para redesenhar o seu circuito de produção, circulação e consumo.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos. YouTube. Cultura de nichos.

## MAPPING OF THE NICHE OF CONTENT PRODUCTION ON COMICS ON YOUTUBE COMICS PRODUCTION DATA ON YOUTUBE

Heitor da Luz Silva  
Gabriel Duarte de Oliveira

The paper aims to analyze in detail, within the current Brazilian context, the characteristics of the niche of production of audiovisual content on comics on YouTube, specifically to map the most active channels and actors players within this niche in order to identify differences and similarities regarding their objectives, practices and roles within a cultural comics scene in Brazil. We began the mapping on YouTube, identifying all the active channels that have comics as the main element of their editorial content and then we reached a selection of the 20 largest channels whose online content were the main source of the data analysed in this work. With the research still in progress, it has been observed that many of them end up achieving a high rank in status within the comic circuit in Brazil, assuming a role historically intended for the mass media by receiving publisher launches to carry out reviews and be invited to cover the events by passing a role historically reserved to the mass media outlets as they become the main recipients of review production demands from the publishers and are also invited to cover events. At the same time, we have identified a very limited segment in terms of professionalization for its creators, since they are generally not supported by the income of generated by the visualizations on the platform and have a tendency to produce content focused on the sale of selling comics available online (especially Amazon). ). This ends up limiting and standardizing the topics of some channels, but there are some who seek to escape from this guiding strand, trying other forms of economic viability, such as *crowdfunding*, as well as trying other forms of content. It is, therefore, an interesting segment for the discussions about the contemporary reality of niche culture in Brazil and its exchanges with the media which contributes to redesign the circuit of its production, distribution and consumption.

**Key Words:** Comics. YouTube. Niche Culture.

## DO CINEMA AOS QUADRINHOS: A NARRATIVA TRANSMÍDIA DE VOLTA PARA O FUTURO E AS TRÊS VANTAGENS DE SEU UNIVERSO EXPANDIDO

Henrique Barbosa Borgato

A trilogia cinematográfica *De volta para o futuro* (1985-1990), dirigida por Robert Zemeckis e roteirizada por ele e seu parceiro Bob Gale, alcançou um inegável sucesso comercial, contabilizando quase 960 milhões de dólares, além de ser indicado para uma série de prêmios importantes – como o Oscar e o Globo de Ouro – e ganhar outros – como o Saturn Awards. Não obstante, o sucesso não se limitou à apenas enriquecer os cofres da Universal Studios. A trilogia de Zemeckis e Gale conseguiu deixar sua profunda marca na história da cultura pop mundial. O impacto foi tamanho que no ano de 1986, Ronald Reagan – o então presidente dos Estados Unidos da América – citou a franquia em um de seus discursos, e em 2008 o American Film Institute reconheceu o primeiro filme da franquia como o 10º melhor filme de ficção científica norte-americano. Com a evolução e ascensão de outros meios midiáticos como os quadrinhos e o videogame, foi questão de tempo para que narrativas de sucesso da cultura pop mundial fossem também adaptadas para esses novos meios, utilizando as particularidades estruturais de cada meio midiático para construir um universo ao redor do produto original. O presente trabalho teve o intuito de explicar brevemente a teoria da narrativa transmídia de Henry Jenkins, retomar as adaptações feitas a partir da trilogia cinematográfica de Zemeckis e Gale, e enfim apontar de que maneira essas adaptações – aqui nomeadas de universo expandido – serviram a três principais propósitos vantajosos; 1) expansão do público consumidor, 2) extensão do enredo original e 3) maneira de corrigir eventuais erros, contradições e demais deslizes no enredo da trilogia original.

**Palavras-chave:** *De volta para o futuro*. Narrativa transmídia. Quadrinhos.

## FROM CINEMA TO COMICS: THE BACK TO THE FUTURE'S TRANSMEDIA STORYTELLING AND THE THREE ADVANTAGES OF ITS EXPANDED UNIVERSE

Henrique Barbosa Borgato

*The Back to the Future* cinematographic trilogy (1985-1990), directed by Robert Zemeckis and scripted by himself and his partner Bob Gale, achieved an undeniable commercial success, collecting almost 960 million dollars, apart from being nominated for a series of important awards - like the Oscar and the Golden Globe - and winning others - like the Saturn Awards. Nevertheless, the success was not limited to just enriching the Universal Studios' vault coffers. The Zemeckis and Gale's trilogy has made its mark on the world pop culture's history. The impact was so huge that in 1986, Ronald Reagan - then president of the United States of America - cited the franchise in one of his speeches, and in 2008 the American Film Institute recognized the franchise's first film as the 10th best North American science fiction movie. With the evolution and rise of other media such as comics and videogame, it was a matter of time for successful pop culture narratives to be adapted to these new media, using the structural particularities of each media to build an universe around the original product. The present work intends to briefly explain Henry Jenkins' transmedia storytelling theory, to return to the adaptations made from the Zemeckis and Gale's cinematographic trilogy and, finally, to show how these adaptations - here called the expanded universe - served three principal advantageous purposes; 1: an expansion of the consumer public, 2: an extension of the original plot and 3: a way to correct any mistakes, contradictions and other slips/glitches in the original trilogy plot.

**Key Words:** *Back to the Future*. Transmedia Storytelling. Comics.



## **NOTAS DE UM TEMPO VISUAL: UMA ANÁLISE DO QUADRINHO JORNALÍSTICO BRASILEIRO A PARTIR DE ROBSON VILALBA**

Isabella Beatriz Fernandes Rocha

Este artigo foi produzido a partir do trabalho de conclusão de curso de mesmo título e foi originado do questionamento acerca da validade de histórias em quadrinhos produzidas a partir de técnicas jornalísticas e apresentadas como conteúdo jornalístico, prática conhecida como Jornalismo em Quadrinhos ou JHQ. A partir disso, objetivou-se verificar as evidências que permitam afirmar que os quadrinhos, ao utilizarem os métodos jornalísticos de apuração, entrevista e hierarquia da informação, possam se configurar como um formato jornalístico de acordo com a classificação de gêneros e formatos desenvolvido e proposto por Marques de Melo (2009). Para atingir tal objetivo, realizou-se uma revisão bibliográfica sobre a teoria das histórias em quadrinhos: passando por suas histórias e suas linguagens. Também foi desenvolvido um resgate teórico sobre os gêneros jornalísticos a partir de Melo (2009), e um apanhado geral das características do jornalismo literário e investigativo, tipos de jornalismo que emprestam suas técnicas ao jornalismo em quadrinhos. Por fim, foi realizada uma análise de conteúdo do livro *Notas de um tempo silenciado*, de Robson Vilalba - além de uma entrevista com o autor. Concluiu-se que, com base na práxis da profissão, o jornalismo em quadrinhos seria um formato subordinado ao gênero informativo e que, do ponto de vista dos quadrinhos, o jornalismo em quadrinhos é bastante experimental.

**Palavras-chave:** Quadrinhos. Jornalismo. Jornalismo em Quadrinhos.

## **NOTES FROM A VISUAL TIME - AN ANALYSIS OF BRAZILIAN JOURNALISTIC COMICS FROM ROBSON VILALBA**

Isabella Beatriz Fernandes Rocha

This article was produced from the undergraduate thesis final paper of the same title and originated from the questioning of the validity of comics produced from journalistic techniques and presented as journalistic content, a practice known as Comics Journalism. From that, it was objectified to verify the evidences that will allow to state that comics, by utilizing using the journalistic methods of investigation, interview and information hierarchy can, in fact, configure a journalistic format according to the genres and formats classification developed by Melo (2009). To fulfill such objectives, a bibliographic revision was made carried out about the theory of comics: going through their history and the languages used by them. A theoretical revision on journalistic genres by Melo (2009) was also developed, along with a revision on literary journalism and investigative journalism, both types of journalism that lend their techniques to the development of comics journalism. Finally, a content analysis was made carried out of from the book *Notas de um tempo silenciado* by Robson Vilalba - besides an interview with the author, contained on the appendices of this paper. It was concluded that, based on the profession's praxis, Comics Journalism would be a journalist format subordinate to the informative genre and that, from a comics point of view, Comics Journalism is very experimental.

**Key Words:** Comics. Journalism. Journalistic Comics.

## UM OLHAR SOBRE O CENÁRIO CONTEMPORÂNEO DOS QUADRINHOS NACIONAIS: FOMENTO À PRODUÇÃO ATRAVÉS DO PROAC

Karoline Caetano Brito

Esta comunicação apresenta um panorama da produção de quadrinhos nacionais através do Programa de Ação Cultural (ProAC), entre os anos de 2014 e 2018, de forma a compreender seu funcionamento, resultados e importância para o mercado. Nosso objetivo principal é entender o impacto do edital de apoio a projetos de criação e publicação de história em quadrinhos (HQ), da Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo, no mercado nacional de quadrinhos. Para tanto, alguns dos procedimentos de pesquisa que serão desenvolvidos são: levantamento das obras publicadas através do programa; detalhamento do perfil do proponente; perfil das obras selecionadas, inclusive recorrência da inscrição do projeto; recorrência dos proponentes vencedores, entre outros. Ao final da pesquisa, as informações recolhidas serão cruzadas com as de indicados e/ou vencedores de prêmios de quadrinhos nacionais (Troféu HQ MIX, Troféu Angelo Agostini e Jabuti) e internacionais (Eisner) como forma de pautar o destaque alcançado pela obra. Desde a sua criação em 2008 até o ano de 2018 o ProAC, através do edital mencionado, manteve-se atuante na seleção anual de 10 a 15 projetos que receberam verba – que variou entre vinte e cinco mil e quarenta mil reais cada – para a produção das obras. Mais do que apenas se destacar, trabalhamos com a hipótese de que o programa tenha tido um papel de relevância na produção de obras nacionais em formato livro no cenário contemporâneo de quadrinhos, fato que ainda foi pouco investigado. Como forma de embasar nossa análise, articularemos os dados disponibilizados pelo Programa de Ação Cultural e site do *Diário Oficial do Estado de São Paulo*, com a contextualização dos primeiros anos do edital, segundo Ramos (2012) e um panorama da produção de quadrinhos nacionais no formato livro apresentadas por Ramos (2012) e Vergueiro (2017).

**Palavras-chave:** ProAC. Quadrinhos nacionais. Mercado.

## A LOOK AT THE CONTEMPORARY SCENE OF NATIONAL COMICS: PROMOTION OF PRODUCTION THROUGH PROAC

Karoline Caetano Brito

This communication work presents an overview of the production of national comics through the Programa de Ação Cultural (ProAC), between the years in the period from 2014 and up to 2018, in order to understand its functioning, results, and importance to the market. Our main objective is to understand the impact of the official notice of support for projects of creation and publication of comics (HQ), of the Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo, in the national comic market. To do so, some of the research procedures that will be developed are the survey of works published through the program; detailing the proposer's the profile of the proposer; selected works profile of selected works, including recurrence of project registration; recurrence of the winning bidders, among others. At the end of the research, the information gathered will be cross-referenced with national (Troféu HQ MIX, Troféu Angelo Agostini and Jabuti) and international (Eisner) comic book award nominees and winners as a way of guiding the highlight achieved by the work. From Since its inception in 2008 through to 2018 ProAC, through the aforementioned official notice, remained active in the annual selection of 10 to 15 projects that received funding - ranging from twenty-five thousand reais up to and forty thousand reais each - to the production. More than just highlighting, we work with the hypothesis that the program has a role of relevance in the production of national works in book format in the contemporary scenario of comics, a fact that was is still little investigated. As a way to base our analysis, we will articulate the data provided by the Programa de Ação Cultural and the *Diário Oficial do Estado de São Paulo*, with the contextualization of the first years of the official notice according to Ramos (2012) and an overview of the production of national comics in the format book presented by Ramos (2012) and Vergueiro (2017).

**Key Words:** ProAC. National comics. Market.

# QUADRINHOS LAUREADOS: UMA ANÁLISE HISTÓRICA E CRÍTICA DAS PREMIAÇÕES BRASILEIRAS DEDICADAS ÀS HQs

Lucio Luiz

As histórias em quadrinhos no Brasil possuem historicamente dois prêmios considerados os mais prestigiados pela indústria por sua abrangência e história: Prêmio Angelo Agostini e Troféu HQ Mix, cujas primeiras edições ocorreram, respectivamente, em 1985 e 1989. Na última década, contudo, diversos outros prêmios dedicados exclusivamente ou em grande parte aos quadrinhos surgiram, tais como Prêmio DB Artes, Troféu Bigorna, Prêmio AbraHQ (estes três últimos, já extintos), Prêmio Grampo, Prêmio LeBlanc e Prêmio Al Rio, entre outros. Além disso, premiações voltadas à literatura criaram recentemente categorias exclusivas para os quadrinhos, tais como Prêmio Jabuti (o mais tradicional prêmio literário brasileiro, que premiava quadrinhos raramente em categorias variadas antes de ter uma distinção própria para as HQs) e Troféu APCA. Com os mais variados critérios de elegibilidade e eleição, por vezes confusos ou controversos, os prêmios costumam ser alvo tanto de desejo quanto de crítica por parte de artistas, leitores e profissionais da área. Este artigo busca fazer uma primeira incursão na análise histórica deste tipo de premiação no Brasil, traçando paralelos com equivalentes internacionais de renome e desenvolvendo também uma análise crítica a respeito das motivações e critérios dos principais prêmios, e como isso influencia ou não a produção de quadrinhos nacionais.

**Palavras-chave:** Quadrinhos. Premiações. Mercado.

# LAUREATE COMICS: A HISTORICAL AND CRITICAL ANALYSIS OF THE BRAZILIAN AWARDS DEDICATED TO COMICS

Lucio Luiz

The comics in Brazil have historically had two awards considered the most prestigious by the industry for its breadth and history: Prêmio Angelo Agostini and Troféu HQ Mix, whose first editions occurred respectively in 1985 and 1989. In the last decade, however, several other prizes dedicated exclusively or in large part to the comics have emerged, such as Prêmio DB Artes, Troféu Bigorna, Prêmio AbraHQ (the last three, already extinct), Prêmio Grampo, Prêmio LeBlanc and Prêmio Al Rio, among others. In addition, literature awards have recently created exclusive categories for comic books, such as the Prêmio Jabuti (the most traditional Brazilian literary prize, which rarely rewarded comics rarely in varied categories before having a distinction for comic strips) and the Troféu APCA. With the most varied criteria of eligibility and election, sometimes confusing or controversial, awards are often targeted as much as desire and criticism by artists, readers and professionals in the area. This article seeks to make a first incursion into the historical analysis of this type of awards in Brazil, drawing parallels with renowned international equivalents and also developing a critical analysis regarding the motivations and criteria of the main awards and how these influences or not in the national comic production.

**Key Words:** Comics. Awards. Market.

## QUEM É O LEITOR BRASILEIRO DE QUADRINHOS EM 2019

Rapha Pinheiro

Apesar de muito pequeno se comparado com outros países, o mercado brasileiro de quadrinhos já possui um público e pode ser estudado. O crescimento das feiras de quadrinhos, o sucesso de filmes baseados neles, a internet, as redes sociais e diversos outros fatores permitiram a difusão do conteúdo relacionado à nona arte e, conseqüentemente um aumento de demanda. O objetivo desta pesquisa é estudar, em aspectos quantitativos e qualitativos, quem é esse público de quadrinhos, chegando a um perfil consumidor. Para alcançar este objetivo, buscou-se uma amostragem estatisticamente significativa através da divulgação de um formulário por diferentes perfis de influenciadores da mídia especializada, permitindo o acesso a diferentes “bolhas sociais” e uma análise menos enviesada. A pesquisa conta com um corpo amostral de mais de 3500 leitores. O questionário online foi desenvolvido para responder as perguntas mais comuns relacionadas ao público como idade, gênero, escolaridade e distribuição demográfica. Além disso, a pesquisa também contempla respostas latentes para o cenário brasileiro atual de quadrinhos como influência de Gibitubers, Podcasts sobre o tema e sites de mídia especializada, assim como hábitos de leitura e a relação do leitor com a pirataria. Este trabalho, portanto, se trata de uma análise desses dados, através dos quais podemos entender melhor quem compra quadrinhos no Brasil e quais são seus hábitos e preferências.

**Palavras-chave:** Perfil. Mercado. Leitores.

## WHO IS THE BRAZILIAN READER OF COMICS IN 2019?

Rapha Pinheiro

Although very small if compared to other countries, the Brazilian comic book market has already has have an and can be an object of study audience that can be studied. The growth of comic book fairs, the success of comic-based movies, the internet, social networks and many a number of other factors allowed the diffusion of content related to the comics and consequently an increase in demand. This research’s goal is to study, in quantitative and qualitative aspects, who this comic book audience is and understand the consumer’s profile. To reach this goal, a statistically significant sampling was sought through the disclosure of a form addressed to different profiles of specialized media influencers, allowing access to different “social bubbles” and a better directed analysis diffusion of a form into different niches of specialized influencers, allowing access to different “social bubbles” and a less skewed analysis. The research has a sample body of more than 3500 readers. The online questionnaire was developed to answer the most common questions related to the public such as age, gender, schooling and demographic distribution. In addition, the research also contemplates considers latent responses to the current Brazilian comic book indie (independent) scenario e such as the influence of Gibitubers, comic-related Podcasts and specialized media sites, as well as reading habits and the reader’s relationship with piracy. This work, therefore, is an analysis of these data, through which we can better understand who buys comics in Brazil and what their habits and preferences are. In sum, this work is an analysis of these data, through which we can better understand who buys comics in Brazil and what are their habits and preferences.

**Key Words:** Profile. Market. Readership.

## A RESISTÊNCIA POLÍTICA NOS QUADRINHOS EXPERIMENTAIS

Raquel Vitorelo

As características que definem a história em quadrinhos foram descritas por diversos autores nas últimas décadas, dedicados a identificar seus mecanismos e signos gráficos particulares, tais como a utilização de imagens sequenciais (Eisner) e justapostas (McCloud), e os balões de fala e pensamento (Cagnin). Contudo, nota-se um movimento contemporâneo que pretende subverter a linguagem editorial hegemônica, e que encontra espaço na cena de publicação independente e nas pequenas editoras; espaço esse que também acolhe publicações de conteúdo crítico e político, que têm dificuldade de se concretizarem através do mercado editorial convencional. Este trabalho propõe investigar a relação entre a estética experimental e a intenção política em projetos de histórias em quadrinhos, a partir da leitura crítica de obras selecionadas, e da comparação dos mecanismos e signos dessas obras com os elementos mais tradicionais das HQs descritos na literatura. O corpus é composto pelas obras *Topografias* (Brasil, 2016), *Desconstruindo Una* (Reino Unido, 2016), *PQ CA?* (Brasil, 2017) e *My Favorite Thing is Monsters* (EUA, 2017), escolhidas de acordo com as experimentações de linguagem que propõem, visto que cada uma das obras foi desenvolvida em um contexto social e geopolítico diferente. A conclusão será redigida a partir dos resultados obtidos nas análises do corpus, verificando se há de fato uma relação entre o experimentalismo e o conteúdo das obras, de que forma essa relação acontece, e se ela acontece igualmente entre cada um dos trabalhos, apontando suas possíveis diferenças.

**Palavras-chave:** Quadrinhos experimentais. Política. Resistência.

## POLITICAL RESISTANCE IN EXPERIMENTAL COMICS

Raquel Vitorelo

The defining traits of comics were described by several authors through the latest decades, who focused on identifying its mechanisms and unique graphic symbols, such as its use of images that are both sequential (Eisner) and juxtaposed (McCloud), and the use of balloons to express a dialogue (Cagnin). However, there is a contemporary movement that proposes a subversion of the hegemonic editorial language, and that finds space in the indie (independent) publishing scene and in small publishers; this is a space that also hosts which is enabled through the indie (independent) publishing and some small publishers. The indie publishing scene is also flourishing with political and critical content, since it is not considered appealing to bigger publishers. This study intends to investigate the affinity between the experimental aesthetics and the political intent of selected comics, comparing their mechanisms and signs with traditional comics signs, described by the literature. Our corpus includes the following works: *Topografias* (Brazil, 2016), *Desconstruindo Una* (UK, 2016), *PQ CA?* (Brazil, 2017) and *My Favorite Thing is Monsters* (USA, 2017), which were chosen by their visual experimentation, and by their diverse social and geopolitical contexts. Once the corpus is reviewed, we will verify if there is, in fact, an affinity between experimentalism and each the works content, how this relationship happens, and whether it happens equally between each of the works, pointing out their possible difference show does it ensue, and if it ensues equally in each work, indicating potential distinctions.

**Key Words:** Experimental comics. Politics. Resistance.

## QUADRINHOS PARA OUVIR: ANÁLISE COMPARADA DOS PODCASTS *CONFINS DO UNIVERSO* E *HQ SEM ROTEIRO*

Rogério Martins de Souza

Por décadas, um dos problemas recorrentes que os fãs de quadrinhos sempre passaram no Brasil era a divulgação precária. Raras matérias em jornais ou quadros na TV debatiam ou divulgavam lançamentos ligados à nona arte, com uma ou outra reportagem esporádica. Esse cenário começou a mudar com a chegada da internet. As mídias digitais trouxeram ao grande público não só uma nova tecnologia mas uma nova cultura - uma cultura da convergência, a qual, segundo Jenkins (2009) seria não só o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, mas também a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que agora recorrem às múltiplas experiências de informação e entretenimento. Com o avanço da tecnologia digital, surgiram novos canais de comunicação que passaram a dialogar com um público carente de informações que antes eram desprezadas pelo monopólio da comunicação de massas tradicional. E entre esses canais estão os podcasts. Podcast é um formato digital em áudio, como um programa de rádio adaptado para a era digital. Outrora a mídia mais poderosa, o rádio passou por uma grande perda de audiência e prestígio com a chegada da televisão, mas o tempo mostrou que ele soube se reinventar – hoje conceitos como web rádios ou “rádio expandido” (KISHINHEVSKY 2012, PRATA, 2014) são estudados. É aí que entram os podcasts. Este artigo pretende analisar dois podcasts brasileiros voltados para os quadrinhos: *Confins do Universo* e *HQ sem Roteiro*. O objetivo é analisar os temas, pautas, periodicidade e conteúdos dos dois podcasts para compreender o diálogo destes veículos e seus leitores na atualidade.

**Palavras-chave:** Quadrinhos. Tecnologia. Podcasts.

## COMICS TO LISTEN LISTENING COMIC BOOKS: A COMPARATIVE ANALYSIS OF THE PODCASTS *CONFINS DO UNIVERSO* AND *HQ SEM ROTEIRO*

Rogério Martins de Souza

For decades, one of the recurring problems that comic book fans have always had in Brazil was poor disclosure. Rare newspaper articles or pictures on TV debated or disseminated launches linked to the ninth art, with one or other sporadic reporting. This scenario began to change with the internet arrival of the internet. Digital media has brought to the public not only a new technology but a new culture - a culture of convergence which, according to Jenkins (2009), would be not only the flow of content through multiple media platforms, but also the cooperation between multiple media markets and the migratory behavior of media audiences, who now resort to multiple experiences of information and entertainment. With the advancement of digital technology, new channels of communication emerged that began to dialogue with an audience devoid in need of information that was previously disregarded by the monopoly of traditional mass communication. And among these channels are the podcasts. Podcast is a digital audio format, as a radio program adapted for the digital era. Radio, which was once the most powerful media, underwent a major loss of audience and prestige with the arrival of television, but time has shown that it knew how to reinvented itself - today concepts like web radios or “radio expanded” (KISHINHEVSKY 2012, SILVER, 2014) are studied once the most powerful media, radio went through a great loss of audience and prestige with the arrival of television, but time showed that it knew how to reinvent itself - today concepts like web radios or “radio expanded” (KISHINHEVSKY 2012, SILVER, 2014 ) are studied. This is where podcasts come in. This article intends to analyze two Brazilian podcasts focused on the comics: *Confins do Universo* and *HQ without Script*. The objective is to analyze the themes, guidelines, periodicity and contents of the two podcasts in order to understand the dialogue of these vehicles and their readers at the present time.

**Key Words:** Comics. Technology. Podcasts.

# **QUADRINHOS, NOVAS MÍDIAS E TECNOLOGIAS**

# CONVERGÊNCIA ENTRE HQTRÔNICA E ANIMAÇÃO INTERATIVA

Cláudio Aleixo Rocha

O objetivo da comunicação é apresentar e discutir o conceito de HQtrônica e de animação interativa. Segundo Edgar Franco (2004), a palavra HQtrônica é formada pela abreviação de HQ (histórias em quadrinhos), e o termo “eletrônica”, faz referência ao novo suporte tecnológico. Para Cláudio Rocha (2015), o termo animação interativa diz respeito a uma animação que possui um foco narrativo estruturado em um sistema hipertextual. Essa característica permite que o interagente explore sua narrativa através de sua ação direta no ambiente gráfico. Existe em sua estrutura compositiva mecanismos que oferecem a acessibilidade exploratória de forma livre a partir das intenções e escolhas do interagente. Uma animação interativa possui uma estrutura narrativa multilinear. De acordo com Janet Murray (2003), em uma estrutura multilinear, a narrativa principal de uma história tem a possibilidade de ser contada a partir de vários pontos de vista, distribuídos de forma simultânea nas distintas ramificações da história. Liberdade de exploração e multilinearidade narrativa são características das HQtrônicas como das animações interativas. O propósito da presente pesquisa é investigar, comparar, descrever e analisar quais são as características das HQtrônicas e das animações interativas veiculadas na Internet. Quais são suas demais características similares? Quais são seus pontos convergentes e divergentes? Como é possível diferenciar uma HQtrônica de uma animação interativa? Por estarem no ambiente digital, ambas apresentam linguagens híbridas. Por serem híbridas carregam características uma da outra. Todavia, é possível estabelecer diferenças? Onde convergem e onde divergem?

**Palavras-chave:** HQtrônica. Animação Interativa. Internet.

# CONVERGENCE BETWEEN HQTRÔNICA AND INTERACTIVE ANIMATION

Cláudio Aleixo Rocha

The purpose of the communication is to present and discuss the concept of HQtronic and interactive animation. According to Edgar Franco (2004) the word HQtrônica which is formed by the abbreviation of HQ (comics), and the term “electronics” refers to the new technological support. For Cláudio Rocha (2015), the term ‘interactive animation’ refers to an animation that has a narrative focus structured in a hypertextual system. This feature allows the interactor to explore its narrative through its direct action in the graphical environment. There is in its compositional structure mechanisms that offer the exploratory accessibility of free form from the intentions and choices of the interacting agent. An interactive animation has a multilinear narrative structure. According to Janet Murray (2003), in a multilinear structure, the main narrative of a story has the possibility of being told from several points of view, distributed simultaneously in the different ramifications of history. Freedom of exploration and narrative multilinearity are characteristic of HQs as well as of interactive animations. The purpose of this research is to investigate, compare, describe and analyze the characteristics of HQtrônicas and interactive animations transmitted on the Internet. What are your their other similar characteristics? What are your their convergent and divergent points? How can one differentiate an HQtrônica from an interactive animation? Because they are in the digital environment, both have hybrid languages. Because they are hybrid, they carry characteristics of each other. But is it possible to differentiate? Where do they converge and where do they diverge?

**Key Words:** HQtrônica. Interactive Animation. Internet.



# PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DE INFORMAÇÕES SOBRE HQs NO BRASIL CONTEMPORÂNEO

Diego Tomaz de Oliveira  
Marco Antônio de Almeida

Este trabalho tem como objetivo analisar a produção e a circulação de informações sobre histórias em quadrinhos no Brasil, destacando o papel do usuário em paralelo ao do produtor de conteúdo, e suas relações com os diferentes meios midiáticos em que a informação é representada na rede. Para buscar tal análise, propomos pensar o usuário por meio do conceito de cultura da convergência, descrito por Henry Jenkins, e as reflexões acerca do poder simbólico feitas por Pierre Bourdieu, desenvolvendo o papel do usuário no processo de apropriação de bens culturais, e como as informações sobre histórias em quadrinhos no Brasil são articuladas no processo de construção de identidades e suas relações de poder. Como objeto de estudo foram escolhidos sites/blogs brasileiros que circulam informações sobre histórias em quadrinhos, e que também apresentam esse conteúdo em diferentes mídias, como textos, podcasts e vídeos. É de nosso interesse, a partir da perspectiva da Ciência da Informação, compreender como os usuários se relacionam com as informações dispostas na rede em diversa mídias, seus métodos de pesquisa e construção de seu repertório informacional, e também as diversas formas como essas informações são apropriadas e utilizadas em suas relações sociais, dentro de ambientes culturais determinados.

**Palavras-chave:** Cultura da Convergência. Representações Sociais. História em quadrinhos.

# PRODUCTION AND CIRCULATION OF INFORMATION ABOUT COMICS IN CONTEMPORARY BRAZIL

Diego Tomaz de Oliveira  
Marco Antônio de Almeida

This work aims to analyze the production and circulation of information about comics in Brazil, highlighting the role of the user in parallel to that of the content producer and its relations with the different media in which the information is represented in the network. In order to carry out such an analysis, we propose to think the user through the concept of convergence culture, described by Henry Jenkins, and the reflections on the symbolic power made by Pierre Bourdieu, developing the user role of the user in the appropriation process of appropriation of cultural goods, and the information about comics in Brazil is articulated in the process of building identities and their relations of power. As a study object it was chosen Brazilian websites / blogs that circulate information about comics and also present this content in different media, such as texts, podcasts and videos. It is in our interest, from the perspective of Information Science, to understand how these users relate to with the information arranged in the network in diverse media, their methods of research and construction of their informational repertoire, and also the diverse ways in which this information is appropriate and used in their social relations, within certain cultural environments.

**Key Words:** Convergence Culture. Social Representations. Comics.

# CIÊNCIA E CULTURA GEEK: AS INOVAÇÕES NAS REDES SOCIAIS

Evandro Gabriel Izidoro Merli  
João Batista Freitas Cardoso

Em edição de julho de 2018, a revista *Pesquisa Fapesp* publicou uma matéria intitulada *Ciência em Tirinhas* que mostra uma série de exemplos de como as histórias em quadrinhos, e outros tipos de narrativas midiáticas são utilizadas para atrair a atenção de jovens e adolescentes para os resultados de pesquisas científicas. De acordo com a matéria, a linguagem e narrativa da HQ permitem a compreensão mais rápida, deixando o conteúdo atraente para o público leigo, em particular os jovens. Como exemplo, a edição apresenta diferentes formatos da arte sequencial que divulgam pesquisas das áreas de Computação, Química, Astronomia, Biologia, entre outras. Há ainda outros meios de divulgação científica, como por exemplo e em grande expansão, youtubers que utilizam linguagens alternativas em seus vídeos para dialogar com um público maior. Nesse aspecto, Lamarino argumenta que isso é possível “porque os conceitos científicos podem dialogar com um público cujos interesses são outros, como histórias em quadrinhos, cinema e games” (apud PIERRO, 2016). De modo geral, a divulgação científica pode ser também compreendida como o emprego de recursos técnicos para a tradução e comunicação da informação científica para um público não especializado (ALBAGLI, 1996; BUENO, 1984; CARIBÉ, 2015; SILVA, 2006). Essas estratégias de comunicação com os jovens fazem uso de elementos da cultura geek, que é descrito por Arcuri como “um termo que designa fãs de jogos eletrônicos, videogames, RPG, tecnologia, quadrinhos, cinema, livros, séries, mangás e animês, formando um grupo que não vê problema em ser considerado ‘diferente’ ou ‘excêntrico’” (2017, p.1). Com base nesses pressupostos, o trabalho visa identificar, nas redes sociais digitais, formas inovadoras de divulgação de pesquisa científica para público não especializado, que fazem uso de elementos de narrativas midiáticas vinculadas à Cultura Geek.

**Palavras-chave:** Cultura Geek. Divulgação Científica. Redes Sociais Digitais.

# GEEK SCIENCE AND GEEK CULTURE: INNOVATIONS IN SOCIAL NETWORKS

Evandro Gabriel Izidoro Merli  
João Batista Freitas Cardoso

In the July 2018 edition the on June 2018 edition, *Research Fapesp* magazine published an article entitled called *Science in Comic Strips*, which shows several examples of how comics and others media narratives are used to attract draw teenagers and young young attention to scientific research results. According to the article, language and narrative of comics allows a faster comprehension understanding of it, shaping the content into a more attractive way for aiming at a not specialized public, in particularly young people. As example, the magazine edition shows distincts formats of sequential arts which where it publishes researches of on Computing, Biology, Chemistry, Astronomy, and among others. There are also others ways of scientific dissemination, having as an example and which is in a big huge expansion, the youtubers who use of an alternatives languages on theirs videos to establish good communication with a larger public; about that, Lamarino argues that “This was possible because scientific concepts can dialogue with an audience whose interests are others, such as comics, movies and games” This was possible due to the fact that scientific concepts can communicate with a public which interests are others, as comics, movies and games” (apud PIERRO, 2016). In generally way, scientific divulgation dissemination can also be also understood as the using of technical resources for the translation and communication of scientific information to a non-specialized public for a translate and communication of the scientific information for a not specialized public (ALBAGLI, 1996; BUENO, 1984; CARIBÉ, 2015; SILVA, 2006). These communication strategies with young people, make use of geek culture elements, which is described by Arcuri as ““A term that refers to fans of video games, RPGs, technology, comics, movies, books, series, manga and anime, forming a group that sees no problem in being considered ‘different’ or ‘eccentric’ a word who appoints fans of board games, videogames, RPG, technology, comics, movies, books, series, mangas, animes, creating a group who doesn’t see a problem on being ‘different’ or ‘eccentric’” (2017, p.1). Based on this these assumptions, this work aims to identify, in digital social networks, innovative ways of scientific researches divulgation dissemination for a non-t specialized public who makes uses of media narratives elements coming from Geek Culture.

**Key Words:** Geek Culture. Scientific Dissemination. Digital Social Networks.

## **UMBRELLA ACADEMY: APONTAMENTOS ACERCA DA CENOGRAFIA**

Gabriel de Oliveira  
Letícia Passos Affini

Lançada em 2008 pela editora Dark Horse Comics, a HQ *Umbrella Academy* narra, em três volumes, a história de seis crianças dotadas de habilidades especiais, adotadas pelo excêntrico milionário, Reginald Hargreeves. Após uma elipse temporal de trinta anos, as personagens se reúnem novamente na Mansão Hargreeves para o funeral do patriarca e investigar a causa que o levou ao óbito. O primeiro volume *A Suíte do Apocalipse* foi adaptado para o formato audiovisual pela Netflix. O objetivo deste artigo é analisar as convergências e divergências entre a cenografia da HQ e a da narrativa seriada. Estabelecemos como recorte três cenas: Base Lunar, residência de Spaceboy, o escritório de Reginald Hargreeves e a cafeteria Costello's. Selecionamos como método, o estudo do caso (Robert Yin) para realizar a desconstrução das cenas e determinarmos as seguintes categorias: planos, enquadramentos, cores e objetos de cena. Os autores que fundamentam o estudo são: Will Eisner, como base para a linguagem quadrinística, David Bordwell e Marcel Martin para os estudos da linguagem cinematográfica, Georgina Shorter, Gerald Millerson e João Batista Cardoso para respaldar os aspectos cenográficos. Como resultados, observamos a diferença na paleta de cores, a utilização de ângulo neutro na HQ, objetos cênicos numerosos na série, entre outros. O artigo contribui para os estudos relacionados à adaptação e linguagem cinematográfica.

**Palavras-chave:** Objetos de cena. Planos. Paleta de cor.

## **UMBRELLA ACADEMY: NOTES ABOUT SET DESIGN**

Gabriel de Oliveira  
Letícia Passos Affini

Launched in 2008 by Dark Horse Comics, the comic books *Umbrella Academy* narrates in three volumes, the story of six children endowed with special abilities, adopted by the eccentric millionaire, Reginald Hargreeves. After a period of thirty -years ellipse the characters meet again at the Hargreeves Mansion for the funeral of the patriarch and for investigating his death the cause that led to his death. The first volume *The Suite of the Apocalypse* was adapted to the audiovisual format by Netflix. The purpose of this article is to analyze the convergences and divergences between the set design of the comic and that of the serial narrative. We have chosen three scenes: Lunar Base the Spaceboy'sSpace boy's residence, Reginald Hargreeves's office, and Costello's coffee shop. We have selected the case study method (Robert Yin) to perform the deconstruction of the scenes and determined the following categories: planes, frames, colors and scene objects. We have taken the following The authors to who are base to the study are: Will Eisner, as a basis for the comic book language, David Bordwell and Marcel Martin, for the studies of the cinematographic language, Georgina Shorter, Gerald Millerson and João Batista Cardoso, to support the scenographic aspects. As results we see difference in the color palette, use of neutral angle in the comic book, numerous scenic objects in the series, among others. The article contributes to studies related to adaptation and film language.

**Key Words:** Props. Planes. Color Palette.

# O UNIVERSO DAS HQs COMO UMA NOVA APROPRIAÇÃO DO GÊNERO CINEMATOGRAFICO DOS FILMES DE AÇÃO

Gustavo Mangia Peixoto  
Emanuelli da Silva Monsores  
Yuri Garcia

O ambiente cinematográfico contemporâneo se encontra crescentemente permeado pelo universo das HQs. O sucesso de público das fórmulas de filmes de super-heróis parece abrir espaço para um fenômeno que apresenta uma nova formatação do gênero do cinema de ação, que apesar de sua popularidade até as décadas de 80 e 90, parecem perder parte de seu espaço. Com arcabouço teórico que passa pela Linguagem Cinematográfica de Marcel Martin (2011) e uma compreensão da história do cinema com *Os Mundos do Cinema* de Eduardo Geda (1998), a popularização e ascensão dos filmes de ação, transformou uma linguagem em um gênero próprio e criou nomes consagrados que se tornaram clássicos do cinema, com figuras emblemáticas como Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Chuck Norris e outros atores que compõem o panteão do universo do gênero. Atualmente, percebemos a utilização de elementos dessa linguagem em outros gêneros cinematográficos. Vários de seus elementos foram absorvidos e digeridos dentro da linguagem de outros, fazendo com que o cinema de ação passasse a ocupar um espaço cada vez mais do nicho. Dentro desse fenômeno, talvez o seu maior expoente seja da tendência contemporânea de filmes de super-heróis, com um perceptível e bem sucedido uso dos elementos dos filmes de ação. Os super-heróis passam hoje por uma espécie de era dourada de popularidade e produção cinematográfica, assim como foi com o gênero de ação nos anos 80. Armas de fogo, soldados e explosões deram lugar a uma nova ação, onde os elementos de fantasia se misturam na linguagem criando um produto intenso e popular para o público, que sente nos filmes de super-heróis o espaço outrora ocupado pelo cinema de ação.

**Palavras-chave:** Cinema. Filmes de Ação. Linguagem.

# THE COMICS UNIVERSE AS A NEW APPROPRIATION OF THE CINEMATOGRAPHIC GENRE OF THE ACTION MOVIES GENRE

Gustavo Mangia Peixoto  
Emanuelli da Silva Monsores  
Yuri Garcia

The contemporary cinematographic environment is increasingly permeated by the universe of comics. The audience success of superhero movie formulas seems to open space for a phenomenon that presents a new formatting of the action movie genre, which, despite its popularity up to the 80s and 90s, seems to lose part of its space. With a theoretical approach that goes through the Cinematographic Language of Marcel Martin (2011) and an understanding of the history of cinema with *The Worlds of Cinema* by Eduardo Geda (1998), the popularization and rise of action films, transformed a language into a genre of its own and created acclaimed names that have become movie classics, with iconic figures such as Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Chuck Norris and other actors who compose the pantheon of the genre. Nowadays, we notice the use of this language elements of this language in other cinematographic genres. Several of this language its elements have been absorbed and digested within the language of others, causing the action cinema to occupy an increasingly niche space. Within this phenomenon, perhaps its greatest exponent is of the contemporary tendency of superheroes films, with a perceptible and successful use of the action filmsthe elements of the action films. Superheroes now go through a sort of golden era age of filmmaking popularity and production, just as it was with the action genre in the 1980s. Guns, soldiers and explosions have given way to a new action where the fantasy elements are mixed in the language creating an intense and popular product for the public, who feel , while watching superhero movies, the former space once occupied by the action cinema firearms, soldiers and explosions gave way to a new action, where fantasy elements mix in the language creating an intense and popular product for the public, that feels in the films of superheroes the space once occupied by the action cinema.

**Key Words:** Cinema. Action movies. Language.

## COMO OS HIPERTEXTOS EVIDENCIAM AS RELAÇÕES INTERTEXTUAIS EM *BEAR*, *WEBCOMIC* POR BIANCA PINHEIRO

Klaus Wagner Saglauskas Gambarini

Em 2013, a autora brasileira Bianca Pinheiro publicou sua primeira história em quadrinhos na internet, intitulada *BEAR*, *webcomic* por Bianca Pinheiro. A HQ traz recursos multimídia, como gifs, hiperlinks e sessão de comentários. Com o sucesso da publicação, a autora publicou a história também no suporte livro em *Bear* – Volume 1, em 2014, que compilava o prólogo e o primeiro capítulo da *webcomic*. Ao longo da narrativa, existem relações intertextuais com personagens de filmes, jogos e desenhos. Na *webcomic*, os leitores comentam quando enxergam essas relações e interagem com outros leitores para evidenciá-las, coisa que não é possível na publicação em papel. O objetivo do presente trabalho é verificar como o hipertexto evidencia as relações intertextuais de um quadrinho quando a obra é publicada em suportes diferentes. Para isso, analisaremos como se tratam aspectos da intertextualidade em uma narrativa publicada como *webcomic* e como uma história em quadrinhos no suporte papel. Essa análise será feita com a obra *Bear* – Volume 1 em comparação com *BEAR*, *webcomic* por Bianca Pinheiro. No trabalho, faremos a análise do ponto de vista da Linguística Textual, segundo Cavalcante (2012), Távora (2012), Koch (2016, 2017) e Marcuschi (2008, 2017). Também usaremos conceitos da categoria suporte, sob o ponto de vista de Marcuschi (2008) e Távora (2012). Para explicar as relações intertextuais, usaremos as pesquisas de Cavalcante (2012). As relações hipertextuais serão analisadas segundo Elias (2015). Como resultados parciais, percebemos que o sentido do texto para os leitores é formado por meio de pistas diferentes. No suporte papel, quem não possui conhecimento prévio dos referidos textos não perceberá que existe ali uma relação intertextual.

**Palavras-chave:** *Webcomic*. Intertextualidade. Hipertextualidade.

## HOW THE HYPERTEXTS EVIDENCE THE INTERTEXTUAL RELATIONS IN *BEAR*, *WEBCOMIC* POR BIANCA PINHEIRO

Klaus Wagner Saglauskas Gambarini

In 2013, the Brazilian author Bianca Pinheiro published her first comic book on the internet, titled *BEAR*, *webcomic* por Bianca Pinheiro. The comic brings multimedia features such as Gifs, hyperlinks and commenting sessions. With the success of the publication, the author also published the story in book support in *Bear* - Volume 1 in 2014, which compiled the prologue and first chapter of the *webcomic*. Throughout the narrative, there are intertextuality with characters from movies, games, and animations. In the *webcomic*, readers can comment when they see these relations and interact with other readers to highlight them about it, that which is not possible in paper support. The objective of this work is to verify how the hypertext shows the intertextual relations of a comic when it is published in different supports. To do thatso, we will analyze how aspects of intertextuality are treated in a narrative published as a *webcomic* and as a comic book in paper. This analysis will be done with the work *Bear* - Volume 1 in comparison to *BEAR*, *webcomic* por Bianca Pinheiro. In paper, we will analyze from the perspective of Textual Linguistics, according to Cavalcante (2012), Távora (2012), Koch (2016, 2017) and Marcuschi (2008, 2017). We will also use concepts from the support category, from the perspective of Marcuschi (2008) and Távora (2012). To explain intertextual relations, we will use the researches of Cavalcante (2012). Hypertextual relations will be analyzed according to Elias (2015). As partial results, we think that the meaning of the text for the readers is built through different clues. In paper support, those who do not have prior knowledge of the texts mentioned will not perceive that there is an intertextual relation there.

**Key Words:** *Webcomic*. Intertextuality. Hypertextuality.

## **APROPRIAÇÃO DA LINGUAGEM QUADRINÍSTICA PELA CINEMATOGRÁFICA: HOMEM-ARANHA NO ARANHAVERSO**

Laís Maria Fermino de Souza  
Leticia Passos Affini

O cinema e as histórias em quadrinhos (HQs) são linguagens consideradas similares em estrutura e desenvolvimento. No final do século XX e início do XXI, a indústria cinematográfica passa a explorar o potencial comercial dessas histórias ilustradas. A partir desse cenário, a editora Marvel Comics, detentora de um vasto conteúdo sobre super-heróis, decide criar o estúdio próprio (Marvel Studios) para produzir adaptações de suas personagens de HQs. Sucesso de bilheterias, as adaptações cresceram de modo singular no ramo do entretenimento. A Marvel aprimora a produção e distribuição de seus produtos ao utilizar diversas mídias para conectar suas histórias em um universo ficcional compartilhado, oferecendo uma narrativa diferenciada, complexa e inovadora ao consumidor. Emerge, assim, o universo transmídia. Desse modo, a pesquisa engloba conceitos interdisciplinares e congruentes ao utilizar autores como Will Eisner, Julio Plaza, Henry Jenkins, Robert Stam e David Bordwell para analisar de forma ensaística a animação *Homem-Aranha no Aranhaverso*, inspirado nas HQ's: *Homem-Aranha Ultimato*, *Homens-Aranha* e *Aranhaverso*. A proposta do artigo é analisar como representações gráficas de movimento e som passam pelo processo de tradução intersemiótica e são apropriadas pela linguagem cinematográfica. Serão observados os seguintes recursos: tipografia, sarjeta, enquadramento, ângulos e balões de falas. O estudo faz reflexões acerca da convergência entre meios e contribui para aprimoramento da linguagem audiovisual contemporânea.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos. Linguagem Audiovisual. Adaptação.

## **APPROPRIATION OF THE LANGUAGE OF THE COMICS BY THE CINEMATOGRAPHIC: SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER VERSE**

Laís Maria Fermino de Souza  
Leticia Passos Affini

Movies and comics are languages considered similar in structure and development. At the end of the 20th century and the beginning of the 21st century, the movie industry began to explore the commercial potential of these illustrated stories. From this, Marvel Comics publisher, which owns a vast content on superheroes, decides to create their own studio (Marvel Studios) to produce adaptations of their comic book characters. Box-office success, the adaptations grew in a unique way in the entertainment business. Marvel enhances the production and distribution of their products using several media to connect their stories in a shared fictional universe, offering a differentiated, complex and innovative narrative to the consumer. So, it emerges the transmedia universe. The research involves interdisciplinary and congruent concepts, using authors such as Will Eisner, Julio Plaza, Henry Jenkins, Robert Stam and David Bordwell to analyze in an essay form in an essayistic way the animated superhero film *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, inspired by the comics: *Spider-Man Ultimate*, *Spiders-Man* and *Spider-Verse*. The purpose of this article is to analyze how graphic representations of movement and sound go through the intersemiotic translation process and are appropriated by the cinematographic language. The following resources will be observed: typography, gutter, framing, angles and speech bubbles. The study reflects about on the convergence between media and contributes to the improvement of contemporary audiovisual language.

**Key Words:** Comics. Audiovisual Language. Adaptation.

## **O UNIVERSO DOS QUADRINHOS NA ANIMAÇÃO *HOMEM-ARANHA NO ARANHAVERSO***

Leonardo Rodrigues Nespule

Esta explanação visa analisar os aspectos de linguagem inerentes às histórias em quadrinhos presentes na animação *Homem-Aranha no Aranhaverso* (RAMSEY; PERSICHETTI; ROTHMAN/ 2018) com o intuito de observar as questões visuais empregadas na animação. Dessa forma, é analisado a adequação narrativa feita a partir da obra base advinda das histórias em quadrinhos, com base em teóricos como Eisner (1985), Moya (1987; 1977), Postema (2018) e McCloud (1994), trazendo questões referentes à técnica, estética, história e linguagem dos quadrinhos, contribuindo para o entendimento das histórias em quadrinhos como mídia. Em que concerne as animações, utilizaremos o trabalho de Lucena Júnior (2001), que elucida os seus aspectos narrativos e históricos. Isto posto tenciona-se entender como o longa interage duas mídias distintas criando uma obra híbrida, i.e., agregada à animação nota-se o uso de onomatopeias, enquadramentos com base em requadros característicos dos quadrinhos, recortes, recordatórios como pensamento das personagens, todos esses, recursos de linguagem próprios das histórias em quadrinhos. Desta forma, o presente estudo busca estabelecer a forma como a animação foi desenvolvida, no que concerne as técnicas de animação inspiradas em quadrinhos e todo o referencial narrativo e de linguagem para o desenvolvimento do longa.

**Palavras-chave:** História em Quadrinhos. Animação. Adaptação.

## **THE UNIVERSE OF COMICS IN ANIMATION *SPIDERMAN: INTO THE SPIDERVERSE***

Leonardo Rodrigues Nespule

This explanation aims to analyze the language aspects inherent to the comics presented in the animated film *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (RAMSEY; PERSICHETTI; ROTHMAN; / 2018), in order to observe the visual issues used in the animated film, regarding technical and aesthetic issues related to the animation. Thus, there is an analysis about the narrative appropriateness of the comic book base, based on theoreticians as Eisner (1985), Moya (1987; 1977), Postema (2018) and McCloud (1994). These works will bring issues regarding technique, aesthetics, history and language of comics, contributing to the understanding of comic as media. Concerning to animations, Lucena Junior's (2001) work is used, which elucidates the narrative and historical aspects of the animation. Thereafter, it is needed to understand how the feature film interacts two distinct medias creating a hybrid work, which aggregates, for the animated film, the use of onomatopoeia, frames based on typical characteristics of comic books, cutouts, reminders that contains the characters' thoughts, considering that all of these elements are language resources derived from comics. Thus, this study seeks to establish how the animated feature film was developed, in regard to the animations techniques and the narrative and language referential that were sought in comics.

**Key Words:** Comics. Animation. Adaptation.

## REDES SOCIAIS E QUADRINHOS: POSSIBILIDADES NARRATIVAS NO INSTAGRAM

Maiara Alvim de Almeida

O presente trabalho tem como objetivo investigar as possibilidades de uso dos recursos oferecidos por redes sociais, em especial as da rede Instagram, como suporte para a publicação de histórias em quadrinhos. Com o advento das novas tecnologias digitais, um leque de oportunidades abre-se tanto para o autor quanto para o leitor de histórias em quadrinhos. Apesar de existir obras em formato digital desde os anos de 1980, como pontua Franco (2013), é possível observar uma apropriação maior e mais ampla dessas ferramentas a partir do momento em que o computador pessoal e a internet de uso doméstico se democratizam. Com a popularização das tecnologias móveis, muitos quadrinistas acabam optando pelas redes sociais como meio de publicar suas histórias, integrando as ferramentas dessas redes às convenções já previamente estabelecidas das HQs. Assim, analisaremos alguns casos que evidenciam como tal apropriação vem sendo feita no caso de tirinhas publicadas no Instagram, apresentando reflexões de quais os possíveis impactos que essas novas possibilidades teriam na estrutura de tais quadrinhos em si. Em nosso arcabouço teórico, contaremos com as reflexões de Jenkins (2009), Murray (2003), Lévy (1999) e Castells (2000) sobre a natureza da rede e das publicações em formato digital, bem como com as contribuições de Groensteen (2015) e Postema (2018) sobre a estrutura e natureza das histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Webcomics. Redes Sociais. Instagram.

## SOCIAL NETWORKS AND COMICS: THE NARRATIVE POSSIBILITIES ONF INSTAGRAM

Maiara Alvim de Almeida

This paper aims to analyse the possibilities of using the resources offered by social networks, specially Instagram, as a medium for publishing comics. As new digital technologies rose and became more popular, a wide range of possibilities emerge for both, the authors and the readers of comic strips. Even though digital comics exist since the 1980s, according to Franco (2013), it is possible to perceive a wider and broader appropriation of such tools from the moment that the personal computer and the domestic internet became better known and used. Since mobile technologies become more popular, many comic book artists have been choosing social networks as the medium for publishing their works, integrating these networks' tools to the previously established comics conventions of comics. Thus, we intend to analyze a few cases that show how this appropriation has been being done when it comes to comic strips posted on Instagram, as we present reflections our thoughts on the possible impacts that these new possibilities would have on the structure of such comics. As our theoretical background, we base our analysis on the considerations of de Jenkins (2009), Murray (2003), Lévy (1999) and Castells (2000) on the nature of the internet and digital works, as well as on concepts from de Groensteen (2015) and Postema (2018) on the nature of comics.

**Key Words:** Webcomics. Social Networks. Instagram.



## **A ESTÉTICA DOS QUADRINHOS NA REPRESENTAÇÃO DO COTIDIANO: ANÁLISE DO MEME DA MULHER MARAVILHA BRASILEIRA**

Marcus Dickson Oliveira Correa  
Ana Karoline Barbosa

É cada vez mais comum encontrar os traços característicos das HQs ao rolar os feeds das redes sociais digitais. O universo das narrativas heroicas invadiu não apenas as telonas com as grandes produções cinematográficas, mas também o cotidiano, ultrapassando os personagens dos filmes e recorrendo às suas origens, as histórias em quadrinhos. Um exemplo disso é a famosa ilustração da Mulher Maravilha brasileira que se espalhou de forma viral, um meme (CELIDONIO, 2016), em fevereiro deste ano (2019) após o ilustrador Angelo France homenagear a vendedora Leiliane Rafael que salvou um motorista de caminhão em um acidente de repercussão nacional, tendo ganhado o ícone de heroína. Para análise discursiva dessa imagem partimos do conceito Foucaultiano de “estética de si” que propõe colocar a construção do sujeito a partir do contato com outro, conceito que pode ser visto na figura do herói dentro das HQs, onde o agir não é por si, mas pelo outro, ponto onde o cotidiano e o imaginário se cruzam dialogando com ideias acerca do “mundo imaginal” do autor Michel Maffesoli (1995) para compreender esse cotidiano reconstruído esteticamente através dos quadrinhos. Nesta concepção os memes, que também podem ser vistos como um redesign, onde a imagem nesse sentido permite perceber o mundo e não apenas representá-lo, passam a ter importância fundamental na leitura de nossos significados do cotidiano, que em essência é uma leitura originada nos HQs, onde ler é ser afetado, logo sujeito (re)existe rompendo o projeto de docilização da subjetividade moderna.

**Palavras-chave:** Meme. Quadrinhos. Estética de si.

## **THE AESTHETIC OF THE COMICS IN THE REPRESENTATION OF THE DAILY LIFE: AN ANALYSIS OF THE BRAZILIAN WONDER WOMAN MEME**

Marcus Dickson Oliveira Correa  
Ana Karoline Barbosa

It is increasingly common to find comics characteristic strokes by scrolling digital social network feeds. The universe of heroic narratives broke into not only the big screens with the great cinematographic productions but also into the daily life, surpassing the characters of the films and resorting to their origins, the comics. An example of this is the famous illustration of Brazilian Wonder Woman that has spreadwent viral - a meme (CELIDONIO, 2016) - in February of this year (2019), after the illustrator Angelo France pay homage to the saleswoman Leiliane Rafael who saved a truck driver in a highway road accident which had national repercussion accident,. Leiliane Rafael haveing won the heroine icon. For the discursive analysis of this image we start from the Foucauldian concept of “Aesthetics of the Self” that proposes to put the construction of the subject from the contact with another one, a concept that can be seen in the figure of the hero within the Comics, where the action is not for its own sake, but for the other, a point where the everyday life and the imaginary intersect dialoguing with ideas about the “imaginal world” of the author Michel Maffesoli (1995) to understand this everyday life reconstructed aesthetically through comics. In this conception, the memes - which can also be seen as a redesign where the image, in this sense, allows to perceive the world and not only represent it - are of fundamental importance in the reading of our daily life meanings that in essence is a reading originated in the comics, where to read is to get affected, then the subject (re) exists, breaking the docilization project of the modern subjectivity.

**Key Words:** Meme. Comics. Aesthetic of the self.

## **O RETRATO DO MAL: PROBLEMAS DA PRIMEIRA VERSÃO EM DESENHO ANIMADO**

Márcio Mário da Paixão Júnior

Entre as décadas de 1950 e 1990, o terror foi dos gêneros mais populares nas histórias em quadrinhos nacionais, e o quadrinista Jayme Cortez (1926 – 1987) um de seus nomes mais influentes. Em 1974, Cortez publica a clássica HQ *O retrato do mal*, que terminou por se tornar o cerne da pesquisa em arte *O retrato do mal e as adaptações de histórias em quadrinhos de terror brasileiras para animação: investigação teórica e produção poética*. O projeto inclui a produção de um curta-metragem em desenho animado baseado na HQ, como parte do doutoramento no Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás (linha de pesquisa Poéticas Visuais e Processos de Criação). Também intitulado *O retrato do mal*, o filme pretende mostrar a originalidade gráfica e potência narrativa de Jayme Cortez. O desafio da produção consiste em evocar o estilo visual de Jayme Cortez, uma vez que esse mesmo estilo – repleto de hachuras e complexas tramas de traços – traz grandes dificuldades ao seu processo de animação. Entre janeiro e dezembro de 2014, junto a uma equipe de cerca de dez pessoas, produzi uma primeira versão do filme, que não veio a público por não atender aos meus próprios critérios de qualidade. O trabalho aqui proposto busca realizar um amplo escrutínio dessa primeira versão de *O retrato do mal* – entendida não como fracasso, mas como aproximação de uma nova obra que se instaura.

**Palavras-chave:** Jayme Cortez. Animação. Pesquisa em arte.

## **THE PORTRAIT OF EVIL: PROBLEMS OF THE FIRST VERSION IN ANIMATION**

Márcio Mário da Paixão Júnior

Between the 1950s and 1990s, terror was among the most popular genres in Brazilian comic books, and cartoonist Jayme Cortez (1926 - 1987) was one of his its most influential names. In 1974, Cortez published the classic comic *The portrait of evil*, which became the core of the research in art *The portrait of evil and the adaptations of Brazilian horror comics for animation: theoretical research and poetic production*. The project includes the production of a cartoon short film based on that comic, as part of the doctoral research in the Post-Graduate Program in Art and Visual Culture of the Federal University of Goiás (research line Visual Poetics and Creation Processes). Also titled *The portrait of evil*, the film aims to showcase the graphic originality and narrative power of Jayme Cortez. The challenge of production is to evoke the visual style of Jayme Cortez, since this same style – full of hatches and complex plots of traces – brings great difficulties to its animation process. “Between January and December 2014, with a team of about ten people, I produced a first version of the film, which did not come to the public because it did not meet my own quality criteria”. The paper proposed here seeks to carry out a wide scrutiny of this first version of *The portrait of evil* – understood not as failure, but as an approximation of a new work that is established.

**Key Words:** Jayme Cortez. Animation. Research in art.

## DATA COMICS: USO DA NARRATIVA EM IMAGEM SEQUENCIAL PARA VISUALIZAÇÃO DE DADOS

Natália Huf

A narrativa em imagem sequencial e o jornalismo são linguagens que há muito se entrelaçam, e a publicação de reportagens em quadrinhos é cada vez mais comum no Brasil e no exterior desde a popularização do trabalho do repórter Joe Sacco, um dos precursores e definidores do gênero, autor de *Palestina* (1993) e *Notas sobre Gaza* (2009). Porém, a linguagem narrativa empregada nas histórias em quadrinhos, bem como o seu estilo, vem sendo também utilizado por jornalistas, designers e empresas para transmitir dados, criando uma narrativa que é guiada por dados (*data driven storytelling*). Os data comics, livremente traduzidos como quadrinhos de dados, são uma forma de comunicar dados por meio de visualizações inspiradas na linguagem dos quadrinhos. De acordo com Bach (2017), o gênero ainda é emergente e há poucos exemplos de data comics publicados em veículos jornalísticos, o que torna difícil estabelecer quais são os critérios específicos para defini-los e enquadrá-los como tal. A proposta do presente trabalho é sugerir possibilidades de análise para identificar as características do que seria um data comic e compreender como essa modalidade de apresentação de dados pode ser construída, partindo de uma metodologia baseada nas novas materialidades (FOX; ALDRED, 2017). Além disso, a pesquisa busca apontar quais são os elementos essenciais que a constituem, e também em quais contextos é viável utilizar-se da linguagem da imagem sequencial como suporte para a visualização.

**Palavras-chave:** Data comics. Visualização de dados. Materialidade.

## DATA COMICS: USE OF SEQUENTIAL IMAGE NARRATIVE FOR DATA VISUALIZATION

Natália Huf

Sequential narrative and journalism are languages that have long been intertwined, and the publication of comic journalism is increasingly common in Brazil and abroad since the popularization of Joe Sacco's work a of reporter Joe Sacco who is, one of the precursors and definers of the genre , author of *Palestine* (1993) and *Footnotes in Gaza* (2010). However, the narrative language used in comics, as well as its style, has also been used by journalists, designers and organizations to communicate data, creating a "data driven storytelling". Known as "Data comics", they are a way of communicating data through visualizations inspired by the language of comics. According to Bach (2017), the genre is still emerging and there are few examples of data comics published in journalistic vehicles, which makes it difficult to establish specific criteria to define them as such. The purpose of this paper is to suggest possibilities of analysis to identify the characteristics of what would be a data comic and to understand how this modality of data presentation can be constructed, using a methodology based on the new materialities (FOX, ALDRED, 2017). In addition, this research intends to indicate which are the essential elements that constitute it, and also in which contexts it is feasible to use the language of the sequential image as support for the visualization.

**Key Words:** Data comics. Data visualization. Materiality.

## **GENERATIVE COMIX: UM EXPERIMENTO EM NARRATIVA GENERATIVA**

Rodrigo Stromberg Guinski

Este artigo trata da realização do projeto de quadrinhos digitais *Generative Comix*, iniciado em 2010, exibido como instalação de arte generativa, e posteriormente publicado com interface interativa no website <rguinski.com>, ainda em expansão de conteúdo e aprimoramento técnico. *Generative Comics* utiliza um sistema generativo randômico para a recombinação de quadros de várias narrativas desenvolvidas pelo autor. Cada uma dessas narrativas possui o mesmo layout e é desenhada utilizando das mesmas técnicas e do mesmo estilo gráfico, para que exista unidade estética entre as diferentes imagens. Para explorar as surpreendentes resultantes desse sistema, cada narrativa é desenvolvida em um gênero diferente (romance, terror, crime, etc), entretanto possuem elementos em comum, como personagens e cenários, para que através da repetição e interação desses elementos, exista a possibilidade de criação de sequências de imagens justapostas que apresentem uma sucessão de momentos em um mesmo espaço. Os resultados desse sistema podem ser novas narrativas completas, fragmentos de narrativas e até mesmo imagens sem relação lógica entre si. Para a avaliação dos resultados foram utilizadas as discussões e teorias de compreensão de imagens sequenciais dos autores Neil Cohn, Daniel Merlin Goodbrey, Thierry Groensteen e Scott McCloud. O sistema randômico é discutido a partir da visão de arte generativa do artista e teórico Philip Galanter. Esse experimento tem como objetivo explorar os recursos tecnológicos digitais para a criação de experiências narrativas impraticáveis na mídia impressa.

**Palavras-chave:** Arte Generativa. Internet. Quadrinhos.

## **GENERATIVE COMIX: AN EXPERIMENT IN GENERATIVE NARRATIVE**

Rodrigo Stromberg Guinski

This article deals with the digital comics project creation - *Generative Comix*, started in 2010, exhibited as a generative art installation and later published with an interactive interface on the website <rguinski.com>, it is still expanding its content and improving technically. *Generative Comics* uses a random generative system for the recombination of frames of several narratives developed by the author. Each of these narratives has the same layout and is drawn using the same techniques and the same graphic style, so that there is aesthetic unity between the different images. To explore the varied and amazing results of this system, each narrative is developed in a different genre (romance, horror, crime, etc.), however they have elements in common such as characters and locations, so that through repetition and interaction of these elements there is the possibility of creating sequences of juxtaposed images that present a succession of moments in the same space. The results of this system may be new and complete narratives, fragments of narratives, and even images with no logical relation to each other. For the results evaluation we used the discussions and theories on understanding of sequential images of the authors Neil Cohn, Daniel Merlin Goodbrey, Thierry Groensteen and Scott McCloud. The random system is discussed from the generative art perspective of the artist and theorist Philip Galanter. This experiment aims to explore digital technological resources for the creation of impractical narrative experiences in print media.

**Key Words:** Generative Art. Internet. Comics

## PODE UMA *DRAG QUEEN* SER *GEEK*? TERRORISMO DE GÊNERO, MÚSICA POP E CULTURA *NERD* EM REDES DIGITAIS

Ronaldo Cesar Henn  
Christian Gonzatti

Através da Análise de Construção de Sentidos em Redes Digitais, cartografamos diferentes processualidades culturais que, em engendramento com pressupostos semióticos, nos auxiliam a compreender as múltiplas e complexas memetizações (inspirados por Richard Dawkins e Yuri Lotman) dos territórios da cultura pop. Partindo da compreensão de que há, no contexto brasileiro, fãs engendrados a diferentes matrizes de gênero – e também sexualidade, raça, classe e geração – que performam a si em redes digitais, revelando afetos, contradições e disputando sentidos, tem despertou nosso interesse em observar como os signos de configurações estéticas e de consumo distintas da cultura pop entram em choque e produzem novas materialidades semióticas. Trata-se de compreender, por exemplo, como modalidades específicas da música pop, a que envolve uma performance mais próxima da noção de “divas”, atravessa sensibilidades e territórios da cultura *geek/nerd* (pensando em super-heroínas/heróis, *games*, histórias em quadrinhos e produções midiáticas do gênero ficcional da fantasia e da aventura) e o que emerge desse movimento. As lentes dos estudos de gênero e sexualidade – a partir de lugares multiperspectívos dos estudos feministas e *queer* – nos guiam nesses processos cartográficos, tendo em vista que objetivamos perceber como o gênero, e outros marcadores que se interseccionam produzindo distintas experiências, estão presentes nas produções de sentido de diferentes modalidades daquilo que se pode compreender como cultura pop. Assim, focamos aqui na análise dos sentidos produzidos por públicos em redes digitais a partir da presença da drag queen Pablllo Vittar, um símbolo contemporâneo da música pop brasileira, em notícias e matérias de um jornalismo de cultura pop focado na cobertura *geek/nerd*, o Omelete.

**Palavras-chave:** Nerd. Música pop. Redes digitais.

## CAN A DRAG QUEEN BE A GEEK? TERRORISM OF GENDER, POP MUSIC AND NERD CULTURE IN DIGITAL NETWORKS

Ronaldo Cesar Henn  
Christian Gonzatti

Through the analysis of the meaning construction of meanings in digital networks, we map out different cultural processes that, in engendering with semiotic assumptions help us to understand the multiple and complex memetizations (inspired by Richard Dawkins and Yuri Lotman) of the pop culture territories. Based on the understanding that there are, in the Brazilian context, fans identified to different gender matrices - as well as sexuality, race, class and generation - who perform themselves in digital networks, revealing affections, contradictions and in the dispute for experiences, causes us to observe how the signs of different aesthetic configurations and consumption of pop culture collide and produce new semiotic materiality. It is about understanding, for example, how specific modalities of pop music, which involves a performance closer to the notion of “divas”, crosses sensibilities and territories of the geek / nerd culture (thinking of superheroes / heroes, games, comic books and media productions of the fictional genre of fantasy and adventure) and what emerges from this movement. The lenses of gender and sexuality studies - from multi-perspectival places of feminist and queer studies - guide us in these cartographic processes, in view of the fact that we aim to perceive how gender and other intersecting markers producing different experiences are present in the productions of meaning of different modalities of what can be understood as pop culture. Thus, we focus here on the analysis of the senses produced by the audiences in of digital networks from the presence of drag queen Pablllo Vittar, a contemporary symbol of Brazilian pop music, in news and articles of a pop culture journalism focused on geek/nerd coverage, the Omelet.

**Key Words:** Nerd. Pop music. Digital networks.

## **FLORENCE: IMERSÃO DOS QUADRINHOS EM JOGOS**

Simonia Fukue Nakagawa  
Lucas de Paula Sousa Costa

A proposta é analisar a estrutura básica de histórias em quadrinhos – como quadrinização, balões de diálogos e, inclusive a estética visual – quando transposta em uma mídia diferente: os jogos, instrumento de experiências interativas com o intuito do entretenimento. Nosso objeto de estudo será o primeiro jogo feito pelo estúdio Mountain, *Florence*, que ganhou título de melhor jogo mobile do ano de 2018 pelo The Game Awards, evento cerimonial de premiação anual dos games, similar ao Eisner Awards. Visando a difícil harmonização de ambas as mídias, pretendemos rever os obstáculos de adequação das narrativas quando há a inserção de quadrinhos no âmbito do entretenimento interativo, ressaltando suas adaptações nos dispositivos móveis (celulares e tablets) que requerem uma dedicação menor diante do cotidiano frenético. E, baseado nisso, poderemos conseguir ver o êxito de *Florence* ao tentar cumprir sua proposta de incitar sentimentos empáticos nos seus consumidores através de uma história interativa quadrinhesca. Ademais, levaremos em consideração a possibilidade do áudio que a mídia do videogame traz, bem como as animações dos seus personagens e cenários, recursos não disponíveis nos quadrinhos, e o quanto essas particularidades influenciam no alcance, atração e evocação das emoções no público. Iremos nos respaldar em teorias de games e história em quadrinhos, como as da Tracy Fullerton, game designer, educadora e escritora do livro *Game Design Workshop*; Katie Salen Tekinbas, também game designer e professora; Eric Zimmerman, co-fundador e CEO do estúdio Gamelab; Scott McCloud que em seu livro *Desvendando os Quadrinhos* aborda de forma semiótica a estética dos quadrinhos; Will Eisner que pesquisou princípios e práticas dos quadrinhos; e, não menos importante, artigos sobre o jogo *Florence*. Com esta pesquisa pretende-se mostrar que é possível correlacionar essas duas mídias de forma simples, mas profunda.

**Palavras-chave:** Florence. Jogos. Histórias em Quadrinhos.

## **FLORENCE: IMMERSION OF THE COMICS IN GAMES**

Simonia Fukue Nakagawa  
Lucas de Paula Sousa Costa

The proposal is the basic analysis of comics - such as the panels, dialog balloons and even a visual aesthetic - when transposed in a different media: the games, interactive instrument of experiences for the purpose of entertainment. Our object of study will be the first game made by Studio Mountain, *Florence*, which won the title of the best mobile game of the year 2018 by The Game Awards, annual ceremonial event of the games, similar to the Eisner Awards. Aiming at the difficult harmonization of both media, we intend to review the obstacles to the adequacy of the narratives when there is the insertion of comics in the scope of interactive entertainment, highlighting their adaptations in mobile devices (cell phones and tablets) that require less dedication to the frenetic daily life. And based on that, we may be able to see Florence's success in trying to fulfill its proposal to incite empathic feelings in its consumers through a comic interactive story. Moreover, we will take into consider the possibility of the audio that the videogame media brings, as well as the animations of its characters and scenarios, features not available in the comics, and how these particularities influence the outreach, attraction and evocation of the emotions in the public. We will be backing up on game and comic book theories, such as Tracy Fullerton, game designer, educator and writer of the book *Game Design Workshop*; Katie Salen Tekinbas, also game designer and teacher; Eric Zimmerman, co-founder and CEO of Gamelab studio; Scott McCloud who in his book *Understanding Comics* approaches in a semiotic way the aesthetics of comics; Will Eisner who researched principles and practices of comics; and last but, not least, articles about the game *Florence*. With this research we intend to show that it is possible to correlate these two media in a simple, but profound way

**Key Words:** Florence. Games. Comics.

## **MULHER MARAVILHA (2017) E CAPITÃ MARVEL: A REPRESENTAÇÃO DA PROTAGONISTA FEMININA NO UNIVERSO CINEMATOGRAFICO DOS HQs**

Yuri Garcia  
Ilen Alves Lima  
Amanda Falconieri

Em 2017, *Mulher Maravilha* surge como um importante filme que retrata uma protagonista feminina em um universo ficcional marcadamente masculino. Com uma das maiores bilheterias do ano, se apresenta como um avanço do espaço ocupado pelas mulheres no meio cinematográfico. Em 2019, *Capitã Marvel* retoma essa conquista, procurando não só empregar as mulheres na questão imagética como também na profissional, permitindo um aumento de “lugar de fala” (RIBEIRO, 2017), de forma bem pragmática, com uma equipe majoritariamente feminina por trás da obra e de forma mais conceitual, com a representatividade alcançando novas instâncias. Embora *Mulher Maravilha* apresente uma importante representatividade feminina, sua construção ainda gira em torno de uma sexualização da personagem. Enquanto no filme da *Capitã Marvel*, procura uma nova perspectiva, apresentando uma heroína com o uniforme que quebra um padrão de hipersexualização, além de não se ancorar em uma figura masculina como prioritária no processo de desenvolvimento da trama. Diante disto, podemos perceber uma maior preocupação na representatividade da mulher dentro do universo do entretenimento, onde na maioria das vezes é vista apenas como um objeto e/ou personagem secundário a ser salva por um homem. Judith Butler (2011) destaca a construção de gênero como um ato performativo, não necessariamente atrelado a ideia de sexo. Tais atos são construídos a partir de uma ótica específica, nesses dois casos, apesar de seus méritos, ainda desenvolvidos por uma ótica masculina. Contudo, ainda podemos ver esse processo em um estágio de contínuas melhoras. Apesar da popularidade dos filmes, ainda são poucos em um universo culturalmente marcado pela figura masculina, com projetos que ainda passam por uma supervisão de homens e respondendo a demandas mercadológicas que, talvez ainda impeça uma maior conquista de espaço. Todavia, apresenta uma importante etapa com duas figuras femininas de extrema potência impactando as telas de cinema.

**Palavras-chave:** *Mulher Maravilha. Capitã Marvel. Cinema.*

## **WONDERWOMAN(2017)AND CAPTAINMARVEL: THE REPRESENTATION OF THE FEMALE PROTAGONIST IN THE CINEMATOGRAPHIC UNIVERSE OF COMICS**

Yuri Garcia  
Ilen Alves Lima  
Amanda Falconieri

In 2017, *Wonder Woman* appears as an important film that portrays a female protagonist in a markedly masculine fictional universe. With one of the biggest box office of the year, it presents itself as an advance of the space occupied by women in the cinematographic universe. In 2019, *Captain Marvel* continues this conquest, seeking not only to employ women in the imagetive aspect but also in the professional, allowing an increase of “place of speech” (RIBEIRO, 2017), in a very pragmatic way, with a mostly female team behind the work and in a more conceptual way, with the representativeness reaching new instances. Although *Wonder Woman* presents an important feminine representation, its construction still revolves around a sexualization of the character. While *Captain Marvel's* film aims a new perspective, presenting a heroine in her uniform that breaks a pattern of hypersexualizationhyper sexualization, and does not anchor herself in a male figure as a priority in the plot. Given this, we can perceive a greater concern in the representativeness of women within the entertainment universe, where is mostly seen only as an object and/or a secondary character to be saved rescued by a man. Judith Butler (2011) highlights the construction of gender as a performative act, not necessarily tied to the idea of sex. Such acts are constructed from a specific perspective, in these twoboth cases, despite their merits, still developed by a male optic. However, we can still see this process at a stage of continuous improvement. Despite the popularity of the films, they are still few in a universe culturally marked by male figures, with projects still undergoing male supervision and responding to market demands which may still prevent a greater conquest of spacethat may still prevent more space. However, it presents an important stage with two female figures of extreme power impacting the cinema screens.

**Key Words:** *Wonder Woman. Captain Marvel. Cinema.*