

UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DOS SERTÕES EM QUADRINHOS POTIGUARES (1992-2015)

Filipe Viana da Silva¹

Mestrando em História dos Sertões pelo CERES/UFRN
fylypeviana@hotmail.com

RESUMO: Problematiza de que modo quadrinhos publicados por grupos de artistas no Rio Grande do Norte enunciam os sertões nordestinos. Para essa análise inicial, buscou-se compreender discussões em torno da semiótica e como ela pode ser aplicada para a análise dessa fonte. Para isso, realizou-se a leitura de obras de linguistas como Fernando Saussure, Charles Peirce, Eliseo Verón e Luiz Cagnin que desenvolveram estudos acerca da comunicação. Por outro lado, para a compreensão do que são os quadrinhos, partimos de Will Eisner e Scott McCloud os quais contribuíram para construir uma definição para essa linguagem. Tomamos como fonte sete edições da revista Maturi, produzidas pelo Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos da cidade de Natal-RN. De Currais de Novos, cinco publicações da Associação Avoante de Cultura: Estórias de Vaqueiros (1992); Caos nas Tetas (1993); Kueka (2001); Quadrinhos Avoante 01 (2014) e Kan kão 01 (2015). Constatou-se a reprodução dos sertões enquanto espaços do atraso, da presença da fome, seca e miséria. Em outras narrativas, os sertões são enunciados a partir de cenários verdes, presença de chuvas e desenvolvimento econômico e social, de modo que permite ao leitor outras percepções durante o processo de compreensão em torno de narrativas sertanejas.

Palavras-chave: Quadrinhos. Semiótica. Sertões.

1. Introdução

Para esse estudo decidimos iniciar tomando como ponto de discussão o processo de compreensão de um conceito – semiótica – e, de que modo o desencadeamento de seus estudos ao longo dos últimos séculos, nos permite aplicá-lo para se compreender a linguagem das histórias em quadrinhos. Desse modo, o exercício de compreensão dos sistemas de signos e sinais, dos significantes e significados, dos tempos e espaços, das representações e dos indícios, dos símbolos e discursos, parte da semiótica, conceito que se origina do grego antigo “seméion” e que significa signo, sendo definida enquanto a “ciência dos sistemas e dos processos sgnicos na cultura e na natureza” (SANTAELLA, NÖTH, 2017, p. 07).

¹ É orientado pelo professor Dr. Fábio Borges e possui coorientação do professor Dr. Helder Macedo, ambos lotados no Departamento de História do CERES/UFRN.

Os signos, na semiótica, são todos os objetos, desenhos, palavras faladas e escritas, figuras, logotipos, sons, seres e fatos, ou seja, tudo aquilo que é captado pelos sentidos produzidos pela natureza ou pelos homens e que são empregados para se compreender o mundo, além de serem usados na comunicação. Em seu uso recorrente, os signos são divididos em dois tipos de sinais: os naturais e os artificiais. Os sinais naturais são percebidos através da observação de coisas ou fatos da própria natureza, como a fumaça que nos remete ao fogo ou, o céu carregado de nuvens, que nos vem à mente a chuva. Por outro lado, os sinais artificiais são produzidos pelos homens para servir, sobretudo, como forma de comunicação; tomemos como exemplo, a luz vermelha ou verde de um semáforo, ou mesmo uma faixa de pedestre, que fazem com que os carros e/ou pessoas interrompam momentaneamente seus percursos, e, portanto, obedeçam a uma ordem falada, gestual ou escrita (CAGNIN, 2015).

O linguista e filósofo suíço, Fernando Saussure, em sua obra póstuma intitulada *Curso de Linguística Geral*, publicada em 1916, três anos após sua morte, aponta que a associação entre o processo de significação dos sinais naturais e artificiais é de natureza psíquica, portanto, semelhante à do signo linguístico. Este, por sua vez, é unido pela imagem acústica que se trata da impressão psíquica de um som, ou a representação que nos fornece o testemunho de nossos sentidos, a que ele deu o nome de *significante* e, o conceito, isto é, a compreensão cognoscitiva, a que foi nomeada de *significado* (SAUSSURE, 1975). Embora essa nomenclatura tenha sido adotada pela semiótica, o modelo biface, entre significante e significado, defendido por Saussure, nem sempre foi aceito dessa forma.

Charles Peirce, por seu turno, linguista norte-americano, apesar de ter tido sua obra reconhecida tardiamente, mais precisamente, entre as décadas de 1960 e 1970, definiu um modelo tríade para o processo de interpretação dos signos. Para ele, que foi contemporâneo de Saussure, existe primeiramente um signo que representa algo para alguém; em seguida vem o segundo, que se trata do objeto representado e, por terceiro, à consciência, que diz respeito à imagem do objeto existente na mente do leitor (PEIRCE, 1977). Por outro lado, Eliseo Verón, semiótico argentino, já na segunda metade do século XX, em *La semiosis social fragmentos de una teoria de la*

discursividad afirma que além dos signos divididos em naturais e artificiais, outros aspectos e traços devem ser considerados na comunicação; como os sinais contínuos ou descontínuos, arbitrários ou não arbitrários, similares e não similares, substitutos ou contíguos, ou motivados e imotivados (VERÓN, 1987). Os estudos desenvolvidos por esses intelectuais serviram de base para que, posteriormente, o linguista brasileiro Luiz Cagnin apontasse um modelo para se compreender os quadrinhos a partir da semiótica.

Nesse sentido, em *Os quadrinhos Linguagem e Semiótica* o qual sua primeira edição foi publicada no final do terceiro quartelão do século passado, mais precisamente em 1974, Luiz Cagnin apresenta como é possível aplicar a semiótica nos quadrinhos e, o seu modelo, é o que colocaremos em prática objetivando compreender essa linguagem. O autor aponta que os signos naturais são compreendidos através do que ele nomeou de índices, isto é, uma definição para aquilo que apreendemos ao observarmos as relações causais, entre os fenômenos e os seres; a exemplo da relação entre nuvem e chuva ou fumaça e fogo, como exemplificado anteriormente. Por outro lado, os signos artificiais foram definidos através dos *ícones* e *símbolos*, estes que tem uma relação convencional com o real e resultam de um acordo ou consenso entre os que empregam na maioria dos casos (CAGNIN, 2015).

Assim, segundo Cagnin, é comum nos quadrinhos, o processo de tomar um signo icônico e transformá-lo em símbolo. Isso acontece, por exemplo, quando a figura da pomba branca, presente nos quadrinhos, significa paz, e/ou a paz é significada pela pomba branca. Esse processo ocorre com as letras, balões, legendas, onomatopeias que ao se encontrarem intercambiam a função simbólica dos ícones e a função icônica figurativa dos símbolos. Os símbolos representam exclusão, ou seja, os repertórios que se excluem e não tem elementos comuns. Já os índices, representam união, os repertórios se unem e os elementos são contíguos e, por fim, o ícone significa interseção, os repertórios se interseccionam e tem elementos comuns. Nesse sentido, a imagem e a escrita, presente nos quadrinhos, pertencem, respectivamente, ao que ele denomina de código iconográfico e ao código linguístico da escrita.

No que se refere à definição dos que são quadrinhos, Will Eisner afirma que essa linguagem possui em seu arranjo, uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é

preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas verbais e visuais. O mesmo usa o termo arte sequencial para definir os quadrinhos como “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 2001). Por outro lado, Scott McCloud atesta que o uso do termo arte sequencial, estabelecido por Eisner, pode causar confusão, por exemplo, entre quadrinhos e animações, ou mesmo, entre quadrinhos e cinema. Desse modo, o mesmo propõe a definição de quadrinhos como “imagens pictóricas organizadas propositalmente e outras justapostas em sequência deliberada, que buscam transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (MCLOUD, 2005, p. 09). Todavia, ainda assim, essa definição permanece ampla, sobretudo pelo fato de abranger praticamente tudo que tenha imagens colocadas de lado, a exemplo de um álbum de figurinhas ou uma mão de pôquer, ao passo que não consegue incluir histórias de apenas um quadrinho (VERGUEIRO, 2015, p. 10).

Nessa perspectiva, concordamos com a definição de Luiz Cagnin, quando o mesmo pontua que os quadrinhos são compostos de dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. A primeira se constitui enquanto um código iconográfico, que por sua vez, é composto por personagens, a exemplo de pessoas, animais e objetos, bem como dos cenários em que se desencadeiam as narrativas. Por outro lado, a linguagem escrita ou elemento verbal compõe um código linguístico, ou seja, aquilo que é representado através da palavra escrita e que estão presentes nos balões, nas legendas e no título, atribuídos pelo narrador e/ou ao personagem fictício que conta a história. Esses dois elementos estão, presentes na moldura dos quadrinhos, criada para significar “os limites da imagem e do texto, formando com eles uma unidade narrativa iconográfica articulável” (CAGNIN, 2015, p. 178).

O elemento verbal é importante tanto para o fluxo narrativo quanto para a função informativa das histórias, ao passo que a imagem assume um papel estético de significados. Essa articulação permite que as palavras e os desenhos se encontrem numa relação de sequencialidade e/ou complementaridade, seja em um único quadrinho, ou em conjunto, compondo a totalidade do relato, de modo que as narrativas estabeleçam subjetividades por parte do seu público (SANTOS, 2015). A linguagem escrita não

conserva nenhuma semelhança com o objeto representado, já a imagem desenhada nos quadrinhos, ao contrário, é um signo analógico e contínuo, pois mantém uma estreita semelhança, ao menos, uma sugestão do ser ou do objeto representado a sua forma física e por isso motivada. É importante destacar que existem quadrinhos sem texto, também denominadas de histórias mudas, as quais se utilizam apenas do código icônico e dispensa completamente o elemento verbal, este que, apesar de sua importância não é essencial para as histórias em quadrinhos, de modo que “os gestos das figuras, as expressões do rosto revelam a ação substituindo, com vantagem, balões e legendas” (CAGNIN, 2015, p. 35).

Nesse sentido, entre os anos de 2014 e 2015 quadrinhos potiguares entraram em nosso escopo de leitura e investigação. Destes, destacamos os do Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos (Grupehq) de Natal, com sete edições da revista *Maturi*, publicadas entre 2007 e 2012, e da Associação Avoante de Cultura (AAC) de Currais Novos. Esse último com as revistas *Estórias de Vaqueiros* (1992), *Caos nas Tetras* (1993) e *Kueka* (2001) quando o grupo ainda chamava-se *Pau-a-Pique de Histórias em Quadrinhos*, além de *Avoante 01* (2014) e *Kan kão 01* (2015), publicadas com a atual nomenclatura. Tanto as edições da *Maturi*, quanto as publicações da AAC, apresentam histórias que dialogam com temáticas diversas, entre elas, história e historiografia potiguar; tradições e folclore; humor e ficção; críticas ao poder público; além de narrativas que se passam nos sertões, sobretudo, o nordestino.

Apesar da palavra “sertão” ser definida pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), como uma das subáreas da região Nordeste e caracterizada pela aridez e pobreza, seu uso data de bem antes. Desde o século XVI, o emprego dela é presente nos relatos de cronistas e viajantes que visitaram a colônia, bem como a partir do século XVII nas primeiras tentativas de se construir uma História do Brasil, a exemplo das produções escritas de Frei Vicente de Salvador (1564-1636). Em território lusitano, os portugueses valiam dessa palavra para se referir aos espaços distantes de Lisboa, bem como, aos territórios recém-conquistados. Durante o processo de colonização da América portuguesa o sertão representava qualquer território longínquo, desabitado ou pouco habitado, sendo o oposto daqueles espaços que já haviam sido

conquistados. O litoral, por sua vez, ao passo que era ocupado e nele construídos núcleos urbanos e instaladas as estruturas orgânicas da metrópole, tornava-se o inverso do sertão, não apenas por suas características geográficas, mas por agora ser compreendido pela cristandade, pela cultura e civilização, enquanto o sertão ser um espaço isolado, bárbaro e vazio. (AMADO, 1995).

Nessa perspectiva, Erivaldo Fagundes Neves, aponta que esse conceito pode ser compreendido a partir de duas óticas geográficas, seja o sertão enquanto uma espacialidade, composta por um território definido e delimitado, mais precisamente, o interior, pouco modernizado, semiárido, distante da civilização e, de outro modo, do ponto de vista social uma região com pouca povoação, onde há presença marcante da pobreza e miséria. Ainda segundo o autor, também é possível entender o sertão do ponto de vista cultural, tomando como aspectos às diferentes tradições e expressões, sejam elas musicais, poéticas e literárias, as quais foram construídas ao longo dos séculos e que estão presentes nos mais distintos espaços dos interiores do Brasil (NEVES, 2003). O sertão, portanto, não se configura enquanto um conceito fixo, natural e imutável, mas sim, uma condição atribuída a variados e diferenciados espaços, de acordo com os poderes reinantes e presentes em cada momento da história (MORAES, 2003).

Todavia, apesar das questões que abalizam nosso trabalho objetivarem compreender de que forma os sertões foram enunciados nas HQs (se as imagens e os textos reforçam os sertões, sobretudo, o nordestino, de forma estereotipada: pobreza, fome, seca, arcaico, bárbaro e ou se apresenta sertões de cenários verdes, de pluviosidade, do desenvolvimento econômico e/ou social, com personagens que dialogam com outras temporalidades e espacialidades e etc.), buscamos apresentar, como primeiros resultados, uma caracterização geral dos quadrinhos apontados como fonte de investigação (título; número de páginas; ano de publicação; dimensões; financiamento; número de histórias e o número daquelas que dialogam com os sertões) bem como, considerações em torno da metodologia de análise para de nossas fontes.

No que diz respeito às hipóteses, defendemos que os sertões presentes nos quadrinhos são múltiplos. Tanto nas produções do Grupehq quanto nas da ACC,

percebemos sertões em que os personagens e espaços, são marcados pelo atraso, pela marginalidade, pela ausência da chuva, ou pela presença da seca e miséria. Em outras narrativas, os sertões se apresentaram com personagens e cenários que dialogam com outras temporalidades e espacialidades, ou de representações de cenários verdes, onde há presença de chuvas e construção de barragens, ou mesmo da urbanidade, entre outros elementos constitutivos que fogem o padrão dos sertões estereotipados, de modo que permitem ressignificar a percepção e imaginação do leitor durante o processo de compreensão de outras narrativas sertanejas.

Realizamos primeiramente a caracterização geral dos quadrinhos, evidenciando, sobretudo, os dados como: o título; o número de páginas; o ano de publicação, suas dimensões; se houve algum incentivo por parte de leis, empresas públicas e/ou privadas, além de destacar o número de histórias presentes e daquelas que dialogam com a temática dos sertões. Para esse exercício, nos apropriamos das histórias em quadrinhos produzidas pelos artistas da atual AAC e do Grupehq, entre os anos de 1992 e 2015. Ao total, cinco (05) revistas produzidas pelos artistas currais-novenses (Estórias de Vaqueiros; Caos nas Tetas; Kueka; Quadrinhos Avoante e Kan kã) e sete (7) produções do Grupehq (Maturi – Edição Especial e 01, 02, 03, 04, 05 e 06). Por outro lado, como objetivamos analisar as imagens e textos das HQs a partir da semiótica, realizamos uma revisão da literatura relacionada a esse campo, buscando compreender como os significantes e significados presentes quadrinhos nas HQs, transmitem informações para o leitor em torno dos sertões nordestinos.

2. Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos de Natal

Em relação aos dados técnicos, as HQs do Grupeqh contam com as seguintes características específicas: Maturi Edição Especial, publicada em 2007; dimensões 21x28 cm; colorida; 32 páginas; lombada com grampos; doze (12) histórias e três (03) delas apresentam diálogos com os sertões (vaqueiros; cabra macho; Antônio Silvino), financiada com recursos próprios. Em Maturi 01, lançada em abril de 2008, possui dimensões 21x27,5 cm; colorido; 44 páginas; lombada com grampos; conta com sete (07) histórias e em três (03) delas interagem com os sertões (água maldita; brincadeira

de criança; uma saudade mil lembranças); recebeu incentivos da Lei Câmara Cascudo e do Grupo Neenergia . Em *Maturi 02*, divulgada em agosto de 2010, 21x27,5 cm, colorido, 44 páginas; lombada com grampos; conta com sete (07) narrativas e em duas (2) dialogam com os sertões (gestos; os quatro ladrões); recebeu incentivos da Lei Câmara Cascudo e do Grupo Neenergia.

Imagem I: HQs *Maturi* Edição Especial (2007), *Maturi 01* (2018) e *Maturi 02* (2010)

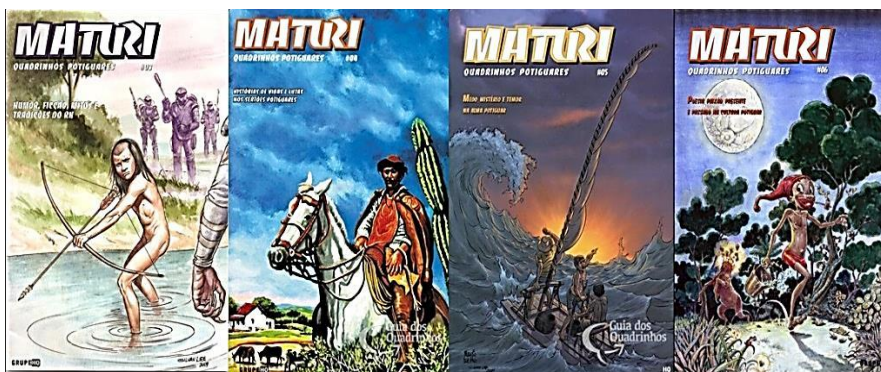


Fonte: Acervo Pessoal

Em *Maturi 03*, lançada em outubro de 2010, 20,5x27 cm, colorido; 44 páginas; lombada com grampos; conta com nove (09) narrativas e em três (03) delas interagem com os sertões (circo da vida; ninguém viu o salto da onça; conflitos de gerações); recebeu incentivos da Lei Câmara Cascudo e do Grupo Neenergia. Em *Maturi 04* divulgada em outubro de 2010, 21x27,5 cm; colorido; 44 páginas; lombada com grampos; possui sete (07) narrativas em três (03) delas dialogam com os sertões (guerra dos bárbaros; saudades e lembrança de um sertão de nunca mais; a alma pede carona); recebeu incentivos da Lei Câmara Cascudo e do Grupo Neenergia. Em *Maturi 05* publicada em julho de 2011, possui dimensões 20,5x27 cm, colorido, 44 páginas; lombada com grampos; conta com sete (07) histórias e em três (03) interagem com os sertões (o tempo; a cultura na caatinga; o carro caído); recebeu incentivos da Lei Câmara Cascudo e do Grupo Neenergia. Em *Maturi 06* divulgada em outubro de 2012, 20,5x27 cm, colorido, 44 páginas; lombada com grampos; conta com nove (09)

narrativas e em três (03) delas dialogam com os sertões (sacinagens; soledade; quixaba); recebeu incentivos da Lei Câmara Cascudo e do Grupo Neenergia.

Imagem II - HQs Maturi 03 e Maturi 04 (2010); Maturi 05 (2011) e Maturi 06 (2012)



Fonte: Acervo Pessoal

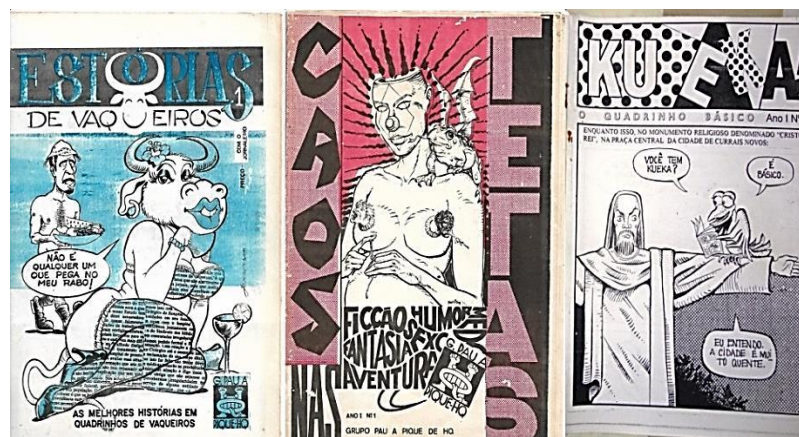
3. Associação Avoante de Cultura de Currais Novos

Em relação aos dados técnicos, as HQs da ACC contam com as características seguintes: Estórias de Vaqueiros publicada entre julho e agosto de 1992, possui dimensões 9x6,5 cm, nas cores azul, preto e branco; lombada com grampos; 26 páginas; recebeu incentivos de empresas (Café Ouro Branco; Tipografia; Serigrafia Arte Modas; Cooperativa de Crédito Rural do Seridó LTDA; Banco do Brasil Agência Currais Novos); conta com três (03) narrativas e em todas elas (Xandim; A maldição de Lucila; Do fumo a fama) apresentam diálogos em torno dos sertões. Em Caos nas Tetas, lançada entre julho e agosto de 1993, possui dimensões 8,5x6,2 cm; suas cores são lilás, preto e branco; lombada com grampos, conta com 30 páginas; recebeu incentivos de empresas (Serigrafia Arte Modas; Cooperativa de Crédito Rural do Seridó LTDA; Construtora CHR; Banco do Brasil Agência Currais Novos); possui oito (08) narrativas, em todas dialogam com os sertões (O fim; Sploft; Xandim; Ilusão; Difícil arte de matar; Gênese; Fome; Humor).

Com relação a HQ Kueka, a mesma foi lançada em 2001, a mesma possui dimensões 8,5x6,2 cm, na cor preta e branca, lombada com grampos; 18 páginas; recebeu incentivos de empresas (Vicalk confecções; SINTE-Currais Novos; A Graciosa; Eletro Peças; Disk Xerox; A Mina de Ouro; R.J.M Desenvolvimentos; Lavanderia Alva;

Pequenas Coisas Digações); conta com oito (08) narrativas e em cinco (05) delas apresentam diálogos com os sertões (Pixador; Humor; Terra tremis; Xandim; Trilha sonora).

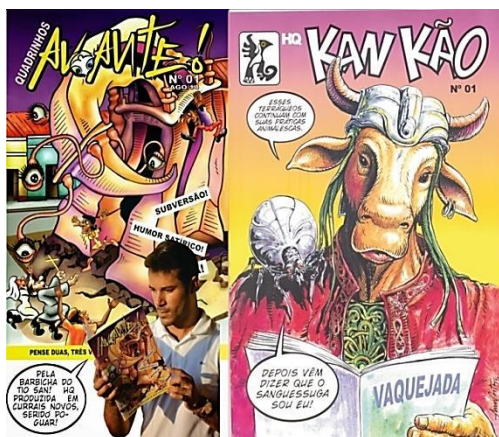
Imagem III – Produções do grupo Pau-a-Pique de Histórias em Quadrinhos (Atual AAC)



Fonte: Acervo Pessoal

Os Quadrinhos Avoante 01, publicados em 2014, possuem dimensões 30x20 cm; colorida; lombada com grampos; 30 páginas; financiada com recursos próprios; possui sete (07) histórias e em três (03) delas os sertões estão presentes (A luada; A abdução medicamentosa; Factual). Em Kan kão 01, a mesma possui dimensões 30x20cm; colorida; lombada com grampos; 26 páginas; recebeu incentivos da Prefeitura Municipal de Currais Novos; conta com sete (07) narrativas e em três (03) delas apresentam diálogos com os sertões (Xandim; A maldição de Lucila; Quixaba).

Imagem IV – Produções da Associação Avoante de Cultura



Fonte: Acervo Pessoal

4. Considerações Finais

O exercício realizado de caracterizar as histórias em quadrinhos foi importante para compreender de que forma as narrativas são apresentadas e quais dialogam com a temática dos sertões, em especial, o nordestino. Além desse exercício, fizemos levantamento de produções acadêmicas que discutem o conceito de sertão enquanto uma espacialidade construída ao longo dos séculos e empregada para nomear espaços geográficos, sociais, culturais e etc. Como propomos analisar as imagens (código iconográfico) e textos (código linguístico escrito), foi preciso também mergulhar no campo da semiótica, buscando compreender de que modo é possível interpretar os sertões nordestinos são enunciados através dos elementos que compõem os quadrinhos.

Portanto, esse primeiro levantamento possibilitou o contato direto com as fontes e nos permitiu uma maior proximidade com o nosso objeto de investigação. Nesse sentido, o que apresentamos ao longo de nossa discussão, foi importante, na medida em que nos forneceu um norte para se compreender os signos, os tempos e espaços, as representações e os indícios, os símbolos e discursos que estão imbuídos e transmitidos por meio dessa linguagem.

5. Referências Bibliográficas

AMADO, Janaína. **Região, sertão, nação**. Revista Estudos Históricos, Rio de Janeiro: CPDOC/FGV; Ed. FGV, v. 8, n. 15, p. 145-152, jan./jul. 1995.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos: linguagem e semiótica: um estudo abrangente da arte sequencial.** 1 ed. São Paulo: Criativo, 2015.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos: história, criação, desenho, animação, roteiro.** São Paulo: M. Books, 2005.

MORAES, Antônio Carlos Robert. O Sertão: “o outro geográfico”. **Terra Brasilis** [Online], 4 - 5 | 2003, posto online no dia 05 Novembro 2012, consultado o 29 Junho 2016. URL: <http://terrabrasilis.revues.org/341> ; DOI : 10.4000/terrabrasilis.341

NEVES, Erivaldo Fagundes. Sertão como recorte espacial e como imaginário cultural. **Politeia: História e sociedade**, Feira de Santana, p. 153-162, v. 3, n. 1, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica.** trad.de Teixeira Coelho. São Paulo: Perspectiva. 1977.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Introdução à Semiótica: Passo a passo compreender os signos e a significação.** São Paulo: Paulus, 2017. Coleção Introduções.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Aspectos da linguagem, na narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos (Org.). **Criativo: Estudos de Estética, Linguística e Semiótica.** São Paulo: Criativo, 2015. Cap. 2.

SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de linguística geral.** São Paulo: Cultrix, 1975.

VERGUEIRO, Waldomiro. A contribuição de Antônio Luiz Cagnin aos estudos sobre a linguagem dos quadrinhos no Brasil. In: VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **A linguagem dos quadrinhos: Estudos de Estética, Linguística e Semiótica.** São Paulo: Criativo, 2015. Cap. 1.

VERÓN, Eliseo. **La semiosis social.** Fragmentos de una teoría de la discursividad. Barcelona: Editorial Gedisa. 1987.