

Escola de Comunicações e Artes  
Universidade de São Paulo  
23 a 26 de agosto de 2011



JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS** EM  
**QUADRINHOS**

**CADERNO DE RESUMOS**





JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**

**CADERNO DE RESUMOS**

**Ano 1 - Numero 1 - Agosto de 2011**

**ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES  
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO  
23 A 26 DE AGOSTO DE 2011**

**Realização**

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

**Apoio**

**Comix**

**Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo  
Departamento de Letras da Universidade Federal de São Paulo**

**Faber Ludens**

**Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da ECA-USP  
Zarabatana Books**

## **1<sup>as</sup> Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos – Caderno de Resumos**

### **Realização**

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

### **Organização**

Nobuyoshi Chinen (ECA-USP / Faculdades Oswaldo Cruz)  
Paulo Ramos (UNIFESP)  
Waldomiro Vergueiro (ECA-USP)

### **Apoio tecnológico**

Rodrigo Otávio dos Santos

### **Apoio gráfico**

Liber Eugênio Paz

### **Projeto gráfico e editoração**

Zarabatana Books  
Campinas SP

# SUMÁRIO

<b>Apresentação</b> .....	<b>7</b>
<b>Programação</b> .....	<b>9</b>
<b>Resumos / Eixos Temáticos</b> .....	<b>25</b>
<b>Quadrinhos e Arte</b> .....	<b>27</b>
<b>Quadrinhos e Cidadania</b> .....	<b>35</b>
<b>Quadrinhos e Cinema</b> .....	<b>39</b>
<b>Quadrinhos e Cultura</b> .....	<b>49</b>
<b>Quadrinhos e Educação</b> .....	<b>57</b>
<b>Quadrinhos e Gêneros Textuais/Do Discurso</b> .....	<b>71</b>
<b>Quadrinhos e História</b> .....	<b>79</b>
<b>Quadrinhos e Humor</b> .....	<b>97</b>
<b>Quadrinhos e Identidade</b> .....	<b>103</b>
<b>Quadrinhos e Jornalismo</b> .....	<b>113</b>
<b>Quadrinhos e Linguagem</b> .....	<b>119</b>
<b>Quadrinhos e Literatura</b> .....	<b>139</b>
<b>Quadrinhos e Mercado</b> .....	<b>149</b>
<b>Quadrinhos e Novas Tecnologias</b> .....	<b>155</b>
<b>Quadrinhos e Sociedade</b> .....	<b>165</b>



# APRESENTAÇÃO

Este caderno de resumos concretiza e confirma uma percepção, que pautou também estas primeiras Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. O Brasil passa por um momento de ebulição de estudos sobre quadrinhos, feitos em diferentes partes do país, em diferentes cursos de graduação e programas de pós-graduação, em diferentes áreas.

A proposta deste congresso foi a de servir de ponto focal para todas essas pesquisas, de modo a dar a elas visibilidade e permitir o necessário e adiado contato entre estudiosos da área. Os quase 200 resumos contidos nestas páginas atestam não só o volume de análises, mas também a qualidade na abordagem científica dos temas envolvidos.

Mais do que um registro físico da programação e dos resumos de cada um dos 15 eixos temáticos do encontro, este caderno científico representa o início de um movimento no sentido de integrar pesquisadores brasileiros, de estabelecer diálogos com estudiosos de outros países, em particular os latino-americanos, e de firmar um espaço eloquente de discussão sobre quadrinhos.

A proposta, iniciada neste primeiro encontro realizado em agosto de 2011, na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, é dar segmento no intercâmbio de pesquisas sobre quadrinhos, de forma interdisciplinar, na forma de publicações, redes de colaboração e parcerias, culminando nas segundas Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, marcadas para 2013.

*Nobuyoshi Chinen  
Paulo Ramos  
Waldomiro Vergueiro*

Organização das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos





## **PROGRAMAÇÃO**



# 23 DE AGOSTO

## TERÇA-FEIRA

### ABERTURA

**Mesa redonda 1**

**19h30**

**Auditório 5 da Fac. Economia (FEA) - Av. Prof. Luciano Gualberto, 908**

**Implodindo preconceitos: os pioneiros do estudo de quadrinhos no Brasil**

*José Marques de Melo (Umesp), Moacyr Cirne, Álvaro de Moya (ECA/USP), Antonio Luiz Cagnin (ECA/USP) e Sônia Bibe Luyten (Grupo de Pesquisa de Comunicação Visual/Faculdade Cásper Líbero). Mediação: Waldomiro Vergueiro (ECA/USP)*



# 24 DE AGOSTO

## QUARTA-FEIRA

### Mesas temáticas - Sessão A - 14h a 15h30 Prédio Central da ECA - 2º andar

#### MESA 01 HQ E LINGUAGEM 1 (SALA 203)

Coordenador: Antonio Vicente Seraphim Pietroforte

• *Antonio Vicente Seraphim Pietroforte*

KRAZY KAT, DE GEORGE HERRIMAN – O QUE AQUILO SIGNIFICA?

• *Augusto Cezar Barbosa Figliaggi e José Seraphim Bertoloto*

PRODUÇÃO DE SENTIDO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS - NÍVEIS DE LEITURA E TIPOLOGIA DE LEITORES

• *Carolina Tomasi*

GRAMÁTICA TENSIVA DAS HQS: POR UM ESTUDO DO FAZER MISSIVO

• *Clarice Silva Pales*

SEMIÓTICA EM SANDMAN

#### MESA 02 HQ E HISTÓRIA 1 (AUDITÓRIO DE COMUNICAÇÃO)

Coordenadora: Eliza Bacheга Casadei

• *Eliza Bacheга Casadei*

A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE NACIONAL NA SÉRIE “GRANDES FIGURAS EM QUADRINHOS” DA EBAL

• *Adriano Marangoni*

SUPER-HERÓIS E AS GUERRAS DO SÉCULO XX – UMA DIGRESSÃO SOBRE A MENTALIDADE AMERICANA

• *André Luis S. Cezaretto*

A VACA VAI PARA O BREJO: URBANIDADE E JUVENTUDE ATRAVÉS DA REVISTA CHICLETE COM BANANA (1985-1990)

• *André Moreira de Oliveira*

O ARISTOCRATA CONTRA O BUROCRATA: UMA BREVE DISCUSSÃO SOBRE A ICONOGRAFIA DO SOCIALISMO SOVIÉTICO NAS PRIMEIRAS HISTÓRIAS DE BATMAN NAS EDIÇÕES DA DETECTIVE COMICS (JULHO

E AGOSTO DE 1939)

#### MESA 03 HQ E LITERATURA 1 (SALA 204)

Coordenador: Thomaz Pereira de Amorim Neto

• *Thomaz Pereira de Amorim Neto*

DIALÉTICA FICCIONAL DOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS – EVOLUÇÃO E ADEQUAÇÃO

• *Allana Dilene de Araújo de Miranda*

BRANCA DE NEVE E A ADAPTAÇÃO – A PERSONAGEM NA LITERATURA, NO CINEMA E NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

• *André Martins Lorenz Filho*

O QUE É PRECISO PARA SER UM HERÓI?

• *Chantal Herskovic / Akemi Ishihara Alessi*

SOBRE FAGIN, O JUDEU DE WILL EISNER

#### MESA 04 HQ E EDUCAÇÃO 1 (SALA 205)

Coordenador: Waldomiro Vergueiro

• *Douglas Pigozzi e Waldomiro Vergueiro*

O RECURSO INFORMACIONAL QUADRINHOS E SEU POTENCIAL COMO SUPORTE PEDAGÓGICO: UM ESTUDO DE CASO SOBRE WATCHMEN

• *Gelson Vanderlei Weschnfelder*

VIRTUDES ARISTOTÉLICAS NO MUNDO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

• *Rafael Martins da Costa*

QUADRINHOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: IMAGINANDO O MUNDO

• *Regina Giora e Beatriz P. Santanna*

QUADRINHOS NO ESPAÇO ESCOLAR APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS: A LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA E AS HQS

#### **MESA 05 HQ E ARTE 1 (SALA 202)**

Coordenador: Gazy Andraus

• *Gazy Andraus*

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO ARTE E SUA INFLUÊNCIA DE LINGUAGEM EM OBRAS ARTÍSTICAS: O CASO DA 26ª. BIENAL DE ARTES DE SÃO PAULO

• *Denis Basílio de Oliveira*

O PODER DE ATRAÇÃO DOS QUADRINHOS. UM ESTUDO DOS ELEMENTOS ATRATIVOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

• *Diogo Guedes Duarte da Fonseca*

A OBRA ABERTA EM LAERTE: AS TIRAS COMO UM PROJETO ARTÍSTICO

• *José Veríssimo de Sousa*

NO PALCO OS QUADRINHOS: A INFLUÊNCIA DO TEATRO JUDEU NO DESENVOLVIMENTO DAS MODERNAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

• *Simonia Fukue Nakagawa*

A ESTAMPA JAPONESA E A HISTÓRIA EM QUADRINHO

#### **MESA 06 HQ E CINEMA 1 (AUDITÓRIO DE ARTES)**

Coordenador: Eloar Guazzelli Filho

• *Eloar Guazzelli Filho*

REINO AZUL: HISTORIETA QUE VIRA FILME NACIONAL

• *Ana Kelma Cunha Gallas*

A FORMA E O MOVIMENTO: A RELAÇÃO ENTRE OS QUADRINHOS E A TÉCNICA DO CINEMA

• *Rafael Duarte Oliveira Venâncio*

CAPITÃO AMÉRICA E O DISPOSITIVO: ESCRITURA E ADAPTAÇÕES NO REPUBLIC SERIAL E EM THE MARVEL SUPER HEROES

• *Erico Gleria*

APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS: A LINGUAGENS CINEMATOGRAFICA E AS HQS

#### **MESA 07 HQ E CULTURA 1 (SALA 201)**

Coordenadora: Patrícia Maria Borges

• *Patrícia Maria Borges*

A EVOLUÇÃO DO PERFIL DAS HEROÍNAS DE MANGÁS

• *Gabriela Ribeiro César*

ESTUDO DE RECEPÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS "TURMA DA MÔNICA JOVEM" POR LEITORES DE MANGÁS

• *José Carlos Messias Santos Franco*

NO SUPERHERO ALLOWED: O HERÓI DE MANGÁ CONTEMPORÂNEO

• *Sávio Queiroz Lima*

OS PIORES DO MUNDO: DOIS VILÕES DOS QUADRINHOS E A REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE HISTÓRICA

#### **MESA 08 HQ E GÊNEROS 1 (SALA 208)**

Coordenadora: Márcia Mendonça

• *Márcia Mendonça*

PERSONAGENS E MOVIMENTOS RETÓRICOS NO GÊNERO CARTILHA EDUCATIVA

• *Alex Caldas Simões*

CARICATURA: GÊNERO DO DISCURSO OU RECURSO ESTILÍSTICO?

• *Rubens César Baquião*

HQS E GÊNEROS DO DISCURSO: SANDMAN E A LITERATURA

• *Vanessa Yamaguti do Nascimento*

GRAPHIC NOVEL OU RELATO DE VIAGEM: QUAL O INTERESSE COMERCIAL EM UMA ROTULAÇÃO?

**Intervalo - 15h30 a 16h**

## Mesas temáticas - Sessão B - 16h a 17h30 Prédio Central da ECA - 2º andar

### MESA 09 HQ E LINGUAGEM 2 (SALA 203)

Coordenador: Paulo Ramos

- *Paulo Ramos*

METATIRA: A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS COMO ESTRATÉGIA PARA PRODUÇÃO DO HUMOR

- Alex Caldas Simões e Lucas Piter Alves Costa

QUADRINHOS: PROPOSIÇÕES E DEBATES

- *Thiago Mori*

A “AUCA” COMO ARTE SEQUENCIAL: UM PRECURSOR CATALÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

- *Tiago Canário de Araújo*

SOBRE A ESTRUTURA GRÁFICA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

### MESA 10 HQ E HISTÓRIA 2 (AUDITÓRIO DE COMUNICAÇÃO)

Coordenador: Priscila Pereira

- *Priscila Pereira*

EN LOS ADUARES RANQUELES: SOBRE ALGUNS TEMAS HISTÓRICOS PRESENTES NOS QUADRINHOS DE INODORO PEREYRA, O RENEGADO

- *Aline Martins dos Santos*

ANGELI, O ESCRACHADO COMBATENTE

- *Fernando Ventura e Celbi Pegoraro*

INDUCKS E CRÉDITOS NOS QUADRINHOS DISNEY BRASILEIROS

- *Iuri Andréas Reblin*

PANORAMA DO ESTUDO DA SUPERAVENTURA

### MESA 11 HQ E LITERATURA 2 (SALA 204)

Coordenador: Adalton Santos da Silva

- *Adalton Santos da Silva*

LAÇANDO SHAKESPEARE: QUANDO KEN PARKER TROUXE O BARDO PARA AS MASSAS

- *Gabriele Cristina Borges de Moraes*

A REINVENÇÃO DE “SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO” EM SANDMAN

### MESA 12 HQ E EDUCAÇÃO 2 (SALA 205)

Coordenador: Elydio dos Santos

- *Elydio dos Santos*

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS POÉTICO-FILOSÓFICAS E GESTÃO DO CURRÍCULO NO TRABALHO DOCENTE: UMA APROXIMAÇÃO POSSÍVEL

- *Eleida Pereira de Camargo, Luciane Carvalho, Lucila Prado e Gilmar Prado*

EFICÁCIA DA HQ NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE PEDIÁTRICA: EVIDÊNCIAS CLÍNICAS

- *Mariana Ferreira Lopes*

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA ESCOLA: UMA PROPOSTA MÍDIA EDUCATIVA

- *Patrícia Barbosa Pereira e Francisco Fernandes Soares Neto*

LINGUAGEM DOS QUADRINHOS E FORMAÇÃO DE PROFESSORES: DISCUSSÕES ACERCA DO SABER FAZER DOCENTE NAS SÉRIES INICIAIS

### MESA 13 HQ E ARTE 2 (SALA 202)

Coordenador: Edgar Franco

- *Matheus Moura Silva e Edgar Franco*

PROCESSO CRIATIVO EM HISTÓRIA EM QUADRINHOS: PROVOCÇÃO E RESPOSTA - UMA ANÁLISE COMPARATIVA

- *Anne Caroline de Souza Quiangala*

ESTÉTICA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ADULTOS

- *Fabrcio José Aguiar de Mira*

ANÁLISE DIACRÔNICA DOS ESTILOS DE DESENHO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

- *Halisson Júnior da Silva*

O PARADOXO DESTRUTIVO DE UMA OBRA DE ARTE: UMA ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO A PARTIR DO FAZER ARTÍSTICO DE DESTRUIÇÃO

NA SAGA “VIDAS BREVES” DE SANDMAN

- *João Marcos Parreira Mendonça*

A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE ARTE NA CONTEMPORANEIDADE

#### **MESA 14 HQ E CINEMA 2 (AUDITÓRIO DE ARTES)**

Coordenador: Lielson Zeni

• *Lielson Zeni*

A MONTAGEM EISENSTEINIANA NA PÁGINA DAS HQS: A JUSTAPOSIÇÃO NA NARRATIVA

• *Camila Augusta Pires de Figueiredo*

ONTOLOGIAS INCOMPATÍVEIS NA TRANSPOSIÇÃO DE ROMANCES GRÁFICOS PARA O CINEMA: UM ESTUDO DE SIN CITY E WATCHMEN

• *José Veríssimo de Sousa*

FOLHEANDO A GRANDE TELA: ANALISANDO, A PARTIR DA OBRA DE FRANK MILLER, OS DIÁLOGOS INTERSEMIÓTICOS ENTRE CINEMA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

• *Mário Bresighelo*

FILME-ÁLBUM: IMAGENS, INSTANTES E A INFLUÊNCIA DAS HQS NO CINEMA DE FEDERICO FELLINI

#### **MESA 15 HQ E CULTURA 2 (SALA 201)**

Coordenador: Alexandre Linck Vargas

• *Alexandre Linck Vargas*

MESSIANISMO POLÍTICO E SUA SUPER-AÇÃO: UMA BREVE HISTÓRIA DO SUPERMAN

• *Carlos Antonio Teixeira e Paulo Rogério Gallo*

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CARTUNS, A VEICULAÇÃO DE INFORMAÇÕES EM SAÚDE NUM JORNAL UNIVERSITÁRIO.

• *Fábio Garcia Rodrigues*

DOS GAGS ÀS BATALHAS INTERPLANETÁRIAS: UMA ANÁLISE DA EVOLUÇÃO DO ROTEIRO E TRAÇO DE AKIRA TORIYAMA DE DR. SLUMP A DRAGON BALL

• *Marília Santana Borges*

O COTIDIANO EM QUESTÃO: AS ESPACIALIDADES DE “UM CONTRATO COM DEUS E OUTRAS HISTÓRIAS DE CORTIÇO”

#### **MESA 16 HQ E SOCIEDADE 1 (SALA 208)**

Coordenador: Douglas Pigozzi

• *Douglas Pigozzi*

V DE VINGANÇA E O TOTALITARISMO POLÍTICO: UMA CRÍTICA CONTUNDENTE AO CAPITALISMO DA PERSPECTIVA ANARQUISTA

• *Ana Kelma Cunha Gallas*

A FUNÇÃO SOCIAL DO HERÓI NOS QUADRINHOS

• *Hugo Leonardo Abud e Maria Helena S. Correia Pinho*

GIBITECA HENFIL: 20 ANOS DE JORNADA NA 1ª JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS

• *Leonardo Rosa Nascimento*

A DIALÉTICA CRIADORA DOS SUPER-HERÓIS

### **Intervalo - 17h30 a 18h**

### **Mesa redonda 2 - 18h Teatro-laboratório da ECA - Sala Miroel Silveira**

#### **Os mangás na terra do sol poente: impactos e influências**

*Sônia Bibe Luyten (Grupo de Pesquisa de Comunicação Visual/Faculdade Cásper Líbero), Selma Martins Meireles (FFLCH/USP)*

Mesa redonda 3 - 19h Teatro-laboratório da ECA - Sala Miroel Silveira

#### **Resistência e luta: a trajetória dos quadrinhos na Argentina**

*Juan Sasurain (Argentina), Laura Vazquez (CONICET/UBA, Argentina)*

### **Lançamento de livros 1 - 20h**

# 25 DE AGOSTO

## QUINTA-FEIRA

### Mesas temáticas - Sessão C - 14h a 15h30 Prédio Central da ECA - 2º andar

#### MESA 17 HQ E LINGUAGEM 3 (SALA 203)

Coordenador: Luciano Henrique Ferreira da Silva

- *Luciano Henrique Ferreira da Silva e Gilson Leandro Queluz*

O GIBI E A FOTONOVELA: A SEGMENTAÇÃO TEMÁTICA E OS NOVOS FORMATOS DE PUBLICAÇÃO

- *Guilherme Lima Bruno e Silveira*

QUADRINHOS EM REVISTA: UMA ANÁLISE DA GRAPHIC NOVEL “ASILO ARKHAM”, DE DAVE MCKEAN E GRANT MORRISON

- *João Senna Teixeira*

AS FUNÇÕES NARRATIVAS DE UMA CAPA DE COMICS

- *Lúcio Luiz*

O FÃ “COAUTOR”: APROPRIAÇÕES E RECRIAÇÕES DO UNIVERSO FICCIONAL DOS QUADRINHOS

#### MESA 18 HQ E HISTÓRIA 3 (AUDITÓRIO DE COMUNICAÇÃO)

Coordenadora: Rita Aparecida da Conceição Ribeiro

- *Ivone Gomes da Silva e Rita Aparecida da Conceição Ribeiro*

QUADRINHOS E HISTÓRIA - LEGENDA QUADRINHOS: DESIGN, INFORMAÇÃO E MEMÓRIA

- *Fabrcio Martins*

POEMA DE GUERRA EM QUADRINHOS

- *Gustavo Henrique Ferreira*

11 DE SETEMBRO, ENTRE MEMÓRIAS E FICÇÕES

- *Iberê Moreno Rosario Barros*

O REFLEXO DE IDEIAS NOS QUADRINHOS: RECRUTA-ZERO E A GUERRA DA COREIA

#### MESA 19 HQ E LITERATURA 3 (SALA 204)

Coordenador: Nobuyoshi Chinen

- *Nobuyoshi Chinen*

O BOOM DAS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS EM QUADRINHOS E SEUS EFEITOS. ESTUDO COMPARATIVO DE QUATRO VERSÕES DE “O ALIENISTA”

- *Erivan Coqueiro Sousa*

A FORMAÇÃO DO LEITOR CONTEMPORÂNEO A PARTIR DO CONTO MACHADIANO, “O ENFERMEIRO” EM HQ

- *Naiara Porto da Silva*

A FORMAÇÃO DO LEITOR A PARTIR DA ADAPTAÇÃO EM HQ DA OBRA “A CARTOMANTE” DO AUTOR MACHADO DE ASSIS

- *Victor José Pinto de Almeida*

O ALIENISTA – A GRAPHIC NOVEL: O ILUSTRADOR COMO PARTE DO PROCESSO DE ADAPTAÇÃO DE LITERATURA BRASILEIRA PARA ARTE SEQUENCIAL

#### MESA 20 HQ E EDUCAÇÃO 3 (SALA 205)

Coordenadora: Valéria Aparecida Bari

- *Valéria Aparecida Bari*

LEITURA ESCOLAR E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: FRUIÇÃO INTELLECTUAL, CRIATIVIDADE E FORMAÇÃO DE GOSTOS LEITORES

- *Adriana Couto Pereira Rocha*

SAIBA MAIS: A TURMA DA MÔNICA COMO MATERIAL PARADIDÁTICO PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS

- *Fábio Tavares da Silva e Fábio José Rodrigues da Costa*

QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: EXPERIÊNCIA NO PROJETO “O PRAZER DA ARTE”

- *Thiago Vasconcelos Modenesi*

CHARGES E QUADRINHOS DE ANGELO AGOSTINI EDUCANDO PARA ABOLIÇÃO NO SEGUNDO REINADO DO IMPÉRIO DO BRASIL

### **MESA 21 HQ E IDENTIDADE 1 (SALA 202)**

Coordenadora: Gêisa Fernandes

- *Gêisa Fernandes*

O QUE QUEREM OS QUADRINHOS?

- *Cleriston de Oliveira Costa*

DO INFERNO: VISÃO PSICANALÍTICA DAS MOTIVAÇÕES INCONSCIENTES DE JACK, O ESTRIPADOR, NA NARRATIVA DE ALAN MOORE

- *Ediliane de Oliveira Boff*

FEMININO, DEMASIADO FEMININO: UMA LEITURA DAS TIRAS CÔMICAS DE RÊ BORDOSA, MARA-TARA E AS SKROTINHAS

- *Federico Reggiane e Pablo Turnes*

EL ÚLTIMO SUEÑO DE GARDEL. MITO, IDENTIDAD Y MODERNIDAD EM LA OBRA DE JOSÉ MUÑOZ Y CARLOS SAMPAYO

### **MESA 22 HQ E CINEMA 3 (AUDITÓRIO DE ARTES)**

Coordenador: Celbi Pegoraro

- *Celbi Pegoraro*

DIÁLOGOS ENTRE LINGUAGENS NA PRODUÇÃO DE QUADRINHOS DISNEY

- *Andressa Araújo Masiero*

HISTÓRIA EM QUADRINHOS E CINEMA O DESENHO ANIMADO E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

- *Bruno Fernandes Alves*

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CINEMA: UM CASO DE TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

- *Temenuga Trifonova*

NOUVELLE MANGA AND CINEMA

### **MESA 23 HQ E GÊNEROS 2 (SALA 201)**

Coordenador: Octávio Carvalho Aragão Júnior

- *Octávio Carvalho Aragão Júnior*

VISÕES DO FUTURO DO PRETÉRITO: A FICÇÃO CIENTÍFICA NOS QUADRINHOS BRASILEIROS NO SÉC. 20

- *Dennys Dikson e Eduardo Calil*

TÓPICO DISCURSIVO NA ESCRITURA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS: O PAPEL DA IMAGEM NO PROCESSO DE CRIAÇÃO DE ALUNAS RECÉM ALFABETIZADAS

- *Diego Figueira*

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E DISCURSO LITERÁRIO

- *Karen Dias de Sousa*

ANÁLISE DA INTERTEXTUALIDADE E INTERDISCURSIVIDADE NA TURMA DA MÔNICA JOVEM

### **MESA 24 HQ E CULTURA 3/ GÊNEROS 3 (SALA 208)**

Coordenador: Iuri Andréas Reblin

- *Iuri Andréas Reblin*

MITOLOGIA E RELIGIÃO NAS HISTÓRIAS DA FAMÍLIA MARVEL

- *Carlos Manoel de Hollanda Cavalcanti*

REVELAÇÕES DO MILÊNIO E A ESTÉTICA DE PROMETHEA, DE ALAN MOORE E J. H. WILLIAMS III

- *Flávia Cristina Yacubian*

ESTUDO SOBRE A FIGURA DO CÃO COMO PERSONAGEM NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

- *Matheus Peçanha Navarro Oliveira*

NANA E OS ELEMENTOS MELODRAMÁTICOS DOS QUADRINHOS E DAS ANIMAÇÕES JAPONESAS

Intervalo - 15h30 a 16h

## **Mesas temáticas - Sessão D - 16h a 17h30 Prédio Central da ECA - 2º andar**

### **MESA 25 HQ E LINGUAGEM 4 (SALA 203)**

Coordenador: Fábio Luiz Carneiro Mourilhe Silva

- *Fábio Luiz Carneiro Mourilhe Silva*

A NOÇÃO DE RUPTURA PARA A LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

- *Fabiano Raposo Costa e João de Souza Lima Neto*

TAPA-QUADRO: UM ESTUDO SOBRE AS IMPERFEIÇÕES DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS,

OCUPADOS DE FORMA INEFICIENTE OU NÃO FORMALIZADA

• *Raoni Naraoka de Caldas*

ESTUDO LINGÜÍSTICO COMPARATIVO SOBRE ONOMATOPEIAS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: PORTUGUÊS / ALEMÃO

• *Renata Garcia de Carvalho Leitão*

REPRESENTAÇÕES DOS SONS NOS MANGÁS

#### **MESA 26 HQ E HISTÓRIA 4 (AUDITÓRIO DE COMUNICAÇÃO)**

Coordenador: Ivan Lima Gomes

• *Ivan Lima Gomes*

QUADRINHOS E CONSTRUÇÃO DE HEGEMONIA NO CHILE: HIPÓTESES PARA UMA PESQUISA EM TORNO DA EDITORIAL QUIMANTÚ (1971-1973)

• *Aline de Castro Lemos*

QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS BRASILEIROS NA DÉCADA DE 1960: O CASO DO RAIO NEGRO (1965-1966)

• *Carlos Eduardo B. Pereira*

CAPITÃO AMÉRICA X HITLER: O ANTI-NAZISMO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO SENTINELA DA LIBERDADE ABRIL DE 1941

• *Ciro Inácio Marcondes*

A IMPORTÂNCIA HISTÓRICA E ESTÉTICA DOS QUADRINHOS DE GUERRA. DOIS CASOS: HARVEY KURTZMAN E HÉCTOR OESTERHELD

#### **MESA 27 HQ E LITERATURA 4 (SALA 204)**

Coordenador: Ivan Siqueira

• *Ivan Siqueira*

HQ & LITERATURA – FUNDAMENTOS MITOLÓGICOS E FILOSÓFICOS

• *Silvia Cobelo*

QUIXOTES EM QUADRINHOS

• *Clara Coelho Mangolin*

O APOCALÍPTICO EM NARRATIVAS JAPONESAS

• *Joane Leôncio de Sá*

LITERATURA EM QUADRINHOS: UM CONVITE PARA A LEITURA DOS CLÁSSICOS

#### **MESA 28 HQ E EDUCAÇÃO 4 (SALA 205)**

Coordenador: Eduardo Calil

• *Janayna Paula Lima de Souza Santos e Eduardo Calil*

MOVIMENTO DE AUTORIA E ONOMATOPEIA: DESCRIÇÃO EM PROCESSOS DE ESCRITURA EM ATO ESTABELECIDOS POR UMA DÍADE DE ALUNAS RECÉM-ALFABETIZADAS

• *Francisco de Assis Nascimento Júnior, João Eduardo Fernandes Ramos e*

*Luis Paulo C. Piassi*

OS QUATRO FANTÁSTICOS: CIÊNCIA, CULTURA E QUADRINHOS NO ENSINO DE FÍSICA

• *Hyllo Laganá Fernandes, Renata Midori Saito, Pamela Patravicius, Caio Isola*

*Gomes, Thaisa Fernandes Bergamo, Vinicius Moraes, Augusto Souza Santos,*

*Vivian Yuri Inoue, Fernando Cologneze Pinheiro*

GIBIOZINE – REVISTA DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E CULTURAL

#### **MESA 29 HQ E IDENTIDADE 2 (SALA 202)**

Coordenadora: Marilda Lopes Pinheiro Queluz

• *Marilda Lopes Pinheiro Queluz*

IMAGENS SEQUENCIADAS, TRAÇOS EM MOVIMENTO: AS REPRESENTAÇÕES DO COTIDIANO NAS CHARGES BRASILEIRAS DO INÍCIO DO SÉCULO XX

• *Bernardo Antônio Almeida Pinto de Souza*

OS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS AMERICANOS COMO MITOS MODERNOS: A EMERGÊNCIA DOS ASPECTOS HUMANO E DIVINO A PARTIR DAS HISTÓRIAS DO HOMEM-ARANHA E DO SUPERMAN

• *Fábio Garcia Rodrigues*

O ROMANTISMO LITERÁRIO, O QUADRINHO BRASILEIRO EM ESTILO MANGÁ E A BUSCA DE UMA IDENTIDADE NACIONAL

• *Gabriela Lima Marques*

AS FIGURAÇÕES DO FEMININO EM MAFALDA DE QUINO

### **MESA 30 HQ E NOVAS TECNOLOGIAS 1 (AUDITÓRIO DE ARTES)**

Coordenador: Edgar Silveira Franco

• *Edgar Silveira Franco*

NAWLZ: UMA HQTRÔNICA DE TERCEIRA GERAÇÃO

• *Arline S. Abel Arcuri, Valéria R. Soares Pinto, Antonio G. Vieira Filho, Alexandre C. Pinto, João A. Garcia, Paulo R. Martins, Maria G. Lourdes Grossi, Ana Y. Paulino, Thomaz F. Jensen, Leila Zidan, Eduardo Bonfim, Maria de F. T. Faria Viegas, Luis R. Balbão Andrade, Persio Dutra e Sebastião Lopes Neto*

NANOTECNOLOGIA EM QUADRINHOS - (HQ)

• *Émerson Vasconcelos Almeida*

AUDIOVISUAL E INTERATIVIDADE NOS WEBCOMICS

• *Gabriel Lyra Chaves*

NARRAGONIA 3.0 – FICÇÃO CIENTÍFICA, HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E EXPERIMENTAÇÕES NARRATIVAS GRÁFICAS

### **MESA 31 HQ E SOCIEDADE 2 (SALA 201)**

Coordenador: Liber Eugênio Paz

• *Liber Eugênio Paz*

CONSIDERAÇÕES SOBRE DESIGN E SOCIEDADE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE MARCELLO QUINTANILHA

• *Aline de Alvarenga Zouvi*

A CARICATURA – BREVE REFLEXÃO ACERCA DO MECÂNICO E DO SATÂNICO NA TEORIA DA COMICIDADE DE BERGSON E BAUDELAIRE

• *André Pereira de Carvalho*

A REVISTA RAGÚ COMO UM ESPAÇO DE DE CRÍTICAS, REFLEXÃO E DISPUTA NO CAMPO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

• *Caio Cândido Ferraro*

O IMPACTO DOS ATENTADOS DE 11 DE SETEMBRO DE 2001 NO IMAGINÁRIO COLETIVO DOS EUA, UTILIZANDO OS QUADRINHOS COMO FONTE

### **MESA 32 HQ E HUMOR (SALA 208)**

Coordenadora: Maria da Penha Pereira Lins

• *Maria da Penha Pereira Lins, Vanda Maria da Silva Elias e Rivaldo Capistrano de Souza Júnior*

HUMOR E CONSTRUÇÃO DE OBJETOS-DE-DISCURSO EM TIRAS DE QUADRINHOS

• *Elyssa Soares Marinho*

A CONSTRUÇÃO DO CÔMICO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DA REVISTA CHICLETE COM BANANA

• *Jéssica Neri*

A SERIALIZAÇÃO CÔMICA: UM ESTUDO SOBRE PEANUTS, DE CHARLES SCHULZ

• *Miriam Aparecida Santos e Maurício de Medeiros Caleiro*

AS POTENCIALIDADES DAS NARRATIVAS DE NÍQUEL NÁUSEA COMO OBJETO DE HUMOR E CRÍTICA SOCIAL

## **Intervalo - 17h30 a 18h**

## **Mesa redonda 4- 18h Teatro-laboratório da ECA - Sala Miroel Silveira**

### **O gibi chegou à escola. E agora?**

*Eduardo Calil (UFAL), Elydio dos Santos Neto (UFPB), Márcia Mendonça (Unifesp)*

Mesa redonda 5 - 19h Teatro-laboratório da ECA - Sala Miroel Silveira

### **Convergências e divergências: panorama da pesquisa em quadrinhos ibero-americanos**

*Héctor Fernandez L'Hoeste (Georgia State University/EUA)*

## **Lançamento de livros 2 - 20h Teatro-laboratório da ECA - Sala Miroel Silveira**

# 26 DE AGOSTO

## SEXTA-FEIRA

### Mesas temáticas - Sessão E - 14h a 15h30 Prédio Central da ECA - 2º andar

#### MESA 33 HQ E LINGUAGEM 5 (SALA 203)

Coordenador: Ricardo Jorge de Lucena Lucas

- *Ricardo Jorge de Lucena Lucas*

NARRATOLOGIA E HQS: O PROBLEMA DO “NARRADOR”

- *Janayna Paula Lima de Souza Santos e Kall Anne Sheyla Amorim Braga*

ESCRITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: A CONSTRUÇÃO DO DISCURSO DIRETO

- *Leonardo Gonçalves Silva*

A ORALIDADE REPRESENTADA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ESTUDO DE CASO DAS REDUÇÕES NA TURMA DA MÔNICA JOVEM

- *Maria da Penha Pereira Lins e Lorena Santana Gonçalves*

AS ESTRATÉGIAS DE GRICE E OS TEXTOS DE QUADRINHOS: UM ESTUDO DO DISCURSO DA PERSONAGEM MARLY

#### MESA 34 HQ E HISTÓRIA 5 (AUDITÓRIO DE COMUNICAÇÃO)

Coordenador: Luciano Quednau Thomé

- *Luciano Quednau Thomé*

QUADRINHOS HISTÓRICOS NO BRASIL DESDE A DÉCADA DE 1980

- *Jefferson Lima*

BOB CUSPE: O QUADRINHO COMO FONTE PARA ANÁLISE DO MOVIMENTO PUNK DA DÉCADA DE 80

- *Laura Vazquez*

TIEMPOS DORADOS: ESTADO, INDÚSTRIA Y MERCADO EN LA HISTORIETA ARGENTINA

- *Lucio de Franciscis R. Piedade Filho*

DE VOLTA À ÁFRICA, COM TINTIM

#### MESA 35 HQ E MERCADO (SALA 204)

Coordenador: Leonel Gois Lima Oliveira

- *Leonel Gois Lima Oliveira e Rafael de Jesus Campos Andrade*

A PROPRIEDADE INTELECTUAL NO SEGMENTO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO CEARÁ

- *Daniel do Canto Oliveira Sacks*

RESPOSTAS DO MERCADO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS À SITUAÇÃO ECONÔMICA MUNDIAL

- *Lucas de Sousa Medeiros*

AS ALTERAÇÕES DO MERCADO DE QUADRINHOS NO BRASIL – O CASO DA EDITORA ABRIL

- *Pedro Cardoso de Carvalho e Freitas*

PADRÕES NA EDIÇÃO GRÁFICA DE MANGÁS NO OCIDENTE: A ADAPTAÇÃO DE NEON GENESIS EVANGELION

- *Ricardo Kozesinki*

CONTRIBUIÇÕES PARA O CONHECIMENTO DO MERCADO DE REVISTAS EM QUADRINHOS BRASILEIRO

#### MESA 36 HQ E EDUCAÇÃO 5 (SALA 205)

Coordenador: Roberto Elísio dos Santos

- *Roberto Elísio dos Santos e Deise Cavignato*

HQ E SAÚDE: O USO DAS HISTÓRIAS DE MAURÍCIO DE SOUSA NA PREVENÇÃO DE DOENÇAS E PROMOÇÃO DA SAÚDE

- *Marcelo de Rosso Buzzoni*

UMA DISCUSSÃO SOBRE O CURRÍCULO PARA HISTÓRIA NO ESTADO DE SÃO PAULO A PARTIR DA ADAPTAÇÃO EM QUADRINHOS DA CRÔNICA DE HANS STADEN

- *Marcos Antonio Alves Araújo Filho*

ESTRATÉGIAS DE TRABALHO DA FACE NOS QUADRINHOS

• *Rosemira Mendes de Sousa*

A UTILIZAÇÃO DA HISTORIETA BOLIVIANA “SUPER CHOLITA VS. EL GRINGO ASESINO” NAS AULAS DE LÍNGUA ESPANHOLA

### **MESA 37 HQ E IDENTIDADE 3 (SALA 202)**

Coordenadora: Stella Montalvão Ferraz

• *Stella Montalvão Ferraz*

CONSTRUINDO IDENTIDADES EM CONTEXTO DE MIGRAÇÃO: O CHINÊS AMERICANO DE GENE YANG

• *Diogo Souza Madeira*

O PERSONAGEM EM QUADRINHOS: A FONTE DA INSPIRAÇÃO

• *Lilian Cristina dos Santos*

A (IN)VISIBILIDADE LÉSBICA NO BRASIL : UM ESTUDO SOBRE A PRODUÇÃO E EXPRESSÃO DO HOMOEROTISMO FEMININO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

• *Romildo Sérgio Lopes*

MINORIAS RACIAIS X MAIORIAS EXCLUÍDAS: O PAPEL DO NEGRO. AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DE RAÇA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

### **MESA 38 HQ E NOVAS TECNOLOGIAS 2 (AUDITÓRIO DE ARTES)**

Coordenador: Paulo Ramos

• *Paulo Ramos*

O IMPACTO DOS BLOGS PARA A PRODUÇÃO DE TIRAS NO BRASIL

• *Cátia Ana Balduino da Silva*

O DIÁRIO DE VIRGÍNIA: A INTERNET COMO SUPORTE PARA EXPERIMENTAÇÃO

• *Lucio Luiz*

PODCASTS SOBRE QUADRINHOS: O FORTALECIMENTO DE UMA NOVA MÍDIA

• *Vitor Feitosa Nicolau e Henrique Magalhães*

AS WEBTIRINHAS OU TIRINHATRÔNICAS OU SIMPLEMENTE TIRINHAS DIGITAIS: DE COMO OS BLOGS ESTÃO TRANSFORMANDO ESTE GÊNERO DOS QUADRINHOS

### **MESA 39 HQ E SOCIEDADE 3 (SALA 201)**

Coordenador: Tarcísio Marques da Silva

• *Tarcísio Marques da Silva*

VISÕES DO URBANO NOS QUADRINHOS DA DÉCADA DE 80 – ESTUDO DE CASO: RONIN DE FRANK MILLER

• *Laura Cristina Fernandez e Sebastian Gago*

LULA Y KIRCHNER: RELACIONES ENTRE MITO POLÍTICO E HISTORIETA. PARALELISMOS, CONTINUIDADES Y DISCONTINUIDADES

• *Luiz Guilherme Couto Pereira*

“TEX”, “LOBO SOLITÁRIO” E “PREACHER”: O JUSTICEIRO ERRANTE EM TRÊS PAÍSES

• *Soraya Mattos Pretti*

HISTÓRIA EM QUADRINHOS E OS ESTILOS ARQUITETÔNICOS

### **MESA 40 HQ E LINGUAGEM 6 (SALA 208)**

Coordenador: Ed Marcos Sarro

• *Ed Marcos Sarro*

O DESENHO DO DESIGN: REPRESENTAÇÃO E CONSTRUÇÃO DA CULTURA MATERIAL ATRAVÉS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

• *Clara Coelho Mangolin*

RELAÇÕES ENTRE OS FATORES SOCIAIS E GEOGRÁFICO E A EMERGÊNCIA DE TÓPICOS EM HQ'S

• *Daniella Kojol Paiva*

OMUNDO DE MAFALDA PELOS OLHOS DO LEITOR: CONTEXTO E CONHECIMENTOS ACIONADOS NAS TIRAS.

• *Donizete A. Batista*

A ANÁLISE DO DISCURSO E AS HQS

**Intervalo - 15h30 a 16h**

## Mesas temáticas - Sessão F - 16h a 17h30 Prédio Central da ECA - 2º andar

### MESA 41 HQ E LINGUAGEM 7 (SALA 203)

Coordenador: Sabrina Moura Aragão

• *Sabrina Moura Aragão*

A SÉRIA TAREFA DE TRADUZIR O HUMOR NOS QUADRINHOS

• *Adriano Clayton da Silva*

ASTERIX EM TRADUÇÃO: DA FRANÇA PARA A INGLATERRA E PARA O BRASIL

• *Ana Carolina Pereira*

HOLLOW FIELDS – A EXPLORAÇÃO DA LINGUAGEM DO MANGÁ PARA ALÉM DO CONTEXTO SOCIO-CULTURAL JAPONÊS

• *Fábio Bonillo Fernandes Carvalho*

“KRAZY KAT” NOS EUA, “BICHANO BIRUTA” NO BRASIL: UMA TRADUÇÃO COMENTADA

### MESA 42 HQ E HISTÓRIA 6 (AUDITÓRIO DE COMUNICAÇÃO)

Coordenador: Thiago Monteiro Bernardo

• *Thiago Monteiro Bernardo*

QUEM OUVI OS QUE SILENCIOSAMENTE CHORAM? BATMAN E AS FIGURAÇÕES DE UMA CRISE MORAL NOS ANOS DE 1990 NOS EUA

• *Márcio dos Santos Rodrigues*

FIGURAÇÕES DA GUERRA FRIA: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE ALAN MOORE NA DÉCADA DE 1980

• *Marcos Rafael da Silva*

OS ZERÓIS NO JORNAL DO BRASIL: A PRODUÇÃO GRÁFICA DE ZIRALDO, ENTRE A INTENÇÃO E A CONDIÇÃO (1967-68)

• *Sabrina da Paixão Brésio*

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E HISTÓRIA DA ESCRAVIDÃO: AS CONCEPÇÕES DE HISTÓRIA EM DUAS OBRAS ADQUIRIDAS PELO PROGRAMA NACIONAL BIBLIOTECA DA ESCOLA (PNBE)

### MESA 43 HQ E LINGUAGEM 8/ LITERATURA 5 (SALA 204)

Coordenadora: Chantal Herskovic

• *Chantal Herskovic e Akemi Ishihara Alessi*

ATRAVÉS DE ALICE IN SUNDERLAND

• *Diogo dos Santos Silva*

O MITO DE HOMERO A JACK KIRBY: SUA ESSÊNCIA E SUAS FORMAS

• *Kátia Regina Vighy Hanna*

HQ & DIALETO LITERÁRIO: UM DESAFIO PARA OS TRADUTORES

• *Tiago de Sousa Araújo*

SEMIÓTICA NOS QUADRINHOS: ANÁLISE DO DIALOGISMO E INTERTEXTUALIDADE NA HQ “A LIGA EXTRAORDINÁRIA”

### MESA 44 HQ E JORNALISMO (SALA 205)

Coordenador: Juscelino Neco de Souza Júnior

• *Juscelino Neco de Souza Júnior*

O DISCURSO DA REPORTAGEM EM QUADRINHOS DE JOE SACCO

• *Adaci Aparecida Oliveira Rosa da Silva*

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA PRÁTICA DO JORNALISMO

• *Andréia da Silva Martins*

HENFIL, METÁFORA DA REALIDADE

• *Eduardo Francisco de Lima*

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA NOVA E INOVADORA LINGUAGEM JORNALÍSTICA

• *Juliana de Souza Leuenroth*

UBALDO, O PARANOICO: JORNALISMO EM TIRINHAS

### MESA 45 HQ E IDENTIDADE 4 / CIDADANIA (SALA 202)

Coordenador: Fábio Caim

• *Fábio Caim e Adelio Brito*

A CONSAGRAÇÃO DA MASCULINIDADE COMO SINGULARIDADE EM 300 DE FRANK MILLER

• *Eleida Pereira de Camargo, Yandra Mello, Glauber Lopes, Luciane Carvalho,*

*Lucila Prado e Gilmar Prado*

TURMA DO SONO: DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS e HQ PARA PROMOÇÃO DE SAÚDE

• *Leonardo Rosa Nascimento*

BREVE ANÁLISE SOBRE O BATMAN

• *Maria Jaciara de Azeredo Oliveira*

“DO CRISTIANISMO SÓ GOSTO DO VINHO E DOS PECADOS” – RÊ BORDOSA E A BUSCA DA IDENTIDADE FEMININA

#### **MESA 46 HQ E HISTÓRIA 7 (AUDITÓRIO DE ARTES)**

Coordenador: Alcebíades Diniz Miguel

• *Alcebíades Diniz Miguel*

O PESADELO E SUA SOMBRA (QUADRINHOS E A REPRESENTAÇÃO DO HORROR HISTÓRICO)

• *Rodrigo Aparecido A. Pedroso*

CAPITÃO AMÉRICA NO VIETNÃ

• *Rogério Fernandes da Silva*

A RELIGIÃO NOS QUADRINHOS: ESTÓRIAS GERAIS. ENTRE O CATOLICISMO POPULAR, O CANGAÇO E O CORONELISMO

• *Sávio Queiroz Lima*

UM CONTO DE DUAS CIDADES: HISTÓRIA DE DUAS EDITORAS E MUITOS MUNDOS NOS QUADRINHOS

#### **MESA 47 HQ E NOVAS TECNOLOGIAS 3 / SOCIEDADE 4 (SALA 201)**

Coordenador: Rodrigo Otávio dos Santos

• *Rodrigo Otávio dos Santos*

ORIGEM DOS WEBCOMICS: DA GÊNESE AOS AGREGADORES

• *Francisco de Assis Nascimento Júnior e Luis Paulo C. Piassi*

OS DESBRAVADORES DO FANTÁSTICO: A DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA EM QUADRINHOS NA SEGUNDA METADE DO SÉCULO XX

• *Marcelo Soares de Lima*

A CORPORAÇÃO E AS POSSIBILIDADES DOS QUADRINHOS BRASILEIROS NOS NOVOS MEIOS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO

• *Rodrigo Leôncio Motta e Walter Correia*

DESIGN E USABILIDADE DE QUADRINHOS DIGITAIS: UM ESTUDO DE CASO DO QUADRINHO DIGITAL NEVER MIND THE BULLETS

## **ENCERRAMENTO**

### **Mesa redonda 6 - 19h Teatro-laboratório da ECA - Sala Miroel Silveira**

**Shazam! Quatro décadas de uma obra consagrada**

*Álvaro de Moya (ECA/USP), Jacó Guinsburg (Editora Perspectiva) e outros autores do livro*

**Jantar de confraternização (mediante adesão) - 21h**



## **RESUMOS / EIXOS TEMÁTICOS**





JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E ARTE**



## **ESTÉTICA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ADULTOS**

Anne Caroline de Souza Quiangala

Utilizando um aporte teórico filosófico, o artigo *Estética e em quadrinhos adultos* discute a real contribuição dessa mídia – História em Quadrinhos – para a arte contemporânea. Conceituamos o que vem a ser o objeto em questão – mídia híbrida de texto e imagens – e procuramos descrever de forma breve a história dessa manifestação desde a pré-história até a contemporaneidade. Em seguida, há o diálogo entre a conceituação de HQ, Arte, Criatividade, Cultura e Cultura de Massa e aproximação por meio de exemplos, ilustrações e as respectivas refutações. Questiona-se a diferença e validade do que é artístico do que não o é e transporta-se para a mídia híbrida com o cuidado de adaptar para essa estrutura tão diferente. Por fim, conclui-se pela proposta dos conceitos, aproximação e argumentação que Histórias em Quadrinhos são sim Obra de Arte e que proporcionam benesses que convergem às outras mídias, portanto, contribuem para a arte contemporânea.

## **O PODER DE ATRAÇÃO DOS QUADRINHOS. UM ESTUDO DOS ELEMENTOS ATRATIVOS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Denis Basílio de Oliveira

As HQs tomaram posse de linguagens já consagradas como o desenho, a pintura, a literatura e os símbolos icônicos e construíram seu próprio vocabulário. Seu poder de comunicação e aceitação pode estar no uso da linguagem mais usada pela humanidade, a visual. Para que uma história em quadrinhos possa ser reconhecida como tal, é imprescindível que seja formada por imagens e essas imagens podem variar, passando do desenho para a fotografia, recorte e colagem ou pintura. Encontramos HQs produzidas apenas por imagens, mas nenhuma feita somente por meio de textos. Este artigo tem o objetivo de analisar, discutir e explicar como e por que as histórias em quadrinhos sensibilizam, transmitem suas mensagens visuais, afetam o emocional e atraem a atenção das pessoas. Dessa forma, o objetivo do presente artigo é entender seus elementos constitutivos com os quais são feitos (principalmente os desenhos), a partir de embasamento teórico das artes visuais, tentando esclarecer quais e como são usados os elementos nas páginas dos quadrinhos, que afetam os sentidos dos leitores. Fundamentação teórica - A História em Quadrinhos (HQ) é uma modalidade consagrada no cenário cultural, artístico e literário que desperta o interesse de intelectuais, populares, crianças, jovens e adultos. Porém, apesar desta versatilidade e naturalidade na convivência com as HQs, existem poucos estudos sobre essa abordagem que permite entender os motivos pelos quais as histórias em quadrinhos sejam objeto de apreciação artístico-comunicacional tão atraentes. Ou seja, as pessoas gostam de HQ, mas não se apercebem porque se sentem atraídas por elas. Serão as imagens, o dinamismo das figuras, a composição dos quadros, as linhas expressivas, a tipologia, a forma narrativa, os personagens cativantes, as onomatopéias, os balões, os splashes, todos juntos? O que está oculto por trás das páginas das HQs que as tornam tão fascinantes? Metodologia -Esse trabalho será realizado através de levantamento bibliográfico delimitando o estudo aos elementos da comunicação visual e artes plásticas disponíveis sobre o universo do desenho, da pintura e dos componentes fundamentais das artes contidos nas páginas das HQs, além de referências da nona arte. Resultados parciais - O equilíbrio, o peso, a dimensão, a linha, a perspectiva, a forma, a cor, a textura, o contraste, a luz e a sombra, são alguns dos elementos de estudo que possibilitarão o entendimento das mensagens visuais para melhor compreensão e eficácia na leitura e no senso crítico das HQs.

## **A OBRA ABERTA EM LAERTE: AS TIRAS COMO UM PROJETO ARTÍSTICO**

Diogo Guedes Duarte da Fonseca

Objetivo - O presente artigo busca entender se o conceito de obra aberta, cunhado por Umberto Eco (2005), pode ser aplicado a parte da produção de tiras do quadrinista Laerte Coutinho desde seu mergulho em abordagens mais experimentais, a partir de 2004. Fundamentação teórica - Em agosto de 2010, respondendo a ocasionais comentários em seu blog sobre o sentido de uma tira específica

sua, Laerte mencionou o conceito de obra aberta do autor italiano Umberto Eco (2005). O quadrinista declarou: “segundo o Umberto Eco, que estabeleceu este modelo, tão mais abertas serão (as obras) quanto mais possibilidades de leitura oferecerem, e tão mais fechadas quanto mais estrito for o campo de interpretação. Na minha produção, tem de tudo, com vários índices de abertura” (2011). Umberto Eco cunhou o conceito procurando delinear o que chamou de uma “nova dialética entre obra e intérprete”. Apesar de se tratar uma forma encerrada, uma obra de arte procura - a partir de uma série de efeitos - fazer com que seus fruidores a compreendam, mas somente a partir de sua sensibilidade particular, envolvendo sua situação existencial, sua cultura, seus gostos, suas propensões e até seus preconceitos pessoais. Para ele, portanto, “a forma torna-se esteticamente válida na medida em que pode ser vista e compreendida segundo múltiplas perspectivas” (2005, p. 40). As tiras de Laerte também são tomadas a partir da conceituação dos elementos estéticos e narrativos próprios do campo dos quadrinhos, definidos por autores como Scott McCloud (2005), a exemplo das representações de tempo e espaço possibilitadas por recursos específicos da linguagem (sarjeta, moldura, tamanho do quadro) e da relação entre traço realista e cartunesco. Utiliza-se também como ponto reflexivo o conceito desenvolvido por Paulo Ramos (2011) de tiras livres. Metodologia - Para investigar a aplicação deste conceito, este artigo utiliza-se de uma análise dos elementos estéticos e narrativos de tiras de Laerte, usando a descrição da linguagem dos quadrinhos feita por McCloud (2005) e outros autores. As obras serão retiradas do blog do autor segundo sua adequação ao conceito de obra aberta. Resultados parciais / conclusões preliminares. Numa aproximação inicial das tiras de Laerte, é possível notar imediatamente que ela se diferencia dos produtos com que divide espaço no jornal Folha de São Paulo. Para além do abandono de personagens, da busca por outros fins que não o humor e do deslocamento de objetos do seu contexto original, gerando um estranhamento no leitor, algumas das tiras de Laerte procuram não se encerrar em apenas um sentido, permitindo múltiplas interpretações e tornando o leitor um sujeito ativo, e não apenas contemplativo, da fruição da obra.

## **ANÁLISE DIACRÔNICA DOS ESTILOS DE DESENHO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Fabício José Aguiar de Mira

Objetivo - Analisar os estilos de desenho nas histórias em quadrinhos com base nas formas universais de representação propostos por Heinrich Wölfflin. Fundamentação teórica - Por meio da definição de formas universais de representação propostos por Wölfflin - linear/ pictórico; plano/ profundidade, forma fechada/ forma aberta, pluralidade/ unidade, clareza absoluta/clareza relativa do objeto - é possível conferir ao estudo das artes visuais uma base mais sólida, prescindindo dos juízos de valor em favor de uma análise científica. Metodologia - Primeiramente, será feito o levantamento dos estilos de desenho mais representativos e dominantes. Depois disso, procederemos à limitação do universo de estudo e à seleção dos casos a serem analisados. As imagens serão submetidas ao modelo proposto por Wölfflin para análise das formas fundamentais de representação por meio do método dedutivo. Resultados parciais/ conclusões preliminares - Nas figuras abaixo temos um mesmo personagem, retratado em cores, postura e ângulo semelhantes, com conteúdo textual correspondente, mas com mensagens muito distintas. Analisemos os fatores que resultam nessa diferença qualitativa. A impressão geral da fig. 1 é de clareza e vivacidade. Cada uma das formas - cabelo, olhos, boca, paletó - são independentes e se articulam livremente. A delimitação da figura é feita por contornos nítidos e se destaca do fundo. O preto contrasta e emoldura as cores tornando-as mais vivas. O artista utiliza uma linha que muda de espessura para conferir movimento e volume. O dinamismo do quadro é reforçado porque os elementos foram deslocados do centro do quadro, o ponto de repouso. O Coringa da fig. 1 é o retrato de um vilão brincalhão e excêntrico e esta representação atende ao perfil do personagem na época. O quadro de Dave McKean (fig. 2) é composto dos mesmos elementos representados na fig. 1, mas em lugar da nitidez e clareza, o artista nos oferece o agitado, o mutável; em lugar do limitado e concebível, o ilimitado e impreciso. Ao invés dos elementos independentes da fig. 1, massas pesadas interpenetram-se, perdendo sua autonomia. Em lugar das tintas vivas, cores sujas. Não há contornos, a figura se confunde com o fundo e o personagem parece nascer das sombras. Nada é definido, o Coringa de McKean é um mistério. O que está retratado no quadro da fig. 2 não são olhos, cabelos, boca e paletó – esses elementos, estão apenas sugeridos, quase abstratos, no limite da comunicação - mas o estado de espírito sombrio do personagem. O que temos aqui é o exemplo

de dois mestres que conseguiram, por meio das formas universais de representação, imputar à sua arte, além da essência do personagem, o espírito de sua época.

## **AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO ARTE E SUA INFLUÊNCIA DE LINGUAGEM EM OBRAS ARTÍSTICAS: O CASO DA 26ª BIENAL DE ARTES DE SÃO PAULO**

Gazy Andraus

O universo da arte é amplo, mas ainda assim, não isento de preconceitos. Nesse meio, algumas de suas expressões, mesmo as mais recentes e possibilitadas graças à tecnologia como a vídeo-arte, são consideradas como parte integrante de seu arcabouço. Porém, outras manifestações, apesar de tão antigas em sua base quanto o próprio desenvolvimento das culturas humanas, e ao mesmo tempo igualmente recentes devido à tecnologia da reprodução, se tornam alvo de menosprezo, como as histórias em quadrinhos (ou HQ). E são essas mesmas HQ que possuem a ambivalência e o estatuto de serem, de todas as manifestações artísticas, as mais ignoradas e vilipendiadas, não só pelo meio acadêmico, como pelo próprio *métier* das artes, sendo por isso, as mais incompreendidas e alvos de inumeráveis e infundados preconceitos, embora suas influências possam se repercutir em todas as manifestações humanas, inclusive na arte. É assim que as histórias em quadrinhos no rol das expressões legítimas devem receber o estatuto de arte, tais como as artes visuais, plásticas, cinema, literatura e outras, ainda mais se corroborada a assertiva de Shusterman (1998) que sustenta a estética permear quaisquer expressões humanas, e não exclusivamente as ditas Belas Artes. O mesmo comunga Luciana Arslan (2008) que defende uma arte mais abrangente e Maria C. C. Costa (2002) que expõe as ficções e narrativas populares como partes integrantes e necessárias da integralização de uma cultura. E é por essa fundamentação, que tais considerações se tornam pertinentes, ainda mais se averiguada pela metodologia do estudo de caso de algumas das obras artísticas expostas nas bienais, em específico a 26ª Bienal de artes de 2004, em que alguns dos trabalhos aludem claramente à linguagem dos quadrinhos, com narrativas sequenciadas em desenhos (dos irmãos Gintautas e Mindaugas Lukosaitis) ou legendas de textos sob imagens desenhadas em nanquim (do peruano Fernando Bryce), dentre outros. Por tal amostragem, percebe-se que o menosprezo cindido a partir da burguesia (Costa, 2002; Shusterman, 1998) com relação à arte popular, incluindo-se então os quadrinhos, não tem fundamento, comprovando-se isso na utilização de vários elementos da linguagem da Nona Arte nas obras artísticas da bienal, conforme aqui se demonstra.

## **O PARADOXO DESTRUTIVO DE UMA OBRA DE ARTE: UMA ANÁLISE DO PROCESSO CRIATIVO A PARTIR DE DO FAZER ARTÍSTICO DE DESTRUIÇÃO NA SAGA “VIDAS BREVES” DE SANDMAN**

Halisson Júnior da Silva

A conhecida série em quadrinhos Sandman, criada por Neil Gaiman em parceria com diversos desenhistas e originalmente publicada entre 1989 e 1996 nos Estados Unidos, é referência entre os chamados “quadrinhos adultos” e reúne elementos mitológicos e contemporâneos de maneira que dialoga com diversos conceitos humanos. Alguns destes conceitos são encarnados pelos Perpétuos, irmãos imortais cuja existência remonta desde a origem do universo. Cada Perpétuo possui um reino onde executa tarefas de acordo com suas atribuições, como a criação de realidades oníricas, função esta exercida pelo protagonista da série, Sonho, também conhecido como Sandman ou Morpheus. Dentre eles, também existe Destruição, irmão pródigo de Sonho, que abandonou seu reino e passou a se dedicar à atividades triviais da existência humana. Durante uma das sagas da série, “Vidas Breves”, Sonho e sua irmã Delírio viajam através do mundo em busca de pessoas que possam saber o paradeiro de Destruição que, por sua vez, nos é apresentado como uma pessoa comum, acompanhado de um cachorro de estimação sábia, passando seus dias criando pinturas, poesias e esculturas. O presente artigo, abordando uma visão entre quadrinhos e arte, objetiva analisar a poética e aparente contradição presente no fato de um personagem que personifica o ato destrutivo executar atividades de criação artística. Para tanto, o texto se fundamenta nos estudos teóricos de Salles sobre os processos de criação artística e nas contribuições de Gombrich acerca do assunto, além de abordar o conceito de destruição apresentado por Baitello. Utiliza-se como

metodologia a análise do conteúdo e a análise do discurso da saga citada, estabelecendo um paralelo entre as circunstâncias do fazer artístico de Destruição e características do processo de criação em arte, evidenciando o caráter destrutivo dessa atividade que transforma elementos da realidade palpável em virtude do surgimento de uma obra de arte; chegando-se à conclusão preliminar de que o ato de criação artística paradoxalmente é também um ato de destruição.

## **A PRODUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE ARTE NA CONTEMPORANEIDADE**

João Marcos Parreira Mendonça

Objetivo - Elucidar os pressupostos artísticos e metodológicos que possam servir de subsídio para a prática da produção de histórias em quadrinhos como conteúdo em Arte, tal como sua importância e contribuição no ensino de arte. Fundamentação teórica - Apesar do forte caráter visual, os estudos sobre as histórias em quadrinhos – HQ - se concentram, sobretudo, em seu aspecto comunicacional. Estudos sobre suas possibilidades artísticas ainda são pouco explorados. Durante a maior parte do século passado, era uma heresia associar histórias em quadrinhos à arte. Em sua origem, o aspecto comercial, a baixa qualidade dos meios de impressão e personagens que atendiam a interesses comerciais em detrimento dos interesses artísticos contribuiu para que as HQ não fossem consideradas como uma possibilidade para a manifestação artística (Luyten, 1985; Vergueiro, 2004; Mendonça, 2008). O próprio conceito de arte vigente na primeira metade do século XX ajudou a criar uma rejeição às HQ no campo da arte (Bueno 2001) e, por consequência, no ensino de arte. O contexto do ensino de arte na contemporaneidade contempla outras formas de manifestações artísticas, que se juntam a expressões tradicionalmente trabalhadas no ambiente escolar (Barbosa, 1998, 2003, 2005). Entre elas consideramos as HQ, que podem ser uma possibilidade para a construção de conhecimentos que interajam com a emoção, através do pensar, do apreciar e do fazer arte a partir da produção e fruição de histórias em quadrinhos, podendo ser uma modalidade artística expressiva, pessoal e coletiva, oportunizando experiências sobre a criação, articulando a percepção, imaginação, sensibilidade e conhecimentos em arte. Metodologia - Estudos teóricos sobre a relação entre as histórias em quadrinhos e a arte, a partir do contexto histórico e social, bem como as perspectivas contemporâneas do ensino de arte. Resultados/conclusões parciais - As histórias em quadrinhos podem ser trabalhadas como uma expressão artística. A partir de sua produção, diversas técnicas, materiais, procedimentos artísticos, além de competências e habilidades que se pretendem numa perspectiva contemporânea no ensino de arte estão contemplados em uma mesma modalidade. As HQ no ensino de Arte como produção artística e expressiva ampliam também a possibilidade de debate e da utilização da arte como expressão, articulando a percepção, a imaginação, a emoção, a investigação, a sensibilidade e a reflexão, ao realizar e fruir uma história em quadrinhos.

## **NO PALCO OS QUADRINHOS: A INFLUÊNCIA DO TEATRO JUDEU NO DESENVOLVIMENTO DAS MODERNAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

José Veríssimo de Sousa

As histórias em quadrinhos (HQs) foram vistas; desde sua massificação, no formato de tiras de jornal, na segunda metade do século XIX; como uma forma menor de expressão artística. Esse panorama começa a se modificar a partir da ação de alguns quadrinhistas visionários, que passaram a explorar estrutura narrativa das HQs de forma mais sofisticada, abordando não somente histórias de enredo simples destinadas ao público infanto-juvenil, mas abrangendo gêneros diversos com grande apuro narrativo. Se objetiva no presente artigo a sinalização de aspectos dessa estruturação dos quadrinhos enquanto mídia, a partir de suas relações com o teatro, mais especificamente o teatro ídiche (judeu), onde o segundo é apontado como provocador de estruturas narrativas assimiladas e simuladas na composição estética das HQs contemporâneas. A repercussão dessa forma de HQ permeada de aspectos teatrais é apontada a partir da produção das HQs e livros teóricos feita por Will Eisner, e da relevância que seu trabalho teve como vetor de propostas inovadoras, em sua época, na forma de produzir HQs. Vistos os objetos da pesquisa, é possível propor este artigo no eixo temático “Quadrinhos e Arte” das I jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. A metodologia adotada foi qualitativa, sendo o método de procedimento

escolhido o histórico comparativo através, essencialmente, de uma pesquisa calcada em bibliografia. No levantamento de informações não foi encontrada bibliografia que abordasse especificamente a relação entre teatro lídiche e HQs, portanto o embasamento dos argumentos defendidos foi estruturado a partir da organização, relação e cruzamento de informações que tratam desses universos estéticos em separado. O trabalho se fundamenta teoricamente a partir dos estudos em teatro de Jacó Guinsburg e Patrice Pavis, no universo das HQs, na produção de Will Eisner e Scott McCloud, fontes das quais a pesquisa se enraíza em outros autores para estruturar sua proposição. A guisa de conclusão e possível levantar que o teatro lídiche teve grande influência, a partir da repercussão dos trabalhos de Will Eisner, na estruturação narrativa das HQs contemporâneas.

## **PROCESSO CRIATIVO EM HISTÓRIA EM QUADRINHOS: PROVOCAÇÃO E RESPOSTA – UMA ANÁLISE COMPARATIVA**

Matheus Moura e Edgar Franco

O presente artigo trata de processo criativo em história em quadrinhos. Mais especificamente do processo de criação da HQ “Frígida”, escrita por mim e ilustrada por Rosemário Souza, publicada na revista Camiño di Rato # 3 (2010), em comparação com um resultado inesperado: uma HQ resposta. Essa resposta, intitulada “Necrofilia” ou “Uma reinterpretação de ‘Frígida’”, foi feita por Carmilla le Fanu (obviamente um pseudônimo). Nela a autora inverte os papéis dos personagens originais, realocando-os em cenários diferentes. O interessante é que, por meio do que criei, com base em minha própria experiência particular, Carmilla criou sua história tendo sido motivada por seu repertório, numa reinterpretação crítica de meu trabalho. A fundamentação teórica de análise parte de reflexões sobre o processo de criação de pesquisadores como Rollo May, que descreve como o fazer criativo “toca” o indivíduo e o impele a criar; Stephen Nachmanovitch, que delinea a maneira como incentivar o próprio processo de criação tendo como foco a improvisação; e George F. Kneller, que ressalta criatividade como um processo mental e emocional. Também a bibliografia específica de autores como Scott McCloud, que traça parâmetros úteis para o tipo de análise proposta, como o estado psíquico-emocional das linhas de um desenho, a moldura e construção do tempo, além de esquematizar as transições de cenas, estrutura de construção de uma história e tipos de combinação de texto e imagem; Paulo Ramos, que determina os diferentes estilos de desenho, o espaço na linguagem dos quadrinhos, os valores expressivos das letras e a carga imagético-conotativa dos quadros que compõem as páginas; Will Eisner e Moacyr Cirne. A metodologia utilizada será uma análise crítica da HQ criada por mim, “Frígida”, e a feita por Carmilla, identificando semelhanças e diferenças, ressaltando aspectos de linguagem para verificar como eles auxiliaram na construção da mensagem dos criadores em ambas HQs. Com isso serão mapeados os elementos chave que “tocaram” o inconsciente da autora levando-a a criar sua resposta. Entre as conclusões destacamos que o processo criativo da autora passa, invariavelmente pelo meu, evidenciando a utilização de elementos semelhantes da linguagem quadrinhística para reafirmar pré-conceitos de gênero e sociais, porém ao mesmo tempo em que nega Frígida ela a legitima.

## **A ESTAMPA JAPONESA E A HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

Simonia Fukue Nakagawa

Objetivo - Esta forma de pintura japonesa é conhecida como ukiyo-e, e acredita-se que começou no final do século 16, com o desenvolvimento dos chonin (artesãos e comerciantes), que escreviam histórias e contos juntamente com desenhistas criando assim os e-hon (livros com desenhos, ilustrações). Segundo Luyten, o ukiyo-e como e-makimono pode ser considerado a primeira história em quadrinho japonesa. E-makimono são pinturas que ilustram textos literários ou mesmo religiosos, compostos em rolos de papel. Uma das mais famosas, e podemos descrever como a mais antiga das narrativas, é Genji Monogatari. Os japoneses sempre tiveram uma preocupação muito grande em relação à estética visual. Nos antigos castelos japoneses alguns ambientes eram divididos por biombos, conhecidos como byōbu. Eles eram compostos por uma divisão de 2 a 8 folhas articuladas entre si. Contudo o mais impressionante são as imagens que compõem os byōbu. São pinturas ou mesmo textos que relatam histórias lendárias, mitológicas

ou mesmo eventos de bravura. Com isso, o objetivo da pesquisa é em fundamentar a estampa, os rolos e os biombos, considerados como um processo artístico, mas mostrando que também podem ser uma arte dos quadrinhos, pois relatam narrativas de caráter expressivas. Fundamentação teórica - Serão considerados relevantes, em primeiro plano, os resultados da pesquisa relacionados ao ukiyo-e, ou seja, a pintura japonesa inserida nas estampas, nos rolos narrativos e nos biombos. Para isso, o referencial teórico proposto são os livros da Professora Madalena Hashimoto Cordaro que possui uma pesquisa extensa sobre ukiyo-e. Contudo, em paralelo, os estudos da Professora Sonia Bibe Luyten também serão relevantes, pois sua bibliografia se estende para os quadrinhos, principalmente, o mangá. Além dessas teorias, o dicionário de Louis Frédéric sobre o Japão e sua cultura e civilização também será analisado. Metodologia - Primeiro será analisado a relação da estampa japonesa com a história em quadrinho; os rolos narrativos e os quadrinhos; e os biombos e os quadrinhos; Segundo passo consiste em observar as imagens das estampas, rolos e biombos e compará-los com as imagens das histórias em quadrinhos. Por fim, concluirá se os argumentos, tanto físicos (estéticos das imagens) quanto teóricos são consistentes na comparação entre a história em quadrinho e a arte, neste caso a arte japonesa. Resultados parciais/ conclusões preliminares - O ukiyo-e não apenas retratava o cotidiano dos japoneses, os atores de kabuki, a natureza e os animas, mas também produziam paródias, em que muitos eram retomados de temas literários, que podemos classificá-lo dentro de um contexto de quadrinho, pois eram criados personagens que viviam em situações diferenciadas do cotidiano, ou seja, eram exploradas a imaginação e o bom humor japonês.



JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E CIDADANIA**



## **TURMA DO SONO: DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS E HQ PARA PROMOÇÃO DE SAÚDE**

Eleida Pereira de Camargo, Yandra Mello, Glauber Lopes, Luciane Carvalho, Lucila Prado e Gilmar Prado

**Objetivo** - Desenvolver personagens para série de HQ sobre Distúrbios de Sono, dirigida a crianças (6-10 anos), atendidas no Serviço de Saúde Pública. **Fundamentação Teórica** - A alta prevalência dos distúrbios de sono e suas múltiplas comorbidades os tornam um tema relevante para a saúde coletiva. Ações de conscientização em saúde evitam a ocorrência e agravamento das doenças, mas para que sejam eficientes é preciso que considerem o perfil e o repertório do público ao qual esta comunicação se destina. Diante destas constatações, buscamos desenvolver uma ação de conscientização direcionada à população infantil por meio de recursos didáticos que privilegiam a comunicação visual em detrimento da alfabética. Esta estratégia comunicacional considera também que a população adulta atendida nos serviços de saúde pública, tem baixa escolaridade ou não é alfabetizada. A HQ foi a estratégia desenvolvida porque reúne a linguagem escrita e o desenho, sendo um importante meio de comunicação de massa. **Metodologia** - A concepção das personagens levou em conta o perfil sociodemográfico da população ambulatorial; seu nível de conhecimento sobre os principais distúrbios de sono; as características clínicas associadas às doenças selecionadas; a diversidade étnica da população brasileira; os gêneros; as faixas etárias; e características gráficas de desenhos (mangá e neotonia), selecionadas previamente. Os aspectos técnico-científicos foram obtidos através de contato com os profissionais de saúde envolvidos neste serviço. A partir destes levantamentos, optamos por inserir no material instrucional 6 temas: sono normal, síndrome do ronco, higiene do sono, síndrome da apnéia obstrutiva do sono (SAOS), síndrome das pernas inquietas (SPI) e o exame de polissonografia, que revelaram-se prevalentes e/ou pouco conhecidos da população atendida no serviço público especializado. **Resultados** - As evidências clínicas associadas ao Ronco, SAOS, SPI, nortearam a concepção de 4 personagens principais: 1) narrador saudável (Soninha), 2) apneico (Baba), 3) roncadador (Ronco) e 4) portador da SPI (Formiga). A elaboração das personagens contemplou características físicas e comportamentais dos portadores dos distúrbios apresentados. **Conclusões** - Desenvolvemos uma família de personagens intitulados “Turma do Sono”, constituída de crianças que, além das características inerentes a sua condição infantil, têm em comum os Distúrbios de Sono.





JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E CINEMA**



## **A FORMA E O MOVIMENTO: A RELAÇÃO ENTRE OS QUADRINHOS E A TÉCNICA DO CINEMA**

Ana Kelma Cunha Gallas

O objetivo desta pesquisa é encontrar pontos de semelhança e de diferença entre a técnica do Cinema e dos Quadrinhos. Como arte, técnica e conceito, os Quadrinhos surgiram bem antes do Cinema, cuja trajetória é como uma arte vinculada ao meio gráfico e à nascente cultura de massa do início do século XX, como forma de comentário sobre aspectos da política, moda e vida social. Tecnicamente, os Quadrinhos se caracterizam por ser uma história contada em quadros (ou vinhetas), por meio de imagens. Nessa arte, nem sempre há texto. A narrativa pode ocorrer apenas por uma sequência de imagens, sendo considerado, portanto, um sistema narrativo misto, composto de dois meios de expressão distintos: os signos linguísticos e os não-verbais. Este estudo fundamenta-se nos princípios da Arte Sequencial, de Will Eisner (1989), no qual defende que a função fundamental da arte dos Quadrinhos é: “comunicar ideias e/ou histórias por meios de palavras e figuras” (1989, p.38). Por meio do estudo de Eisner, fica evidente que arte dos quadrinhos é toda apoiada na habilidade de desenhar e de enquadrar a cena. No cinema, a narrativa sequenciada é produzida por cenas isoladas (fotogramas) que, justapostas, são apresentadas em sucessão rápida e dão ideia de movimento contínuo. Assim, para identificar as semelhanças e diferenças técnicas entre estas duas artes, usa-se ainda McCloud (1995). Neste estudo, defende-se, ainda, que embora as características semelhantes, os quadrinhos e o cinema diferem em diversos aspectos, especialmente, quanto à sua formatação. Enquanto que no cinema, a imagem concentra-se no campo completo da tela, nos quadrinhos é possível que a cena narrativa ocupe diferentes espaços, sugerindo diversas formas de leitura e de interpretação. Trata-se de uma sucessão ou conjunto de quadros que contém uma determinada narrativa. Em nível visual, essa narrativa possui um determinado plano/enquadramento, enquanto que em nível narrativo, a informação textual poderá estar expressa em balões ou legendas, ou simplesmente não conter “textos”, expressando a informação por meio de signos visuais, sem perder sua coerência.

## **HISTÓRIA EM QUADRINHOS E CINEMA, O DESENHO ANIMADO E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Andressa Araújo Masiero

As histórias em quadrinhos e o cinema estão diretamente ligados, tendo como base, a forma como são produzidos. Há muitas ligações entre essas duas linguagens, como por exemplo, as imagens e os quadros onde se transcorre a história. Se por um lado às histórias em quadrinhos dependem da ilustração e o tamanho dos quadrinhos para transmitir a mensagem nela contida, por outro lado, o cinema depende das câmeras e seus diversos ângulos. Partindo disso, vemos nas animações do cinema os quadros de cada cena para que o personagem ganhe seu movimento durante as cenas que são exibidas. Percebe-se então que o desenho animado é uma sequência de quadrinhos que ganha movimento. Como por exemplo, a animação da Disney, “A Bela e a Fera”, desenho que foi adaptado de um conto de fadas, esta animação foi lançada em 1991, mas somente em Abril de 2010, ela se tornou uma história em quadrinhos, acompanhando no quadrinho a mesma sequência do desenho animado. Com o objetivo de fazer com que as crianças criem suas próprias histórias em quadrinhos a partir da animação, “A Bela e a Fera”, e nesta produção percebam que existe uma sequência na história, tanto na história em quadrinho quanto no desenho produzido pela Walt Disney, propomos que após assistir ao desenho a criança reconstrua a história da animação utilizando a linguagem dos quadrinhos. Utilizando os autores Piaget e Vigotsky, que contribuem na área do desenvolvimento infantil, tal como o processo da construção do conhecimento infantil, Giroux, autor na área da pedagogia cultural, que traz em seu estudo a “disneyzação da cultura infantil”, Florestan Fernandes que trás uma discussão na área social, sendo um autor conhecido por seu trabalho com as brincadeiras infantis. Diante disto, foi realizada uma pesquisa de campo com as crianças da faixa etária de 6 anos, que estudam em uma escola de educação infantil, da rede municipal de São Bernardo do Campo, onde estas assistiram a animação e realizaram uma atividade onde elas teriam que contar este desenho na forma de história em quadrinhos. Constatou-se que a criança consegue realizar a sequência da animação nas histórias em quadrinhos, representando no tempo certo, ou seja, passando por todos os percalços que os personagens passaram para chegar ao final, percebe-se também que algumas crianças vão além do que é mostrado no filme, desenhando também o que aconteceria após o tão grande esperado felizes para sempre. Trabalhando isso com as crianças é possível perceber que ao

assistir à animação ela consegue trazer nos quadrinhos a sequência dos acontecimentos ali apresentados.

## **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CINEMA: UM CASO DE TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA**

Bruno Fernandes Alves

Objetivo: analisar a recente produção de adaptações cinematográficas de quadrinhos do gênero super-heróis, identificando as proximidades e distanciamentos que estas narrativas sofrem a serem traduzidas para o cinema. Fundamentação Teórica: Narrativa no Cinema e nas Histórias em Quadrinhos. Cinema e Histórias em Quadrinhos sempre caminharam juntas e a aproximação entre estas duas linguagens fez com que elas sejam consideradas irmãs. Cirne (2001) afirma que “(...) é possível apontar semelhanças significativas entre elas: decupagem, cortes, planos, enquadramentos (...)” – o que remete a McCloud (1995) que define os fotogramas de um filme como “uma hq’ beeem lenta”, e da definição do quadrinho como “cineminha de papel”, comum no Brasil dos anos 1950. A Tradução Intersemiótica: O processo de transportar uma linguagem artística para outra é uma forma de tradução, semelhante à transposição de um texto de uma língua para outra. A tradução não é construída literalmente; isso não é possível pelo simples fato de existirem diferenças culturais entre os envolvidos. Assim, o tradutor faz uma adequação de uma linguagem à outra, para que a obra possa ser compreendida. Plaza (2003) desenvolveu o conceito de tradução Intersemiótica de Jakobson (2001) à luz da Semiótica de Peirce e afirma que ela pode ser definida como sendo aquele tipo de tradução que ‘consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais’, ou ‘de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura’, ou vice-versa, poderíamos acrescentar.” Como estratégia para agradar um público mais universal, algumas adaptações cinematográficas de hq’s se distanciam de seus modelos; no entanto, ultimamente podemos ver adaptações mais fiéis às obras originais – chegando ao extremo de uma total transposição da narrativa visual dos quadrinhos para a tela do cinema. Metodologia: Análise semiótica de quatro filmes adaptados de histórias em quadrinhos do gênero super-herói: X-Men 2 (2003), Hulk (2003), Mulher-Gato (2004) e Sin City (2005). Três categorias foram estabelecidas para analisar estas produções com o objetivo de identificar as proximidades/distanciamentos com a obra original: conceito do universo ficcional, aspectos estético-narrativos e o que denominamos de tradução intersemiótica literal. Resultados parciais: As estratégias das produções analisadas vão desde aquelas que buscam atingir um público mais amplo e por isso alteram profundamente os conceitos narrativos originais, até aqueles que capturam o conceito seminal de um universo e o adequa à nova linguagem; por outro lado, há aqueles que tentam transcrever para a linguagem do cinema características discursivas próprias das histórias em quadrinhos, como a sequencialidade das ações distribuídas entre os quadros.

## **ONTOLOGIAS INCOMPATÍVEIS NA TRANSPOSIÇÃO DE ROMANCES GRÁFICOS PARA O CINEMA: UM ESTUDO DE SIN CITY E WATCHMEN**

Camila Augusta Pires de Figueiredo

Este artigo propõe uma discussão sobre as especificidades da mídia dos quadrinhos e as consequências destas para o processo de transposição de quadrinhos – e especialmente de romances gráficos – para o cinema. Como suporte a este debate, serão utilizados dois textos principais: “Intermediality, intertextuality, and remediation. A literary perspective on intermediality”, de Irina O. Rajewsky, para os conceitos de intermedialidade e de transposição midiática; e “Incompatible Visual Ontologies? The Problematic Adaptation of Drawn Images”, de Pascal Lefèvre, em relação às transposições para o cinema de Sin City, de Frank Miller e de Watchmen, de Alan Moore. Para Lefèvre, quatro principais diferenças ontológicas entre aspectos da linguagem dos quadrinhos e de filmes influenciam o processo de transposição de uma mídia para outra e tendem a tornar a tarefa do diretor deste tipo de adaptação bastante complexa. Além disso, outros textos teórico-críticos servirão como material de apoio suplementar à proposta desse artigo. Analisando as duas novelas gráficas em relação às quatro incompatibilidades propostas por Lefèvre, observamos que, somente as três primeiras (narrativa, layout da página e som) também podem ser aplicadas ao caso das adaptações de romances tradicionais para filmes. Portanto, a distinção mais relevante entre quadrinhos e filmes talvez seja a quarta incompatibilidade, a da natureza da imagem.

## DIÁLOGOS ENTRE LINGUAGENS NA PRODUÇÃO DE QUADRINHOS DISNEY

Celbi Pegoraro

Esta proposta pertence ao eixo temático Quadrinhos e Cinema. O objetivo do artigo é analisar a produção cultural Disney relacionando quadrinhos e a produção fílmica, com base na ideia de contaminação ou adaptação das obras e meios que se misturam para resultar numa nova produção (BAZIN, 1991). Outro objetivo é verificar o quanto estas adaptações estão cada vez mais comuns e são foco do marketing das editoras. A produção de histórias em quadrinhos Disney inspiradas em produções fílmicas é algo antigo, com as primeiras tiras de jornais sendo publicadas ainda na década de 1930. No Brasil, Mickey Mouse contracenava com outros personagens nas páginas de O Tico-Tico, ainda chamando o camundongo de “Ratinho Curioso” (SANTOS, 2002). Um dos primeiros casos de grande sucesso, já considerando os efeitos da sinergia entre os suportes midiáticos é “Zorro”. Inspirado no seriado de TV produzido por Disney a partir de 1957, a Dell Comics/Western Publishing lançou em 1958 a versão em quadrinhos com desenhos do artista norte-americano Alex Toth. Muitas outras histórias seriam desenvolvidas no Brasil por artistas como Primaggio Mantovi e Ivan Saidenberg. Tendo em vista esta sinergia, é notório que a fórmula continuaria sendo empregada por Disney e demais estúdios. Na última década, foram lançadas séries em quadrinhos que se aproveitaram do modismo cinematográfico. Foram os casos de “Os Mágicos de Mickey” (inspirado por Harry Potter), a saga “Ultra Heróis” de 2009, a adaptação “Dr. Mouse” (neste caso, uma inspiração da televisão – o seriado “Dr. House”) e adaptações com elementos inéditos baseados nos filmes Tron: O Legado e no curta-metragem de animação “Destino”, com arte de Salvador Dali. Para a análise, a metodologia utilizada inclui pesquisa bibliográfica, pesquisa documental (os próprios quadrinhos objetos de estudo e suas inspirações), e eventualmente entrevistas que sirvam de apoio ao artigo. Esta sinergia entre quadrinhos e filmes tem se provado cada vez mais positiva não só para a divulgação e venda dos quadrinhos, como tem sido utilizada com propriedade no sentido inverso, como ferramenta de marketing para os lançamentos de cinema (no caso de “Tron”). O artigo pretende ponderar os méritos e problemáticas dessa relação entre diferentes mídias e linguagens.

## REINO AZUL: HISTORIETA QUE VIRA FILME NACIONAL

Eloar Guazzelli Filho

Este artigo trabalha sobre duas linguagens visuais: o Cinema de Animação e as Histórias em Quadrinhos. Desenhada por Henrique Breccia (revista Fierro, Buenos Aires, 1984), a história em quadrinhos argentina “O Reino azul” virou filme brasileiro ao ser adaptada para um curta-metragem (Otto Desenhos Animados, 1989). Partindo da análise da transposição para o cinema desta história em quadrinhos buscamos estudar também questões de identidade cultural pois este processo envolveu dois países. O encontro entre as linguagens do cinema e dos quadrinhos também permite um estudo comparativo das suas estruturas formais, não por acaso partilhando de questões comuns às indústrias culturais. Para tanto será traçado um panorama da trajetória da animação no Brasil assim como estudos sobre os pontos de contato entre expressões artísticas. Torna-se inevitável a comparação entre os elementos constitutivos da “gramática” das duas linguagens estudadas levando em consideração os distintos conceitos visuais para um mesmo roteiro original. Como o roteiro original é uma fábula política sobre a ditadura militar que governou a Argentina de 1976 a 1984, também serão levantados aspectos sobre o impacto do autoritarismo na cultura dos dois países (filme e história em quadrinhos apresentam reflexões suscitadas pela abertura política realizada simultaneamente na Argentina e no Brasil na década de 1980). Por apresentar múltiplas possibilidades de estudo (entre diferentes expressões artísticas, contextos geográficos e culturais), este trabalho será delimitado, focando na transposição de história quadrinhos para obra cinematográfica e estudando paralelamente como a linguagem alegórica do roteiro original virou um painel da sociedade brasileira naquele momento (ênfase dada pela direção de arte que procurou “nacionalizar” todo conceito visual do filme, onde paisagem e história brasileira serão incorporados como elementos fundamentais da narrativa). No momento em que as adaptações surgem como elemento relevante da cena artística brasileira, transformando as próprias bases da nossa indústria cultural, estudos como esse pretendem trazer mais reflexões sobre o “diálogo” entre as expressões artísticas bem como refletir sobre novas articulações culturais no continente Sul-Americano.

## **APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS: A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA E AS HQS**

Erick Gleria

Estabelecer as relações existentes entre as linguagens, dos quadrinhos e do cinema, buscando elementos que permitam propor as aproximações e os distanciamentos é o propósito central deste trabalho, e ainda pomover, como estudo de caso, a análise dos quadrinhos no cinema nos filmes da “Turma da Mônica”. Partindo do princípio que, segundo Will Eisner (2001), no cinema, o espectador de um filme é impedido de ver o quadro seguinte antes que o criador o permita, porque esses quadros, impressos nos fotogramas, são exibidos um por vez. Dessa maneira, podemos definir que o filme “é uma extensão das tiras de quadrinhos, tem absoluto controle sobre sua leitura – vantagem de que o teatro também desfruta” (EISNER, 2001, p.40). Verificando ainda que, tanto nos quadrinhos quanto no cinema, as linguagens são análogos. Quando a personagem é indicada de corpo inteiro, no cinema há o correspondente. Trata-se do plano geral: “a figura mostrada inteira não requer nenhuma sutileza de percepção. Ela não solicita nada da imaginação ou do conhecimento do leitor” (EISNER, 2001, p.42). Enquanto, no cinema, o plano médio mostra da cintura para cima, no quadrinho, esse enquadramento “espera que o leitor complete o resto da imagem – dada uma alusão generosa a respeito de sua anatomia” (EISNER, 2001, p.42). O primeiro plano no cinema é parecido com o enquadramento close-up dos quadrinhos: “Espera-se que o leitor crie a existência da figura inteira deduzindo a postura e os detalhes a partir da memória e da sua experiência” (EISNER, 2001, p.42). Outro componente de distanciamento entre cinema e quadrinhos é a imagem. Há um tratamento caracterizado entre essas duas artes, pois a imagem cinematográfica é marcada por “signos da concreção fotográfica – a face concreta da realidade, mesmo quando trabalha com elementos ilusórios ou encantatórios” (CIRNE, 2000, p.134). Nos quadrinhos, a marca é seu grafismo: “Seja realista, seja fantástica, seja caricatural, a imagem existe dominada por este ou aquele determinado grafismo” (Ibid., p.135). Cinema e quadrinhos, por outro lado, não ficam centrados apenas à imagem, mas estão estruturalmente ligados a uma narrativa. Xavier diz que a narrativa fílmica evolui e se apóia “na questão essencial do princípio da continuidade que o ideal clássico afirma, englobando a construção do espaço-tempo, a lógica das ações, a psicologia dos motivos” (XAVIER, 1995, p.10). Cirne afirma que a “narrativa quadrinística” formula uma viagem literária apoiada em seus elementos gráfico-visuais, com base em cortes ou eclipses – espaço-temporais: “Mais do que o cinema, os quadrinhos serão a arte dos cortes” (CIRNE, op. cit., p.136– 137). O corte também é essencial no cinema e nos quadrinhos, mas com funções diferenciadas. No cinema, o corte “é uma possibilidade estética; nos quadrinhos aparece como uma exigência semiótica” (Ibid., p. 137). Esta exigência semiótica diz respeito ao entendimento do leitor ao ver signos desenhados nos quadros:

## **FOLHEANDO A GRANDE TELA: ANALISANDO, A PARTIR DA OBRA DE FRANK MILLER, OS DIÁLOGOS INTERSEMIÓTICOS ENTRE CINEMA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

José Veríssimo de Sousa

As relações entre diferentes meios artísticos repercutem em influências e/ou transformações entre os mesmos. Perceber e analisar esses fenômenos são formas de sedimentar um entendimento dos processos de estruturação e desenvolvimento das diversas formas de arte. O presente estudo tem como objetivo analisar aspectos do desenvolvimento cinematográfico enquanto narrativa, a partir das influências exercidas no mesmo pelas histórias em quadrinhos (HQs). A pesquisa fez seu recorte no estudo dos conceitos de adaptação e tradução cinematográfica e de como o cinema, ao longo da sua história, utilizou-os. O levantamento visa, especificamente, obras fílmicas que foram originadas a partir histórias em quadrinhos pelo processo de adaptação cinematográfica. Como principais fontes desta análise serão usadas: a série de histórias em quadrinhos Sin City – A Cidade do Pecado e seu homônimo cinematográfico. Vistos os objetos da pesquisa, é possível propor este artigo no eixo temático “Quadrinhos e Cinema” das I jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. O trabalho se fundamenta teoricamente a partir dos conceitos de semiótica e intersemiótica, levantados principalmente nos trabalhos de Lucia Santaella e Júlio Plaza e o relacionamento desses dados com a análise do desenvolvimento histórico do cinema e das HQs. No âmbito do cinema foram adotados na pesquisa entre, outros autores, Antonio Costa e Ismail Xavier, já entre os teóricos consultados na área das HQs podem ser citados Will Eisner e Scott McCloud. A

metodologia adotada foi qualitativa, sendo o método de procedimento escolhido o histórico comparativo através de uma pesquisa calcada em bibliografia. Tendo como base as informações da pesquisa, à guisa de conclusão é possível levantar que, com um recente retorno ao processo da adaptação pela indústria cinematográfica, não usual desde a ampla utilização do processo de tradução, o cinema renova suas abordagens narrativas na contemporaneidade, em função de uma relação intersemiótica com as HQs.

## **A MONTAGEM EISENSTEINIANA NA PÁGINA DAS HQs: A JUSTAPOSIÇÃO NA NARRATIVA**

Lielson Zeni

**Objetivo** - O artigo a ser desenvolvido se propõe a usar teorias do cinema para compreensão e estudo da linguagem das histórias em quadrinhos. Evidentemente, faz-se necessário adaptações de ordem epistemológica, afinal, tratam-se meios diferentes com linguagens próprias, porém possível de aproximação. O recorte feito na teoria do cinema é no que concerne à montagem cinematográfica. A intenção é aproximar a montagem cinematográfica das cenas da construção das páginas das histórias em quadrinhos, no caso desse artigo uma HQ de Hellblazer, escrita por Brian Azzarello e desenhada por Marcelo Frusin. **Fundamentação teórica** - A teoria essencial para a proposta deste artigo é a da montagem do cineasta e teórico russo Sergei Eisenstein, focando, principalmente, sua noção de justaposição. Eisenstein trata de cada um dos fotogramas (que unidos em grupo de 24 formam o segundo cinematográfico) em relação com o outro e do resultado de significação a partir desse processo. Teóricos dos quadrinhos também se farão presentes, para ajudar a construir a ponte entre as linguagens, tais como: Scott McCloud, Paulo Ramos, Moacyr Cirne e Douglas Wolk. **Metodologia** - O trabalho será desenvolvida a partir de análise teórica, a reformulação que se fizer necessária dessas teorias analisadas e a aplicação das ideias surgidas na história em quadrinhos publicada originalmente em Hellblazer 165, e disponível em edição nacional no encadernado Hellblazer: Highwater – pecados do passado. Será comparado a relação entre os quadros e a relação interna ao quadro entre imagem e texto e de que forma isso influencia no desenvolvimento de linguagem da HQ. **Resultados parciais/conclusões preliminares** - As conclusões preliminares obtidas em estudos anteriores que envolveram a obra literária de Valêncio Xavier indicam que a teoria da justaposição de Sergei Eisenstein se mostra adequada e eficiente para se pensar as relações entre imagem-imagem e texto-imagem (ou vice-versa) em um suporte estático tal como o livro impresso.

## **FILME-ÁLBUM: IMAGENS, INSTANTES E A LINGUAGEM DAS HQs NO CINEMA DE FEDERICO FELLINI**

Mário Bresighello

Na história do cinema, poucos foram os cineastas cuja força tenha se exercido com constância a ponto de conseguir converter seus nomes próprios em adjetivos. O cineasta italiano Federico Fellini (1920 – 1993) foi um deles. Os tipos fellinianos perduraram em sua particularidade por causa da peculiaridade do gênio criador de imagens que lhes emprestou seu nome ao gerar uma “mitologia comum, mitologia agitada que desponta seu trabalho como uma espiral cheia de arquétipos”, na definição insubstituível dada pelo escritor italiano Italo Calvino. Fellini várias vezes mencionou a importância dos *fumetti* para sua formação artística. No livro-entrevista de Giovanni Grazzini, ele diz ter sido influenciado por “Pinóquio, Fritiz e Hans, Fortunello (Happy Hooligan), Pafúncio e Marocas, Poe, Verne, Simenon” e também por “Homero, Horácio e Yambo” que, com seu personagem *Mestolino*, “que era bem o meu retrato”. Podemos logo perceber que em sua lista há uma certa coincidência dos *fumetti* com o mundo infantil e com uma visão especial de mundo. A paixão de Fellini pelas histórias em quadrinhos do início do século XX é conhecida. E conhecida também é sua atividade como desenhista: durante o regime fascista e a Segunda Guerra Mundial ele teria ilustrado alguns episódios de Flash Gordon para os jornais italianos e produzido muitas de suas próprias histórias. Fellini faleceu sem poder terminar o ambicioso roteiro da história em quadrinhos que produzia para a revista *Il Grifo*, considerada hoje um clássico do gênero, e a segunda que produziria com Milo Manara. A atividade de desenhista/ilustrador, que funcionaria em toda sua carreira como um ritual de “libertação” para a invenção criativa, foi iniciada bem cedo em sua cidade natal, Rimini, e culmina com o diário *I libri dei sogni* (O livro dos sonhos). O objetivo do presente trabalho, não é tratar da atividade de

Fellini como desenhista, da importância de seu cinema para o trabalho de outros criadores de histórias em quadrinhos, nem mesmo de sua atividade tardia de roteirista (para Milo Manara), mas da influência das histórias em quadrinhos na construção narrativa e sobretudo na arquitetura visual de seu cinema, principalmente a partir da década dos 1960. Trata-se de entender como, a partir de um determinado ponto de sua carreira, Fellini, para construir um caminho cinematográfico único, tenha utilizado um certo tipo de *fumetti* como fonte de inspiração até mesmo formal.

## **CAPITÃO AMÉRICA E O DISPOSITIVO: ESCRITURA E ADAPTAÇÕES NO REPUBLIC SERIAL E EM THE MARVEL SUPER HEROES**

Rafael Duarte Oliveira Venâncio

O presente trabalho, inserido no eixo temático acerca da relação Quadrinhos e cinema, tem como objetivo analisar as primeiras adaptações do Capitão América para o cinema e televisão considerando não só as implicações sócio-comunicacionais dessas realizações, mas também os traços de escritura midiática das três práticas envolvidas. Para isso, serão analisadas duas produções: a primeira adaptação do Capitão América para o cinema, o film serial da Republic em 1944, e a primeira adaptação para a televisão, o segmento de segunda-feira do desenho animado The Marvel Super Heroes em 1966. Com isso, operaremos na tripla interseção entre história em quadrinhos, cinema e desenho animado. Operando a análise através das ideias da Estética desconstrucionista de Jacques Derrida, o trabalho possui a articulação de três conceitos: dispositivo, fórmula e escritura. A noção de dispositivo foi cunhada por Baudry (1975). Levando em conta as reflexões de Habermas (2001), o conceito de dispositivo mimetiza a própria sociedade em si, mostrando a relação intrínseca entre as três racionalidades (estética, comunicativa e instrumental). Tal como as três partes de um nó borromeano, Sistema, Mundo da Vida e Estética estão inter-relacionadas e cada um desses elos sustenta os demais. Sem um deles, não há nada, não há mais o nó, não há mais a sociedade. Qualquer produção audiovisual acaba priorizando um desses três campos para tentar se fixar enquanto prática midiática relevante no todo social. Ora, sabemos que ele se fixa através do mecanismo linguístico que denominamos fórmula (*syuzhet*) do desenho animado, aquilo que Bordwell (1997) chamou de arquitetônica da narrativa, mas não só de uma narrativa, mas sim de um grupo de produções que seguem essa receita. Assim, identificar a eterna relação entre fórmula e dispositivo no Audiovisual é um dos passos cruciais da Crítica. É ir às profundezas da escritura dessa linguagem, o B' que Derrida teoriza ao mostrar que a linguagem opera muito antes do par de oposição entre criação e inscrição. Tendo esse arcabouço teórico, a análise operará na busca de manutenções e modificações feitas no traço da história em quadrinhos do Capitão América nessas duas adaptações audiovisuais. Com isso, notaremos que, enquanto o Republic film serial do Capitão América busca apenas aproveitar a fama dos comics para manter a mesma fórmula do film serial com cliffhangers, o desenho animado The Marvel Super Heroes busca (re)apresentar a escritura da história em quadrinhos, focando na fase de retorno do super-herói junto com Os Vingadores. Com isso, há, na cena sócio-midiática, um constante jogo linguístico entre as escrituras de cada meio que busca cooptar o Capitão América. Assim, não basta identificar esses movimentos, mas também entender a fundante noção de que o jogo social da Estética não é uma calística, um jogo de belos, mas sim de percepções e sensações.

## **NOUVELLE MANGA AND CINEMA**

Temenuga Trifonova

I will explore the continuities/discontinuities between Japanese Manga, Nouvelle Manga, the French New Wave and the Japanese New Wave in cinema, Dogme 95, and Hollywood cinema in the context of the struggle to establish a *global art culture*. 'Nouvelle Manga' is an artistic movement that brings together the cinematic storytelling of Franco-Belgian bandes dessinées with the everyday stories of Japanese manga. The expression was first used by Kiyoshi Kusumi, editor of the Japanese manga magazine *Comickers*, to describe Frédéric Boilet's graphic novels perceived by the Japanese as graphically close to French *BD* (bandes dessinées) but read like *manga* and permeated by the spirit of French cinema and literature. While traditional American comics and French bandes dessinées originated with artwork as the focus, Nouvelle

Manga use a cinematic, panel-by-panel type of storytelling to portray stories of everyday life. Nouvelle Manga revives the French New Wave notion of the 'auteur' (hence Boilet's term *graphic novels d'auteur*) but, at the same time, it re-imagines the auteur as a figure fully immersed in the processes of globalization rather than furiously trying to resist or rebel against them. The *graphic novel d'auteur* has the potential of becoming a *global art form, independent of geography and genre*, precisely insofar as it explores *everyday life* and remains free from *commercial* restraints—free from formulaic stories and characters and expressing an auteur's objective, as opposed to a publisher's or import library's initiative that would inevitably lead to translations or imports of best-sellers. The Nouvelle Manga manifesto echoes Dogme's call for a *global, independent art cinema* opposed to Hollywood. Like Dogme 95 filmmakers, Boilet argues that the universal appeal of an art work is defined by the universal register of daily life (whether autobiographical, documental or fictional) rather than by its commercial success: the borderline dividing the *commercial graphic novel* from the *graphic novel d'auteur* is, in the end, more significant than that between the 'three genres' (*manga*, comics and *BD*). Nouvelle Manga seek to emulate the spirit of European cinema, which distinguishes itself from Hollywood through its exploration of themes from everyday life. Boilet proposes to use Japanese manga's traditional commitment to daily life to counterbalance the increasingly Hollywood nature of French/Belgian bande dessinée, which has restricted itself to established Hollywood genres such as science fiction, action films, historical films or westerns. In other words, he proposes to use Japanese manga to 're-Europeanize' European graphic novels but also to 'globalize' them.





JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E CULTURA**



## MESSIANISMO POLÍTICO E SUA SUPER-AÇÃO: UMA BREVE HISTÓRIA DO SUPERMAN

Alexandre Linck Vargas

“A ficção consiste, portanto, não em mostrar o invisível, mas em mostrar o quanto é invisível a invisibilidade do visível.” (Michel Foucault em “O pensamento do exterior”, 2009: 255). Este artigo tem por pretensão ler um potencial espaço político e respectiva dimensão na personagem Superman: dos seus primórdios conceituais, de Nietzsche a Hitler, sua fulguração em 1933 e materialização em 1938, partindo da promessa cientificista até a salvação messiânica em seu quarentenário no filme de 1978, e por fim, sua incredibilidade em 1986 em três histórias, a saber, “O que aconteceu ao homem de aço?”, “O cavaleiro das trevas” e “Watchmen”. Procuo nas noções de política e estética de Jacques Rancière, e conseqüentemente, em seus regimes da imagem, ética, poética e estética, um cruzamento com Peter Sloterdijk ao pensar a política sob três grandes períodos, entendidos como paleopolítica, política clássica e hiperpolítica, para refletir a significância política de Superman para o século XX. Possibilidades estas que não deixam de lado a crise da experiência e sua fragmentação na modernidade em Walter Benjamin e a imagem enquanto potências do falso na desconstrução da imagética de Platão por Gilles Deleuze. Por uma epistemologia da leitura de Roland Barthes, o que pretendo neste artigo é ler o Super-homem para além das surradas análises comparativas entre o *Übermensch* nietzscheano e o Superman americano, assim como potencializar a presença política do último filho de Krypton para além da já tão debatida correlação com o imperialismo norte-americano. Há no Superman uma promessa política que não se restringe somente aos valores ianques, mas outra, ainda maior e mais complexa, que enraíza toda uma ambigüidade ética do século XX, tendo seus princípios epistêmicos ainda no século XIX problematizados no espaço entre o romantismo e o realismo. O Superman encontrar seu lugar na cultura de massa apenas corrobora com a ideia de que o super-herói se coloca como uma hipóbole, uma metáfora esticada até seu último limite do simbólico e do icônico. Capaz de dizer da maneira mais óbvia possível – e, portanto, de tão espalhafatosa, às vezes pouco perceptível – aquilo que se encontra no invisível político humano – e se tratando de um personagem de quadrinhos, por algum tempo visto enquanto “literatura menor”, ainda bastante carente de leituras que ultrapassem os mesmos paradigmas de sempre. É entendendo a ascensão comercial de valores do Superman e sua conseqüente queda após os anos 1980 que se pode compreender o espaço político que a humanidade – ou seria pós-humanidade? – ocupa na atualidade, da fulguração de um messianismo latente para os caminhos de sua super-ação na política contemporânea.

## HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E CARTUNS, A VEICULAÇÃO DE INFORMAÇÕES EM SAÚDE NUM JORNAL UNIVERSITÁRIO

Carlos Antonio Teixeira e Paulo Rogério Gallo

Objetivo: Este trabalho objetiva discutir o uso de Histórias em Quadrinhos e Cartuns como possibilidade de transmissão de informações em saúde. Método: Foram analisados os 56 episódios de Histórias em Quadrinhos e Cartuns veiculados pelo Jornal da Paulista, jornal universitário da Universidade Federal de São Paulo/Escola Paulista de Medicina, que circulou entre os anos de 1987 a 2003. Fundamentação Teórica: As Histórias em Quadrinhos e Cartuns foram englobadas em duas categorias, a saber, temas de saúde e temas de não saúde, tendo como referência a teoria da análise de conteúdo de Bardin. Resultados: Constatou-se a ocorrência de 12 Histórias em Quadrinhos e 31 Cartuns que abordavam informações de saúde. A pesquisa bibliográfica consultada objetivando a compreensão do fenômeno revelou a utilização desse tipo de material para a transmissão de diferentes tipos de informações. A consulta em bibliografia específica possibilitou constatar o emprego desses recursos no campo da saúde. Conclusões: A literatura quadrinística não é mais vista como marginal ou apenas como objeto de entretenimento. Tem um uso efetivo para a transmissão de informações, que o campo da saúde começa a utilizar.

## DAS GAGS ÀS BATALHAS INTERPLANETÁRIAS: UMA ANÁLISE DA EVOLUÇÃO DO ROTEIRO E TRAÇO DE AKIRA TORIYAMA DE DR. SLUMP A DRAGON BALL

Fábio Garcia Rodrigues

Objetivo - A pesquisa tem como objetivo fazer um breve histórico sobre as obras em mangá produzidas por Akira Toriyama, tendo em vista a importância deste autor como difusor dos quadrinhos japoneses e que os popularizou em diversos países do mundo, como por exemplo, o Brasil. Assim sendo, busca-se encontrar um padrão em sua obra e notar a evolução do autor ao se enveredar por gêneros que não possuía familiaridade, neste caso o gênero de quadrinhos de batalhas destinadas a garotos (shonen mangá). Fundamentação teórica - O estudo foi feito com base em entrevistas e declarações dadas pelo próprio Akira Toriyama, relatos de pessoas que trabalharam com o autor, informações oficiais divulgadas por editoras, assim como textos de estudiosos da área dos quadrinhos japoneses. Metodologia - Houve uma revisão dos primeiros trabalhos do autor, do funcionamento de uma antologia japonesa e como isso influenciou na produção de seus dois trabalhos mais relevantes, “Dragon Ball” e “Dr Slump”. Conclusões preliminares - Pôde-se notar que o autor teve grandes mudanças em sua carreira a partir do momento que abandonou os quadrinhos humorísticos para produzir material de batalha destinado a garotos, e que essas mudanças em seu trabalho se deve a fatores externos e ao sucesso de sua obra.

## ESTUDO SOBRE A FIGURA DO CÃO COMO PERSONAGEM NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Flávia Cristina Yacubian

Objetivo: O artigo tem como objetivo estudar o histórico do personagem cão como um personagem literário e sua consequente aparição como personagem nas histórias em quadrinhos. O artigo propõe-se também a tecer um comentário a respeito da importância e significação de alguns desses personagens em HQs exemplares como: Snoopy, Bidu, Dogbert, Earl, Jagunço, Roy e Al. Fundamentação teórica: O cão, como personagem-chave em um texto literário, foi estudado por Theodore Ziolkowski em sua *Varieties of literary thematics*, obra central nesta pesquisa. Outro texto essencial, principalmente pela metodologia utilizada, foi *O simbolismo animal*, de Alfredo de Carvalho. Para a pesquisa sobre as origens dos animais como personagem, utilizamos a Tese de Livre Docência de Maria Lúcia Góes, “A fábula brasileira ou fábula saborosa — tentativa paideumática da fábula no Brasil”, que faz um histórico completo desde as origens da literatura oral. Para a reflexão e historização acerca do personagem nas HQs, utilizou-se as seguintes obras como ponto de partida e referência: *Muito além dos quadrinhos: Análise e reflexões sobre a 9ª arte*, de Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos; *Comic books as history*, de Joseph Witek; *The art of the comic book: an aesthetic history*, de Robert C. Harvey; *Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels*, de M. Keith Booker. Metodologia: A partir da leitura dos textos de referência e de obras selecionadas das histórias em quadrinhos para conhecimento e observação do personagem, foi desenvolvido um método de pesquisa que procurava estabelecer um critério, dentre as diversas possibilidades de estudo do personagem. Percebeu-se que para um estudo mais aprofundado do personagem, seria necessária também a criação de uma tipologia de personagens. Além disso, estudou-se a biografia dos autores, o contexto histórico em que os personagens foram criados, recepção de crítica e público à época da primeira edição e atualmente e impacto no mercado, ou seja, o papel dessa figura em um contexto cultural. Conclusões preliminares: Como na literatura, o uso desses personagens na HQ é abundante e funciona para o autor como um personagem versátil e carismático (desde os “funny animals” até os cachorros como crítica e sátira social de Ralf König, por exemplo), portanto, um elemento-chave para as obras em que figura. Ele aparece não somente como figurante, mas como *persona*, elemento da narrativa. Cada autor que decidiu utilizar o cão tinha um propósito: manter-se mais distante ou mais próximo da ideia alegórica da fábula, romper estéticas e a convenção literária, parodiar, disfarçar críticas, suprir uma necessidade própria de interesse pelo assunto, impor-se um desafio literário.

## **ESTUDO DE RECEPÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “TURMA DA MÔNICA JOVEM” POR LEITORES DE MANGÁS**

Gabriela Ribeiro César

O quadrinho “Turma da Mônica Jovem”(TDMJ) foi um sucesso de vendas entre o público infantojuvenil. Em pesquisa anterior (César, 2010), verificou-se que havia uma certa resistência dos leitores mais velhos quanto ao uso do termo “mangá” para denominar esta HQ. A partir de questionário online, procurou-se estabelecer qual era a recepção da publicação TDMJ entre leitores de mangás e se, para eles, o quadrinho poderia ser considerado um mangá e por que. O método aplicado foi o cruzamento da análise de dados quantitativos e qualitativos (Paulino, 1999). A base teórica do trabalho procurou explicar de que maneira a globalização permitiu que produtos culturais se tornassem uma realidade global, podendo passar do nível de distribuição mundializada (Canclini, 2005) para sua produção a partir de qualquer ponto geográfico, criando uma “cultura de massa mundial” (Ianni, 1997, p. 94). Para Borges (2010), os maiores efeitos da publicação de mangás no Brasil é o crescimento das vendas, a popularização da leitura de quadrinhos e incentivo do consumo de mangás. Ao discutirmos os resultados a partir da bibliografia, pudemos perceber que o grande objeto de troca da sociedade pós-moderna é o signo (Barbosa, 2004), e o mangá e a sua leitura são uma prova disso: produzido inicialmente no Japão e transformado pela própria influência ocidental, o quadrinho japonês já foi globalizado. Contudo, muitos dos fãs de mangá observaram, em relação à TDMJ, que o quadrinho se apropriou dos elementos estéticos do mangá, mas sua narrativa não atingiu os patamares dos mangás importados do Japão. Pudemos tirar como conclusão de que os entrevistados mostraram-se atentos a detalhes como a estrutura e a organização das páginas que leem, e completamente capazes de discutir e argumentar quanto à linguagem dos quadrinhos, comparando a produção nacional e a japonesa, e identificando as suas diferenças. Isto é positivo, visto que a leitura dos quadrinhos proporcionou a este grupo um pensamento crítico e uma habilidade de leitura de elementos de uma página que vão além das palavras: os leitores de mangás entrevistados souberam compreender qual a estrutura da página do quadrinho, e como isso se relaciona com o todo da história.

## **MITOLOGIA E RELIGIÃO NAS HISTÓRIAS DA FAMÍLIA MARVEL**

Iuri Andréas Reblin

O presente texto aborda as narrativas do Mago Shazam e de sua Família Marvel sob o prisma da teologia. Por meio de uma pesquisa bibliográfica exploratória fundamentada no pensamento teológico de Rubem Alves e no conceito da teologia do cotidiano, a pesquisa tem o objetivo de identificar elementos religiosos e mitológicos das histórias da Família Marvel, verificando como esses elementos estão articulados na narrativa e constituem sua mensagem. As narrativas dos super-heróis são complexas e retratam a teia cultural e a vida social de diferentes formas. De maneira em geral, são expressões sociais daquilo que o ser humano espera e teme. A teologia e, particularmente, a teologia do cotidiano, se debruça sobre as produções culturais e visa compreender os anseios religiosos que transcendem e transgridem os espaços institucionais socialmente definidos para a vida religiosa. Nessa direção, as histórias do Mago Shazam e de sua Família Marvel, criadas por C.C. Beck e Bill Parker em 1939 são emblemáticas. É a primeira vez em que a magia e a mitologia (e, com elas, a religião) são argumentos utilizados na criação das narrativas dos super-heróis após o surgimento do Superman. O empoderamento do herói pelo divino através do pronunciamento da palavra mágica, o uso da magia e da mitologia expressam a relação entre o divino e o humano. Essa relação é retratada ora pelo mérito, ora pelo altruísmo, ora pela “pureza de coração”, ora pela necessidade da fé nas divindades implicadas. O texto conclui que a narrativa expressa, ora de forma mais nítida, ora de forma mais difusa, os anseios e os valores sociais e o tipo de sociedade em que se vive e o tipo de sociedade em que se quer viver.

## **NO SUPERHERO ALLOWED: O HERÓI DE MANGÁ CONTEMPORÂNEO**

José Carlos Messias Santos Franco

As histórias em quadrinhos (HQs) podem ser utilizadas para compreender a cultura na qual estão inseridas. Por meio de seus mecanismos de produção de sentido é possível identificar diversas formas de representação e construção de imaginário. Neste sentido, este trabalho se debruça sobre o estudo do herói na cultura japonesa contemporânea por meio de uma análise sobre alguns dos principais mangás lançados entre o final da década de 1980 e o início da década de 2000 no Japão, em termos sucesso comercial, provavelmente os maiores de todos os tempos. São títulos como Cavaleiros do Zodíaco (Saint Seiya), Dragon Ball (saga Z), Naruto e One Piece. Para tal, este estudo utiliza como referência uma vasta bibliografia sobre mito do herói, formação da sociedade japonesa, teorias sobre imaginário e representação, o papel da história em quadrinhos como meio de comunicação de massa e também sua epistemologia e as características específicas dos mangás. Tendo os trabalhos de Campbell e Brandão como pontos de partida, este estudo pretende atestar o funcionamento da representação cultural nos quadrinhos agregando diversas visões sobre o tema, como a literária de lazer, a antropológica de Propp e a sócio-psicológica de Durand. Além, claro, da própria literatura acadêmica sobre quadrinhos e comunicação como Eco, Gravett, Luyten e Ramos, entre outros. Por meio de uma análise detalhada dos aspectos visuais e narrativos das HQs citadas, este trabalho busca identificar a construção de um imaginário de herói japonês contemporâneo. E também averiguar possíveis mudanças ocorridas nessas representações ao longo do período escolhido. A análise empreendida se baseará em critérios como caracterização dos personagens (protagonistas e antagonistas) e ambiente, no âmbito gráfico, além de trama, contexto histórico e ações dos personagens, na esfera narrativa. Obviamente, devido a natureza do meio, esses dois campos não agem isolados, dessa forma, este estudo compreende que a separação destas instâncias é apenas didática e que mesmo assim também é preciso analisar seu efeito conjunto na produção de sentido. Sendo assim, espera-se que os objetos escolhidos revelem marcas culturais do povo japonês como estoicismo, honra, trabalho etc e possivelmente outras mais implícitas.

## **O COTIDIANO EM QUESTÃO: AS ESPACIALIDADES DE “UM CONTRATO COM DEUS E OUTRAS HISTÓRIAS DE CORTIÇO”**

Marília Santana Borges

Will Eisner, cartunista norte-americano, escolheu a grande cidade como um de seus temas centrais. Retratando a Nova York de meados do século XX, Eisner se mostra um artista atento ao embate entre cidade programada e vivida. Seus olhos de artista lhe possibilitaram um “ver inteligente”, atento e interessado em conhecer a cidade e seus significados. Seu interesse em retratar a condição humana, o conduziu a peculiares abordagens sobre a vida nos grandes centros, para além dos enfoques grandiosos e oficiosos que costumeiramente cercam tais narrativas. Assim, o objetivo deste artigo é evidenciar como Eisner delineia um tipo de conhecimento diferente do que se costuma considerar, abordando questões relacionadas ao cotidiano e seus dramas, à individualidade, à memória, ao lugar, realizando uma espécie de “estudo arqueológico”. Tal abordagem se realizará através da análise da primeira novela gráfica de Eisner, “Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço”, que narra as histórias dos inquilinos de um velho cortiço. São quatro contos que se entrelaçam tendo como foco maior as pequenas tragédias do cotidiano dos habitantes dessa “microvila”. As histórias baseiam-se em fatos reais e suas memórias, que são recontados e ficcionalizados com uma potência de articulação para refazer a história e a forma de narrar a cidade. Em tal análise, trabalharemos com os conceitos de cotidiano de Lefebvre e de Certeau; de tecnosfera e psicofera de Santos; as relações entre espaço, cultura e comunicação delineadas por Ferrara; além dos estudos sobre Eisner desenvolvidos por Andelman, Couch, Weiner e Harvey. Na construção desse caminho, a ideia é, primeiramente, entender qual a questão central que motiva Eisner para, em seguida, esmiuçar como o artista elabora a narrativa. Como se trata de uma história em quadrinhos é também fundamental debruçar-se sobre a montagem gráfica da obra, apontando como o artista articula ou mesmo desconstrói os elementos próprios da linguagem ao construir graficamente sua narrativa. Assim, em tal obra Eisner mostra que, se a realidade é a mesma, as mediações são diferentes, criando significados e lugares distintos. Sua busca é por apresentar o espaço do cortiço como um elemento

de comunicação no modo como transmite e constrói tais mediações, sendo reinventado por essas espacialidades. Tais narrativas evidenciam, portanto, a arquitetura não somente como equipamento, mas sobretudo como forma cultural e a cidade não apenas como uso e função, mas fundamentalmente como espaço social. O próprio cortiço acaba, então, por se tornar o grande personagem desta novela gráfica.

## **A EVOLUÇÃO DO PERFIL DAS HEROÍNAS DE MANGÁS**

Patrícia Maria Borges

Esta pesquisa corresponde ao eixo temático, quadrinhos e cultura, cujo objetivo é mapear a evolução do perfil das heroínas no desenvolvimento nas publicações de mangás, paralelamente às implicações culturais da sociedade japonesa. De acordo com o histórico do desenvolvimento dos mangás demoraram mais de quarenta anos para as mulheres conquistarem espaço no mercado editorial do Japão. A primeira história em quadrinho criada por uma mulher foi Sazae-san em 1946. Mesmo tendo garantido ao longo de vinte e oito anos o sucesso entre o público feminino, a dona de casa Sazae-san ainda estava longe de se enquadrar no modelo atual de heroína de mangás. Safiri foi a primeira heroína das histórias em quadrinhos japonesa que surgiu na série Ribon no Kishi (A Princesa e o Cavaleiro), criada por Osamu Tezuka em 1953. O sucesso da personagem acabou influenciando muitas gerações de desenhistas japoneses e foi fundamental para a criação do novo perfil de heroína que conhecemos hoje em dia. A aparência bela e carismática de Safiri poderia explicar em grande parte a identificação dos japoneses, mas, outra parte do sucesso da princesa, está relacionada a questões de natureza psicológica cujas referências podem ser encontradas dentro do contexto da cultura japonesa. Segundo Kelts (2006:26), o fato dos japoneses assim como os asiáticos em geral serem fisicamente menores em relação às outras etnias, nos permite associar o tamanho diminuto da princesa à auto-imagem do Japão. A década de 1980 marca a retomada dessa produção de histórias protagonizadas por garotas pequenas e aparentemente frágeis. Criada por Miyazaki, Nausicaa, O Vale do Vento foi outra série de grande popularidade que tem estilo e temática muito diferente, acrescentando mais uma visão diferenciada na representação das heroínas. Para o estudo de caso serão analisadas as três histórias de mangás acima citadas: Sazae-san de Machiko Hasegawa; Ribon no Kishi de Osamu Tezuka e Nausicaa, O Vale do Vento de Hayao Miyazaki. Inicialmente, descreveremos aspectos relevantes das narrativas que nos permita identificar padrões de uma constituição identitária. O objetivo é retirar elementos estéticos e conceituais que possibilite apreender os valores culturais em questão para discutir sobre as diferentes concepções do papel da mulher na sociedade japonesa.

## **OS PIORES DO MUNDO: DOIS VILÕES DOS QUADRINHOS E A REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE HISTÓRICA**

Sávio Queiroz Lima

As construções arquetípicas dos super-vilões das histórias em quadrinhos de super-heróis refletem posicionamentos ideológicos e idealizações de papéis e condutas nas sociedades contemporâneas. Analisando dois personagens estabelecidos pelo alcance simbólico e pela representatividade à sociedade que os consomem nos diversos meios, fundamentando reflexão nos conceitos de Contrato Social, representação e apropriação, nos estudos de História e de multidisciplinaridades. Relativizações a cerca das construções representativas de dois importantes personagens antagônicos dos quadrinhos e a relação histórica de suas características particulares. Compreende a construção histórica do conceito de vilão e as influências culturais na definição do criminoso. O artigo tece reflexões sobre as relações que as mitologias dos quadrinhos de super-heróis tem com a literatura romântica e a fundamentação do papel do vilão. Fundamenta-se, essa construção representativa do criminoso real e sua romantização, nas relações sociais da humanidade em suas culturas, especificamente as sociedades ocidentais. Reflete conceitos filosóficos de compreensão da realidade social e política, como a passagem da vida humana em seu estado de natureza para a formação da vida humana em sociedade e a elaboração do chamado Contrato Social para justificar sua existência. Dialogando com filósofos que debruçaram estudos sobre a formação da sociedade e do Contrato Social, o artigo sedimenta a base das reflexões seguintes sobre as naturezas criminosas dos vilões dos quadrinhos. Divide, enquanto prática metodológica, a vilania dos quadrinhos

em características básicas não rígidas para melhor sua compreensão, delimitando a propriedade dos meios ou o objetivo de poder como caminhos de elaboração do mal na literatura quadrinhesca. Estrutura, com isso, o artigo, uma rede de arquétipos dos vilões que permeias de cientistas loucos à ameaças de ideologia política. O artigo elabora as transições históricas que esses vilões sofreram durante seus anos de publicação, obedecendo exigências e expectativas dos públicos leitores em ascendente maturação intelectual. Mostra mudanças ocorridas no estado de vilania e da própria relação com a realidade que Lex Luthor vive nas diferentes fases de seu papel como inimigo do Super-Homem. Descreve as mudanças ocorridas na história de participação do vilão Coringa nos quadrinhos do Batman, de sua origem criminosa de gangster até seu status de ícone pop da loucura, bem como a relação multidisciplinar onde a ficção busca nos estudos da doença mental as raízes verossímeis para sua aplicação. Entre moral, ética, história e ciência o vilão é uma construção social fundamental nas definições de condutas das sociedades que consomem o produto quadrinhos. Menos idealizados e mais factíveis aos nossos defeitos, os vilões discursam abertamente sobre a realidade histórica e o mundo que o aponta e julga.



JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E EDUCAÇÃO**



## **SAIBA MAIS: A TURMA DA MÔNICA COMO MATERIAL PARADIDÁTICO PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS**

Adriana Couto Pereira Rocha

Este artigo se apresenta relacionado ao eixo Quadrinhos e Educação e se propõe a analisar e discutir o material exibido nas revistas da coleção “Você sabia?/Saiba Mais”, produzidas pelos Estúdios Mauricio de Sousa com foco em áreas de interesse científico. A coleção “Saiba Mais”, inicialmente publicada pela Editora Globo com o nome “Você Sabia?” e atualmente pela Editora Panini, tem como finalidade discutir com alguma profundidade diversos temas de interesse para crianças e pré-adolescentes, como cinema, folclore, futebol, etc (Vergueiro, 2005). Destacam-se nessa coleção alguns números com assuntos relacionados às ciências, como meio ambiente, água, sistema solar e outros. Trata-se de material com indiscutível potencial para uso paradidático, uma vez que aborda os temas em uma linguagem de fácil compreensão para o público de Ensino Fundamental, com personagens bem conhecidos e identificados pelas crianças. Para o presente estudo realizou-se uma análise crítica da coleção, buscando localizar aspectos científicos discutidos nas histórias bem como sua relevância para o ensino de ciências. Foram selecionadas oito edições que apresentam temas de cunho científico ou que possam ser relevantes para o ensino de ciências, a saber: Oswaldo Cruz, água, Mata Atlântica, meio ambiente, Amazônia, dinossauros, nutrição e Sistema Solar. Constituíram critérios para a análise: roteiro, exatidão científica, adequação dos passatempos e atividades centrais. De modo geral, há grandes acertos e indiscutível contribuição ao ensino de ciências para a faixa etária em questão, como, por exemplo, ilustrações de processos evolutivos e contextualização histórica. Por outro lado, o resultado das análises indicou alguns equívocos em conceitos científicos que poderiam ser evitados com a utilização de uma consultoria especializada, aumentando a credibilidade da publicação. Contudo, tais equívocos não foram considerados graves a ponto de impossibilitar a recomendação da série como material paradidático; deve-se apenas incentivar os professores que porventura adotem esse material a discutir acertos e erros, levando os alunos a uma postura questionadora e crítica. A análise também observou a grande variedade de passatempos disponíveis, com diversos níveis de dificuldades em cada edição. Essa diversidade de passatempos foi considerada produtiva, pois possibilita aos alunos melhor fixação do conteúdo. Atividades nas páginas centrais, com recorte e colagem das figuras, também apresentaram níveis de dificuldade variados, mas não se mostraram particularmente relevantes na compreensão e/ou na fixação dos conceitos. O presente estudo conclui avaliando o material adequado para o uso como recurso paradidático, com algumas ressalvas a respeito dos referidos equívocos presentes ao longo das histórias, aos quais o professor deve permanecer alerta, e sugere que o material passe por uma revisão mais cuidadosa de modo a aumentar sua credibilidade e suas possibilidades de adoção no ensino de ciências.

## **O RECURSO INFORMACIONAL QUADRINHOS E SEU POTENCIAL COMO SUPORTE PEDAGÓGICO: UM ESTUDO DE CASO SOBRE WATCHMEN**

Douglas Pigozzi e Waldomiro Vergueiro

**Objetivos:** Discutir a importância dos quadrinhos nos procedimentos de ensino das Ciências Sociais, realizando um estudo de caso da obra Watchmen, de Alan Moore. Problematizar a instituição de ensino e o seu papel na sociedade, considerando que os suportes de informações alteram os procedimentos didáticos. **Fundamentação teórica:** Quando aplicados aos procedimentos pedagógicos, os quadrinhos apresentam bons resultados porque as suas linguagens intrínsecas (texto e imagem), fortalecem as possibilidades de aprendizado de diversos temas na educação formal. Nesse contexto, as Ciências Sociais têm papel fundamental para a análise de problemas sociais, pois essa área atua como um nó na área científica, em função dos diálogos existentes entre as diversas disciplinas das Ciências Sociais. Buscando temáticas de complexo entendimento na sociedade contemporânea, tais como fascismo, greves, guerra nuclear, protestos e seres alienígenas, Alan Moore, de um modo geral, fugiu dos temas comuns aos quadrinhos. Watchmen trata de questões como a degradação humana em função da ignorância de uma maioria, fazendo referências literárias e musicais, à matemática fractal e à teoria do caos, utilizando também elementos metalinguísticos. Alan Moore transpõe o conceito do efeito borboleta para os quadrinhos, ao destacar como, após o surgimento dos super-heróis, o mundo jamais seria o mesmo,

uma vez que estes afetariam o cotidiano das pessoas comuns. Uma possível aplicação de Watchmen ao ensino das Ciências Sociais é o estudo do conceito da ação social de Max Weber, para quem as ações sociais dos indivíduos seriam diferentes quando se comparam dois períodos idênticos (em termos cronológicos). É possível também identificar analogias entre a obra 1984, de George Orwell, e Watchmen, no que se refere à temática do totalitarismo, uma vez que ambas expõem sociedades civis submetidas a um controle extremo. E é possível trabalhar a produção do autor inglês com o enfoque desenvolvido por Michel Foucault em sua obra Vigiar e Punir, de 1987. Metodologia: Análise de conteúdo e estudo de caso de aplicação da história em quadrinhos Watchmen a temas específicos da área de Ciências Sociais. Resultados parciais: A aplicação da história em quadrinhos Watchmen às temáticas escolhidas permitiu observar um leque variado de possibilidades e recursos para o educador trabalhar de modo lúdico com os estudantes. As imagens dos quadrinhos possibilitam a observância do contexto social, ou até mesmo, um caso concreto (no âmbito da ficção) das relações sociais existentes entre agentes sociais. Ficou evidenciada a capacidade dos quadrinhos de atuar positivamente na educação formal, ajudando a aprimorar a leitura visual de educandos e educadores.

## **EFICÁCIA DA HQ NA EDUCAÇÃO EM SAÚDE PEDIÁTRICA: EVIDÊNCIAS CLÍNICAS**

Eleida Pereira de Camargo, Luciane Carvalho, Lucila Prado e Gilmar Prado

Objetivo - Desenvolver personagens para série de HQ sobre Distúrbios de Sono, dirigida a crianças (6-10 a), atendidas no Serviço de Saúde Pública. Fundamentação Teórica - A alta prevalência dos distúrbios de sono e suas múltiplas comorbidades os tornam um tema relevante para a saúde coletiva. Ações de conscientização em saúde evitam a ocorrência e agravamento das doenças, mas para que sejam eficientes é preciso que considerem o perfil e o repertório do público ao qual esta comunicação se destina. Diante destas constatações, buscamos desenvolver uma ação de conscientização direcionada à população infantil por meio de recursos didáticos que privilegiam a comunicação visual em detrimento da alfabética. Esta estratégia comunicacional considera também que a população adulta atendida nos serviços de saúde pública, tem baixa escolaridade ou não é alfabetizada. A HQ foi a estratégia desenvolvida porque reúne a linguagem escrita e o desenho, sendo um importante meio de comunicação de massa. Metodologia - A concepção das personagens levou em conta o perfil sociodemográfico da população ambulatorial; seu nível de conhecimento sobre os principais distúrbios de sono; as características clínicas associadas às doenças selecionadas; a diversidade étnica da população brasileira; os gêneros; as faixas etárias; e características gráficas de desenhos (mangá e neotonia), selecionadas previamente. Os aspectos técnico-científicos foram obtidos através de contato com os profissionais de saúde envolvidos neste serviço. A partir destes levantamentos, optamos por inserir no material instrucional 6 temas: sono normal, síndrome do ronco, higiene do sono, síndrome da apnéia obstrutiva do sono (SAOS), síndrome das pernas inquietas (SPI) e o exame de polissonografia, que revelaram-se prevalentes e/ou pouco conhecidos da população atendida no serviço público especializado. Resultados - As evidências clínicas associadas ao Ronco, SAOS, SPI, nortearam a concepção de 4 personagens principais: 1) narrador saudável (Soninha), 2) apneico (Baba), 3) roncador (Ronco) e 4) portador da SPI (Formiga). A elaboração das personagens contemplou características físicas e comportamentais dos portadores dos distúrbios apresentados. Conclusões - Desenvolvemos uma família de personagens intitulados “Turma do Sono”, constituída de crianças que, além das características inerentes a sua condição infantil, têm em comum os Distúrbios de Sono.

## **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS POÉTICO-FILOSÓFICAS E GESTÃO DO CURRÍCULO NO TRABALHO DOCENTE: UMA APROXIMAÇÃO POSSÍVEL**

Elydio dos Santos Neto

O objetivo do trabalho, proposto para o eixo temático quadrinhos e educação, é mostrar que as histórias em quadrinhos poético-filosóficas podem ser utilizadas com proveito nas práticas curriculares das escolas brasileiras, de modo especial no segundo ciclo do ensino fundamental e no ensino médio. Para tanto, assume como fundamento teóricos Morin (1995, 2000) e Grof (1987), no que diz respeito à compreensão

da condição humana; Freire (1986) relativamente à educação; Cirne (2000), Vergueiro (2005), Andraus (2006), Magalhães (2001) e Guimarães (2001) nos estudos sobre histórias em quadrinhos e quadrinhos poético-filosóficos. Metodologicamente é um trabalho de natureza bibliográfica, mas que também buscou registrar depoimentos de artistas brasileiros que produzem no campo dos quadrinhos poético-filosóficos. Compreende-se aqui, na realidade brasileira, que histórias em quadrinhos poético-filosóficas são aquelas que apresentam, de maneira explícita em sua arte, a intenção de que seja feita uma reflexão poética, enquanto aberta criativamente ao contínuo movimento da vida, e filosófica, enquanto provocação a um pensar aprofundado sobre a condição humana. As histórias em quadrinhos poético-filosóficas tendem a ser apresentadas em histórias curtas que, muitas vezes, rompem com a linearidade convencional das narrativas em quadrinhos usando, para tanto, de criativos recursos seja no traço do artista seja em novas propostas de utilização dos requadros. Conclui-se que os quadrinhos poético-filosóficos, com toda a força de sua produção poderão contribuir no cotidiano das construções curriculares, elaboradas pelos professores, com o favorecimento de uma poderosa linguagem imagético-textual que consegue estabelecer comunicação, com diferentes faixas etárias e sociais, acerca de temas complexos e necessários à reflexão coletiva e ao processo criativo de construção do conhecimento, seja na educação formal ou na educação não-formal. Obviamente que isso supõe uma formação que possibilite aos professores um manejo adequado e responsável deste rico material, nem sempre bem compreendido no primeiro exame de olhos.

## **QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO: EXPERIÊNCIA NO PROJETO “O PRAZER DA ARTE”**

Fábio Tavares da Silva e Fábio José Rodrigues da Costa

Este resumo objetiva apresentar experiência com ensino de Histórias em Quadrinhos desenvolvida no projeto “O Prazer da Arte”. Projeto que é uma iniciativa do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Ensino da Arte – NEPEA da Escola de Artes Reitora Violeta Arraes de Alencar Gervaiseau da Universidade Regional do Cariri – URCA coordenado pelo Prof. Dr. Fábio Rodrigues tendo como objetivo oferecer cursos de extensão na área de Artes Visuais para estudantes de escolas da rede pública e para instituições não governamentais – ONGs. Os cursos são mediados por estudantes estagiários do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da URCA. Um dos cursos ofertados é de Histórias em Quadrinhos que tem como objetivo geral proporcionar aos participantes o conhecer, ler e experimentar o desenho para quadrinhos. Defendemos que a História em Quadrinhos é uma linguagem artística que deve, pode e é necessária ser experimentada no ambiente formal da escola no ensino de Artes e também em ambientes de educação não formal como ONGS. A metodologia vivenciada neste curso busca se aproximar das orientações didáticas propostas pela Abordagem Triangular que entende que “Sem a experiência do prazer da Arte, por parte de professores (ou mediadores), alunos, pesquisadores, nenhuma teoria de arte/educação será reconstrutora.” (BARBOSA, 2008, p. 08) O curso de HQ tem como ponto de partida a Arte, seu contexto, sua experimentação tendo como resultado do processo de aprendizagem as interpretações visuais elaboradas pelos participantes. O projeto O Prazer da Arte continua em andamento, o que apresentamos aqui é o resultado da primeira experiência com HQs desenvolvida de 14 a 25 de março com a participação de nove estudantes do Ensino Médio e Ensino Superior, o curso teve duração de 40 horas. Acreditamos ter atingindo os objetivos de proporcionar o prazer de conhecer, ler e experimentar quadrinhos e que a experiência terá continuidade levando o prazer da arte para públicos ainda maiores.

## **OS QUATRO FANTÁSTICOS: CIÊNCIA, CULTURA E QUADRINHOS NO ENSINO DE FÍSICA**

Francisco de Assis Nascimento Júnior, João Eduardo Fernandes Ramos e Luís Paulo C. Biassi

Objetivos - Durante a segunda metade do século XX, a leitura visual se tornou uma habilidade inseparável do convívio social. Ao analisar as características distintivas de uma narrativa quadrinhística sob um viés científico, este trabalho investiga sua aproximação com a prática pedagógica de acordo com o caminho estabelecido por Zanetic (1989) ao asseverar que a física deve ser transformada num elemento cultural que trabalhe com o imaginário. As possibilidades decorrentes do uso de Histórias em Quadrinhos como ferramenta didática têm sido discutidas no ensino de Física em trabalhos de Carusto (2009) e Testoni (2004).

Órgãos oficiais de educação tem reconhecido sua importância no currículo escolar, tendo desenvolvido orientações específicas para seu emprego pela LDB e os PCNs. Se todo conhecimento produzido é fruto de uma época e um lugar, o estudo de uma obra selecionada em dois momentos culturais distintos deve permitir a discussão sobre as diferentes formas de pensar as concepções de ciência e tecnologia veiculadas nas Histórias em Quadrinhos no decorrer do tempo, com as possíveis situações didáticas decorrentes. Entre os diversos gêneros disponíveis, optamos pela série “Quarteto Fantástico”, pertencente ao gênero de ficção científica. Marco Teórico - Partindo da tese defendida por João Zanetic (1989) de que Física também é cultura e dos estudos sobre uso da ficção científica no ensino de ciências realizado por Piassi e Pietrocola (2007), torna-se necessário pensar a mensagem das histórias em quadrinhos que trabalhem elementos constituintes da realidade. Assim, uma análise textual-discursiva de objetos culturais das HQs de ficção científica se torna condição para uma análise do impacto causado na alfabetização científica de seus leitores. Trata-se de um passo preliminar para que seja pensada uma apropriação de sua linguagem para uso como instrumento didático na prática escolar, o que é possível através do estudo baseado na semiótica de Greimas (1976) em conjunto com a análise de discurso de Bakhtin (2004).

## **VIRTUDES ARISTOTÉLICAS NO MUNDO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Gelson Vanderlei Weschnfelder

Um dos grandes problemas dos professores em sala de aula é encontrar materiais didáticos para auxiliar o aprendizado. Não muito diferente é o mesmo problema que o professor de filosofia enfrenta. Ensinar a pensar, mostrando através da história da humanidade, suas teorias filosóficas, cada vez se torna menos atrativos a nossos jovens. Ensinar conceitos como ética e moral, temas de suma importância nos dias de hoje, dificilmente há interesses dos alunos. Faltam ferramentas, materiais didáticos que chamem a atenção destes jovens em sala de aula, modelos de exemplos onde estes poderiam se aproximar e entender os conceitos filosóficos, tais como de ética e moral. O presente texto apresenta aspectos pedagógicos das HQ's, principalmente no que tange à formação da consciência moral das crianças e dos adolescentes. Pressupondo que essa formação se dê prioritariamente pelo fascínio que os personagens exercem, figurando como exemplos heróicos, e tomando a Ética aristotélica das virtudes como referência teórica, pretende-se apresentar alguns Super-Heróis, tais como: Super-Homem, Batman, X-Men e Homem-Aranha; e mostrar como cada um deles apresenta um aspecto importante da referida ética como a própria mediania, o senso de justiça, a coragem e até mesmo a eudaimonia. Assim as HQ's influem positivamente na formação do ideal de vida das crianças e dos adolescentes, uma vez que os Super-Heróis ensinam pelo exemplo e mostram o bem e a justiça em ações concretas. Além da finalidade de entreter, as HQ's apresentam questões de importância do cotidiano como: responsabilidade pessoal e social, justiça, crime e castigo, emoções humanas, identidade pessoal, diferença, sentido da vida, amizade, amor. Elas servem de material didático também para o aprendizado do pensar filosófico sobre sociedade, questões de gênero e diferença e até mesmo a questão do entendimento humano. Embora se possa relacionar os ensinamentos das HQ's com várias outras teorias, destacamos a leitura aristotélica das histórias para mostrar que os Super-Heróis praticam ações virtuosas e que assim servem de exemplo para fazer com que os educandos reflitam sobre a prática do bem, da justiça, da prudência, e orientem suas ações do cotidiano por tais virtudes. As HQ's tornam assim, o material didático, a ferramenta pedagógica para auxiliar, tanto professores e como os alunos, a entender tais conceitos filosóficos, de forma lúdica, usando os Super-Heróis como modelos éticos e morais como o filósofo grego Aristóteles destacava em sua obra A Ética a Nicômaco.

## **GIBIOZINE – REVISTA DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E CULTURAL**

Hylío Laganá Fernandes, Renata Midori Saito, Pamela Patravicius, Caio Isola Gomes, Thaisa Fernandes Bergamo, Vinicius Moraes, Augusto Souza Santos, Vivian Yuri Inoue, Fernando Cologneze Pinheiro

A necessidade de respeito aos conhecimentos populares e aos diferentes tipos de manifestação cultural que uma sociedade pode desenvolver, bem como o reconhecimento da importância de adequação da linguagem para estabelecer diálogos, nesse âmbito, com os conhecimentos científicos, constituem os

princípios para a elaboração da revista GIBIOzine. O objetivo deste projeto é produzir material de divulgação científica, direcionado sobretudo para o público jovem, nos quais são apresentados e discutidos, de forma eclética e bem humorada, temas científicos relevantes na atualidade. A forma de expressão escolhida foi a de Histórias em Quadrinhos (HQ) e o modo de produção proposto foi interativo, envolvendo estudantes de ensino superior, fundamental e médio, na intenção de criar uma interface que propicia comunicação com a comunidade jovem. O veículo de divulgação principal é uma revista impressa, que permite o manuseio e contato direto com o material gráfico, mas também disponibilizamos todo o material em um site, na intenção de ampliar a difusão para um maior número de pessoas – posto que os recursos disponíveis até o momento não permitiram tiragens além de 1200 exemplares. Essa proposta não pretende apresentar os temas científicos como verdades supremas da ciência, mas com humor crítico oferecer diferentes interpretações sobre essas verdades, respeitando, discutindo e incorporando os saberes de senso comum e manifestações populares, apontando para a complexidade inerente à realidade e não se restringindo a um desfile de informações técnicas. Para a produção das revistas temos uma equipe de estudantes voluntários, a maioria da Biologia, que auxiliam na produção de algumas HQ e na edição da revista, desde o design até o acompanhamento do processo na gráfica. A revista já tem 8 números publicados, cada qual com uma temática, e para cada um deles foram convidados a participar professores de outras instituições de ensino superior, estudantes de ensino fundamental e médio de escolas públicas e estudantes do ensino superior. A dinâmica interativa e multicultural proposta e a manifestação expressiva de linguagens ampliam o diálogo, principalmente com o público jovem, participante ativo nessa criação, e apontam perspectivas promissoras para a divulgação científica para essa faixa da população.

## **MOVIMENTO DE AUTORIA E ONOMATOPEIA: DESCRIÇÃO EM PROCESSOS DE ESCRITURA EM ATOS ESTABELECIDOS POR UMA DÍADE DE ALUNAS RECÉM-ALFABETIZADAS**

Janayna Paula Lima de Souza Santos e Eduardo Calil

As histórias em quadrinhos (HQ) têm sido um gênero bastante valorizado no ensino de língua portuguesa, particularmente nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Contudo, apesar dessa valorização, há poucos estudos sobre os processos de criação e escritura de HQ na sala de aula. Partindo dessa constatação e inserido em estudos sobre processos de escritura em ato, efetivados em contexto escolar (Calil, 2009), este trabalho tem por objetivo descrever quais e como onomatopeias são representadas em HQ da Turma da Mônica, tomando como base empírica os “movimentos de autoria”, conforme descrito por Calil (2008), e a emergência deste recurso linguístico no momento em que duas alunas recém-alfabetizadas discutem a história que estão escrevendo. Embora linguisticamente definida como palavra imitativa de sons da natureza e ruídos de objetos, nas HQ suas representações estão associadas à imagem, compostas pelo cenário, pela ação e gesto de personagens, produto do imbricamento da linguagem verbal e visual. Nesse sentido, quando palavra e imagem se imbricam temos, como propõe Kress (2004), um sistema semiótico multimodal, sendo a onomatopeia um dos recursos deste gênero que tanto representa linguisticamente sons e ruídos, quando igualmente “ilustra” estes elementos, fornecendo ao texto uma espécie de “trilha sonora” (Aizen, 1970). Nossos dados foram coletados a partir do projeto didático “Gibi na sala”, ocorrido em 2008 numa escola pública de Maceió-AL em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental, durante o qual foram filmados 12 processos de escritura em que as díades deveriam combinar e escrever o texto que poderia acompanhar a sequência de imagens oferecida por HQ da Turma da Mônica. As filmagens foram transcritas através do software ELAN e, dentre elas, analisamos as quatro onomatopeias surgidas durante dois processos que resultaram nos manuscritos escolares “O meu cachorro é dorminhoco” e “O passeio com Cebolinha e a Mariasinha” escritos por Ana e Maria. A descrição desses processos aponta para: i) os efeitos da fala do professor na escrita das onomatopeias “AU, AU, AU”, “UA, UA, UA” e “RON, RON, RON” no primeiro processo e a escrita da onomatopeia “UAAAAA” no segundo; e, ii) a relação multimodal entre a imagem e as onomatopeias produzidas, além da preservação de uma de suas características principais, a saber, a repetição de formas significantes. Essas observações iniciais dão margem à identificação dos “movimentos de autoria” implicados na produção de onomatopeias.

## **UMA DISCUSSÃO SOBRE O CURRÍCULO PARA HISTÓRIA NO ESTADO DE SÃO PAULO A PARTIR DA ADAPTAÇÃO EM QUADRINHOS DA CRÔNICA DE HANS STADEN**

Marcelo de Rosso Buzzoni

O trabalho visa analisar a narrativa da adaptação em quadrinhos de Jô Oliveira para a crônica de Hans Staden, relacionando-a com o conhecimento histórico transmitido em sala de aula, discutindo o currículo escolar do Ensino Fundamental para a disciplina de História, enfocando o Brasil Colonial, possibilitando novas discussões levantadas pela narrativa analisada. O artigo baseia-se nos trabalhos dos professores Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos (na área de Histórias em Quadrinhos) e Circe Bittencourt (no ensino de História). É baseado também nos Parâmetros Curriculares do Estado de São Paulo para a disciplina de História para o Ensino Fundamental. O artigo confronta os temas históricos suscitados na adaptação com a problemática do ensino de História nas escolas estaduais do Estado de São Paulo, analisando os conteúdos do currículo sobre o mesmo período histórico e verificando as possíveis lacunas e novas discussões que a História em Quadrinhos pode trazer para a sala de aula, conforme comentários feitos, inclusive, em sala de aula ao ser trabalhada em estágio de Metodologia do Ensino de História. Como já aplicada em sala de aula, viu-se que a História em Quadrinhos facilitou o entendimento dos alunos do período histórico a que se trata, com a inclusão de um personagem que normalmente não é profundamente discutido pelos professores de História, trazendo discussões diversas sobre alguns dos temas levantados pela obra. Além de trazer um elemento novo à aula de História – sempre focada ou na apostila ou no livro didático – que foi a própria História em Quadrinhos que foi proveitosamente trabalhada pelos alunos de uma turma de 6ª. Série (7ª ano) do ensino Fundamental de uma escola estadual da cidade de São Paulo.

## **ESTRATÉGIAS DE TRABALHO DA FACE NOS QUADRINHOS**

Marcos Antonio Alves Araújo Filho

Objetivo: O presente trabalho pretende estudar a comunicação humana no tocante à polidez a partir da análise de histórias em quadrinhos de língua alemã e mostrar a importância do tema no ensino de línguas estrangeiras. Fundamentação teórica: estudo semiótico para estudar a articulação da realidade nas histórias em quadrinhos e trabalhos de GOFFMAN (1986) são a base para a identificação de estratégias de preservação da face no corpus adotado. Metodologia: O corpus foi retirado da edição online da versão em quadrinhos da obra clássica de Johann Wolfgang Goethe, “Faust”. Trata-se de uma adaptação em tons humorísticos da tragédia alemã para o gênero quadrinhos lançada em brochura em 2010. A versão eletrônica encontra-se disponível nas páginas do jornal alemão Frankfurter Allgemeine na internet. A partir de um estudo de análise textual realizado por PIETROFORTE (2009) nas histórias em quadrinhos do cartunista Luiz Gê elaboramos estudo semelhante para analisar a articulação da realidade no corpus citado e em seguida procuramos identificar os processos de trabalho da face no mesmo conforme teoria proposta por GOFFMAN (1986). Resultados parciais/conclusões preliminares: O presente trabalho foi um estudo das técnicas de trabalho da face conforme teoria proposta por GOFFMAN (1986). A análise da obra Faust na versão quadrinhos permitiu identificar elementos do comportamento humano uma vez que o corpus é constituído de personagens dotados de personalidade e características próprias. As histórias em quadrinhos apresentam formatação e redação singulares, características que não impedem, contudo, de observar aspectos das interações sociais. No corpus foi possível identificar as duas técnicas de cuidado com a imagem segundo GOFFMAN (1986): o processo de evitamento e o processo corretivo. As interações sociais nas histórias em quadrinhos são marcadas não apenas pelo recurso gráfico com as expressões dos personagens e tamanhos diferenciados de quadros, como também pelos diálogos e balões utilizados, indicadores de entonação na fala e pensamentos. O conjunto dos recursos empregados permite ao leitor interpretar a narrativa em sua totalidade. Da mesma forma nos foi possível constatar e identificar a preocupação dos personagens no tocante à imagem visando aceitação e valorização social.

## **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA ESCOLA: UMA PROPOSTA DE MÍDIA EDUCATIVA**

Mariana Ferreira Lopes

Durante os meses de maio a novembro de 2010, foi realizada uma oficina de histórias em quadrinhos (HQ) com quinze de alunos de 4ª série da Escola Municipal Olavo Soares Barros, em Cambé –PR. A iniciativa estava compreendida na pesquisa de dissertação que tem por objetivo problematizar o papel da escola como fonte de mediação na relação entre meios de comunicação e crianças, de forma que a práxis de mídia educação pudesse se estruturar como uma alternativa na consolidação deste processo. A mídia educação objetiva a formação de um receptor crítico e a produção de uma resposta social às mídias, articulando uma educação para, com e sobre os meios de comunicação. A proposta deste resumo consiste em relatar essa experiência mídia educativa referente às histórias em quadrinhos, explorando tanto o campo da mídia educação quanto deste meio de comunicação de massa. A ideia de realizá-la surgiu da observação do comportamento dos alunos na biblioteca escolar, que sempre procuravam ler gibis e diziam gostar muito. A metodologia empregada na realização das oficinas foi a de pesquisa-ação, definida como tipo de pesquisa com base empírica realizada com base em uma aproximação e na relação cooperativa entre os pesquisadores e os envolvidos e visando a resolução de um problema coletivo. Foi realizado um levantamento dos hábitos de consumo de quadrinhos pelos alunos, que identificou ser a escola o principal espaço de acesso a este meio de comunicação, uma vez que a maioria dos alunos não possuía gibis em casa. Outro aspecto revelado foi a predileção pelos personagens da Turma da Mônica. As atividades da oficina foram planejadas levando em consideração aspectos estruturais característicos da linguagem dos quadrinhos tais como seus gêneros, formatos, elementos de sua estética – balão e onomatopéia -; a sua história; a leitura crítica de personagens e as etapas de produção de uma HQ. Os alunos receberam um manual contendo esses tópicos que foram discutidos na primeira etapa da oficina, entre os meses de maio e julho de 2010. Para tanto, foi adotado um referencial teórico sobre histórias em quadrinhos que contemplou as obras de Cirne, Moya, Eisner e Vergueiro. A leitura crítica trabalhou o estereótipo do homem do campo no personagem Chico Bento e os alunos fizeram uma visita a uma escola e uma vila rural para conhecer melhor esta realidade. O segundo momento da oficina, a partir de agosto, definiu-se pela produção de tirinhas elaboradas pelos alunos, considerando situações por eles identificadas como problemas a serem resolvidos na comunidade na qual residem. O tema escolhido pela turma foi o meio ambiente que culminou na exposição de tirinhas no final do ano letivo.

## **LINGUAGEM DOS QUADRINHOS E FORMAÇÃO DE PROFESSORES: DISCUSSÕES ACERCA DO SABER FAZER DOCENTE NAS SÉRIES INICIAIS**

Patrícia Barbosa Pereira e Francisco Fernandes Soares Neto

A formação de professores das séries iniciais se cerca de problemas relacionados à amplitude do conhecimento requerido pelo profissional formado nos cursos de Pedagogia. No contexto da disciplina Conteúdos e Metodologias de Ciências, integrante da parte curricular voltada à formação de professores das séries iniciais, buscamos neste trabalho a proposição de caminhos para se pensar a formação de professores no campo da educação em ciências. Acreditamos, como Pozo & Gómez Crespo (2009), que o caráter da informação relevante é muito mais móvel e flexível que a própria escola, o que podemos fazer, nesse contexto. Assim, problematizar a formação na escola básica amplia e permite a capacidade de aprendizagem e assimilação crítica da informação. Neste sentido, nossa intenção se centra na produção de propostas de ensino em temas da ciência que contemplem diversificadas linguagens, com a escolha semestral de pelo menos uma para nortear a construção de propostas de ensino. Por se tratar de uma linguagem com grande potencial de transmitir informação e estabelecer comunicação entre crianças, jovens e adultos, os quadrinhos aparecem como uma ferramenta que, ao ser proposta no intuito de favorecer o encontro do lúdico e o conceitual, pode auxiliar na comunicação entre professores, estudantes e tópicos da ciência, ao ser utilizada como subsídio para discussões, objetos de estudo, entre outras práticas. Assim, apresentamos a experiência da utilização da história em quadrinhos “Mazim e sua turma”, produzida por Soares Neto & Furtado (2009), que aborda em seu enredo o tema fases da lua, a partir da sugestão de uma proposta de ensino desenvolvida e apresentada aos acadêmicos do curso de Pedagogia da Universidade do Estado de Santa Catarina. Ainda como subsídios metodológicos

para a reflexão e o fazer pedagógico no campo do ensino de ciências nas séries iniciais, foram utilizados enfoques que envolvem a relação entre Ciência, Tecnologia e Sociedade (CTS) na educação (SOUZA, VON LINSINGEN & PEREIRA, 2008). Apesar dessa linguagem já fazer parte de algumas práticas docentes, com essa proposta objetivamos trazer essa discussão na formação inicial de professores, buscando a promoção de um espaço que envolva um saber fazer pedagógico crítico com relação a proposição e utilização de tal ferramenta. Acreditamos que o contato desses futuros profissionais com os quadrinhos e as possibilidades de uso dos mesmos, de maneira sistematizada e reflexiva, proporciona melhorias nas práticas e nas discussões a respeito de conceitos e temas da ciência com o público infantil, nas séries iniciais.

## **QUADRINHOS NO ENSINO DE GEOGRAFIA: IMAGINANDO O MUNDO**

Rafael Martins da Costa

**Objetivos:** Experimentar o uso da linguagem dos quadrinhos no ensino de Geografia como forma desenvolvimento da criatividade dos alunos, propondo-lhes a elaboração de histórias baseadas em conteúdos geográficos escolares, para, em seguida, procurar mapear os discursos que circulam na sociedade a respeito desses temas. Além de apresentar e trabalhar as formas de expressão da arte sequencial, como um veículo de comunicação. **Fundamentação Teórica:** Buscaram-se autores de diferentes campos. Cavalcanti (2005), Vesentini (2004), Kaercher (2004) e Callai (2003) discutem um ensino de Geografia preocupado com a compreensão das práticas sociais e suas consequências nas configurações do espaço. Baumann (2007) e Guareschi e Biz (2006) vão nos lembrar que o mundo atual é totalmente atravessado pelos meios técnicos de informação e comunicação. Fazendo-nos pensar que a escola parece perder a centralidade como fonte de conhecimento. Castrogiovanni (2003) coloca a existência de um distanciamento entre a escola e a vida, sendo a primeira incapaz de apresentar o mundo ao aluno, necessitando, para tal tarefa, novas formas de leitura da vida. Cosgrove (2008) e Oliveira Jr. (2011) colocam a importância da leitura das imagens em Geografia, como essas sempre fizeram parte das análises desse campo científico e como influenciam nossas visões sobre o espaço. Por fim, Vergueiro e Ramos (2009) mostram como os quadrinhos têm cada vez mais relevância nos contextos acadêmicos e escolares, adquirindo seu reconhecimento como instrumento pedagógico e comunicacional. **Metodologia:** A proposta foi desenvolvida em uma turma de oitava série de uma escola pública. Na aula de Geografia, os alunos elaboraram histórias em quadrinhos. Elas deveriam ser produzidas em uma página e se baseariam sobre o conteúdo trabalhado no momento. No caso, o continente africano. **Resultados parciais:** Foram escolhidas cinco histórias, nas quais se analisou as ideias apresentadas pelos alunos quanto à África. É possível perceber a grande influência dos meios de comunicação na formação dessas ideias e como eles se sobrepõem às discussões realizadas em aula.

## **QUADRINHOS NO ESPAÇO ESCOLAR – APROXIMAÇÕES E DISTANCIAMENTOS: A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA E AS HQS**

Regina Giora e Beatriz P. Santanna

O presente texto trata da utilização dos quadrinhos na escola fundamental e objetiva apontar a importância dessa ferramenta no desenvolvimento da imaginação criadora da criança, tomando como base teórico/metodológica as contribuições de Lev Vygotski. Para se comunicar e se expressar, o ser humano desde tempos imemoriais, tem lançado mão de diferentes linguagens e as representações gráficas, em especial o desenho, constituem-se numa das mais importantes. Observa-se que crianças desde a mesma tenra idade também fazem uso dessa linguagem. O desenho é um elemento essencial nas Histórias em Quadrinhos, que podem vir ou não acompanhado de texto. Os quadrinhos, na contemporaneidade, inserem-se no universo dos meios de comunicação de massa e desempenham um papel muito importante na formação da consciência. São, ao lado de outras importantes mídias como a televisão, cinema, rádio, internet, em verdadeiras “escolas paralelas”. A educação formal, por muito tempo, se esqueceu de ligar o caráter simbólico das palavras a um conteúdo perceptivo – base essencial de todo o edifício verbal. Nesse sentido, as HQs suprem tais deficiências, pois partem de situações concretas reveladas pelo desenho,

estruturando as configurações mentais. Nos quadrinhos os fatores semânticos articulam-se em uma série de relações entre pensamento e imagem. Geralmente a palavra exprime uma atitude que o desenho não consegue representar. Se inicialmente, o pensamento da criança encontra sua expressão numa única palavra ou imagem, a medida que se desenvolve surge a necessidade de juntar várias palavras e imagens para dar sentido ao pensamento. É por meio da linguagem enquanto produto social que exercendo sua função de mediadora entre o indivíduo e o mundo, vai permitir a elaboração de representações sociais, pois é através da linguagem que descrevemos, acreditamos, explicamos nossa realidade e agimos de acordo com o nosso grupo social. História em Quadrinhos está entre os principais meios de comunicação de massa (MCM) da atualidade e sua principal importância, para a psicologia social, reside no fato de se constituírem numa linguagem, que tem um forte impacto na formação da consciência e da identidade, de crianças e adolescentes que estão em pleno desenvolvimento de suas funções cognitivas, afetivas e sociais. A utilização das HQs no ensino fundamental apresenta grandes vantagens. Entre elas podemos citar: estimula a expressão da lógica dos sentimentos, ou seja, da subjetividade, enquanto primeira forma de consciência; ativa a imaginação criadora que envolve todas as funções superiores, além das emoções, de tal forma que o aluno elabora conteúdos que ultrapassam os especificados no tema proposto pelo professor; torna o processo ensino/aprendizagem prazeroso, pois a criança aprende, aprende “brincando”; os quadrinhos podem ser trabalhados em quaisquer áreas do conhecimento e quaisquer níveis de escolaridade, levando sempre em conta a etapa de desenvolvimento que o aluno se encontra.

## **HQ E SAÚDE: O USO DAS HISTÓRIAS DE MAURICIO DE SOUSA NA PREVENÇÃO DE DOENÇAS E PROMOÇÃO DA SAÚDE**

Roberto Elísio dos Santos e Deise Cavignato

As histórias em quadrinhos são consideradas apenas produtos para consumo direcionados para o entretenimento do público infantil. No entanto, elas também podem ser aplicadas na educação, no jornalismo, no marketing e na área da saúde. Esse é o caso das publicações de quadrinhos produzidas por Mauricio de Sousa, que são voltadas para a prevenção de doenças. O objeto de estudo desta pesquisa, portanto, são as narrativas gráficas sequenciais, realizadas pelo estúdio do quadrinista brasileiro, destinadas a esclarecer o leitor a respeito de enfermidades. A análise efetuada tem como objetivo verificar temáticas, conceitos e representações presentes nesses quadrinhos. Trata-se de uma pesquisa qualitativa de nível exploratório que emprega a análise de conteúdo como procedimento metodológico. Ela se insere no eixo temático Quadrinhos e Educação, uma vez que se trata de uma aplicação dos quadrinhos como recurso didático. Como corpus da pesquisa, foram selecionadas duas edições de A Turma da Mônica em: “Educar para prevenir” – ambas feitas com apoio do Grupo Notre Dame Intermédica e da Prefeitura de São Paulo, que tratam da prevenção de diabetes, dores nas costas, asma, bronquite, enfisema e hipertensão arterial – e o livro em quadrinhos Turma da Mônica em: Drogas – uma história que precisa ter fim (São Paulo: Editora Ave-Maria, 2002). A fundamentação teórica deste trabalho parte das propostas de promover a inter-relação entre os campos da Comunicação e da Saúde e que destacam o papel da comunicação para a promoção da saúde. Os pesquisadores que defendem direcionamento ressaltam que tanto o comunicador como o profissional da saúde cumprem um papel educativo. Diversos autores reconhecem a importância das histórias em quadrinhos como meios adequados para a transmissão de informações concernentes à prevenção de doenças, especialmente se voltadas para o público infantil e se forem utilizadas no ambiente escolar. Nesse sentido, tornam-se relevantes os estudos feitos a respeito da aplicação de quadrinhos na Educação. A partir da análise preliminar realizada nas histórias em quadrinhos elaboradas por Mauricio de Sousa e sua equipe, pode-se considerar que essas narrativas têm o mérito de tratar de doenças e sintomas para leitores que não teriam outra forma de obter essas informações. Esta pesquisa se justifica pela necessidade de esclarecimentos sobre saúde em um país carente nessa área.

## **A UTILIZAÇÃO DA HISTORIETA BOLIVIANA “SUPER CHOLITA VS. EL GRINGO ASESINO” NAS AULA DE LÍNGUA ESPANHOLA**

Rosemira Mendes de Sousa

Dentro do eixo temático “Quadrinhos e educação”, propõe-se analisar a história em quadrinhos “Super Cholita vs. El Gringo Asesino”, de autoria do boliviano Rolando Valdez, sob o ponto de vista do discurso político, para que ela possa ser utilizada nas aulas de língua espanhola da licenciatura em Letras/Espanhol da Universidade Federal de Rondônia. O objetivo é levar aos alunos informações sobre a história recente boliviana, país que é uma referência desse idioma para Rondônia, por conta da grande fronteira. Busca-se fazer com que os alunos tenham um contato com a língua por meio de uma linguagem lúdica e acessível, aprendam alguns termos específicos da Bolívia e desenvolvam a capacidade de análise crítica de discursos produzidos em língua espanhola. Parte-se do pressuposto de que o ensino de uma língua estrangeira deve abranger não apenas gramática, ortografia e pronúncia, devendo englobar também aspectos culturais e políticos dos países onde o idioma estudado é nativo. A justificativa é a indissolubilidade entre língua e cultura. Por outro lado, deve-se ter em mente que os meios tradicionais de ensino precisam ser revisados, a fim de que as linguagens baseadas em imagens ou audiovisual ganhem espaço nas aulas. Dentro dessas linguagens, escolheram-se as histórias em quadrinhos, também conhecidas em espanhol como historietas. Tomando como fundamentação teórica a defesa que GORDILLO (2002) faz das historietas, é preciso levar em conta que elas “constituem material autêntico, de alta qualidade artística, produzidos para fins comunicativos sem nenhuma intenção de ensinar a língua, isto é, não criados artificialmente para fins didáticos, um material que utiliza primordialmente a variante coloquial e reflete sempre um estado de língua atual e próximo, adequado ao público juvenil, o que favorece um uso autêntico da língua por parte dos aprendizes de E/LE”. A metodologia utilizada é a análise do discurso escrito e gráfico da historieta “Super Cholita vs. El Gringo Asesino”, com projeção dela para os alunos e discussão dos principais pontos de destaque, os quais revelam características da cultura e história recente boliviana. Como conclusão preliminar, temos que a utilização dessa historieta, por tratar de acontecimento contemporâneo importante na Bolívia, por representar embates políticos que cercam aquele país e pelo fato da historieta, em si, ser uma linguagem dinâmica, desperta o interesse dos alunos pela cultura do principal vizinho de Rondônia e, conseqüentemente, levar a eles mais conhecimento e interesse pela língua espanhola.

## **CHARGES E QUADRINHOS DE ANGELO AGOSTINI EDUCANDO PARA ABOLIÇÃO NO SEGUNDO REINADO DO IMPÉRIO DO BRASIL**

Thiago Vasconcelos Modenesi

Nosso trabalho estuda a formação da corrente abolicionista no contexto do Segundo Reinado do Império brasileiro. Para fazê-lo parto do que se conhece sobre a escola pública da época, que era voltada para a minoria enquanto a maior parte da população continuava analfabeta. Tendo essa informação quero levantar elementos comprobatórios de que se educava além do espaço escolar formal. Entendo a formação do ideário abolicionista como um processo educativo, algo que contagiou parte da elite da época, que teve contato com ideias vindas da Europa e o fim do trabalho escravo no restante do mundo, para os mais humildes e aliados da Corte, tornando-se um movimento que envolveu larga parcela do povo. Encaro a Revista Ilustrada como uma publicação que, pela longevidade, circulação ampla e presença de imagens cumpriu essa função, ela será a fonte de nossa pesquisa. Foi publicada durante vinte e dois anos do Império do Brasil. Seu editor, Ângelo Agostini, foi importante no fortalecimento das ideias da abolição no Brasil, seus desenhos foram um marco artístico e eram entendidos desde o mais letrado até o mais humilde. Agostini era um ativista da abolição, sua obra teve o peso de muitas vozes, repercutiu em vários órgãos da imprensa imperial e dos defensores daquele modo de governar e, como consequência, de se manter a escravidão, pilar do Império. Tratava-se de uma revista cujo conteúdo atingia à população não letrada, dividia espaço meio a meio as charges/histórias em quadrinhos e os textos: quatro páginas para cada. Tal interesse se dava pela soma das imagens com a presença de demais elementos atrativos na revista como poesias, charges, críticas e textos literários. O conjunto do que foi produzido nas charges e histórias em quadrinhos do século XIX na fonte analisada era de caráter contestador, com críticas

evidentes ao status quo, com posição ideológica clara e expressa em defesa da abolição, analiso o publicado na Revista a partir das teorias de Norbert Elias. Mostro essa relevância e insiro esse debate no contexto da fase final do Segundo Reinado do Império, tendo como marco histórico a fase mais desgastante para o Governo na Guerra do Paraguai.

## **LEITURA ESCOLAR E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: FRUIÇÃO INTELECTUAL, CRIATIVIDADE E FORMAÇÃO DE GOSTOS LEITORES**

Valéria Aparecida Bari

Refere-se à comunicação científica *“LEITURA ESCOLAR E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: FRUIÇÃO INTELECTUAL, CRIATIVIDADE E FORMAÇÃO DE GOSTOS LEITORES”*, com indicação no eixo temático “Quadrinhos e educação”, que tem por objetivo geral demonstrar a importância das Histórias em Quadrinhos na formação de acervos, tanto na Biblioteca Escolar quanto nos diferentes espaços de leitura destinados aos estudantes na comunidade. Especificamente, será contemplada a formação do leitor, com a superação das etapas de decodificação, memorização e apropriação dos aspectos da comunicação escrita, sob a ótica de seus componentes afetivos, que são potencializados pela presença das Histórias em Quadrinhos no processo de Letramento. Neste contexto, será enfatizado o “ponto de inflexão” no cenário da leitura escolar, representado pela recém promulgada Lei nº. 12.244/2010, que dispõe sobre a universalização das Bibliotecas Escolares no Brasil. A investigação se fundamenta nos Estudos Culturais, na Teoria das Mediações e nos estudos de prática de leitura no ocidente. Como autores referenciais dos estudos culturais, temos as contribuições clássicas de Richard Burton, acrescidas de autores contemporâneos, como Douglas Kellner e Nestor Garcia Canclini. Na Teoria das Mediações, são adotadas as obras de Levy Vygotsky e Teresa Cristina Rego, acrescidas das contribuições de Paulo Freire. Os principais estudos de prática de leitura no ocidente utilizados são os de Roger Chartier, com a especificidade da leitura das Histórias em Quadrinhos dada pelas pesquisas de Gerard Jones. Os procedimentos metodológicos de elaboração da tese de doutorado que dá origem a comunicação científica, por retirada de extrato, são referentes ao desenvolvimento de pesquisas de abordagem antropológica, voltadas para investigação aplicada, assim como as técnicas clássicas de revisão de literatura, com a verificação do estado da arte e relatório de avanços, caracterizando investigação de natureza analítica e preditiva, já que aponta para soluções e prospecções sociais visando o problema social abordado, que é a formação do leitor, por meio da apropriação cultural do objeto pesquisado, que é a História em Quadrinhos. Para o aprofundamento dos procedimentos metodológicos, foi elaborado o estudo comparativo entre a cultura brasileira e espanhola, representando um contraponto à “situação problema”, no caso desta comunicação, a fraca desenvoltura da escola na formação do leitor. Baseando-se na investigação concluída, a comunicação trabalhará com as constatações finais da pesquisa, que verificou a validade da leitura de Histórias em Quadrinhos na formação do leitor, como fenômeno de apropriação cultural de um bem cultural bibliográfico, que traz ao mesmo tempo conteúdos próprios, identidade e ressignificação das práticas leitoras cotidianas. Constatação que se enfatiza no caso da criança, do jovem e do alfabetizado tardio. Considerando-se que o Brasil ainda se encontra em uma situação muito imatura, na universalização das práticas sociais leitoras, a disponibilização das Histórias em Quadrinhos nas Bibliotecas Escolares e outros ambientes de leitura com frequência de leitores novatos promove a leitura em todas as oportunidades que a vivência social propicia.





JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E GÊNEROS TEXTUAIS/ DO DISCURSO**



## **CARICATURA: GÊNERO DO DISCURSO OU RECURSO ESTILÍSTICO?**

Alex Caldas Simões

Os atuais Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN's (1998) –, juntamente com o Conteúdo Básico Comum – CBC (2005) – de Minas Gerais, propõem que o ensino de língua materna seja intermediado pela exposição dos chamados gêneros discursivos. Tal demanda pedagógica tem instigado pesquisadores das mais diversas vertentes teóricas vinculadas ao estudo do texto e do discurso a configurarem gêneros discursivos a fim de levá-los à sala de aula. Atualmente, parece haver uma ênfase na utilização dos gêneros dos quadrinhos (Cf. RAMOS, 2009) em sala de aula, o que tem aproximado os quadrinhos do ensino e da realidade pedagógica do professor. Entretanto, o estudo científico dos quadrinhos ainda é pequeno, consequência, segundo Ramos (2009), de um histórico preconceituoso sobre o tema, inclusive dentro da universidade. A partir dessa demanda educativa e de pesquisa, pretendemos em nossa comunicação problematizar a seguinte questão: a caricatura é um gênero discursivo ou apenas um recurso estilístico presente nos gêneros dos quadrinhos? Há alguma relação entre os gêneros dos quadrinhos e a caricatura? Pautados no aporte teórico-metodológico dos estudos de gêneros vinculada à Linguística Sistêmico-Funcional – LSF – (HALLIDAY; HASAN, 1989) e aos quadrinhos (RAMOS, 2009; MCCLOUD, 1995; EISNER, 1999; SIMÕES, 2010), tomando como corpus de pesquisa 20 caricaturas de Mario Mendez, procuraremos refletir sobre essas questões de forma a indicar uma maneira precisa de se encaminhar a questão. De nossa pesquisa, concluímos que a caricatura é um gênero discursivo e não um recurso estilístico (Cf. RAMOS, 2007), uma vez que esta se constitui por meio de uma linguagem verbal (palavra) e visual (imagem) utilizada em uma interação social específica, com uma organização própria e um propósito social definido.

## **REVELAÇÕES DO MILÊNIO E A ESTÉTICA DE PROMETHEA, DE ALAN MOORE E J. H. WILLIAMS III**

Carlos Alberto de Hollanda Cavalcanti

A importância entre imagem e texto nos quadrinhos vem sendo discutida em termos de hierarquias nos últimos anos. Entretanto, não há de fato, entre ambos, um “elemento mais importante” numa obra em quadrinhos. Através da série “Promethea”, de Alan Moore e Jim H. Williams III, este trabalho tem como um de seus objetivos demonstrar que a integração de ambos os veículos produz uma terceira coisa que só se produz com tal combinação. Igualmente discute o fato de que a parte visual das HQ's produz estados perceptivos em conformidade com aquilo que seus criadores desejam comunicar ao leitor. Há diferentes formas de representar para diferentes produções de estados, como é possível observar entre os teóricos da percepção e da informação estética, entre eles, Rudolph Arnheim, Donis A. Dondis, e Abraham Moles. “Promethea”, entretanto, fornece não somente uma voz para várias correntes culturais de seu tempo como contribui para a formação de sentido em sua época. Sendo assim, o terceiro objetivo deste trabalho é o de analisar semiologicamente algumas das principais imagens da obra a fim de detectar a expressão e a produção de sentido. Detalhar-se-á os códigos de reconhecimento de leitores maduros de quadrinhos utilizados pelos autores, os recursos à mitologia e à magia, com base em personalidades históricas, como o mago britânico Aleister Crowley e o contexto de suas ideias entre organizações iniciáticas nos séculos XIX e XX. O método de análise segue o mesmo caminho das leituras de Roland Barthes e Martine Joly, na descrição e supressão da polissemia das imagens através da relação entre texto, imagem, contexto histórico e sociocultural. Na análise dos símbolos e referências cruzadas dos autores, os alicerces teóricos giram em torno da teoria do imaginário de Gilbert Durand e da teoria da formação do mito, em Joseph Campbell, Mircea Eliade e Karen Armstrong. Entre os resultados preliminares, observa-se que “Promethea”, lançada em 1999, mergulha nas matrizes culturais de crenças ocidentais, representando figuras arquetípicas, amálgamas de doutrinas e filosofias, com as quais os autores respondem aos medos e expectativas quanto ao novo milênio. Resgata-se também o corpo humano ao reinseri-lo no imaginário dos símbolos de conexão com o sagrado.

## **TÓPICO DISCURSIVO NA ESCRITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O PAPEL DA IMAGEM NO PROCESSO DE CRIAÇÃO DE ALUNAS RECÉM-ALFABETIZADAS**

Dennys Dikson e Eduardo Calil

O presente trabalho propõe-se analisar a construção do tópico discursivo em histórias em quadrinhos(HQ), escritas por díades de alunos recém-alfabetizados de um 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede pública da cidade de Maceió. Assumindo como base teórico-metodológica as investigações sobre processos de escritura em ato e manuscritos escolares proposta por Calil (2008), considerando as reflexões sobre as relações entre “texto em quadrinhos” (Lins,2008) e as propriedades de “centração” e “organicidade” constitutivas do tópico discursivo, conforme indicado por Koch et al.(1996), nosso objeto de perquirição está voltado para a análise da filmagem de um processo de escritura em ato, quando uma díade (Ana e Maria) escreveu o manuscrito “O Cebolinha Atrapalhado”. Este processo, e seu manuscrito, estabeleceram-se a partir do diálogo entre as alunas, quando criaram e escreveram, a partir de uma historinha da Turma da Mônica sem texto escrito, o que poderia acompanhar os quadrinhos oferecidos como suporte. Com o apoio do programa de computador ELAN, pudemos descrever e associar, cronologicamente, um complexo sistema semiótico composto pelas imagens captadas (movimentos de corpo, gestos, mãos, expressões faciais, posição da caneta e direções do olhar), o que foi falado e combinado e, por fim, pelo que ficou escrito em cada quadrinho. Dentre os aspectos mais importantes que interferiram na construção do tópico discursivo pela díade está a preponderância da perspectiva enunciativa “enquanto-leitor-da-imagem” sobre a perspectiva enunciativa “enquanto-autor-da-narrativa-em-quadrinhos” representada através da interação gráfico-visual entre os personagens. Em outras palavras, a díade produziu um texto em que ganha relevo alguns elementos imagéticos de cada quadrinho, ficando ausente a representação do diálogo entre os personagens, elemento linguístico que caracteriza fortemente este gênero. Isso pode ser observado tanto através da propriedade de “centração”, composta pela “concernência”, “relevância” e “pontualização”, envolvendo as relações entre imagem e texto na construção do sub-tópico discursivo representado em um quadrinho, quanto pela propriedade de “organicidade”, em que há “hierarquização” e “sequencialidade” do texto a partir do encadeamento visual-narrativo do conjunto de quadrinhos. No texto-dialogal formado durante a combinação feita pela díade há fortes indícios de que a imagem convoca uma forma de referência oral marcada pela dêixis espacial representada pelo termo “aqui”, que se reflete no estabelecimento do tópico discursivo do texto escrito no manuscrito. Por fim, nossa análise advoga a necessidade de se refletir e diferenciar a constituição do tópico discursivo em HQ a partir da recepção, quando os alunos, professores (e pesquisadores) assumem a posição de leitores e a constituição do tópico discursivo em HQ a partir da produção, quando os alunos assumem a posição de escreventes, sendo necessário um empreendimento linguístico-cognitivo para se construir a perspectiva dos personagens que falam e não a do narrador que descreve.

## **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E DISCURSO LITERÁRIO**

Diego Figueira

Este trabalho busca analisar, do ponto de vista da Análise do Discurso, em especial os trabalhos de Dominique Maingueneau, as relações entre histórias em quadrinhos (HQs) e o discurso literário. Para Maingueneau (2009, 2010), a literatura se organiza em um “campo discursivo”, noção derivada do conceito de “campo” de Bordieu (1975), “considerado como um espaço no interior do qual interagem diferentes ‘posicionamentos’, fontes de enunciados que devem assumir os embates impostos pela natureza do campo”. Segundo Maingueneau, o campo literário é uma dimensão da instituição literária, em que se podem distinguir a) uma rede de aparelhos na qual os indivíduos podem se constituir como escritores e como públicos, na qual são estabilizados e garantidos os contratos genéricos considerados como literários, na qual intervêm mediadores, intérpretes e avaliadores legítimos, cânones e b) um arquivo no qual se misturam intertexto e lendas a respeito do próprio campo. Embora as histórias em quadrinhos não pertençam a um campo discursivo da mesma forma que a literatura, elas podem ser consideradas, para usar um outro termo proposto por Maingueneau (2010), uma “sombra” do discurso constituinte da literatura. No espaço discursivo em que circulam as HQs, são adotadas muitas práticas semelhantes às do discurso literário, como a atribuição de autoria aos textos, o desenvolvimento de um aparelho crítico, uma

historiografia e até mesmo um cânone com obras e autores representativos. Neste espaço discursivo, ao lado de todo o conjunto dos “discursos primeiros” (as próprias obras em quadrinhos) coexiste uma série de “discursos segundos” assumidos por peritos que os comentam. É por meio desse mesmo aparelho crítico que vem sendo travada a maioria das discussões sobre quadrinhos e literatura, de forma que as respostas para as questões que envolvem a aproximação dessas duas formas de arte já surgem nos termos da assimilação de uma pela outra. Isso, sem dúvida, tem seu reflexo nas obras em quadrinhos que vêm sendo produzidas, principalmente aquelas destinadas a circular num modelo semelhante ao do mercado livreiro da literatura, em especial no formato das “graphic novels”. Assim, acreditamos que o que há de semelhante entre histórias em quadrinhos e literatura não diz respeito ao conteúdo das narrativas que vêm sendo produzidas em arte sequencial, mas às práticas discursivas que legitimam a produção e circulação desses enunciados. A fim de proceder tal análise, selecionamos um corpus que ilustra como o espaço discursivo das histórias em quadrinhos construiu para si um aparelho crítico e um arquivo semelhantes ao da literatura e como estes vêm sendo usados para legitimar a produção mais recente de obras em quadrinhos. Esse corpus é por textos de comentário e interpretação das obras, manifestações de diferentes públicos leitores, prefácios, entrevistas com autores, textos historiográficos etc. Analisamos, com base no referencial teórico da Análise do Discurso, as condições de produção instituídas por essas práticas para algumas obras em quadrinhos recentes.

## **ANÁLISE DA INTERTEXTUALIDADE E INTERDISCURSIVIDADE NA TURMA DA MÔNICA JOVEM**

Karen Dias de Sousa

Este trabalho tem por objetivo analisar a interdiscursividade e a intertextualidade presente em uma revista em quadrinho nacional de grande sucesso no Brasil: a Turma da Mônica Jovem. Pretende-se analisar a importância que essa interdiscursividade tem na construção da própria história e nos efeitos de sentidos que dela derivam. Para a realização deste trabalho, primeiramente, foi feita a pesquisa bibliográfica sobre o tema, tendo como principal referência os estudos de Dominique Maingueneau e sua própria noção de interdiscurso, intertextualidade e ethos discursivo. Em seguida, será feita a análise das edições nº 23 e 24 que contam uma história intitulada “O Caderno do Riso”. Esta história foi escolhida por ser representativa do diálogo entre diferentes textos, pois além de ser uma paródia de um conhecido mangá (revista em quadrinho de origem japonesa) de sucesso mundial, o “Death Note”, esta edição mantém também constantes referências a outros textos de diferentes veículos midiáticos. Faz referência ao discurso jornalístico, a programas típicos da televisão brasileira, a seriados e filmes americanos, a desenhos animados japoneses, enfim, a diversos elementos do universo adolescente e também do universo não-adolescente, invocando temas atuais que tiveram repercussão na mídia na época em que a obra foi publicada. Isto mostra que este diálogo ocorre, não apenas entre revistas em quadrinhos ou entre quadrinhos e mangás, mas também com os mais variados gêneros discursivos. Embora esta história tenha sido escolhida como foco da análise, outros números da revista também podem vir a compor o corpus. A conclusão preliminar a que se pode chegar a partir da análise é que a interdiscursividade e a intertextualidade, manifestada tanto através de diálogos como através de imagens é, praticamente, a essência da Turma da Mônica Jovem, pois é ela que garante boa parte do humor da história e sua aceitação pelo público alvo. Na verdade, o diálogo com elementos do mundo do leitor permite uma aproximação com esse público. Trata-se, portanto, de uma estratégia para conquistar um leitor diferente daquele que os estúdios Mauricio de Sousa vinham trabalhando até agora, o público infantil. Também pode-se concluir que os autores da obra pressupõem que seus leitores tenham excelentes habilidades de leitura, sendo capazes de mobilizar conhecimentos prévios para relacioná-los com a obra. Portanto, não é um texto que subestima seus leitores, mas que os envolve em diferentes discursos.

## **PERSONAGENS E MOVIMENTOS RETÓRICOS NO GÊNERO CARTILHA EDUCATIVA**

Márcia Mendonça

O objetivo deste trabalho é apresentar os movimentos retóricos presentes em cartilhas educativas quadrinizadas (CQs), na sua relação com os propósitos comunicativos desse gênero, a partir das

contribuições de Swales (1990), Bezerra (2006), Freedman e Medway (1994). O corpus selecionado é composto de seis CQs de prevenção às DSTs/AIDS, destinadas a leitores diversificados. Numa abordagem socio-retórica, os gêneros são maneiras típicas de engajar-se retoricamente em situações recorrentes (Freedman e Medway, 1994). Dessa forma, as CQs integram campanhas massivas de informação, geralmente na esfera pública (Mendonça, 2008), portanto, embora apresentem semelhanças com outros gêneros de divulgação científica, na verdade, elas marcam a ação política do Estado: o cuidado com a saúde da população. Também objetivam persuadir os leitores a adotarem as medidas preventivas ou o tratamento preconizado no texto da cartilha. Na mesma perspectiva teórica, Miller (1994: 27) alega que mais que uma entidade formal, os gêneros são pragmáticos, retóricos, um ponto de conexão entre intenção e efeito, um aspecto da ação social. Isso resulta no fato de que o sucesso de campanhas de educação em saúde se assenta no reforço ou na mudança de atitudes em relação ao tema tratado: passar a se prevenir ou a se tratar; continuar se prevenindo ou se tratando; eliminar julgamentos preconceituosos, etc. Assim, diversas estratégias são acionadas, como o uso da quadrinização e a organização das informações em unidades - movimentos retóricos - que integrem um caminho eficaz para o percurso de leitura previsto. Nesse sentido, a escolha dos movimentos retóricos se relaciona, diretamente, à elaboração de estratégias que permitam ao leitor apropriar-se dos dados relativos às formas de contágio, de tratamento e de prevenção a respeito de DSTs/AIDS. Para Bezerra (2006:13), “com a identificação das unidades de informação em cada gênero, torna-se possível a visualização dos propósitos comunicativos realizados por cada categoria de gênero (...)” (p. 13). Além disso, identificar os movimentos retóricos privilegiados nas CQs é um passo para compreender como esse gênero veicula informações científicas ao mesmo tempo em que as didatiza, além de trazer luz sobre as representações de papéis sociais estabelecidas nesse gênero. Verificou-se que os principais movimentos retóricos identificados nas CQs analisadas são: 1. ancoragem institucional; 2. Introdução ao tema e aos objetivos da cartilha; 3. Apresentação da situação problema; 4. Caracterização da doença; 5. Formas de prevenção e tratamento; 6. Mudança de atitudes/mensagens de encorajamento. Cada movimento retórico se realiza utilizando-se de recursos variados nas cartilhas, a depender da trama narrativa e do público alvo.

## **NANA E OS ELEMENTOS MELODRAMÁTICOS DOS QUADRINHOS E DAS ANIMAÇÕES JAPONESAS**

Matheus Peçanha Navarro Oliveira

Este trabalho visa à análise do mangá e dos quatro primeiros episódios do desenho japonês NANA (Ai Yazawa) sob o viés do imaginário e do gênero melodramático ocidental que se difundiram no Japão desde o século XIX. Neste sentido, os objetos são trabalhados seguindo as três categorias de análise propostas por BALTAR (2006) para se entender os processos do excesso nas narrativas, especialmente as audiovisuais, que se vinculam ao melodramático: a obviedade (ancorada à ideia de visualidade), a simbolização exacerbada (o efeito metafórico de ‘presentificação’ dos elementos chave das narrativas) e a antecipação (que promove a identificação do público, e, por conseguinte, seu engajamento). Ainda é de interesse deste trabalho entender a influência do cinema melodramático dentro da formação discursiva-formal do animê e do mangá moderno, evento que traria resultados diretos na produção japonesa até os dias de hoje. O melodrama, assim como o realismo moderno e a tragédia clássica, pode ser definido como uma forma de imaginação e organização do mundo seguindo uma lógica complexa que ilustra um pensamento ideológico e historicamente situado a partir do século XIX, embora suas raízes sejam anteriores. É sobretudo após a derrota japonesa na segunda guerra mundial que o melodrama conseguiria penetrar em solo nipônico, aliado a ética protestante americana, à moral cristã e ao consumismo moderno que causaria grande impacto no modo de viver dos japoneses até os dias de hoje. O cinema japonês sofreria toda sorte de influência dos filmes americanos, seja no terreno da linguagem, seja no terreno da moral. Os quadrinhos japoneses (mangás) modernos (e, por conseguinte, as animações) se consolidariam nesta difícil época onde a influência ocidental reverteu e retrabalhou muito dos conceitos da sociedade japonesa. NANA é um claro exemplo de como o melodrama ainda hoje possui grande potência dentro da produção de quadrinhos e áudio-visual japonesa. Obra contemporânea, ela se utiliza de clichês do gênero a fim de causar um claro engajamento afetivo por parte do público, uma vez se tratar de produto de consumo de massa.

## **VISÕES DO FUTURO DO PRETÉRITO: A FICÇÃO CIENTÍFICA NOS QUADRINHOS BRASILEIROS DO SÉCULO 20**

Octávio Carvalho Aragão Júnior

O artigo busca uma ponte entre a produção de narrativas ficcionais de temática científicista e os desenhos humorísticos desenvolvidos no Rio de Janeiro e em São Paulo, no final do século XIX por artistas como Angelo Agostini e Rafael Bordalo Pinheiro, e na primeira metade do século XX, em alguns trabalhos de Max Yantok e Juó Bananére. As historietas publicadas em periódicos tais como Revista Ilustrada, Semana Ilustrada e Vida Fluminense, pretendiam informar e divertir, repercutindo o olhar da época, muitas vezes desinformado, exagerado e preconceituoso, sobre as influências das novidades da ciência no cotidiano do império e especulando como seria o futuro, apropriando-se do imaginário de autores como Júlio Verne e mesclando-os com influências satíricas das obras de Voltaire e Jonathan Swift. Também discorreremos a respeito da linguagem das revistas ilustradas e de charges publicadas até a década de 1930, em O Malho e na revista Tico-Tico, que antecipavam fatos que se desenvolveriam no século seguinte, como a ponte aérea Rio - São Paulo, extrapolavam situações envolvendo tecnologias inexistentes e colaboravam para popularizar conceitos tecnológicos, imagens e artefatos ainda distantes da realidade do país – o zeppelin, o aeroplano, o automóvel – muitas vezes direcionando o olhar do público para determinadas questões políticas ou sociais que em outra situação seriam ignoradas ou escondidas. Tais tópicos, quase sempre mesclados a conceitos de construção de uma identidade brasileira, em geral depreciativa, surgem sob o viés crítico da charge e são analisados à luz de Scholes e Auerbach que utilizam os conceitos de mimesis e poiesis como contraposição do escapismo da ficção científica e dependência do humor aos fatos do cotidiano, de um “real” mensurável. Chegamos à contemporaneidade, quando a utilização de alguns dos elementos definidores da ficção científica tradicional (as máquinas superdesenvolvidas, o autômato) mesclam-se à utopia e em alguns momentos formam peças de humor gráfico que se identificam com o gênero. Infelizmente, por conta da preferência e valorização crítica de uma narrativa focada no “hoje”, no imediato, o florescer de uma narrativa gráfica de ficção científica com texto e arte bem trabalhados teve de esperar até a década de 60, com Flávio Colin, Nico Rosso, Mozart Couto e Shimamoto, que eventualmente inseriam elementos de FC em argumentos de horror, ou produziam séries parecidas com as publicadas pela revista francesa Metal Hurlant. Nos anos 80, destacamos os trabalhos de Luiz Gê e Laerte, o primeiro em alguns capítulos de seu livro Terra de Bravos e o segundo na história em quadrinhos A Insustentável Leveza do Ser, que incorporam e dialogam com elementos de romances de ficção científica e seriados de televisão como Terra de Gigantes e Perdidos no Espaço para construir histórias em quadrinhos mais filosóficas e nem sempre caindo no recurso do humor. Finalizando, mostraremos como a Internet tem se mostrado um terreno fértil para as mais diversas manifestações em arte sequencial e apontamos o pesquisador Scott McCloud, que afirma que as webcomics poderiam tornar-se a maior vertente das HQs, provocando uma revolução nos hábitos de consumo e fruição. Nesses casos, forma e função atingem patamares inimagináveis anteriormente, custando menos e atingindo um público maior.

## **HQS E GÊNEROS DO DISCURSO: SANDMAN E A LITERATURA**

Rubens César Baquião

Este trabalho destaca a série Sandman, criada por Neil Gaiman. A série foi publicada em revistas mensais entre os anos de 1988 e 1996. A editora DC Comics, devido em grande parte ao sucesso de Sandman, criou o selo Vertigo, que só publica HQs de caráter “adulto”. O Brasil foi o primeiro país de língua não inglesa a publicar Sandman. Hoje, a série é reeditada em aproximadamente quarenta idiomas em dez volumes encadernados produzidos com material de luxo. É curioso o fato de a série ter ganhado prêmios que antes eram específicos da literatura de ficção, como o World Fantasy Award, por exemplo. Longe de avaliar a relevância do prêmio, o que realmente importa é compreender a maneira como as HQs (a série Sandman em especial) invadem outros domínios, como o da literatura. Há muitas adaptações de obras literárias para os quadrinhos, mas o que este trabalho pretende compreender é a maneira como as HQs podem estruturar um discurso que se relaciona a elementos da literatura universal. Resta saber quais consequências decorrem dessa relação entre as HQs e a literatura. A série Sandman trabalha referências literárias na estrutura sincrética de um texto da indústria cultural. Apesar de esta relação entre HQ e

literatura emprestar um tom “literário” à série, isto não pode ser considerado um fator que caracteriza Sandman como uma “HQ literária”. Não significa que a série carece de qualidade e complexidade, mas que o próprio conceito de literatura, na contemporaneidade, é exógeno (o contexto histórico é tão relevante para determinar se um texto é literário quanto a estrutura interna da obra) e, justamente por isso, não se classifica um texto como literário apenas pela intertextualidade com elementos da literatura universal. Um dos fatores que mais definem Sandman como um texto não literário é sua própria estrutura verbo-visual, que a difere da estrutura verbal dos textos literários. É preciso entender que as HQs se definem por uma estrutura sincrética e, se possuem um “valor artístico”, é devido à organização dos elementos específicos de sua linguagem e não à sua relação com a literatura. A comparação entre HQ e literatura é injusta porque supõe que os quadrinhos precisam estar relacionados a elementos literários para adquirirem estatuto de “arte”, mas é a própria linguagem sincrética das HQs que as distingue como um tipo singular de texto.

## **GRAPHIC NOVEL OU RELATO DE VIAGEM: QUAL O INTERESSE COMERCIAL EM UMA ROTULAÇÃO?**

Vanessa Yamaguti do Nascimento

Objetivo - Esta comunicação tem por objetivo analisar as rotulações das obras do quadrinista canadense Guy Delisle, feitas pela editora Zaratana, responsável pelas publicações dele no Brasil. As rotulações graphic novel e relato de viagem, feitas pela editora, possuem interesses distintos, pois a primeira baseia-se no aspecto comercial da obra e a segunda, na opção narrativa dessa história em quadrinhos. Esta pesquisa analisará quais são esses diferentes interesses no uso dos nomes e pretende investigar qual deles se enquadra melhor com o gênero utilizado nas obras do autor, a saber “Shenzhen: uma viagem à China”, “Pyongyang: uma viagem à Coreia do Norte” e “Crônicas Birmanesas”. Fundamentação teórica - A exposição teórica será ancorada nos estudos de Maingueneau (2010). Para o autor, as rotulações são classificadas em enquadramento interpretativo (que se baseia na interpretação da obra), rótulos formais (que considera a organização textual) e rótulos formais e semânticos (que envolve as duas classificações). Relato de viagem pode ser entendido, por esse ponto de vista, como um rótulo formal e semântico, pois é classificado a partir de suas características estruturais, semânticas e de gênero, visto que os livros de Delisle relatam o seu dia-a-dia nos países em que esteve. Graphic novel, por sua vez, enquadra-se na classificação de rotulação formal proposta pelo pesquisador francês, pois não é baseada na semântica e na estrutura linguística da obra, visto que essa rotulação é baseada em um interesse de venda, o de afirmar que os livros de Delisle são para leitores adultos. Metodologia - Ancorando-nos em Maingueneau (2001, 2010), serão analisadas as características das duas rotulações que estão no site da editora e na contracapa das obras, além das características das publicações em si, para que se possa verificar qual o interesse da editora nas rotulações e qual melhor define o gênero. Resultados parciais/conclusões preliminares - Desde já, podemos afirmar que as rotulações utilizadas para a obra, distintas entre si, atendem a interesses diversificados. Rotular a publicação como graphic novel tende a atrair um público leitor diferenciado, mais adulto e leigo no assunto. Relato de viagem tende a dialogar com os leitores regulares de histórias em quadrinhos, que em princípio não se importam se a obra foi produzida para adultos ou não. O interesse estaria, portanto, na narrativa em si e o que nela será abordado.



JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E HISTÓRIA**



## **SUPER-HERÓIS E AS GUERRAS DO SÉCULO XX – UMA DIGRESSÃO SOBRE A MENTALIDADE AMERICANA**

Adriano Marangoni

Ao longo da história do século XX, raras linguagens escaparam do tema da guerra. Quadrinhos, mais além, parecem ter nascido para expressá-la com maior propriedade. É a sintonia de quadrinhos e guerra, tão evidente quanto incólume, à qual se debruça a reflexão do presente trabalho. Como critério de observação, toma-se a produção editorial norte-americana, consagrada e amplamente divulgada a partir da década de 1930, em sua consonância com fatos históricos, como as Guerras Mundiais e outros conflitos internacionais. Enquanto resquícios das velhas ideologias da 1ª Guerra Mundial ainda eram visíveis no Fantasma de Lee Falk, apenas os heróis patriotas da 2ª Guerra Mundial atrelaram estética e beligerância de forma definitiva nos comics. É óbvio, nenhum outro herói personificou mais essa ligação do que o Capitão América, hoje um vulto cultural multimídias. Mas se a 2ª Guerra foi um marco inicial, a Guerra Fria consolidou a combinação de guerra e quadrinhos em revistas com maior ou menor grau de evidência. Incluir-se-ia aí Steve Canyon, Sargento Rock, as várias edições de Weird Science, e até mesmo a renovação editorial representada pela Marvel Comics através de personagens como Homem de Ferro, Hulk e Quarteto Fantástico, criativos subprodutos da Era Atômica. Caberia ainda na presente divulgação considerar se as monolíticas edições Batman: o Cavaleiro das Trevas, de 1984, e Watchmen, de 1986-87 poderiam representar uma espécie de capítulo final desse fenômeno cultural, a História e as Histórias em Quadrinhos. Esta apresentação é oriunda da pesquisa em História, ou seja, obedece métodos e práticas próprios ao ofício do historiador. Entende-se este tema não apenas como uma análise dos quadrinhos, mas uma investigação da História e identidade nacional dos Estados Unidos. É tomado como premissa teórica as diretrizes oferecidas por estudiosos do imaginário e das mentalidades como Jacques LeGoff e Carlo Ginzburg. Como eles, veem-se quadrinhos não apenas como expressão estética, dimensão fictícia e alheia à realidade. Ao contrário, toma-se o quadrinho como contraparte que compõe a realidade e a ela dá sentido.

## **O PESADELO E SUA SOMBRA (QUADRINHOS E A REPRESENTAÇÃO DO HORROR HISTÓRICO)**

Alcebíades Diniz Miguel

Objetivo: O horror na História, infelizmente, não é elemento fortuito ou ocasional, mas uma formulação frequente que leva à reestruturação constante de diversos campos próximos ao fato histórico, da Historiografia à Ética, pois tais disciplinas se vêem em diante da necessidade de reestabelecer seus princípios e formas de validação ou discussão dessa História retalhada pelo Mal. Contudo, o citado horror histórico não é matéria de discussão e/ou especulação de filósofos, historiadores, antropólogos, psicólogos e demais campos de estudo da sociedade e da humanidade, em termos concretos e abstratos: a Arte também surge aqui, representando o horror em construções estéticas. Tais representações, em que pese seu caráter de artifício, podem ser o testemunho mais coeso e de maior impacto a respeito de um fenômeno extremo da História; assim, as gravuras e óleos de Goya abordando aspectos cotidianos da Inquisição espanhola dizem muito sobre aquela instituição e aquele fenômeno tenebroso, da mesma forma que a peça de teatro pacifista Os últimos dias da Humanidade, de Karl Kraus, define o universo mental em torno da Primeira Guerra Mundial com incrível clareza. As histórias em quadrinhos (HQs), nesse sentido, seguem o mesmo princípio tortuoso em que os termos representar, reinvocar e encenar o horror histórico surgem entrelaçados. Analisaremos as estratégias e questões relacionadas aos modelos de representação do mal histórico em quadrinhos a partir de algumas obras paradigmáticas nesse sentido (Master Race, primeira HQ abordando o Holocausto, criação de Bernard Krigstein para o primeiro número da revista Impact Comics e o longo romance gráfico From Hell, escrito por Alan Moore e ilustrado por Eddie Campbell). Fundamentação teórica: Para nosso trabalho, que aborda a complexa e intrincada encruzilhada da representação estética, ideologia e história, temos a consciência que conclusões peremptórias são impossíveis. Podemos colaborar, contudo, para a ampliação das discussões em torno de tal encruzilhada, tornando possível a expansão da base teórica que ultrapassa a leitura formalista do meio quadrinhos. Metodologia: Pretendemos empregar a semiologia como ferramenta fundamental para localizar uma produção de HQ tanto em sua esfera formal (como expressão que obedece um conjunto mais ou menos

fixo de princípios e formas, além da composição de ambos) quanto sua esfera ideológica (aquela que diz respeito às projeções da HQ no eixo histórico). Resultados parciais: em artigos anteriores, já investigamos tais relações, detectando como a estilização do meio HQ possui certa ambivalência do ponto de vista da perspectiva histórica, uma vez que a caricatura, uma das possibilidades de representação do arsenal oferecido ao meio, propicia a unilateralidade e a superficialidade do horror. Pretendemos aprofundar tal análise aqui.

## **QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS BRASILEIROS NA DÉCADA DE 1960: O CASO DO RAIO NEGRO (1965-1966)**

Aline de Castro Lemos

O trabalho procura fazer uma contribuição para o debate a respeito da utilização dos quadrinhos como fonte histórica, inserindo-se no eixo temático Quadrinhos e história. A partir de uma publicação nacional veiculada em 1965 e 1966, o Raio Negro, tem como objetivo abordar o surgimento de super-heróis brasileiros calcados nos moldes estadunidenses na década de 1960 e compreender de que modo as práticas dos artistas quadrinistas que os produziram estavam em diálogo com as questões de seu tempo. Em um primeiro momento, é analisado de modo sintético o contexto em que foram produzidas e circularam as publicações. São explorados de os antecedentes do mercado editorial dos quadrinhos no Brasil, até as iniciativas concretas que inseriram a criação de super-heróis no repertório dos artistas nacionais. No ponto central do trabalho, é adotada uma perspectiva comparativa entre o personagem estudado e seu precursor, o Lanterna Verde da Era de Prata dos comics norte-americanos. Ambas as revistas são trabalhadas levando em consideração a especificidade de fontes imagéticas, em especial a história em quadrinhos, em diálogo com os principais autores sobre o tema. A partir daí, diversas questões apresentam-se como terreno fértil para estudo, tais como a censura (a publicações estrangeiras ou brasileiras), o mercado editorial de entretenimento durante os anos 50 e 60 e a influência da cultura norte-americana frente à liberdade de criação dos artistas, entre outras. O trabalho, entretanto, enfoca um dos aspectos possibilitados pela abordagem comparativa: a oposição de uma ideia de identidade nacional aos quadrinhos de modelo norte-americano produzidos no Brasil. A análise permitiu entrever especificidades marcantes na publicação nacional, sugerindo uma re-elaboração do modelo de inspiração a partir das necessidades, valores e expectativas locais. Constitui, assim, o ponto de partida para questionar e problematizar a ideia de que tais super-heróis não seriam condizentes com certa identidade nacional e limitariam-se a meras reproduções do discurso norte-americano. Contesta-se as interpretações que elegem um parâmetro de identidade nacional, partindo do conceito de identidade de Bourdieu, e a pensar tais publicações em suas especificidades, buscando aquilo que elas podem dizer sobre a sociedade que as produziu.

## **ANGELI, O ESCRACHADO COMBATENTE**

Aline Martins dos Santos

Marcelo Urresti, ao analisar as gerações de 1960/70 e as de 1980/90 atenta para o problema das comparações, pois o que deve ser pensado e compreendido é o jovem em seu contexto histórico, em seu tempo. Desta forma, não se trata, de atores isolados suscetíveis a rivalizações, mas de épocas históricas que definem os conflitos de maneiras diferentes. Do final dos anos 1970 para o início dos 1980, com a emergência de antigos e novos movimentos sociais, nesse contexto de efervescência social e política, os quadrinhos *undergrounds* foram uma prática social e artística que criticavam as manifestações hegemônicas nos campos sociais, político e cultural. Ao observarmos o período posterior é possível perceber como os reflexos da situação política influenciaram a forma como os desenhistas passaram a utilizar o humor nas histórias em quadrinhos, que não vão mais discorrer sobre os gabinetes (ou apenas sobre isso), mas sim sobre o cotidiano da sociedade brasileira. Ao avaliarmos a obra de Angeli, percebemos que essas características presentes em seus personagens estão relacionadas ao momento político de então. A juventude oitocentista não estava alheia ao seu contexto político, econômico e cultural. A perspectiva sombria de alguns grupos – *darks* e *punks* –, por exemplo, era uma forma de

não aceitar a cultura tradicional e os “caminhos” que a sociedade estava desenvolvendo. Esses grupos juvenis também possuíam um caráter transformador e produziam mudanças reais no social, suas atitudes em chocar e agredir culturalmente foram formas de crítica social. Nosso objetivo no presente artigo é acompanhar, a partir de uma perspectiva histórica, a trajetória profissional do desenhista Arnaldo Angeli Filho, mais conhecido como Angeli, através da análise de entrevistas concedidas pelo desenhista em diversos meios, bem como de sua produção, com ênfase no período de 1980-1990. Buscaremos refletir sobre a constituição de seu pensamento político num momento particular da História do Brasil e do mundo, no qual a liberdade democrática voltava a vigorar e, ao mesmo tempo, as utopias desabavam junto com o Muro de Berlim e constatar assim, que essa geração, da qual fez parte Angeli, foi um produto do seu tempo. Porém, um produto reflexivo e crítico.

## **A VACA VAI PARA O BREJO: URBANIDADE E JUVENTUDE ATRAVÉS DA REVISTA CHICLETE COM BANANA (1985-1990)**

André Luis Sacher Cezaretto

Esta comunicação tem como objetivo apresentar os resultados da análise do cotidiano da vida urbana em São Paulo no período entre 1985 e 1990, através da revista Chiclete com Banana, de autoria do cartunista Angeli. A pesquisa foi realizada para a dissertação de mestrado apresentada em novembro de 2011 na PUC-SP, no Programa de Estudos Pós-Graduados em História Social. A escolha da referida revista como fonte de pesquisa se deu pela riqueza do olhar de seu cartunista para uma variedade de temas sobre o período em questão. Assim, a apresentação abordará os seguintes passos metodológicos: Uma abordagem geral da revista, observando todos seus elementos constituintes e buscando seus temas mais recorrentes, tentando decifrar a visão de mundo de Angeli e, dessa forma, compreender de onde partia seu humor; Em seguida, será apresentado o olhar de Angeli para a cidade de São Paulo, entendendo que suas representações gráficas da metrópole interferiam significativamente na própria caracterização de seus personagens e sendo fundamental para o desenvolvimento das narrativas; Por fim, a análise da percepção de Angeli sobre as juventudes que se apresentavam no período, observando as diferenciações que o cartunista fazia das manifestações juvenis e os diálogos geracionais a partir de uma abordagem de personagens como Meiaito, Wood & Stock e Rê Bordosa, representantes da geração de 1968. Como resultado da pesquisa será enfatizado a formação de esquerda de Angeli dentro de duas vertentes – uma revolucionária e socialista e outra oriunda contracultura – e sua decepção com o advento da Nova República envolta de um neoconservadorismo, a cidade de São Paulo como palco de uma sociedade consumista e atomizada em suas relações sociais e, por fim, as novas e apartadas manifestações juvenis, que se afastam radicalmente dos projetos juvenis da geração de fins dos anos 60, da qual Angeli fazia parte.

## **O ARISTOCRATA CONTRA O BUROCRATA: UMA BREVE DISCUSSÃO SOBRE A ICONOGRAFIA DO SOCIALISMO SOVIÉTICO NAS PRIMEIRAS HISTÓRIAS DE BATMAN NAS EDIÇÕES DA DETECTIVE COMICS (JULHO E AGOSTO DE 1939)**

André Moreira de Oliveira

As histórias em quadrinhos enquanto meios de comunicação de massas icônicos fazem uso ícones de fácil identificação de seu grupo leitor. A coleção desses ícones constitui uma iconografia; uma espécie de “estoque” das mais diversas representações gráficas acerca de grandes quantidades de assuntos dentro de uma ou mais sociedades, ocidentais ou não. Essa reserva icônica sofre influências das práticas e significações da sociedade em que são utilizados, ou seja, de acordo com o desenrolar do devir histórico as valorações iconográficas mudam; criando, recriando e resgatando sentidos. Como defendido na obra de Will Eisner Quadrinhos e Arte Sequencial, as estruturas das histórias em quadrinhos para terem um maior ou menor impacto (entendido aqui como alcance sobre o público pretendido no quesito vendagem) enquanto meio de comunicação precisam fazer uso de conceitos e modelos tanto gráficos e literários que sejam reconhecidos pelo maior número possível de pessoas. Nessa apresentação discute-se brevemente a iconografia dos E.U.A. da década de 30 e como é sua utilização para a representação incidental do

tema do socialismo e do comunismo russos em histórias em de super-heróis tomando como corpus documental duas histórias de 1939 do personagem Batman na revista Detective Comics. Temos aqui um bom modelo de exercício analítico na medida em que este popular personagem tem em suas bases uma proposta de combate ao crime. A partir disso surge uma possibilidade investigativa: quais crimes Batman combate? Os crimes políticos também são alvo do personagem? E como esses crimes políticos seriam tratados por meio desta iconografia? Ou seja, irá se empreender um pequeno exercício de como se dá a iconologia (lógica organizativa de uma determinada iconografia) americana da década de 30 e 40 em relação ao tema do socialismo de tipo soviético. E necessário perceber e situar a questão histórica que se propõe: como uma sociedade capitalista liberal irá representar um sistema oposto, a priori, a suas visões políticas dominantes. Convém lembrar a questão do “temor vermelho” já era tema controverso nos E.U.A. desde o final da Primeira Guerra Mundial em 1918. Por meio deste tipo de análise será possível exercitar a questão do entendimento de que, ao contrário de algumas opiniões leigas, os meios de comunicação icônicos possuem certa politização. Esta politização está ligada a manutenção da sociedade circundante que os potencializa e que lhes concede suporte, seja este pragmático-logístico (instalações, distribuição, matéria-prima e outros fatores de produção), temático (questões ligadas tanto ao ethos quanto ao pathos presentes socialmente) ou legislativo-jurídico (quais são e como funcionam as leis que organizam a práxis destes dentro do meio-ambiente da sociedade em questão). Assim uma grande proposta desta comunicação é discutir como a iconografia das histórias em quadrinhos é influenciada pelo contexto sociológico que as gestaram.

## **CAPITÃO AMÉRICA X HITLER: O ANTINAZISMO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO SENTINELA DA LIBERDADE EM ABRIL DE 1941**

Carlos Eduardo B. Pereira

O artigo proposto é fruto de uma parte das discussões realizadas no segundo capítulo do meu trabalho de conclusão de curso “O nascimento do Sentinela da liberdade: As histórias em quadrinhos do Capitão América como propaganda estadunidense na Segunda Guerra Mundial”, defendida e aprovada pelo curso de Licenciatura em História na Universidade Estadual do Oeste do Paraná (UNIOESTE). O objetivo desse artigo é apresentar parte das conclusões que obtive ao fazer a análise das primeiras histórias do Capitão América de Março e Abril de 1941, mais especificamente a história em que os autores dessa revista retratam pela primeira vez o líder nazista, Adolf Hitler. Minha intenção foi de entender essas histórias em quadrinhos como transmissoras de ideologia, tendo em vista a análise de seu enredo, tendo como base a teoria marxista, utilizando como referencial vários autores, entre eles, Manuel Jofré e Ariel Dorfman, com o livro “Super-Homem seus amigos do Peito”, que ao analisarem as histórias em quadrinhos, entendem elas como fruto de um debate para estabelecimento do consenso ideológico, principalmente nos EUA, após o craque de 1929, nesse sentido eles me ajudam a compreender o contexto político, ideológico, econômico, social em que surgiram as histórias em quadrinhos dos super-heróis. A metodologia que utilizo em meu trabalho parte de uma análise quadro a quadro e observando suas figuras de linguagem, além de investigar as narrativas dos personagens através dos balões de conversação, e em outras diversas semióticas próprias dos HQs que apareceram na história do Capitão América. Fica evidenciado que os autores desse HQ tinham a intenção de transmitir a ideia de que se deveria combater o nazismo, e que a Alemanha nazista era uma ameaça aos EUA. Percebemos que o governo estadunidense via na política da Alemanha nazista uma ameaça a sua hegemonia política e econômica e que era preciso combater esse inimigo. Para isso foram utilizados vários tipos de “armas” ideológicas como filmes, desenhos e histórias em quadrinhos. Percebemos também, que nessas histórias o autor tentou criar a imagem de uma Alemanha enganada por seu líder e que o Super Herói Capitão América deveria derrotá-lo e salvar a Alemanha. A representação maniqueísta de bem e mal permite um convencimento e cria a necessidade de lutar contra esse mal, e a entrada dos EUA na guerra após Pear Harbor ser atacado é construída nesse discurso. Interessante que essas revistas são editadas antes dos ataques.

## **A IMPORTÂNCIA HISTÓRICA E ESTÉTICA DOS QUADRINHOS DE GUERRA. DOIS CASOS: HARVEY KURTZMAN E HÉCTOR OESTERHELD**

Ciro Inácio Marcondes

Nascidos, em seu formato de massas, junto com o próprio século XX, os quadrinhos estiveram no centro de importantes debates sobre as guerras, e esta é uma história desconhecida. Este estudo procura demonstrar que, mesmo durante a era clássica das HQs, existia uma preocupação reflexiva e humana, associada a projetos estéticos e linguagens personalizadas, sobre os efeitos socioculturais das guerras. Três diferentes guerras, autores e momentos históricos compõem este painel, relacionando-os intrinsecamente. Além da própria leitura analítica dos quadrinhos mencionados, será necessário nos apoiarmos na trajetória histórica do quadrinho americano clássico e da EC Comics (HADJU; WRIGHT); em uma fundamentação da estética narrativa dos quadrinhos (GROENSTEEN); e em uma historiografia dos quadrinhos argentinos (RAMOS) para, por fim, nos aprofundarmos em Joe Sacco com o estudo *Alternative comics, na emerging literature* (HATFIELD). A segunda guerra foi palco para a série argentina *Ernie Pike*, escrita pelo célebre Héctor Oesterheld e desenhada por um jovem Hugo Pratt. Publicada entre 1957 e 58, ela utilizava como personagem o histórico jornalista de guerra americano para transmitir um humanismo declarado e trágico sobre pequenas histórias individuais escondidas nos números da grande guerra. Ernie Pike é aventureiro, idealista e consideravelmente literário, revelando amarga e tradicional visão sobre a guerra. O segundo modelo é um pouco anterior à publicação argentina, mas esteticamente mais arrojado, cru e niilista. O quadrinista Harvey Kurtzman foi um dos responsáveis pelo sucesso e teor adulto da EC Comics nos Estados Unidos nos anos 40 e 50. Kurtzman situava suas histórias em uma guerra contemporânea à época, a da Coreia. Seu traço vigoroso e narrativas fluidas, que invertiam relações morais na guerra, são ambíguas e céticas, com visão madura e anti-romântica, sendo comum serem contadas do ponto de vista do inimigo. Depois do clássico e do moderno, chegamos à configuração contemporânea do quadrinista Joe Sacco a partir da análise dos dois volumes de *Palestina*, publicados originalmente em nos anos 90. Distante do idealismo ou do ceticismo dos outros, Sacco desenvolveu, numa *graphic novel* composta de dezenas de relatos que coletou em sua visita à faixa de Gaza, uma forma autobiográfica, epistolar e documental de vislumbrar a violência da guerra em quadrinhos. São patentes as influências do cinema *verité* e do *new journalism* para compor esta visão pós-moderna e ativista dos quadrinhos, altamente consciente do potencial do meio enquanto instrumento político.

## **A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE NACIONAL NA SÉRIE “GRANDES FIGURAS EM QUADRINHOS” DA EBAL**

*Eliza Bachega Casadei*

Indicação do Eixo Temático: As narrativas sobre o passado não estão circunscritas aos pesquisadores de história e a nossa visão acerca dele é desenhada não apenas a partir das narrativas dos livros e das aulas escolares, mas também dos romances e filmes históricos, dos jornais, das estórias em quadrinhos. As implicações disso não são pequenas e dizem respeito à noção de que com essa massa de fragmentos nós fazemos e refazemos modelos de entendimento que explicam a natureza do mundo em que vivemos e, assim, definimos e redefinimos o lugar que ocupamos no mundo. Em consonância com o eixo “Quadrinhos e História”, buscaremos estudar a forma como as HQs contribuem na construção das narrativas históricas nacionalistas. Objeto e Objetivos: No final dos anos 50, a Ebal lançou uma série de HQs intitulada “Grandes Figuras em Quadrinhos”, que tinha como objetivo mostrar os grandes feitos dos heróis da história nacional. Tratava-se de uma tentativa tanto de responder as críticas às HQs quanto de uma jogada comercial para aumentar as vendas. Apesar de a produção artístico-cultural do final dos anos 50 estar em uma fase de grande criação, os quadrinhos mantinham-se em uma perspectiva bastante tradicional, devido às ameaças de censura, se posicionando ao lado dos discursos oficiais do governo. Neste sentido, os quadrinhos da série são permeados por elementos de construção histórica que edificam, através da evocação de uma determinada figura, a formação de uma identidade nacional. O objetivo do presente artigo é estudar as revistas desta série, mostrando quais são os elementos que refletem essa apropriação do passado com objetivos nacionalistas. Outro aspecto que iremos discutir é o próprio estilo realista de desenho adotado. Eles apropriavam construções imagéticas de fotografias populares na época para criar uma sensação de apresentação da realidade histórica, um efeito de real. Fundamentação

Teórica e Metodologia: Para isso, utilizaremos os aportes metodológicos da Retórica da Imagem (ECO) e da Teoria das Implicações (DUCROT). Trabalharemos também com fundamentações teóricas ligadas à Análise da Narrativa e à Construção História, tal como em Barthes e Certeau. Resultados Parciais: A série estudada, embora tenha como matéria-prima a História, nos diz mais sobre o presente do que sobre o passado. Ela mostra os processos de ressignificação a partir dos quais o passado se mistura ao presente na construção das narrativas de identidade nacional. E, como coloca Certeau, ao fazer isso, redistribui o espaço das possibilidades e determina negativamente aquilo que está por fazer. Ao exorcizar o passado, os dados históricos substituem pedagogicamente algo que o leitor deve crer e fazer. A reconstrução deste morto em um lugar simbólico cria no presente um lugar a preencher, de forma que expressa o presente sem ter que nomeá-lo explicitamente.

## **POEMA DE GUERRA EM QUADRINHOS**

Fabrcio Martins

Objetivo - Analisar a obra "Às Inimigo", de Robert Kanigher/Joe Kubert, sob a ótica da Sociologia da Literatura e da teoria da guerra justa, enfatizando o comportamento do protagonista frente aos códigos de conduta na guerra e a construção de sua identidade. Fundamentação teórica - O artigo analisa a obra Às Inimigo, de Kanigher e Kubert, sob um viés de sociologia da literatura interpretando o que está além da configuração linguística dos quadrinhos. Ademais, utilizaremos a teoria da Guerra justa para compreender o comportamento do protagonista, o barão Hans Von Hammer. A teoria permite analisar quando e em que condições uma guerra ocorrer. Atualmente é representada pelas relações internacionais e pelos tratados internacionais de guerra. Almeja-se demonstrar o papel das histórias em quadrinhos como uma representação da realidade ou instituição social, ao relacionar a obras selecionadas, o momento histórico e a orientação política que inspirou seus autores. Metodologia - A primeira parte do artigo abordará as bases teóricas. Um breve histórico e fundamentação da metodologia de pesquisa no âmbito da sociologia da literatura será apresentado para balizar a análise geral do artigo. Em seguida abordaremos a teoria da guerra justa. As guerras exercem um importante papel em nossa história e sempre foram acompanhadas por restrições de comportamento que refletiam os valores compartilhados pelos combatentes. Tais moderações são um reflexo de aspectos religiosos, costumes, e outras normas que definem um código formal ou não que restringe as ações dos soldados. Na obra analisada esses códigos de conduta estão representados pelo barão Hammer. Os pilotos da 1ª Guerra Mundial acreditavam que a guerra era uma disputa entre cavalheiros, herdeiros da ordem da cavalaria, o que os compelia a seguir um rígido código moral. Curiosamente, o combate aéreo é a modalidade de luta que menos desenvolveu tratados de guerra, assim estariam menos constrangidos a moderar seu comportamento. O artigo propõe uma análise dessa contradição para compreender o porquê da postura ética dos aviadores através do estudo da história em quadrinhos "Às Inimigo". Conclusões preliminares - A construção da identidade é essencial para moldar os pilotos representados na história. A aristocracia europeia que compunha efetivo dos combatentes aéreos era rigidamente estratificada, diferente da democrática infantaria. Nota-se um reconhecimento de igualdade entre o barão e seus oponentes onde ele oferece a cortesia de uma conduta educada e carregada de tradições, mesmo objetivando a morte do inimigo. Essas questões ganham destaque na releitura do protagonista feita por Pratt na graphic novel Poema de Guerra (1990). Nela o barão Hammer, já envelhecido, conta para um ex-soldado combatente da Guerra do Vietnã sobre sua experiência, em especial um relato de quando foi abatido e obrigado a enxergar os horrores da guerra de trincheiras terrestre.

## **INDUCKS E CRÉDITOS NOS QUADRINHOS DISNEY BRASILEIROS**

Fernando Ventura e Celbi Pegoraro

O objetivo do artigo é descrever o processo de indexação online dos quadrinhos Disney, e analisar suas problemáticas e méritos dentro do processo de produção de novas histórias e edição das revistas em quadrinhos, no caso específico do Brasil. O Inducks (ou I.N.D.U.C.K.S.) é uma base de dados que tem por objetivo catalogar todas as publicações e histórias em quadrinhos Disney do mundo todo. O projeto

é distribuído sob sua própria licença. Não só é possível saber rapidamente quais histórias fazem parte de qualquer publicação (já indexada), como também descobrir quem escreveu, coloriu, arte-finalizou, letreirou, coloriu e/ou traduziu sua história favorita. O projeto é atualizado todos os dias e conta com a colaboração dos artistas e dos próprios editores. No Inducks, todas as histórias e autores têm a mesma importância e qualquer crédito disponível é incluído. A indexação das edições nacionais é coordenada pelo roteirista Arthur Faria Jr., autor de centenas de histórias Disney, e por Fernando Ventura, artista e pesquisador, responsável pelo levantamento dos créditos dos autores brasileiros. A metodologia aplicada envolverá uma pesquisa bibliográfica e análise documental, no caso específico dos dados indexados; além de entrevistas que sirvam de apoio no desenvolvimento dos resultados obtidos pelo artigo. A natureza interativa do projeto, sua constantes e rápidas atualizações e a saída do anonimato foram os incentivos que antigos artistas Disney precisavam para auxiliar na listagem dos dados históricos. Hoje, não apenas as redações de quadrinhos Disney do mundo todo utilizam o Inducks no seu dia a dia, para escolher material e reproduzir créditos, como o próprio projeto auxilia os artistas na criação de novas histórias, ao facilitar a pesquisa de antigas histórias, personagens e autores.

## 11 DE SETEMBRO, ENTRE MEMÓRIAS E FICÇÕES

Gustavo Henrique Ferreira

Os conflitos armados e todas as imagens de equipamentos bélicos, de combates e destruição, tanto como espetáculo, quanto como matriz de uma enxurrada de jogos eletrônicos, filmes, programas de televisão e de tantas quantas foram pensadas e possíveis de se atualizar as fórmulas e as formas desses conteúdos, cada vez mais, alcançam uma progressão geométrica/imagética que se torna capaz não só de dessensibilizar a população civil, à quem todo esse cenário tétrico é empurrado goela a baixo, com tais imagens projetadas; bem como, devida à tamanha midialização desses conflitos em que o modelo ideal de democracia-liberal se propõem a participar, inegavelmente, isso tudo tende a consolidar, em certas medidas, uma única versão dos fatos. Realidades que tiveram suas estréias em 1991, com a operação *Tempestade no Deserto*, também conhecida como a primeira Guerra do Golfo (liderada pelos Estados Unidos do presidente George Bush, o pai, contra o mesmíssimo Saddam Hussein, que, antes de Osama Bin Laden, teve a função de ser veiculado como o mal encarnado perante os olhos globalizados). Deste modo, acerca desses temas e desses pontos, não apenas José Arbex Júnior (*Showrnalismo*), Eugênio Bucci (*Sobre Ética e Imprensa*) ou Luiz Egypto (*Observatório da Imprensa*) elucidam; mas também, ainda é possível encontrar nas obras de Robert Fisk (*A grande guerra pela civilização*) e Tim Weiner discussões sobre as ações e as intenções das estruturas governamentais de tais *Estados beligerantes*. Entretanto, tendo em vistas as possibilidades decorrentes dos estudos interartes e, igualmente, observadas as práticas derivadas do materialismo dialético, da dialética negativa e da paralaxe do real, com o presente estudo, pretende-se problematizar a partir das noções de *dever* e de *direito de memória*, para, acima de tudo, abordar as dimensões de uma memória instituída, por meio do aparato tecnológico e ideológico dos arautos da globalização, acerca dos acontecimentos de *11 de setembro*. Neste sentido, tal investigação não limita sua análise ao ano de 2001, mas sim, em grande monta, busca lançar luz aos eventos transcorridos em 1973. Destarte, opta-se por partir da obra de Art Spiegelman, *A Sombra das Torres Ausentes*, aliando a mesma às lições de Pierre Nora, de Maurice Halbwachs, de Paul Ricoeur; contudo, ainda lança-se mão dos relatos e das memórias de Heraldo Muñoz, *A Sombra do Ditador*; do filme *Post Mortem*, de Pablo Larraín e da trilogia cinematográfica *A Batalha do Chile*, de Patricio Guzmán. Em suma, busca-se mediar com tal constelação a fim de ponderar acerca das sínteses possíveis entre memória (em suas acepções de *direito* e *dever*) e os eventos decorrentes dos 11 de setembro de 1973 e de 2001.

## O REFLEXO DE IDEIAS NOS QUADRINHOS: RECRUTA ZERO E A GUERRA DA COREIA

Iberê Moreno Rosário Barros

O trabalho se propõe à analisar as mudanças no pensamento político e na sociedade americana durante a Guerra da Coreia, a partir do estudo dos quadrinhos do Recruta Zero (originalmente Beetle Bailey), publicados por Mort Walker durante o mesmo período. O objetivo é demonstrar como a produção de

quadrinhos reflete diretamente os anseios e situações vividas pelas grandes massas nos EUA, ao mesmo tempo em que influencia e reforça o pensamento desses grupos, tomando como principal argumento as mudanças que ocorreram no decorrer do tempo, dentro do escopo e no próprio personagem. As principais referências teóricas se encontram no campo da história, uma vez que intenciona-se criar uma relação entre a construção do personagem, na estrutura das narrativas, e a passagem histórica da Guerra da Coreia, ponto importante na Guerra Fria. As referências teóricas também podem ser encontradas através das próprias brincadeiras e situações passadas por Beetle Bailey, como referências diretas às políticas adotadas pelo governo estadunidense e o pensamento popular existente no período em referência. A metodologia utilizada no estudo relatado no artigo combina uma breve revisão bibliográfica, com a comparação de relatos históricos e políticos do período, além da análise das próprias tiras, tendo como reforço argumentativo os relatos produzidos por Mort Walker. Após uma leitura detalhada, serão feitas as relações entre as datas de publicações das tiras e as situações tanto da guerra em si como das políticas adotadas pelo governo. Fazendo com que de tal de forma se entenda os quadrinhos não apenas como uma produção estética e artística, mas também como uma representação histórica e cultural da sociedade, neste caso, estadunidense. Pode-se tirar como conclusão preliminar: a ideia de que os quadrinhos, e em especial as tiras publicadas em jornais, são além de um movimento artístico, um movimento cultural, que reflete diretamente a opinião e o posicionamento de grupos sociais dos EUA, em especial os jovens da classe média. O enfoque é, portanto, demonstrar como ocorreu a migração dos jovens universitários para as tropas americanas na Coreia e as suas conseqüentes críticas, além situações controversas vividas no período.

## **PANORAMA DO ESTUDO DA SUPERAVENTURA**

Iuri Andréas Reblin

O presente texto delinea um panorama do debate acerca da superaventura ao longo de seu quase um século de existência. Por meio de uma pesquisa bibliográfica exploratória, ancorada nos argumentos de Umberto Eco, Fredric Wertham, Pierre Bourdieu e Richard Reynolds, o texto verifica como a relação entre a crítica às narrativas dos super-heróis e a dinâmica editorial foi se estabelecendo ao longo dos anos e transformando tanto o gênero da superaventura quanto a visão sobre ele. Para tanto, o texto se divide em três partes: Na primeira, o texto se debruça sobre o conteúdo do livro *A Sedução do Inocente*, de Fredric Wertham e sua repercussão. Na segunda, ele aborda o *Comics Code Authority* e o desprestígio acadêmico desencadeado pelo debate sobre o conteúdo e a política de autocensura. Por fim, o texto apresenta algumas possibilidades de análise que vão sendo desenvolvidas a partir do instante em que os *Estudos Culturais* foram modificando paulatinamente a forma de perceber e de abordar os bens culturais da era contemporânea, a chamada “cultura de massa”. Ao final desse processo, o texto aponta para a necessidade de uma leitura crítica que dê conta da ambigüidade e da complexidade imbricadas na superaventura.

## **QUADRINHOS E CONSTRUÇÃO DE HEGEMONIA NO CHILE: HIPÓTESES PARA UMA PESQUISA EM TORNO DA EDITORIAL QUIMANTÚ (1971-1973)**

Ivan Lima Gomes

O objetivo deste artigo é analisar alguns aspectos concernentes à experiência da Editorial Quimantú (1971-1973) durante o governo de Salvador Allende no Chile (1970-1973). Resultado de um processo de estatização promovido em seu mandato, a sua política editorial para os quadrinhos se norteava tanto pela comercialização de historietas com temas ligados à cultura chilena quanto pelo incentivo à produção de autores locais. Com isso, suas muitas HQs veiculadas por revistas voltadas para jovens articulavam-se tanto com as preocupações editoriais de sobrevivência em um concorrido mercado de quadrinhos quanto com os debates em torno do que seria considerado nacional ou estrangeiro. Partimos das reflexões teóricas de Antonio Gramsci, Raymond Williams e Jesús Martín-Barbero para defender que a produção editorial da Editorial Quimantú configurou-se como uma prática, no contexto do governo Allende, de construção de hegemonia que procurou dialogar constantemente com a experiência que seus leitores já tinham sobre

os quadrinhos. Afinal, como ignorar certos legados dos quadrinhos, como sua linguagem específica – historicamente forjada no seio de disputas comerciais entre veículos da imprensa norte-americana –, ou personagens que cativaram o público chileno que, por vezes, eram ligados a um modelo de distribuição internacional de comics que tendia a minar a concorrência da produção local? A editora Quimantú terá de dialogar em diversos níveis com a produção corrente de quadrinhos e com as práticas da linguagem dos quadrinhos já presentes entre seus leitores. De início, estabelecemos um breve levantamento sobre alguns pontos ligados à produção midiática chilena ao longo dos anos 1960 e 1970, onde pretendemos traçar um panorama sucinto do campo de quadrinhos no Chile. Para tal, destacamos algumas revistas lançadas neste período, bem como a relação entre a produção de quadrinhos estrangeiros com aqueles concebidos no Chile para, em seguida, atermo-nos no nosso objeto de pesquisa – a Editorial Quimantu.

## **QUADRINHOS E HISTÓRIA – LEGENDA QUADRINHOS: DESIGN, INFORMAÇÃO E MEMÓRIA**

Ivone Gomes da Silva e Rita Aparecida da Conceição Ribeiro

**Introdução** - Este artigo é um estudo de caso e aborda os principais aspectos contextuais e técnicos envolvidos na elaboração da revista *Legenda Quadrinhos*, desenvolvida na Escola de Design, da Universidade do Estado de Minas Gerais, antiga Fuma, em Belo Horizonte, entre os anos de 1995-1997. Idealizada por dois alunos de programação visual (hoje design gráfico), Vitor Garcia e Wenderson Sobreira e orientado pelos professores, Bernadete Teixeira e Silvestre Curvo, embora de curta duração, a *Legenda Quadrinhos*, reuniu em sua constituição diversos alunos, professores, quadrinistas e especialistas, promovendo naquele contexto o encontro de novos e já consagrados talentos como Marcelo Lelis, Mozart Couto, Luciano Irrthum, dentre outros, propiciando, assim, um intenso espaço de debate, investigação, experimentação e fomento dos quadrinhos. **Objetivo** - Investigar o processo de comunicação no design gráfico e nos quadrinhos e suas conexões; resgatar a história desta publicação mineira e refletir sobre as repercussões favoráveis de sua implantação no âmbito acadêmico. **Fundamentação Teórica** - Para análise do tema aqui exposto foram consideradas visões e reflexões relevantes como: a importância dos contextos sociais nos processos de design (VILLAS-BOAS, 2002; NIEMEYER, 2002), a percepção dos quadrinhos enquanto forma de linguagem (EISNER, 1989; MCCLOUD, 1995; MATTOS, 2009) e a criação de novas fontes de informação como mecanismo de registro da memória ativa que subsidiem novas investigações e produções relacionadas à atividade humana. **Conclusões Preliminares** - Ao revelar o tempo, a memória torna-se primordial à nossa existência como afirma CHAUI (2005, p.142) “A memória é o que confere sentido ao passado como diferente do presente (mas fazendo ou podendo fazer parte dele) e do futuro (mas podendo permitir esperá-lo e compreendê-lo)”. Inserido neste pensamento e ciente do valor dos documentos associados à produção da revista, originados de acervos, o artigo enfatiza a importância do fator humano no desenvolvimento dos processos, apresentando o que existe de mais representativo sobre o tema, seja por meio de bibliografias e entrevistas quanto por meio de outras formas de documentos. Como por exemplo, cartas de nomes consagrados dos quadrinhos no país, como, Júlio Shimamoto, Flávio Colin e Edgard Guimarães que revelam suas impressões sobre a publicação. **Metodologia** - O artigo aborda as interfaces entre design gráfico e quadrinhos para em seguida, apresentar os elementos primordiais ao fomento da revista. Passando pela efervescência dos quadrinhos nos anos 80 e 90 em Belo Horizonte; pela criação do NIQ, e desenvolvimento do projeto; além dos reflexos de sua criação no âmbito Institucional e pessoal na vida daqueles que fizeram da *Legenda Quadrinhos* um marco importante na história recente dos quadrinhos mineiros.

## **BOB CUSPE: O QUADRINHO COMO FONTE PARA ANÁLISE DO MOVIMENTO PUNK DA DÉCADA DE 80**

Jefferson Lima

Neste artigo, nossa proposta é compreensão do movimento intitulado Punk, em específico sua apresentação no contexto brasileiro da década de 80, através da interpretação das histórias em quadrinhos publicadas pela revista *Chiclete com Banana*. A chegada de ideias punk de países como a Inglaterra, influenciando intensamente a cultura jovem brasileira, claramente expressa através da criação de um grande número

de bandas de rock, fanzines e quadrinhos. Um dos momentos que notamos a panorâmica de influencia do punk são na personagem Bob Cuspe, criada por Angeli, e que se aparece em um grande numero de arcos na revista supracitada. Mas para compreender a função da personagem é necessária a análise das Histórias em Quadrinhos como documentos históricos, e como estas podem ser usadas para entender os diferentes momentos históricos, permitindo assim, uma abordagem cultural e social diferenciada. Nossa proposta é a de compreender os quadrinhos como uma forma de expressão gráfico-literária diferenciada, que conjuga os elementos e signos necessários a formação de um discurso compreensível, mas que traz consigo as possibilidades de uma nova forma de expressão estética que não compreende apenas a relação dada pela imagética que acompanha o texto, mas sim que traz um enlace de ambos, fazendo com que o leitor compreenda não apenas a palavra escrita, mas tenha a capacidade de imbricar tanto texto quanto imagem. Para entendermos o contexto dos quadrinhos da Chiclete com banana e o movimento punk utilizaremos os quadrinhos da revista de n. 1, onde a personagem Bob Cuspe acaba tomando a imagem do Punk tido como típico, que acabam sendo inseridas no contexto do movimento Punk da década de 80. Também visamos estabelecer um suporte teórico e metodológico para a utilização das Hqs, admitindo que a utilização destes documentos, nas pesquisas históricas, faz necessária uma metodologia específica, vislumbrando os elementos gráfico-literários desta linguagem midiática que representam não apenas a ideia do autor, mas também o grupo que a consome, e como o mesmo acaba visualizando os conteúdos ideológicos e culturais captados sobre as manifestações do Punk.

## **TIEMPOS DORADOS. ESTADO, MERCADO E INDUSTRIA EN LA HISTORIETA ARGENTINA**

Laura Vazquez

Existe un consenso generalizado acerca de la existencia de la llamada “edad de oro de la historieta argentina” y en casi todos los casos se asocia esa etapa a las bonanzas de la política peronista. Me interesa en esta ponencia discutir algunas afirmaciones sobre la mítica época de oro y observar en qué medida las políticas de Estado y las condiciones del Mercado alentaron el crecimiento y la diversificación de la industria de la historieta. La aceptación de un “tiempo pasado y mejor” basado en el crecimiento exponencial de la edición de revistas durante las décadas del cuarenta y cincuenta merece una atención particular. Esta interpretación contrasta con la ausencia de estudios de historia industrial del período y sobre las distintas dimensiones de las políticas de Estado y de Mercado durante las décadas referidas. Mi intención es brindar un panorama de los “tiempos gloriosos” de la industria editorial de la historieta en la Argentina pero también poner en paréntesis y discutir críticamente las bondades de ese proceso. Precisamente, en el transcurso de las décadas del cuarenta y cincuenta, la historieta no sólo se posiciona como un producto masivo en la industria cultural sino que también consigue conformar su público, consolidar su sistema profesional, imponer una ideología y definir una estética gráfica propia. Cuando concluye la etapa, y con el paso de los años de manera cada vez más intensa, se construyó un relato mítico de esos años sostenido por distintas posiciones e intereses. Las referencias y testimonios aluden de manera persistente a un tiempo dorado traducido como “industria nacional”. Y como veremos, la lectura muchas veces romántica e idealista de ese pasado, se inscribe en una mirada nacional y popular en donde lo ideológico cobra un sentido central.

## **QUADRINHOS HISTÓRICOS NO BRASIL DESDE A DÉCADA DE 1980**

Luciano Quednau Thomé

A presente apresentação se refere à pesquisa realizada na Universidade de São Paulo (USP), na Escola de Comunicações e Artes (ECA), junto ao Núcleo de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos (NPHQ) e patrocinada pela instituição de fomento à pesquisa CAPES intitulada “As Histórias em Quadrinhos Históricas no Brasil desde os anos oitenta”. Tal pesquisa tem por objeto a produção recente de quadrinhos históricos no Brasil. Incluímos sob o desígnio de Quadrinhos Históricos toda narrativa gráfica contextualizada no passado ou que represente temas, narrativas, problemas e conceitos históricos. Sob esse escopo alargado os Quadrinhos Históricos não são apenas aquelas histórias em quadrinhos que representam fatos históricos, mas também, por exemplo, as adaptações de obras literárias que se passam no passado

(e que possuem, portanto, um “pano de fundo” histórico). Nosso problema de pesquisa, portanto, refere-se a como os quadrinistas estão fazendo quadrinhos históricos desde a década de oitenta no Brasil. Temos por objetivo principal a discussão do fazer-se dos quadrinhos históricos e para tanto nos valem do método de análise crítica dos mesmos. Nossas principais referências teóricas e bibliográficas são os autores de tradição marxista Walter Benjamin (para a compreensão do meio dos quadrinhos e de suas determinações socioculturais) e Georg Lukács (por sua conceituação do romance histórico, utilíssima para pensar o quadrinho histórico).

## **DE VOLTA À ÁFRICA, COM TINTIM**

Lucio de Franciscis dos Reis Piedade Filho

O presente trabalho propõe uma reflexão acerca da história em quadrinhos “Tintim na África” enquanto um produto da propaganda colonialista, observando a mentalidade da sociedade belga de início dos anos de 1930. Desenvolvida pelo renomado artista Hergé, a revista reproduz o olhar eurocêntrico e etnocêntrico sobre o Outro, o colonizado. “Tintim na África” fundamenta-se nas teorias raciais em voga no início do século XX e situa os habitantes do Congo Belga em um domínio construído pelas sociedades industriais européias, produto da ideologia imperialista e do conceito de superioridade racial do homem branco. Dessa maneira, a obra submete o Outro a uma categoria primitiva e selvagem, a partir de metáforas e estereótipos raciais. Objetivo: analisar a representação dos africanos na obra, através de uma observação cuidadosa sobre os elementos do discurso neocolonialista. Por tratar das relações entre “Quadrinhos e História”, a proposta insere-se no Eixo Temático de mesmo nome. Resultados parciais: publiquei estudos preliminares a respeito da temática nas revistas “História e Reflexão”, da Universidade Federal de Grande Dourados, e “Estudos em Comunicação/Communication Studies”, da Universidade da Beira Interior. Pretendo, a partir daqui, ampliar o trabalho e agregar fundamentação teórica mais ampla.

## **FIGURAÇÕES DA GUERRA FRIA: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE ALAN MOORE NA DÉCADA DE 1980**

Márcio dos Santos Rodrigues

Dentre as várias manifestações culturais conhecidas, que participam da construção do imaginário social, uma, em particular, será tomada aqui como base para compreender a Guerra Fria: as histórias em quadrinhos (conhecidas também pela sigla HQs). Mais especificamente, lançamos um olhar sobre algumas das HQs do roteirista britânico Alan Moore, escritas na década final da Guerra Fria, a década de 1980. A saber, “Watchmen” (minissérie publicada originalmente entre 1986 e 1987) e “Shadowplay: The Secret Team”, uma das histórias que integram “Brought to Light” (lançada em 1989, a HQ apresenta as operações ilegais da CIA durante o século passado). Até meados dos anos 1980, o mundo vislumbrou a ameaça de guerra nuclear entre as duas potências emergentes do pós-Segunda Guerra Mundial: os Estados Unidos e a União Soviética. Em virtude dessa probabilidade, difundiu-se o temor de um apocalipse nuclear, em que todas as formas de vida do planeta fossem erradicadas. Esse temor de um holocausto nuclear aumentava na mesma proporção em que as duas potências e seus aliados aprimoravam seus meios de destruição em massa. Inserido nesse contexto, Moore procurou, através dos quadrinhos, se pronunciar sobre esse estado de coisas. Longe de ser apresentada como mero pano de fundo, a Guerra Fria, com seus diversos desdobramentos, constitui nas obras de Moore um objeto de reflexão. Deste modo, a ideia aqui é precisamente a de aproximar o posicionamento de Moore, para quem “All comics are political” (MOORE *apud* SABIN, 1993, p. 89), ao seu próprio trabalho como roteirista com a intenção de abordar uma questão central: Como e em que termos a Guerra Fria aparece representada particularmente nas obras selecionadas. Busca-se identificar se as obras do roteirista, ao se apropriarem de repertórios culturais de seu tempo e se inscreverem em um terreno de disputa e negociação que reproduz os dilemas e paradoxos em torno da Guerra Fria, justificam algum programa de ação política. Do ponto de vista teórico-metodológico, adentramos pela linguagem dos HQs a partir dos referenciais da História Social da Linguagem, encabeçados por Peter Burke. Mesmo estando preocupados com textos – e não com “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada (...)” (MCLOUD, 2005. p. 9)

-, tais referenciais nos são valiosos instrumentos para lidar com nossas fontes. As personagens das obras estudadas não existem fora da linguagem. Assim, torna-se indispensável considerar a maneira como elas se configuram, em termos da linguagem dos quadrinhos.

## **OS ZERÓIS NO JORNAL DO BRASIL: A PRODUÇÃO GRÁFICA DE ZIRALDO, ENTRE A INTENÇÃO E A CONDIÇÃO (1967-68)**

Marcos Rafael da Silva

A presente comunicação é um recorte de minha de pesquisa de Mestrado em desenvolvimento no âmbito do Programa de Pós-Graduação em História Social – FFLCH/USP, e têm por objetivo analisar cartuns, charges e histórias em quadrinhos publicados por Ziraldo Alves Pinto nos periódicos *Jornal do Brasil*, *Pasquim* e *Fatos&Fotos*, entre anos de 1967 a 1972. Esses cartuns intitulados *Os Zeróis*, numa junção de zero e herói, fazem paródia aos super-heróis das histórias em quadrinhos norte-americanas. Seleccionamos para essa comunicação uma tira e um cartum, ambos publicados no *Jornal do Brasil* em 1968. Trata-se da tira *Billy Batson no Vietnam*, e do cartum *Os Zeróis*, sem título específico, cujos temas remetem ao contexto da Guerra Fria, mais especificamente sobre a atuação norte-americana na Guerra do Vietnã, no intuito de perceber os elementos que o artista gráfico utilizou, nos seus cartuns, a fim de contribuir com a discussão, intensa no período, sobre a intervenção militar sobre países soberanos. Tal discussão pode ser enriquecida se levarmos em conta produções artístico-culturais como estas. Isso porque o cartum, a charge, como meio de expressão rápido e dinâmico suscita ao mesmo tempo a discussão do tema em si, bem como a percepção dos contemporâneos sobre o assunto. Além disso, segundo Javier Fisac Seco, conseguem muitas vezes captar com precisão o instante político de maior atualidade, e tornar-se instrumento propagandístico de uma causa. Conhecer a causa que naquele momento movia o artista gráfico Ziraldo, atualmente envolvido em polêmicas das mais diversas, é o objetivo principal desse texto.

## **EN LOS ADUARES RANQUELES: SOBRE ALGUNS TEMAS HISTÓRICOS PRESENTES NOS QUADRINHOS DE INODORO PEREYRA, O RENEGADO**

Priscila Pereira

Os quadrinhos da personagem Inodoro Pereyra, el renegau, foram publicados na Argentina durante quase 35 anos e alcançaram extrema popularidade naquele país. A série foi criada pelo humorista gráfico Roberto Fontanarrosa em 1972, e circulou por diferentes publicações humorísticas e nas páginas de um dos jornais de maior circulação na Argentina, o diário *Clarín*. Trata-se da melhor paródia da HQ gauchesca, que coloca em cena uma figura que tem uma longa história na cultura e nas letras desta nação: a figura do homem que percorre livremente os pampas, montado no seu cavalo. Neste sentido, esta comunicação pretende abordar alguns dos temas históricos presentes nas aventuras do gaúcho Inodoro Pereyra, a partir da análise de onze episódios publicados na revista *Mengano* entre 1975 e 1976. A escolha por tais episódios se justifica pela relevância histórica dos temas abordados, tais como a representação do indígena, o dilema sarmientino de civilização e barbárie, a questão fronteiras, as campanhas do Deserto. Interessa-nos, assim, entender em que medida importantes questões relacionadas à história nacional foram ressignificadas nestes quadrinhos, sobretudo no que se refere à releitura da narrativa epistolar *Una excursión a los indios ranqueles* (1870) de Lucio V. Mansilla. Objetivo: Esta comunicação objetiva problematizar a relação entre quadrinhos e literatura, principalmente porque sabemos que a personagem Inodoro Pereyra é antes de qualquer coisa uma paródia do *Martín Fierro* (1872) de José Hernández. Nossa intenção, no entanto, não é hierarquizar os dois gêneros, nem colocá-los numa relação de assimetria, como se um representasse melhor a “realidade” do que o outro. Não nos esqueçamos, por exemplo, que na gênese da história das histórias em quadrinhos, quase todas as personagens tinham um claro vínculo com a literatura, como por exemplo, Tarzan, Dick Tracy e Fantasma. Nosso objetivo, por outro lado, é cruzar os itinerários discursivos de Inodoro e personagens oriundas do campo literário (como o próprio *Martín Fierro* e o narrador de *Una excursión a los indios ranqueles*), com a finalidade de reconstituirmos o dialogismo e a intertextualidade existente entre tais textos, além da polifonia que se instaura na enunciação deles. Quer dizer, pretendemos apreender estas “outras vozes” que se intermesclam ao discurso destas

personagens. Para tanto, selecionamos os seguintes episódios: “El desierto inconmensurable, abierto”, “En los aduares ranqueles”, “Como los gatos”, “Un caso peliagudo”, “Indios pobres”, “Qué Le pasa a este mate”, “Güenos bichos”, “Cane sutra”, “Como japonés con fiebre”, “Bruta doma” e “Practicando yoga”. Fundamentação Teórica e Metodologia: A problemática da produção do simbólico é um ponto chave para se explicar a relevância de se estudar quadrinhos num sentido mais geral, e a produção latino-americana de historietas, em particular. Neste sentido, pretende-se analisar os onze episódios supracitados a partir do diálogo entre a teoria literária, a nova história política e os estudos de cultura visual. Além disso, postula-se que a leitura de quadrinhos deve atender tanto para seus elementos textuais como imagéticos, de modo a relacioná-los numa só unidade de sentido. Resultados Parciais/ Conclusões Preliminares: Nossa hipótese é de que os quadrinhos de Inodoro Pereyra podem ser lidos como outro olhar sobre a história da República Argentina, ressignificando e invertendo esquemas explicativos da história nacional.

## **CAPITÃO AMÉRICA NO VIETNÃ**

Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso

Objetivo - Analisar como as histórias em quadrinhos do Capitão América, um importante ícone da divulgação dos ideais patrióticos dos EUA, representaram a intervenção militar norte-americana no Vietnã entre os anos de 1960 e 1970 e relação destas com a série de manifestações por direitos civis que eclodiram nos EUA concomitantemente ao conflito. Fundamentação teórica - Este trabalho leva em conta o fato das histórias em quadrinhos serem um eficiente meio de comunicação de massa, produzidas em grande quantidade amplamente difundidas mundo afora; elas constituem, ainda, criações artísticas que são a expressão de ideias, pensamentos, sentimentos, etc., de seus autores. Estes, por sua vez, estão, inevitavelmente, inseridos dentro de um determinado contexto histórico e, em função disto, acabam por refleti-lo de forma direta ou indireta. Historiograficamente a possibilidade do uso de histórias em quadrinhos como fontes históricas – bem como outros “documentos” não convencionais como filmes, músicas, etc. – é frequentemente atribuída aos historiadores franceses da chamada Escola do Annales, que em linhas gerais expandiram a gama de fontes e objetos de estudo dos historiadores. Metodologia - Análise da edição 61 da revista Tales of Suspense de 1965, única edição do período em que o Capitão é levado para um campo de batalha no Vietnã, e das edições 117 a 122 da revista Captain America publicadas entre 1969-70, que mostram o personagem lutando ao lado de seu novo parceiro o herói afro-americano o Falcão e aborda alguns temas relacionados com as lutas por direitos civis que ocorreram no período. Estas serão contextualizadas e comparadas com os fatos e a bibliografia produzida sobre o período. Resultados parciais/conclusões preliminares - Este trabalho nos levou a “concluir” que durante o período da chamada Guerra do Vietnã, principalmente no início do conflito a equipe de produção das histórias em quadrinhos do Capitão América tentou colocá-lo na luta contra os comunistas no Sudeste Asiático. Mas devido à crescente onda manifestações populares por direitos civis e contra a guerra do Vietnã os autores optaram por mudar o foco das aventuras do personagem colocando ele para lutar contra ameaças dentro do próprio território americano e em muitos momentos questionando ação do governo e sua própria ação como soldado/herói patriota. Logo, os quadrinhos do Capitão América refletem como o período da Guerra do Vietnã foi um evento traumático tanto no nível político quanto social “em todas as instâncias, o Vietnã foi um evento transformativo. Assim como as duas guerras mundiais fundamentalmente alteraram a natureza da sociedade americana nos anos de 1920 e 1940, a guerra do Vietnã pode fazer o mesmo nos anos de 1960” (BUZZANCO, p.05, 1999).

## **A RELIGIÃO NOS QUADRINHOS: ESTÓRIAS GERAIS. ENTRE O CATOLICISMO POPULAR, O CANGAÇO E O CORONELISMO**

Rogério Fernandes da Silva

O presente artigo é um estudo sobre Estórias Gerais, história em quadrinhos, de Wellington Srbeq e Flávio Collin. Podemos perceber como a influência da religião popular é importante para o enredo da trama, assim como as obras literárias brasileiras de caráter regional. Nesta história em quadrinhos específica o catolicismo popular domina a obra. Como forma de explicar o mundo, a religião, na história em quadrinhos,

é um contraponto a violência e aos princípios racionais e civilizatórios das classes dominantes na Primeira República brasileira, usados para educar/reprimir as classes subalternas. Usamos como referência os estudos de Clifford Geertz sobre o papel da religião na sociedade. Além da percepção de Jean Delumeau sobre o papel do Diabo dentro da cultura popular européia e, portanto, a compressão do mal dentro da cultura ibero-americana. Outro autor importante para confecção do trabalho foi Eric Hobsbawm com sua teoria sobre o Banditismo Social dentro do contexto do nacionalismo. Objetivos: por isso este artigo se propõe a discutir que o processo de criação das histórias em quadrinhos também leva em conta as influências das representações religiosas dos autores, pois pouco disso é estudado pela academia. Além da historiografia que poder ser vinculada ao enredo de Estória Gerais. Conclusões: pouco é falado sobre a influência da literatura brasileira e da religião popular nos quadrinhos, então este trabalho é uma pequena reflexão sobre o tema ela é utilizada neste quadrinho específico.

## **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E HISTÓRIA DA ESCRAVIDÃO: AS CONCEPÇÕES DE HISTÓRIA EM DUAS OBRAS ADQUIRIDAS PELO PROGRAMA NACIONAL BIBLIOTECA DA ESCOLA (PNBE)**

Sabrina da Paixão Brésio

Esta pesquisa propõe analisar, dentre os títulos adquiridos pelo Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) / Edição 2011, as histórias em quadrinhos originais (entendidas aqui como quadrinhos que não são adaptações literárias) e que possuam enredo de tema histórico, averiguando se e como ocorre a proposta de apoio ao ensino de História. A inserção de obras em quadrinhos nos editais do PNBE, a partir de 2006, é um movimento sintomático que nos leva a pensar o papel das narrativas sequenciais na Educação, e aqui mais particularmente em sua contribuição no ensino de História. Túlio Vilela destaca a importância e a riqueza pedagógica da utilização de quadrinhos na sala de aula (VILELA, 2004), sublinhando a necessidade de preparo por parte dos professores e da escolha de um material adequado e de qualidade para se trabalhar em sala. Com a introdução de títulos em quadrinhos nos acervos das escolas públicas através de um programa público de formação de leitores, cabe analisar quais são as propostas de narrativas da História, quais os sujeitos e períodos históricos priorizados, sua relação com a proposta curricular de ensino de História, bem como com a proposta do próprio edital (formação de leitores), onde a aquisição de obras não possui, a priori, um caráter de apoio didático dentro da sala de aula. Selecionamos para esta análise quatro títulos que identificamos com sendo de temática histórica, selecionadas pelo edital PNBE 2011, a saber: A busca - Lies Schipperse e Ruud van der Rol, Eric Heuvel. (Quadrinhos na Cia.); Os Brasileiros - André Toral (Conrad); O Quilombo Orum Aiê- André Diniz (Galera Record); Palmares a luta pela liberdade - Eduardo Vetillo (Cortez). É possível estabelecer algumas considerações parciais até o momento, que serão aprofundadas ao longo da pesquisa. Por exemplo, claro está que três das quatro obras selecionadas tratam da história de grupos africanos, afrodescendentes e indígenas (Palmares a luta pela liberdade, Quilombo Orum Ayê e Brasileiros respectivamente), o que dialoga com a lei nº 11.645 de 10 de março de 2008, que prevê “Nos estabelecimentos de ensino fundamental e de ensino médio, públicos e privados, torna-se obrigatório o estudo da história e cultura afro-brasileira e indígena”. Em comparação com as aquisições anteriores, não encontramos outros títulos que contemplem tais temáticas, que não sejam adaptações literárias.

## **UM CONTO DE DUAS CIDADES: HISTÓRIA DE DUAS EDITORAS E MUITOS MUNDOS NOS QUADRINHOS**

Sávio Queiroz Lima

Produção analítica sobre as construções de cidades fictícias dentro da literatura dos quadrinhos desde 1938 até a atualidade, tendo por objetos principais as cidades de Metrópolis e Gotham e como objetos paralelos os modos de reprodução da realidade e representações de cidades reais e imaginárias entre as duas mais importantes editoras do gênero super-herói nos quadrinhos norte americanos. Observa as construções de cidades fictícias nos quadrinhos da Marvel e da DC Comics, duas maiores editoras de produção do gênero super-herói, durante a história. Dialoga com as diferentes épocas na demonstração de uma elaboração cultural específica das cidades e suas representações dentro das mitologias de

seus personagens. Fundamenta apresentações de cidades fictícias dentro do universo mitológico dos quadrinhos e as representações e apropriações encontradas em suas construções simbólicas. Descrições de cidades fictícias e suas relações com cidades reais dentro e fora do espaço físico dos Estados Unidos na realidade histórica. Na compreensão do papel cultural do super-herói dentro do espaço social urbano, onde a pretendida globalização ocidental e o explícito cosmopolitismo dos centros humanos definem a função do mesmo, o artigo reflete a realidade histórica em intenso diálogo com o imaginário ficcional dessa produção arte-literária. O artigo apresenta cidades construídas de forma a representar condições históricas, sociais e/ou culturais específicas, oscilando entre transcrever a realidade em cidades existentes factualmente ou na representação cultural de um imaginário estereotipado de cidades e locais culturais. Convencionaliza a divisão instrumental das cidades dentro dos quadrinhos entre dois polos: cidades da realidade política externa e cidades da realidade política interna, alternando, em cada caso, nas condutas de cada empresa em questão. Apresenta visões arquetípicas e estereotipadas de cidades e culturas através dos espaços estudados num roteiro lúdico que simula em alguns momentos um estudo turismologista. Descreve cidades fictícias dentro dos universos dos quadrinhos, bem como países e localidades em geral, como são os casos de Wakanda, Latvéria, Madripoor, Genosha, Kahndaq, Qurac, entre outras, compreendendo o modo de ver o mundo real através da prisma norte-americana de natureza política e cultural. Cita momentos onde cidades reais foram pano de fundo para histórias de conhecidos personagens, observando situações de conforto do uso dessa realidade concreta nas obras. Justifica o título deste artigo o foco direcionado para duas cidades de uma mesma editora e suas diferenças dentro das construções simbólicas de seus personagens, não sendo, porém, uma reflexão literária da obra referenciada. O estudo aqui presente permeia compreensões de construções culturais da realidade em representações diretas e indiretas da realidade histórica e cultural.

## **QUEM OUVI OS QUE SILENCIOSAMENTE CHORAM? BATMAN E AS FIGURAÇÕES DE UMA CRISE MORAL NOS ANOS DE 1990 NOS EUA**

Thiago Monteiro Bernardo

Este trabalho investiga as figurações sobre a crise moral, queda e apocalipses sociais através da Graphic Novel *Batman: Gritos na Noite (Batman: Night Cries)*, publicada em 1992, na qual *Batman* confronta um assassino serial cujas vítimas são autores de diversos tipos de abusos e crimes contra crianças como pais pedófilos e agressores. O herói é imposto a um dilema moral sobre os limites de sua capacidade de atuação, confrontando-se com as vítimas de uma violência que ele não consegue impedir e com as fronteiras sobre o que é justo, moral e eticamente aceitável em uma sociedade que não consegue assegurar a segurança de seu próprio futuro, representado na infância do presente. Observamos como a temática da queda moral e social produzem um jogo dinâmico de diferentes valores e contra-valores que revelam um sentimento de anomia. Mapeamos assim a crise identitária, ocorrida na sociedade estadunidense no final do século XX, na qual os ideais que sustentam a noção de civilização ocidental são esvaziados, sendo postos em conflitos contra si mesmos. Uma representação de crise moral, cujas raízes se alimentam do pensamento religioso cristão e da cultura política dos EUA. na qual os ideais que sustentam a noção de civilização ocidental esvaziados de significados, se tornam insignificantes, sendo postos em conflitos contra si mesmos.





JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E HUMOR**



## **A CONSTRUÇÃO DO CÔMICO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DA REVISTA CHICLETE COM BANANA**

Elyssa Soares Marinho

O resumo que segue refere-se à dissertação de mestrado defendida e aprovada no curso de Linguística Aplicada em 2006 pela Universidade de Taubaté – SP e apresenta uma análise dos mecanismos linguísticos e discursivos das histórias em quadrinhos da Revista *Chiclete com Banana*. As histórias em quadrinhos são um gênero discursivo constituído de texto verbal e não-verbal cujo maior objetivo é a narração de uma história. Na década de 80, com a abertura da Indústria Cultural, as HQs passaram a ser produzidas em larga escala, tornando-as um importante veículo de comunicação de massa. Nesse contexto, surge a revista *Chiclete com Banana*, considerado um dos mais bem sucedidos quadrinhos alternativos por explorar a contracultura que aflorava nos centros urbanos daquele momento. Angeli, o autor, criou uma revista de estilo subversivo com enfoque no cotidiano do jovem urbano, utilizando um humor satírico e uma estética mais agressiva aos modelos tradicionais, transformando o padrão do humor brasileiro após vinte anos de ditadura. Devido à presença desse humor satírico e irônico no qual classes sociais, instituições, e tribos urbanas eram retratadas, o presente trabalho tem como objetivo analisar a construção do discurso humorístico em algumas histórias da revista *Chiclete com Banana*, uma vez que há a presença de elementos linguísticos que exploram a comicidade no texto escrito do *corpus*. O mesmo foi escolhido a partir dos textos da Revista que melhor exemplificassem o humor satírico e debochado que Angeli sempre priorizou. Para a fundamentação teórica, tornou-se necessário rever as contribuições sobre o cômico de Freud, (1905), Propp (1976), Bergson (1978), Lauriti (1990), Marcelino (2003), a fim de apresentar o discurso humorístico com base nas teorias que desvendam a natureza do humor e da comicidade e, também, descrever os mecanismos linguísticos e discursivos que podem produzir humor. Para uma análise mais profunda, restringe-se o objeto de análise em quatro histórias retiradas da revista *Chiclete com Banana*, e analisam-se as estratégias linguísticas e discursivas responsáveis pela construção da comicidade presente nas histórias em quadrinhos já citadas. Concluiu-se que Angeli criou narrativas e personagens que satirizam o comportamento vigente da sociedade, refletindo a crítica do criador diante das relações sociais e que as estratégias linguístico-discursivas que produzem humor apresentam-se diferenciadas em cada história analisada, com variação nos níveis de comicidade linguístico e não-linguístico, mostrando que a palavra mobilizada para produção de comicidade é um material rico e que, com o auxílio dos elementos extra-textuais, adquire um maior efeito cômico.

## **A SERIALIZAÇÃO CÔMICA: UM ESTUDO SOBRE PEANUTS, DE CHARLES SCHULZ**

Jéssica Neri

Este trabalho tem como principal objetivo estabelecer as possíveis relações entre serialização e comicidade em comic strips, a fim de entender que tipos de estruturas específicas são mobilizadas para garantir a perpetuação de séries do gênero. Devido a sua estrutura básica caracteristicamente auto-conclusiva e breve – a piada – comic strips não favorecem um modelo de serialização com grande interdependência entre suas partes. Ainda assim, obras como Peanuts (que perdurou por quase 50 anos), demonstram que a serialização de tiras cômicas pode ser duradoura, mantendo uma estrutura narrativa coesa (SATTLER, 1992). Em muitas obras de ficção seriada (de diversos gêneros e formatos), prevalece o melodrama como principal programa de efeitos. Nestes casos, observamos um modelo de série com razoável dependência entre suas partes e que apresenta como estratégia principal de serialização a alimentação de uma trama que culminará no reestabelecimento de uma ordem virtuosa abalada no início da narrativa (WILLIAMS, 1998) – modelo de serialização que denominaremos como novelização. No caso de séries cômicas, observamos que este modelo não aplica, devido às características mencionadas anteriormente. A análise aqui apresentada procura inicialmente entender como se estrutura a comédia enquanto gênero narrativo. Baseamo-nos na definição oferecida por Bergson sobre o cômico, segundo a qual o cômico é “(...) aquele aspecto dos fatos humanos que através de sua inelasticidade peculiar transmite a impressão de puro mecanismo, de automatismo, de movimento sem vida” (BERGSON, 2005, p.28). Para a análise estrutural da narrativa, utilizamos o método desenvolvido por Salvatore Attardo (2001), a Teoria Geral do Humor Verbal, que segmenta a obra em estruturas classificatórias específicas, permitindo que seja traçada um

perfil de seu tipo de humor. Foram usadas as referências de Pallottini (1998) e Calabrese (1999) para identificar as principais tendências de serialização de ficções seriadas cômicas a partir de um método comparativo entre as estruturas de séries cômicas e melodramáticas. Partimos da premissa de que existem estruturas e estratégias de serialização peculiares ao gênero cômico que o diferem dos demais, uma vez que este se organiza a partir de sua estrutura básica: a piada. A partir dos resultados obtidos até então, acreditamos que a principal estratégia de serialização do gênero cômico não é a novelização (peculiar ao melodrama), mas sim a repetição de estruturas arquetípicas. A repetição seria um mecanismo essencial à produção do efeito cômico, uma vez que potencializa o efeito de mecanização da vida, princípio básico do cômico, segundo Henri Bergson.

## **AS POTENCIALIDADES DAS NARRATIVAS DE NÍQUEL NÁUSEA COMO OBJETO DE HUMOR E CRÍTICA SOCIAL**

Miriam Aparecida Santos e Maurício de Medeiros Caleiro

A qualidade das tiras do brasileiro Fernando Gonsales reside no fato de que o autor constrói a imagem do personagem principal (Níquel Náusea) como representação do excluído urbano, demonstrando sua crítica com base em um pessimismo e alheamento pessoal sobre determinados assuntos que afetam o meio social em que vive. A forma inovadora com que se utiliza das narrativas para produzir humor advindo tanto da antropomorfização de animais repulsivos (ratos, baratas), quanto da visão que estes teriam do homem, bem como uma crítica recorrente à ciência, crítica ao positivismo e à variados segmentos da sociedade, permite que o leitor tenha prazer na leitura de seu trabalho, ao mesmo tempo em que é convidado a refletir sobre a mensagem transmitida. O autor se nutre de repertórios pautados no uso de vários elementos (desde o tema escolhido para a narrativa, até as cores, formas, linhas, falas e personagens utilizados para a construção da mesma), para pensar a situação de opressão dos animais, a sua utilização como cobaias de laboratório e a luta pela sobrevivência frente às ações humanas, o que provoca o riso a partir da história de vida peculiar a cada personagem. Isso realça o poder que os quadrinhos têm na produção de sentido e na capacidade de influência (positiva) nas pessoas que são suscitadas a debater valores, crenças, regras e questões políticas, econômicas, sociais e ambientais. O objetivo é elucidar como o uso adequado das HQ's pode instigar o pensamento reflexivo e crítico dos indivíduos, além de proporcionar uma leitura agradável devido à presença do humor. Para a análise do estudo apresentado procurou-se utilizar um método de avaliação delineado em uma observação iconográfica (considerando determinados elementos principais como a forma e o conteúdo das tiras) e uma interpretação iconológica (resultado das observações obtidas), além de obter embasamento teórico nas correntes de pensamento de Diniz, Borges e Moura, Castelão e Cirne.

## **HUMOR E CONSTRUÇÃO DE OBJETOS-DE-DISCURSO EM TIRAS DE QUADRINHOS**

Maria da Penha Pereira Lins, Vanda Maria Elias e Rivaldo Capistrano de Souza Júnior

Este trabalho objetiva investigar estratégias utilizadas em processos de referenciação na construção de objetos-de-discurso no gênero tira de quadrinhos e o papel dessas estratégias na deflagração do humor nesse gênero. À concepção de referenciação aqui adotada subjaz i) uma noção de língua como atividade sociocognitiva (Marcuschi, 2007); ii) uma concepção de texto que não se reduz à sua materialidade, pois dele são indissociáveis as práticas socioculturais e os processos inter-subjetivos; iii) uma visão de referenciação como processo sociodiscursivo e interacionalmente situado, ancorada em indícios linguísticos e não-linguísticos, haja vista serem os textos eventos multimodais (Kress et al. 2000; Dionísio, 2005). Nesse sentido, a referenciação é entendida como atividade discursiva (Mondada & Dubois, 2003; Koch, 2002, 2005; Koch & Marcuschi, 1998; Marcuschi, 2001, 2007) e o referente é, segundo essa perspectiva, um objeto-de-discurso, uma construção dinâmica e instável que se (re)configura não só pelas representações semióticas, mas também pelo entorno sociocognitivo-interacional. Os dados que constituem o “corpus” para realização desta pesquisa compõem-se tiras de temática adulta, publicadas no livro “Gatão de Meia Idade” (1995), de autoria de Miguel Paiva. Para melhor compreender os fenômenos do humor nas tiras de Paiva, buscam-se fundamentos nos pressupostos da Sociolinguística Interacional (Ribeiro & Telles,

1998). As noções de estruturas de expectativa, esquemas de conhecimentos e enquadramentos vão auxiliar na abordagem dos movimentos impostos pelo desenrolar da conversação, tendo em vista os cenários, a postura das personagens, os modelos culturais e a situação social do momento em que a interação é realizada. O estudo do humor, numa perspectiva interacional, busca, portanto, analisar não só o comportamento verbal, mas também o modo como o autor das tiras gerencia seus personagens, pondo-os a atuarem de modo a romper com as estruturas de expectativas ativadas. É nessa quebra de expectativas que os objetos-de-discurso são retomados e transformados pelos leitores das tiras, resultando no efeito humorístico.





JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E IDENTIDADE**



## **OS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS AMERICANOS COMO MITOS MODERNOS: A EMERGÊNCIA DOS ASPECTOS HUMANO E DIVINO A PARTIR DAS HISTÓRIAS DO HOMEM-ARANHA E DO SUPERMAN**

Bernardo Antônio Almeida Pinto de Souza

Este trabalho pretende analisar as histórias em quadrinhos do Homem-Aranha e do Superman, desde suas criações até períodos mais recentes, enfocando os aspectos mitológicos presentes no desenvolvimento dos dois personagens. Procuramos investigar como as histórias deste tipo de personagem (super-heróis) podem reproduzir e atualizar os antigos mitos. Para tanto utilizamos os estudos em mitologia comparada de Joseph Campbell e alguns conceitos da psicologia analítica de Carl Jung. Nos trabalhos desenvolvidos por ambos os autores, a mitologia, em especial o mito do herói, possui um lugar privilegiado. Para Campbell, a aventura do herói possui diversos estágios pelos quais cada um deve passar. As histórias ao redor de todo o mundo e ao longo de todos os tempos reproduzem estes esquemas básicos em maior ou menor grau de acordo com alguns aspectos culturais mais específicos de onde se origina o conto. Para Jung, a mitologia é um elemento fundamental e o trabalho com este tema era considerado por ele como estimulante e intoxicante. Jung juntou as teorias da memória do século XIX, a hereditariedade e o inconsciente e postulou a existência de uma camada filogenética presente em todas as pessoas que consiste dessas imagens mitológicas. Tal camada viria a ser denominada inconsciente coletivo. Ele tomava os mitos como símbolos da libido. Servindo-se do método comparativo da antropologia reuniu uma grande quantidade de mitos que submeteu a interpretação analítica. Assim, o arquétipo do herói aparece como um fator de central importância na teoria junguiana. Tanto Jung quanto Campbell enfatizam a importância de se “viver” os mitos. Viver sem um mito significava para o indivíduo se tornar um erradicado que perde o contato com seu passado e com seus ancestrais, vive uma vida isolada em uma ilusão subjetiva elaborada pelo seu próprio intelecto. O mito, assim como o rito, permitem que o indivíduo faça parte de seu grupo cruzando difíceis limiares de transformação que requerem uma mudança dos padrões da vida tanto conscientes quanto inconscientes. Desta forma, o mito do herói possui vários aspectos, que são ressaltados em maior ou menor grau em cada uma de suas manifestações. Concluímos neste trabalho que o Homem-Aranha e o Superman podem representar, respectivamente, os aspectos humano e divino do herói presentes na psique de cada um de nós.

## **DO INFERNO: VISÃO PSICANALÍTICA DAS MOTIVAÇÕES INCONSCIENTES DE JACK, O ESTRIPADOR, NA NARRATIVA DE ALAN MOORE**

Cleriston de Oliveira Costa

O presente trabalho tem como objetivo estudar, de acordo com a perspectiva freudiana, as motivações inconscientes, de natureza libidinal, dos crimes cometidos por Jack, o Estripador. Assim, optamos por adotar como objeto de estudo da investigação a série de histórias em quadrinhos Do Inferno (2005), escrita por Alan Moore e desenhada por Eddie Campbell em dezesseis partes, na qual os autores propõem uma reconstituição do cenário dos crimes cometidos pelo assassino na Londres da segunda metade de 1888. Para tanto, procedemos a uma pesquisa bibliográfica e qualitativa, na qual recorremos a autores como Eisner (2010) e McCloud (2004), os quais serviram como base para o estudo das técnicas e características de narrativa particulares aos quadrinhos, enquanto que Freud (1996) nos cede o embasamento necessário para estudar as motivações do assassino; não obstante, ainda nos valem dos extensos apêndices que acompanham cada um dos quatro volumes da edição nacional, nos quais o próprio Moore apresenta dados obtidos em suas pesquisas acerca dos crimes, além de explicar certas referências expostas durante a série. Na obra, Moore parte do princípio, aceito pela maioria dos estudiosos sobre o tema, de que o autor dos crimes seria William Gull, médico real. Ele teria sido encarregado pela própria rainha Vitória de eliminar quatro mulheres que seriam ameaças à imagem de integridade moral da Coroa. Entretanto, de acordo com o estágio que se encontra a pesquisa, podemos afirmar que a forma como Gull se desincumbe da tarefa, optando por uma modalidade de execução com características eminentemente sexuais (entre elas: evisceração; estirpamento dos seios; extração de diversos órgãos, como rim, útero e coração; cortes generalizados na área da face, etc.), aponta para um caráter libidinal reprimido, e portanto gerador de culpa, que se revela na ambivalência que as cenas de crime revelam: o ódio e a crueldade das

mortes, motivos de prazer, mas, ao mesmo tempo, de auto-reprovação, buscam atenuação no modo de dispor do corpo da vítima, sugerindo o motivo pulsional da ação na narrativa.

## **O PERSONAGEM EM QUADRINHOS: A FONTE DA INSPIRAÇÃO**

Diogo Souza Madeira

Tem por objetivo como entender que o personagem em quadrinhos é uma fonte de inspiração para o leitor, cientificamente, por intermédio de realizar um estudo de observação com a minissérie Superman – Identidade Secreta, buscando a compreensão a razão do personagem em quadrinhos como fonte de inspiração para os receptores, ou seja, leitores. Além disso, os dados gerados de tal observação contribuirão para o desenvolvimento da investigação sobre identidade. Os pressupostos teóricos são baseados em Stuart Hall (2002) e John B. Thompson (2008), provenientes da corrente da identidade cultural e da mídia e modernidade. Os procedimentos ancoram as análises sobre o limite entre a ficção e a realidade que podem estar presentes em uma história em quadrinhos. Atualmente, o mundo da HQ está mais firme na mídia, graças às mudanças na política midiática direcionada aos quadrinhos por meio da compreensão espaço-tempo e identidade (HALL, 2002). Da averiguação em ação, para apresentar objeto após ter sido lido para se tornar observado, até o momento de obter os pontos relacionados sobre a questão midiática tanto à identidade cultural quanto à mídia e a modernidade (THOMPSON, 2008) a serem aplicados ao sujeito, esta investigação fará uma abordagem traçada pelo viés da globalização considerada uma das principais referências para a pesquisa, clareando o modo de funcionamento científico. No ano de 2005, a minissérie Superman – Identidade Secreta, publicada pela editora DC Comics, destacou-se no underground graças ao trabalho intenso de Kurt Busiek (roteirista) e Stuart Immonen (desenhista). O motivo que levou à atenção do leitor foi a republicação de algumas cenas dos anos 50 e 60 em relação à minissérie. O roteiro de Busiek foca em quatro etapas da vida do futuro escritor Clark Kent: a adolescência, o início da vida adulta, a chegada dos filhos e a velhice. A arte de Immonen é deslumbrante, e consegue trazer o roteiro, que já era realista, ainda mais próximo do mundo real. Seus personagens têm perfeição fotográfica, e as tomadas aéreas dão ao leitor um pequeno gostinho de que seria poder voar. Este material é visto como uma base compreensível para quem deseja entender melhor sobre as mudanças na identidade cultural; na mídia e na modernidade. E mesmo o porquê do destacamento na mídia. O objetivo nesta averiguação será justificar a razão da minissérie ter a ver com a linha teórica de Hall (2002) e do personagem em quadrinhos como fonte de inspiração, já que o objeto a ser observado é considerado totalmente desconhecido para as pessoas.

## **FEMININO, DEMASIADO FEMININO: UMA LEITURA DAS TIRAS CÔMICAS DE RÊ BORDOSA, MARA-TARA E AS SKROTINHAS**

Ediliane de Oliveira Boff

Se os movimentos de conquista, como o feminista, sofrem hoje um esvaziamento (Maffesoli, 1996), as reivindicações iniciadas por eles não encontraram soluções definitivas. As tentativas de afastamento do feminismo pela ridicularização de seus sentidos, o que é um movimento da tradição hegemônica, reforça os conceitos sobre o feminino advindos de uma formação societal acostumada a inserir suas personagens reais em determinadas situações-estereótipo. Apesar de existirem criações artísticas alheias às mudanças que ocorriam já nos anos de 1960, aquelas que mais encontram identificações fazem simulações de um feminino, na maioria das vezes, bastante conturbado. Nesse texto faremos uma breve leitura de três histórias em quadrinhos de personagens femininas que se encaixam nas contradições geradas depois do feminismo. Trata-se das criações de Angeli - Rê Bordosa, Mara-tara e As Skrotinhas - publicadas na revista brasileira Chiclete com Banana. Tem-se como fundamento metodológico as considerações sobre o discurso desenvolvidas por Michel Pêcheux (1997) e Eni Orlandi (1999). Nesse campo o discurso é condicionado pela história e a linguagem se relaciona com o que, em determinado momento, é exterior a ela. A abordagem sobre as personagens da Chiclete com Banana situa-se no plano de discussão das identidades. Nesse âmbito, tem-se como base teórica as argumentações de Michel Maffesoli (2007). Para o autor passamos de uma lógica das identidades para uma lógica das identificações. As formas

heterogêneas de realizar o humor nessas histórias se associam a um tipo de atuação em relação ao masculino, ao machismo e, principalmente, ao sexo. As personagens representam identidades oscilantes, mas também se realizam em função de uma ideia de ser, servindo como estereótipo ou arquétipo. Simulam situações identitárias bastante presentes em seus cenários urbanos nos quais o feminino pode ser forma de compreensão social.

## **A CONSAGRAÇÃO DA MASCULINIDADE COMO SINGULARIDADE EM 300 DE FRANK MILLER**

Fábio Caim e Adelio Brito

Esse trabalho desenvolve a noção de masculinidade como narrativa construída na HQ 300 (Miller, 2006) que se estabelece por meio da condução temática dos seus capítulos: 1) Honra, 2) Dever, 3) Glória, 4) Combate e 5) Vitória. As relações entre os layouts e as conduções temáticas criam singularidades do masculino em ascensão. Os capítulos organizam os interpretantes propostos pela arte, para demonstrarem que tipo de masculino é motivo de consagração. Objetivando entender essa representação se faz necessário o uso de uma teoria que tenha como objeto de estudos a capacidade que as linguagens têm de representar. A semiótica mais a perspectiva sociológica sobre o masculino discutida por Oliveira (2004) embasam as análises dos signos constitutivos dessa linguagem, com a finalidade de explorar as representações criadas e as interpretações possíveis conduzidas pela linguagem da HQ. A metodologia se dá por meio da investigação capítulo a capítulo dos principais significados expressados nos layouts e orientados pelos títulos. Ou seja, de que maneira estes títulos se presentificam nas imagens do masculino ao ponto de conduzirem singularidades por um caminho de ascensão do 1º ao 5º capítulo. As conclusões preliminares indicam que a HQ usa recursos narrativos como o título para conduzir o intérprete a uma noção de masculinidade propícia ao contexto criado visualmente pela arte, que montada em cima de quadros contexto absorve o olhar do leitor de maneira geral, conduzido-o aos quadros menores que articulam com mais precisão as falas. A construção do layout ressalta os títulos de cada capítulo, especialmente, na forma como eles representam a masculinidade passando pela honra (1º capítulo), firmando as bases da singularidade ao atrelar a honra ao dever (2º), preparando o masculino para alcançar a glória (3º), que deve ser conquistada pelo combate (4º) e sustentada na vitória (5º).

## **O ROMANTISMO LITERÁRIO, O QUADRINHO BRASILEIRO EM ESTILO MANGÁ E A BUSCA DE UMA IDENTIDADE NACIONAL**

Fábio Garcia Rodrigues

Objetivo - A pesquisa tem por objetivo analisar, dentro da produção de quadrinhos brasileiros em estilo mangá, a busca por uma identidade nacional e a compensação de um passado artístico não existente anteriormente, e, para tal, se analisa como referencial histórico o caso da corrente literária conhecida como Romantismo que, no caso brasileiro, buscou estabelecer sua identidade nacional se espelhando no modelo de romantismo francês. Fundamentação teórica - O estudo foi feito com base em revisão bibliográfica sobre o Romantismo, francês e brasileiro, assim como estudos sobre a busca da identidade nacional na literatura, e também a revisão de livros teóricos sobre mangá e a leitura crítica de quadrinhos nacionais em estilo mangá que trazem as características abordadas no trabalho. Metodologia - Para o seguinte estudo comparativo, foi feita uma revisão bibliográfica sobre as características do Romantismo, em especial sobre a busca de uma identidade nacional. Tratou-se, então, de se definir o que seria o mangá japonês, assim como o mangá brasileiro, e então se verificou, em quadrinhos nacionais que utilizam essa estética do mangá, se possuem as mesmas características da busca da identidade nacional presente no Romantismo Brasileiro. Conclusões preliminares - Pôde-se notar que os quadrinhos nacionais em estilo mangá costumam trazer o Brasil apenas como um cenário plástico, sem conferir à história algo tipicamente brasileiro, assim como as obras do princípio do Romantismo Brasileiro. Logo, os quadrinhos nacionais pegam apenas o prestígio do traço e da estética japonesa para criarem histórias que não são genuinamente brasileiras ou para o público leitor do país.

## AS FIGURAÇÕES DO FEMININO EM MAFALDA DE QUINO

Gabriela Lima Marques

O século XX mal saía da Segunda Guerra Mundial para vivenciar o início de um período marcado por conflitos regionais, todos estes sob a égide de um globo bipolarizado ideologicamente pelos blocos capitalistas ou comunistas/socialistas. Neste mesmo contexto, eclodem movimentos sociais em busca da realização de objetivos constituindo várias bandeiras: pacifistas contra a Guerra do Vietnã, trabalhadores buscando melhores condições para exercerem suas respectivas funções, simpatizantes de Martin Luther King Jr. vão às ruas nos Estados Unidos contra a segregação racial e, dentre outras iniciativas, mulheres desejam conquistas as quais vão além ao direito de voto: Elas querem ter as mesmas oportunidades que os homens, lutam pelos mesmos salários, anseiam por uma identidade contrária à imagem frágil e submissa, surgindo, portanto, o *feminismo*, uma das vertentes que constituem *o nascimento histórico do que veio a ser conhecido como a 'política de identidade' – uma identidade para cada movimento* (Hall, 2006: 45) e é junto destes acontecimentos que Mafalda figura. Buscando firmação, a constituição identitária e ideológica do sujeito pode entrar em crise, visto que as ideologias que fazem parte da constituição da identidade estão sempre em confronto, na relação que Brandão (2007:26) diz ser *a interpelação e o (re) conhecimento [que] exercem papel importante no funcionamento de toda a ideologia*. No caso, tanto Mafalda quanto Susanita – sua antagonista - reconhecem suas respectivas ideologias através não de um meio institucional de controle ideológico, mas sim por métodos correspondentes à circulação do discurso. Sendo assim, o presente trabalho tem como objetivo mostrar alguns aspectos da obra do cartunista argentino Joaquín Salvador Lavado (mundialmente conhecido por Quino), com ênfase nas “tirinhas” que compõem o livro *Toda Mafalda*, observando a maneira como se dá a formação da identidade feminina ideal para o século XX, a qual figura na personagem central Mafalda, em contraste com o processo identitário de outra personagem – sua amiga Susanita – através de elementos discursivos e simbólicos utilizados pelo autor.

### O QUE QUEREM OS QUADRINHOS?

Gêisa Fernandes

Discute-se o reconhecimento das histórias em quadrinhos e sua busca por um lugar entre o puro entretenimento e a arte. Analisa as consequências da aparente oposição entre produto para consumo e manifestação cultural, ao mesmo tempo em que propõe um esboço do processo de construção de realidades e sentidos na linguagem. Objetivo: Os quadrinhos não precisam mais provar sua existência autônoma e já ultrapassaram suas fronteiras iniciais de público e de mercado. No entanto, a conquista destes espaços gerou a necessidade da construção de uma análise que respeite as características específicas da linguagem. Fundamentação teórica: Will Eisner defende que a linguagem dos quadrinhos se forma a partir da repetição de imagens e símbolos, utilizados para expressar as mesmas ideias. (EISNER, 2001, p.8). A assimilação desta gramática permitirá a aplicação dos mesmos critérios usados pela crítica em outras formas de expressão, devotando tanto mais atenção ao produto quanto maior for sua qualidade. (GRÜNEWALD, 2000, p.85) Metodologia: Parte da dificuldade encontrada por aqueles que se dedicam à crítica de histórias em quadrinhos reside justamente no fato desta linguagem ser, a um só tempo, fenômeno comunicacional, manifestação artística e produto para consumo. Estas características exigem uma teoria própria. Por meio da análise de diversas configurações identitárias sociais e levando em conta os limites da representação (FOUCAULT, 1987), são feitas considerações a respeito do que se representa nos quadrinhos e a representação que a linguagem constrói para si. Resultados parciais/ conclusões preliminares: O que significa ser arte e por que esse reconhecimento é tão importante? A discussão a respeito da identidade construída pela linguagem para si, situa-se na ponta de uma questão maior, em cuja base está o problema da definição do estatuto dos quadrinhos dentro do meio. O desejo de materializar-se no futuro esbarra na interferência do vetor tempo. Resta à linguagem esperar que seus críticos tentem buscar nela mesma as respostas às suas questões.

## **BREVE ANÁLISE SOBRE O BATMAN**

Leonardo Rosa Nascimento

Objetivo: Este trabalho tem por objetivo analisar o personagem, criado para as histórias em quadrinhos, Batman à luz da filosofia e da psicologia. No que tange à psicologia, uma avaliação do personagem é apresentada em duas abordagens psicológicas distintas: a psicanalítica e a psicologia analítica. Fundamentação teórica: Um esboço de análise do personagem, partindo da abordagem psicanalítica, desenvolvida inicialmente por Sigmund Freud, como por exemplo, o Complexo de Édipo, aponta quais elementos característicos da história deste personagem - Batman - sugerem um ancoramento psíquico, pautado na identificação projetiva dos leitores de HQ e este personagem específico. Há ainda, neste capítulo, uma justificativa resumida para o fato de ser Batman um dos personagens mais vendidos/consumidos na história das HQ. A outra abordagem psicológica utilizada neste trabalho, a psicologia analítica desenvolvida por Carl Gustav Jung, contribuiu para este tema através do conceito de inconsciente coletivo. Este conceito aponta o uso de objetos arquetípicos na construção do personagem em questão. A análise filosófica do tema, entretanto, permeou a definição de Jeremy Bentham no que se refere ao conceito de panóptico e o de Gaston Bachelard sobre a fundamental criação e uso de máscaras pelos “Super-Heróis” das HQ. Metodologia: O Método Qualitativo de pesquisa foi selecionado para a realização deste trabalho, que tem como ponto de partida a história original do personagem veiculada pelo site da editora que detêm o seu direito (DC Comics), e revisão bibliográfica apropriada. Resultados parciais/conclusões preliminares: Olhares sob diferentes áreas de conhecimento auxiliam mais o leitor a se identificar com as histórias dos super-heróis de quadrinhos além de servir como orientação para o desenvolvimento deste personagem.

## **A (IN)VISIBILIDADE LÉSBICA NO BRASIL: UM ESTUDO SOBRE A PRODUÇÃO E EXPRESSÃO DO HOMOEROTISMO FEMININO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Lilian Cristina dos Santos

Embora os *lesbian comics* sejam bastante numerosos em outros países, não encontramos estudos relevantes no Brasil e no mundo que dediquem atenção especial à expressão da lesbianidade nas histórias em quadrinhos. O estudo da expressão homoerótica na arte brasileira também é imensamente restrito, e ainda assim tem como foco a homossexualidade masculina, sendo completa a marginalidade da homossexualidade feminina. Embora estes estudos devam-se ao pioneirismo dos Estudos sobre a Mulher, a lesbianidade em si foi deixada para trás tanto socialmente quanto academicamente. Assim, desejamos realizar a busca de quadrinhos realizados por lésbica no país e analisar sua linguagem – tanto imagética quanto textual – para percebermos as conexões entre as expressões da lesbianidade nos quadrinhos brasileiros em comparação com os feitos no exterior, mas disponíveis no Brasil. Até o momento, o material brasileiro que atende aos nossos requisitos são, em sua maioria, os web comics publicados em sites voltados para lésbicas; e material feito no exterior e disponibilizado em português ocorre no livro *Fun Home*, de Alison Bechdel; além dos hentai Yuri traduzidos e disponibilizados on line por fãs brasileiras. A análise deste conteúdo é feita através da observação da linguagem dos quadrinhos, seguindo o que foi apresentado nos trabalhos de Eisner (1999) e (2008), McCloud (2004) e Ramos (2010). Além disso, nos apoiamos no estudo da Análise do Discurso de textos de comunicação, conforme trabalhou Maingueneau (2005) e Eni Orlandi (2009). A análise da expressão da sexualidade será feita com o apoio em textos dos Estudos Culturais, de Sexualidade e de Gênero como Butler (2006), Andrea Lacombe (2007), entre outras. O exemplo da análise do homoerotismo masculino não será deixado de lado, posto que tivemos como ponto de partida para esta pesquisa o trabalho de Barcellos (2002). O material produzido por lésbicas e publicado em mídia impressa se restringe a fanzines de pouca tiragem e sem continuidade de publicação, como a Meik, de Mariângela Bittencourt. Em relação às web comics, há uma grande discrepância na complexidade técnica dessas produções em relação ao que é produzido no exterior, como o best seller *Fun Home*, ou as personagens lésbicas criadas por homens para quadrinhos não voltados ao público LGTTB, o que demonstra que ainda estamos no início desta expressão homoerótica no Brasil, em comparação com outros países que já apresentam quadrinhos com personagens lésbicos com especificidades e gêneros mais desenvolvidos, como o Japão, os Estados Unidos e a Inglaterra.

## **“DO CRISTIANISMO SÓ GOSTO DO VINHO E DOS PECADOS” – RÊ BORDOSA E A BUSCA DA IDENTIDADE FEMININA**

Maria Jaciara de Azeredo Oliveira

No eixo temático quadrinhos e identidade, o trabalho tem como objetivo contextualizar o momento histórico do feminismo no Brasil com o nascimento da personagem. Apontar como as transformações ocorridas na sociedade brasileira com o advento do movimento feminista afetaram a vida nas grandes metrópoles e analisar os conflitos da nova mulher em busca da sua identidade e dos seus direitos. Como ser mulher sem se subjugar ao homem? Que atitude tomar? Confronta questões encontradas nas tiras tais como a maternidade na vida da mulher moderna com teóricos como Scavonne que diz que a recusa da maternidade seria o primeiro caminho para subverter a dominação masculina e possibilitar que as mulheres buscassem uma identidade mais ampla e, também, pudessem reconhecer todas suas outras potencialidades. Com base na ideia Sarti de que com o tempo a ideologia feminista gerou conflitos na construção de uma subjetividade feminina e masculina, aponto os problemas gerados do novo modelo de relações através dos dilemas de ordem moral vividos pela personagem. Entre seguir o modelo de submissão ou lutar pelos direitos conquistados muitas mulheres se perderam na divisa entre uma consciência feminista e uma identidade feminina era preciso ser mais homem que o homem. Através da análise de conceitos do feminino, feminismo, junkie e de Rebordosa apresentados no dicionário Houaiss, de artigos que trazem abordagens históricas e sociológicas e outros mais subjetivos de cunho psicológico e filosófico reafirmo a ideia de Angeli de que Rê bordosa era um corpo estranho no movimento machista e feminista propondo uma leitura nas entrelinhas e aponto a personagem como aquela que carrega a tragédia e o prazer de ser mulher em um novo mundo, “não nasci para ser a cura e sim a doença”, já dizia a personagem, ao tentar desvendar quem é Rê Bordosa é possível se traçar o perfil das mulheres que perderam a identidade na busca por um lugar ao sol, que na euforia da liberdade sexual, reproduziram o comportamento do macho que tudo podia e a ninguém devia satisfação.

## **IMAGENS SEQUENCIADAS, TRAÇOS EM MOVIMENTO: AS REPRESENTAÇÕES DO COTIDIANO NAS CHARGES BRASILEIRAS DO INÍCIO DO SÉCULO XX**

Marilda Lopes Queluz

O objetivo deste trabalho é estudar o uso de imagens sequenciadas nas caricaturas brasileiras do início do século XX, especialmente nas charges de costumes. Na tentativa de representar o cotidiano, as charges brasileiras utilizaram-se de estratégias gráficas para traduzir os efeitos das reformas urbanas e inovações técnicas (trens, telégrafos, telefones, gramofones, luz elétrica, bondes elétricos, cinematógrafos, zincografia, fotografia, novos processos de impressão, entre outras), instauradas pelo projeto modernizador da República. Na constituição do discurso da mídia impressa, o humor gráfico desempenhou um importante papel para o imaginário e as concepções sobre as transformações sociais da vida nas cidades. As charges atuavam como narrativas, contrapondo diferentes significados para as mudanças que surgiram com as máquinas, com o ritmo industrial, com a urbanização. Assumindo o papel de tradução das novas experiências urbanas e das notícias diárias, pelo viés da ironia e da ambiguidade, as caricaturas exploravam recursos visuais para simular a velocidade do trânsito, o movimento da multidão nas ruas e calçadas, as mudanças nas fachadas, nos comportamentos. Desenhistas como Raul Paranhos Pederneiras, Belmonte, Calixto Cordeiro e o curitibano Mario de Barros usaram elementos dos quadrinhos, como imagens sequenciadas, por exemplo, para reinventar a simultaneidade de tempos e espaços vividos, justapondo e rearticulando os usos e apropriações dos artefatos e da cidade. Para Diana Donald (1996), as próprias caricaturas são artefatos complexos que dão visibilidade às contradições das práticas culturais de uma dada época, não apenas como reflexo do social, mas ajudando a constituir e divulgar essa visibilidade. Essa pesquisa tem caráter interdisciplinar, buscando a compreensão das representações através da análise discursiva das imagens, onde o conteúdo narrativo, a linguagem e o contexto histórico são vistos como uma unidade expressiva e dialógica, forjadas na materialidade do desenho, na apropriação de outras linguagens e entre os vários níveis do texto.

## **EL ÚLTIMO SUEÑO DE GARDEL. MITO, IDENTIDAD Y MODERNIDAD EN LA OBRA DE JOSÉ MUÑOZ Y CARLOS SAMPAYO**

Federico Reggiane e Pablo Turnes

Objetivo: Analizar la obra Gardel como lectura del devenir identitario argentino. Fundamentação teórica: La identidad vendría a estar dada por la ambigüedad y la división (campo/ciudad; moderno/atrasado; criollo/extranjero), que encuentra en fórmulas oximorónicas la dinámica de su construcción y sentido. Metodología: Se propone leer esas tensiones en la materialidad del grafismo (en el recorrido que va de la línea fuertemente descriptiva a la mancha) y en la construcción de las secuencias: en el modo en que el corte de montaje pone en crisis una continuidad que remite a la inteligibilidad del relato tanto como a la inteligibilidad de la nación como comunidad coherente. Resultados parciais/conclusões preliminares: La visión crítica de EL mito argentino que funda la cultura de masas, mito y acontecimiento al mismo tiempo, y que en su ambigüedad encuentra su dinámica y también una forma de posicionarse históricamente. Resumen: El presente trabajo examina el Carlos Gardel desde una óptica doble. Por una parte, en el recorrido temático que propone, y que concentra en la figura de Gardel una serie de oposiciones que están en el centro de las disputas sobre la imaginación de la Nación Argentina: el campo y la ciudad, los criollos y los inmigrantes, lo masculino y lo femenino, la tradición y la modernización tecnológica y social, el folclore y la cultura de masas, el idioma nacional y el español neutro, el nacionalismo y el imperialismo. Por otra parte, se propone leer esas tensiones en la materialidad del grafismo (en el recorrido que va de la línea fuertemente descriptiva a la mancha) y en la construcción de las secuencias: en el modo en que el corte de montaje pone en crisis una continuidad que remite a la inteligibilidad del relato tanto como a la inteligibilidad de la nación como comunidad coherente. Entre lo que se muestra y lo que se oculta se va construyendo el camino que en un punto se vuelve para mirar el horizonte desde donde se ha partido. Lo que se ve, nos dicen los autores, será lo que determine esa la dirección futura. Y el punto de partida está siempre en el presente. Gardel es una obra de su momento, porque interroga la realidad argentina de principios del siglo XXI: la de un país indefinido e incierto, que vuelve a interrogarse acerca de qué implica ser argentino, y qué posibles respuestas pueden ser reveladas. Entre el trazo fino del lápiz y el oscuro manchón de la tinta, entre la imagen y la palabra, entre el espacio entre viñetas, Gardel se presenta como una obra compleja, vital, y – por qué no decirlo –, argentina.

## **MINORIAS RACIAIS X MAIORIAS EXCLUÍDAS: O PAPEL DO NEGRO. AS REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DE RAÇA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Romildo Sérgio Lopes

Este texto visa apresentar uma abordagem exploratória acerca das representações sociais de raça nas Histórias em Quadrinhos americanas comercializadas no Brasil. O foco nesse trabalho é observar como os afro descendentes são apresentados em relação a 3 paradigmas diferentes: interno (o personagem em relação ao mundo representado que faz parte), intra cultura (em relação ao contexto criado), extra cultura (em relação a adaptação à cultura brasileira). Por representações sociais entendemos como modalidade de conhecimento prático orientados para a comunicação e para a compreensão do contexto social (Jodelet, 1985). Formas de conhecimento estas, que se manifestam sob a forma de imagens, conceitos, categorias, teorias, etc. Sendo socialmente elaboradas e compartilhadas, ou seja, fenômenos sociais que contribuem para a construção de uma realidade comum, que possibilita a comunicação. Buscaremos apresentar os pontos convergentes e divergentes entre os 3 eixos apresentados, bem como iniciar um diálogo sobre o situação das Histórias em Quadrinhos expatriadas e ressignificadas atualmente em circulação no mercado nacional. As Histórias em Quadrinhos são por sua natureza uma linguagem híbrida que se formou plenamente na segunda metade do século XIX e rapidamente ocupou seu espaço entre os meios de comunicação. Atualmente reclama para si o reconhecimento de um campo autônomo nas artes, sem, contudo, deixar escapar seu interseco com outros campos. Em especial a comunicação, que hora será nosso guia. Nossas premissas nesse estudo é explorar como o negro é apresentado e o quanto essa apresentação pode, em algum termo, criar identidades ou reforçar preconceitos por meio dos estereótipos clássicos de minoria racial nos Estados Unidos ou maioria excluída dos processos produtivos e acesso aos bens de consumo e culturais aqui no Brasil.

## CONSTRUINDO IDENTIDADES EM CONTEXTO DE MIGRAÇÃO: O CHINÊS AMERICANO DE GENE YANG

Stella Montalvão Ferras

Neste artigo, partimos da concepção de que o ser humano estabelece sua identidade a partir da cultura em que está inserido. A cultura é seu próprio constituinte, ela “não é apenas um ornamento da existência humana, mas uma condição essencial para ela — a principal base de sua especificidade.” (GEERTZ, 1978, p. 59). Dessa forma, construir a si mesmo como uma identidade inserida em um contexto social e cultural é um processo que supõe lidar com as diversas configurações de poder presentes na sociedade. E em um contexto de migração, esse processo de construção de identidade, entendida como “esse ser percebido que existe fundamentalmente pelo reconhecimento dos outros” (BOURDIEU, 2001, 117), pode ser bastante complexo. Se, como afirma Said, a experiência do imigrante é “uma fratura incurável entre um ser humano e um lugar natal, entre o eu e seu verdadeiro lar” (2003, p.46), no que se refere ao imigrante de 2ª. geração (aquele nascido no lugar para o qual seus pais imigraram), sua própria identidade pode se construir como fratura, posto que ela deverá se constituir a partir do contato de duas culturas diferentes que, muitas vezes, não se aceitam mutuamente. Nesse processo, o imigrante de 2ª geração poderá sofrer a pressão pelo aculturamento, ao mesmo tempo em que vivenciará as cobranças de fidelidade de seu grupo de origem e a estigmatização decorrente de a cultura de suas origens ser vista “como um atributo profundamente depreciativo” (GOFFMAN, 2008, p. 13) pelo grupo em que está inserido. Diante desse dilema, a superação dessa fratura pode surgir da integração de experiências de ambas as culturas em amálgamas, em híbridos constituídos a partir de: “processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas” (CANCLINI, 2003, p. xix). É a partir dessas considerações que se pretende analisar O Chinês Americano, narrativa gráfica ficcional, mas de contornos autobiográficos, escrito por Gene Yang, um norte-americano de origem asiática. A proposta desse trabalho é a de destacar como algumas das situações de fraturas e de amálgamas em que se constroem os personagens e o enredo foram representadas, no sentido de desvelar a forma como o autor se utilizou de uma narrativa gráfica, forma em si mesma híbrida, para revelar facetas diversas de uma identidade fragmentada em um contexto de migração.



## **QUADRINHOS E JORNALISMO**



## **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA PRÁTICA DO JORNALISMO**

Adaci Aparecida Oliveira Rosa da Silva

Ler ou se imaginar lendo as histórias em quadrinhos, desenhar e escrever suas próprias aventuras são atividades que jovens escolares se propõem, mesmo aqueles que têm pouco domínio da arte do desenho ou do uso da linguagem. O ser humano é um ser social, é um ser comunicante, a comunicação é expressão de vida. A educação, desde a infância, atua por intermédio do imagético, valendo de práticas de representação a fim de “dar sentido de”, tornar cognoscível a realidade a partir dos referenciais da vida social a qual o indivíduo pertence. O processo do conhecimento se naturaliza mediante a apropriação do simbólico, da interpretação e compreensão de significados tanto das imagens quanto dos textos. A informação localiza o sujeito no seu status social e político. A experiência sóciopolítica se dá no cadinho diário da convivência, das relações diretas e indiretas do sujeito com meio, no uso das suas ferramentas e meios de mediações, dessa comunicação que informa, mas que conforma ideias e posições. O jornalismo resguarda esta tarefa de relatar, informar e tornar público. O jornalismo que hoje conhecemos nasceu sobre os moldes dos ideais iluministas, que exigiam reforma ao invés de revolução, utilizando o jornal impresso como principal instrumento. A necessidade social da informação produziu o jornalismo que assumiu o papel de divulgador de conhecimento. A predominância do texto foi superado pelo imagético neste gênero, o impresso, mas alguns itens permanecem intocados, é o caso das “tirinhas, ou charges” que temos nos editoriais do jornais. O objetivo deste estudo está orientado em buscar no editorial de um veículo de grande circulação, neste caso o jornal Folha de São Paulo, tirinhas, ilustrações ou charges que âmbito da Análise do Discurso de linha Francesa referencie os aspectos sócio-políticos. Dado que na Análise do Discurso é importante o contexto sócio-histórico e o linguístico, e como no jornalismo encontramos esta especificidade, pretende-se discutir a relevância e a contribuição dos quadrinhos na elaboração do discurso crítico que se faz para a sociedade no editorial de um jornal impresso. O recorte temporal proposto abarca publicações do ano de 2010 até o início de 2011. A pesquisa traz exemplos de quadrinhos que tomam o lugar dos textos, embora na pauta de discussões não são ilustrações de textos, mas têm independência. São estes casos que desejamos estudar e analisar o seu discurso inerente.

## **HENFIL, METÁFORA DA REALIDADE**

Andréia da Silva Martins

Objetivo - Traçar um paralelo entre a profissão de chargista e a do jornalista, ambas exercidas por Henfil, além de mostrar o que ele trouxe de novo ao universo das charges, os elementos que faziam parte da sua criação, os assuntos e a linguagem usada para abordá-los, uma revisão de sua obra e assim, mostrar como ele exerceu a profissão de jornalista por meio do traço, destacando sua relação quase visceral com a política nacional naquele momento específico. O presente trabalho foi resultado de um livro-reportagem feito para o Trabalho de Conclusão da minha graduação. Fundamentação teórica - Para realizar o presente trabalho serão levantados os seguintes temas: jornalismo literário; principais jornais do período 1964-1985, contexto da ditadura militar no Brasil e seus efeitos na imprensa bem como uma revisão da produção de charges no Brasil, só para citar alguns. Metodologia - O método de pesquisa usado para este trabalho foi o qualitativo. Já usando o método exploratório, foi feito um levantamento de fontes secundárias através de arquivos bibliográficos, documentais e de pesquisas efetuadas, além de novas entrevistas com personagens e pessoas que acompanharam de perto a carreira de Henfil. Resultados parciais/conclusões preliminares - Durante muito tempo a charge e a caricatura não foram vistas como gêneros jornalísticos. No entanto, revendo e avaliando o trabalho e o conteúdo da obra de Henfil – tanto a sua produção para os jornais, as tiras, quanto as literárias – é que temos nesses dois estilos um claro exemplo do jornalismo, o que é provado na obra com base em critérios estabelecidos por manuais, outros jornalistas e pela comparação direta entre os dois gêneros.

## HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA NOVA E INOVADORA LINGUAGEM JORNALÍSTICA

Eduardo Francisco de Lima

O jornalismo se tornou em muitos aspectos uma linguagem fora do cotidiano do público. Assim como o “New Journalism” aproximou a linguagem jornalística da fala rotineira das pessoas daquele período, acredito que o mesmo deve ser feito hoje. Atualmente diários esportivos e telejornais urbanos causam maior identificação e interação com o público do que jornais de âmbito nacional e com temas políticos, econômicos e os que realizam matérias com linguagem sofisticada. Por outro lado jornalistas esportivos alcançam grande interação com seu público alvo, tanto para o bem como para o mal. Vide o blog de Juca Kfourie que já recebeu mais de 45 milhões de visitantes e a campanha avassaladora do “Cala boca Galvão”, assim como jornais urbanos como SPTV e alguns jornais classificados como sensacionalistas, como o Brasil Urgente, atinge milhares de pessoas que prestam atenção no que os jornalistas dizem e escrevem, criando uma identificação e fidelidade com o público. A explicação na maioria das vezes é de que se tratam de assuntos polêmicos e da preferência popular, o que explicaria seu sucesso, mas raramente se fala da linguagem, se existe algo que possa ser feito para inovar na forma de transmitir a notícia e alcançar o público, independente do âmbito abordado. O twitter é uma prova disso. Lá não é necessário ser um astro de futebol para angariar milhares de seguidores, jornalistas também o fazem, jornalistas de todos os meios e veículos de comunicação, e não aderem a essa ferramenta da internet apenas para falar de sua vida pessoal, utilizam para veicular suas notícias em uma sentença de apenas 140 caracteres e com linguagem acessível a todos. Com o sucesso dessa forma de se noticiar, não seria o caso de mudar ou encontrar novos espaços que possam, não apenas atingir audiência, mas sim que todos possam prestar atenção naquilo que está sendo veiculado. Acredito que os quadrinhos são o espaço perfeito para isso. Uma nova linguagem e com um código de censura menos repressor e criativo do que o jornalismo convencional, algo semelhante ao jornalismo de Art Spiegelman em Maus ou o jornalismo sarcástico, mas não menos verdadeiro de Spider Jerusalem de Warren Ellis em Transmetropolitan. Um espaço onde metáforas poderiam ser usadas mais livremente, mas com textos sérios e densos sobre os assuntos que abordar, utilizando todos os tipos de linguagem, inclusive para algumas liberdades linguísticas não aceitas nos outros meios de expressão. Meu objetivo é demonstrar que os quadrinhos podem ser inseridos como uma nova forma de jornalismo com uma nova linguagem que pode alcançar a todos e em todas as categorias. Como “Maus” que até hoje tem a capacidade de falar sobre o Holocausto e, com sua linguagem única e definitiva encontrada nos quadrinhos, consegue despertar a atenção de um adolescente de 12 anos ou de um adulto fanático pelo seu time de futebol. Algo que os jornais de hoje, com suas matérias sérias e músicas fúnebres de fundo, não conseguiriam.

## UBALDO, O PARANOICO: JORNALISMO EM TIRINHAS

Juliana de Souza Leuenroth

O jornalismo em quadrinhos de Ubaldo, o paranóico O desenhista Henrique de Souza Filho, Henfil (1944 - 1988), é até hoje notável dentro do humorismo nacional, graças aos seus personagens e a participação ativa na militância contra a ditadura militar através de seus quadrinhos, publicados em importantes periódicos, dentre eles, O Pasquim, famoso jornal de oposição à ditadura. Dentre tantas criações, Ubaldo, o paranóico representava os universitários urbanos. Criado em outubro de 1975, o personagem mostra o medo da perseguição política e das prisões sem critérios cometidas durante a ditadura. Suas tirinhas foram publicadas semanalmente na revista Isto é entre 4 de maio de 1977 a 20 de agosto de 1980. Ao olharmos esse conjunto de tirinhas para a Isto é, temos um painel muito vivo dos últimos anos de chumbo, desde o auge da paranóia, quando até quem teoricamente não praticara nada contra o regime temia as ações militares; o movimento pela Anistia; a direita invertendo os papéis, partindo para a clandestinidade; até a abertura política, quando o paranóico perde a razão de sê-lo e começa a minguar nas páginas do periódico. Muitas vezes essas tirinhas são vistas apenas como um “documento histórico” sobre o período ditatorial. No entanto é preciso lembrar que Henfil as produziu enquanto os acontecimentos se desenrolavam. Portanto, deve-se considerar de que forma elas foram absorvidas pela sociedade e qual a intenção do autor ao fazê-las. As tirinhas de Ubaldo, o paranóico não são reportagens convencionais, como a definição tornou popular, com lead, fontes e que valoriza a imparcialidade e objetividade. Porém,

cada uma delas pode ser considerada uma espécie de relato. O artifício do testemunho também é bastante utilizado por outros artistas que fazem “jornalismo em quadrinhos”, além de ser uma importante ferramenta para o Jornalismo Literário. O “jornalismo em quadrinhos” se assemelha muito aos ideais do Jornalismo Literário. Ambas utilizam o recurso do testemunho, personagens que atuam na história e descrição dos ambientes, para contextualizar os acontecimentos, dentre outros recursos que visam humanizar a notícia para aproximá-la dos leitores. As fronteiras entre jornalismo e quadrinhos são muito tênues e flexíveis. Isso talvez aconteça porque ambos são meios de comunicação criados a partir de uma estética mais contemporânea, o que exclui as normas estéticas tradicionais, pois devem representar sua época e mudar de acordo com as mudanças na sociedade.

## **O DISCURSO DA REPORTAGEM EM QUADRINHOS DE JOE SACCO**

Juscelino Neco de Sousa Júnior

**Objetivo:** O artigo tem como objetivo principal empreender uma investigação sobre o discurso da reportagem em quadrinhos de Joe Sacco, compreendida como uma manifestação particular que vincula uma prática jornalística tradicional a uma forma de expressão artística. Constituindo-se como um resumo da dissertação intitulada “Imagem, narrativa e discurso da reportagem de Joe Sacco”, concluída em 2010 no Programa de Pós-Graduação e Jornalismo da UFSC, a publicação tem ainda como objetivo a divulgação junto à comunidade acadêmica dos resultados obtidos no decorrer da pesquisa. **Fundamentação teórica:** O artigo vale-se principalmente das formulações teóricas de Michel Foucault, com ênfase na arqueológica. Considerando que a análise do discurso é multidisciplinar por excelência, também aliamos diferentes proposições teóricas do campo do jornalismo (reportagem, gêneros e teoria do jornalismo), da arte (pictografia e psicologia do receptor), da teoria dos quadrinhos (história, gêneros, estilos e construção de narrativa sequencial) e do cinema (narrativas visuais e documentário) para ampliar a compreensão das características formais desse estilo de reportagem. **Metodologia:** Considerando a opção teórico-metodológica pela análise do discurso aproximada do pensamento Foucaultiano, o método arqueológico impõe-se como alternativa. Desse modo, tentamos determinar o funcionamento discursivo da reportagem em quadrinhos articulando os enunciados encontrados no corpus empírico (as reportagens Palestina, Área de Segurança Gorazde e Uma história de Sarajevo) com a formação discursiva do jornalismo. **Resultados parciais/ Conclusões preliminares:** No que se refere à análise discursiva da reportagem em quadrinhos de Joe Sacco encontramos indícios concretos da sujeição do caráter “artístico” da manifestação a uma modalidade enunciativa e narrativa calcada na prática jornalística. O jornalismo, como uma formação discursiva e um dispositivo consolidado socialmente, determina o surgimento de funções enunciativas que adéquam a reportagem em quadrinhos a padrões narrativos e visuais que afastam esse modelo de reportagem de modelos de transgressão às normas.





## **QUADRINHOS E LINGUAGEM**



## **ASTERIX EM TRADUÇÃO: DA FRANÇA PARA A INGLATERRA E PARA O BRASIL**

Adriano Clayton

Este trabalho tem por objetivo analisar as traduções do álbum de História em Quadrinhos (HQ) Asterix chez les bretons, criado por René Goscinny e Albert Uderzo em 1966, para o português do Brasil (“Asterix entre os bretões”, tradução de Jorge Faure Pontual) e para o inglês (Asterix in Britain, de Anthea Bell e Derek Hockridge). A decisão de investigar esse tipo de tradução vem do apreço por quadrinhos – especialmente os que narram as aventuras de Asterix – e da consideração da necessidade de ampliar as pesquisas nesse campo, haja vista o crescente interesse do público brasileiro por HQs estrangeiras. A partir da comparação entre as traduções, buscamos, com base em Barbosa (2004), os procedimentos técnicos e mecanismos mais utilizados pelos tradutores para adaptarem os textos dos balões da história original, pontuados de alusões, provérbios, expressões idiomáticas, caricaturas, clichês, onomatopéias, nomes de lugares, e muitos estereótipos. Outro desafio do tradutor é lidar com a interferência de sua visão de mundo, etnocêntrica (Berman, 2007), ao mesmo tempo em que procura traduzir também o modo como os gauleses veem os britânicos (e vice-versa), de forma a captar esse estranhamento necessário para fazer rir – o bordão “esses romanos são loucos”, por exemplo, que se transforma em “esses bretões são loucos”, durante a aventura. Além de lidar com a língua de partida (o francês) e as línguas de chegada (português e inglês), os tradutores precisam levar em conta, na sua interpretação (Eco, 2004), as ilustrações – os desenhos genialmente “animados” de Uderzo –, que não podem ser alteradas, e também precisam ser “traduzidas”, uma vez que o efeito humorístico dessas HQs muito decorre da relação complementar entre imagem e texto (Cagnin, 1975), que materializa, de forma bastante crítica, o ambiente, as posturas e os gestos culturalmente marcados (alguns deles estereotipados) e datados (referências ao cenário político e cultural dos anos 1960 – os Beatles, o projeto da construção do túnel ligando Inglaterra e França, entre outros).

### **QUADRINHOS: PROPOSIÇÕES E DEBATES**

Alex Caldas Simões e Lucas Piter Alves Costa

O que são Quadrinhos? Para Eisner (1999), os quadrinhos são vistos como uma arte sequencial. Para McCloud os quadrinhos podem ser definidos como: “imagens pictóricas justapostas e outras em sequência deliberada destinada a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (1995, p. 9). Diante desses conceitos, os quadrinhos assumem o caráter de uma linguagem muito particular, que pode compartilhar elementos de outras linguagens já bastante popularizadas como o cinema, o teatro e a literatura. Alguns autores, como Cirne (1970), Eisner (1989), Acevedo (1990) e Eco (1993), compartilham a ideia de que os quadrinhos constituem uma linguagem autônoma. Nessa esteira, Ramos (2007, 2009) defende em suas pesquisas que os quadrinhos podem ser considerados como um hiper-gênero, um grande rótulo, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades. Isso significaria dizer que tiras cômicas, cartum e charge, por compartilharem a linguagem dos quadrinhos, pertenceriam aos gêneros dos quadrinhos, aqueles que se propõem a compor um texto narrativo dentro de um contexto sociolinguístico interacional (Cf. RAMOS, 2009). Por essa razão a ilustração e a caricatura, segundo o próprio autor, não poderiam ser consideradas como gêneros dos quadrinhos. Já Simões (2010) acredita que os quadrinhos podem ser vistos como uma semiótica particular que se caracteriza pela conjugação de palavra e imagem (desenho), que requereriam dos leitores/produtores de textos uma habilidade de interpretação conjunta entre o verbal e o visual. Esse conceito, portanto, diferentemente dos precedentes, inclui a caricatura e outros, como um gênero do discurso que se constrói através da semiótica dos quadrinhos. Diante desses conceitos, em nosso trabalho, pretendemos realizar uma breve revisão de literatura sobre o conceito de Quadrinho, buscando perceber suas aproximações e distanciamentos, o que inclui a resenha dos conceitos aqui brevemente delineados, além de apontarmos outras possíveis indagações sobre o conceito de Quadrinhos, baseadas em suas condições de enunciação. A fim de cumprirmos esse objetivo apresentaremos ainda exemplos elucidativos desses conceitos e indicaremos maneiras teórico-metodológicas de instrumentalizar tais proposições.

## **HOLLOW FIELDS – A EXPLORAÇÃO DA LINGUAGEM DO MANGÁ PARA ALÉM DO CONTEXTO SOCIO-CULTURAL JAPONÊS**

Ana Carolina Pereira

Objetivo - Descobrir, com base na análise do mangá Hollow Fields de Madeleine Rosca, os motivos que levam um autor originário de um contexto cultural e geográfico diferente do japonês se apropriar da narrativa característica do mangá para criação de sua história em quadrinhos. Fundamentação teórica - Sonia Bibe Luyten, brasileira, pesquisadora da USP e autora do primeiro artigo acadêmico sobre mangás. Sua tese de Doutorado foi publicada posteriormente no livro Mangá: o Poder dos Quadrinhos Japoneses, que se tornou referência de pesquisa para a compreensão da origem da estética do mangá como a conhecemos. Scott McCloud, americano, é um dos maiores teóricos de quadrinhos do ocidente. Quadrinista experimental, ele se destacou pela série de livros Desenhando Quadrinhos, Desvendando os Quadrinhos e Reinventando os Quadrinhos, nos quais aborda os quadrinhos sob suas diversas facetas e contextos culturais em que se encontram. William Erwin Eisner, americano, foi o pioneiro em elevar as histórias em quadrinhos a uma forma de arte, através de suas narrativas complexas e de alto teor literário, como The Spirit, O Edifício e O Nome do Jogo. Seu livro Quadrinhos e Arte Sequencial é uma referência completa sobre a arte de contar uma história através de desenhos e balões de fala, contendo conceitos fundamentais para qualquer estilo de narrativa. Cristiane Saito, brasileira, pesquisadora da cultura pop japonesa, participou da fundação da Associação Brasileira de Desenhistas de Mangá e Ilustrações (ABRADEMI) em 1984, se tornando presidente em 1996. Suas pesquisas resultaram no livro Japop – O Poder da Cultura Pop Japonesa, o primeiro livro brasileiro a focar esse tema já investigado amplamente no exterior. Metodologia - A pesquisa teórica será feita com base nos livros dos autores escolhidos e também englobará outros livros, periódicos, artigos e matérias que contenham dados atualizados, sendo do tipo Exploratória. Resultados parciais - Depois de décadas estando restrito a um pequeno grupo, o mangá começa a mostrar sua face mundo afora. Sem os vícios impostos pela produção massiva do país onde foi concebido, o mangá pode estender e amadurecer sua estrutura formal e abranger uma infinidade ainda maior de assuntos - mesmo dentro do Japão, inúmeros públicos-alvo continuam sendo contemplados por histórias em quadrinhos especificamente voltadas a eles: quem dirá quantos outros não poderão ser atingidos com a expansão do estilo pelo mundo. Mas para que isso aconteça, é necessário compreender o mangá como linguagem, além das questões superficiais como olhos gigantes e cabelos coloridos. Madeleine Rosca é um exemplo desse movimento emergente, através da qual pode-se lançar um novo olhar sobre o quadrinho ocidental contemporâneo.

## **KRAZY KAT, DE GEORGE HERRIMAN – O QUE AQUILO SIGNIFICA?**

Antonio Vicente Seraphim Pietroforte

Em Português, estranhamento quer dizer admiração, espanto diante de algo que não se conhece ou não se espera. Muitas belezas são estranhas – Betty Davis, Jackson Pollock, Ornette Coleman são tão estranhos! – o estranhamento, entre outros motivos, deriva de certa incompreensão semiótica. No universo da significação humana, não há objeto fora da linguagem; enquanto significação, é na linguagem que esse objeto se define. Desse ponto de vista, a significação emana da linguagem, inclusive as valorizações semânticas capazes de determinar os limites e os alcances da beleza; por meio da linguagem, são formados os valores que tornam a estética um campo semiótico tão tumultuado. No universo das histórias em quadrinhos, entre as obras mais estranhas estão as histórias de Krazy Kat, de George Herriman. Nossa comunicação trata desse estranhamento; pretende-se, em uma abordagem semiótica, mostrar modos específicos de construir a realidade na obra de Herriman, capaz de determinar seu estilo tão singular. Tradicionalmente, distingue-se a significação em denotação e conotação. O primeiro é dito objetivo e adequado, reservando-se para o segundo as características de subjetividade e de ser desvio estilístico do uso denotativo. Denotação e conotação, enquanto questões discursivas, são os limites em que a linguagem funciona entre dois efeitos básicos de sentido, gerando-se dois tipos básicos de articulação da realidade: há discursos referenciais, predominantemente denotativos; e discursos míticos, com predomínio da conotação. Nos discursos referenciais, a linguagem é enfatizada em sua função representativa, em que cabe a ela o papel de construir efeitos de sentido de realidade; contrariamente,

nos discursos míticos, a linguagem é enfatizada em sua função construtiva, em que cabe a ela o papel de construir visões de mundo. É possível, ainda, negar as duas funções, totalizando quatro regimes de articulação da realidade: o discurso pode, em princípio, articular a realidade de acordo com a função representativa, contudo, a qualquer momento, pode negar a adequação construída entre a linguagem e a representação do mundo, e introduzir incoerências nessa relação que orientam o discurso rumo ao absurdo; contrariamente, na negação da função construtiva, o discurso parte do universo dito fictício para introduzir elementos capazes de negar seu estatuto de invenção e mito. Em seus estudos sobre essa problemática, J. M. Floch propõe chamar à afirmação da função representativa, discurso referencial; à afirmação da função construtiva, discurso mítico; à negação da função representativa, discurso oblíquo; e à negação da função construtiva, discurso substancial. Partindo da hipótese de trabalho de que, em Krazy Kat, Herriman se vale de uma engenhosa articulação da realidade, que geram efeitos de estranhamento, nossa comunicação se concentra em descrever, por meio da aplicação do modelo exposto, como isso se dá em seus quadrinhos.

## **PRODUÇÃO DE SENTIDO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS - NÍVEIS DE LEITURA E TIPOLOGIA DE LEITORES**

Augusto Cezar Barbosa Figliaggi e José Seraphim Bertoloto

Esta pesquisa observa as Histórias em Quadrinhos sob uma ótica que vislumbra a manifestação como uma linguagem que abarca uma fruição transitória entre a percepção semântica da Literatura e das Artes Visuais. Devido a esse trânsito de linguagens, a margem das possibilidades de produção de sentido é vasta, e implica em diferentes tipologias de leitores que se apegam em níveis diversos de interpretação de uma mesma história. É justamente por unificar duas manifestações artísticas distintas, que os quadrinhos emergem como uma linguagem com sintaxe e semântica próprias; ou seja, a plenitude da fruição de uma obra dessa linguagem só é possível conjugando todos os seus elementos, não só a narrativa textual, nem só a imagética, mas as duas juntas. Contudo, alguns leitores se apegam mais a certas características do que a outras. Assim sendo, a pesquisa se orientará investigar o objeto de estudo dialogando com o pensamento de Lúcia Santaella que aponta três distintos grupos de leitores: o contemplativo, o fragmentado e o imersivo. O diálogo os tratará de acordo com o modo como fruem as Histórias em Quadrinhos. A investigação traçada se apoiará na semiótica pierciana, que coloca que para cada signo existe um objeto referente e um segundo signo criado pelo interpretante, e que o processo de produção de sentido só se dá sob esses três elementos. Isso permitirá observar essas diferentes possibilidades de significação de uma HQ; a fim de entender o que condiciona o texto e a imagem em sua significação. Para isso amostras de obras dessa linguagem artística serão observadas, e suas possibilidades de leitura analisadas sob um aporte teórico semiótico que possibilite perceber como cada elemento - seja linguagem visual ou textual - influencia na percepção de sentido da história. Até então a hipótese é que nessa dinâmica os leitores contemplativos são aqueles que recebem as Histórias em Quadrinhos tanto pela história, como pela manifestação estética/poética da imagem; os leitores moventes acabam usufruindo as HQs mais como suportes comunicativos, interessados mais pelo conteúdo da narrativa textual do que pelo apelo artístico visual; e, por fim, os leitores imersivos, acabam transcendendo a obra em si, pois além de se relacionarem com ela acabam ressignificando-a.

## **GRAMÁTICA TENSIVA DAS HQS: POR UM ESTUDO DO FAZER MISSIVO**

Carolina Tomasi

Com base em um estudo comparativo entre duas HQs de Território de bravos de Luiz Gê, artista plástico paulistano, nosso objetivo é verificar em que medida as HQs “Futboil” e “Entradas e bandeiras” diferem estruturalmente. Uma das características das escolhas enunciativas do autor de Território de bravos, sujeito de papel, é produzir cada enunciado dos quadrinhos como se eles fossem um recorte sobre um movimento de câmera contínuo, distribuídos ao longo das páginas da obra sob análise. Os enquadramentos (aproximação e distanciamento) podem ser traduzidos em abertura e em fechamento, categorias semióticas, e não mera focalização de movimento de câmera do cinema, nem mera sequência

de imagens de HQs. Para nós, abertura e fechamento traduzem-se no conteúdo em emissividade e remissividade, categorias que subentendem a presença tônica ou não de um antissujeito (GREIMAS; COURTÉS, 1986). Daí nosso estudo apoiar-se na fundamentação teórica do fazer missivo dos quadrinhos como estruturante do sentido das HQs (cf. ZILBERBERG, 2006b). “Futboil” é uma HQ que contém em sua maioria quadrinhos emissivos, o que traduz um bom exemplo do movimento contínuo. Das sete HQs de Território de bravos, ela é a que melhor reproduz o movimento cinematográfico. Esse efeito de cinema é resultado, portanto, do elevado número de difusões em meio a um número reduzido de quadrinhos remissivos (concentrados). Alguns resultados parciais desse estudo comparativo podem ser apontados, portanto, com base em uma contagem de quadrinhos que foram classificados em “emissivos” e “remissivos”. Dessa forma, os quadrinhos, em sua maioria remissivos, dão à “Entradas e bandeiras” o estatuto de arte, em que cada fechamento e cada concentração tem o intuito de conservar o objeto semiótico, fazendo durar o plano da expressão, como faz o classicismo por meio da desaceleração. Os enunciados de “Entradas e bandeiras”, de um lado, fazem o enunciatário parar, delongar os olhos na “escultura” de cada quadrinho. “Futboil”, por outro lado, com suas aberturas e emissividade, leva o enunciatário a correr os olhos sobre cada quadrinho, a cada virada de página, numa continuidade que só se esgota ao final da HQ, o que configura um efeito de sétima arte. A aproximação de “Futboil” com o cinema apoia-se particularmente no tratamento que este último dá ao tempo e ao espaço. A remissividade (fechamento) não é aleatória, mas, como já dissemos, é regulada conforme a emissividade (abertura). Apresentamos algumas conclusões prévias deste estudo comparativo: (a) a emissividade está para difusão, que está para aceleração, que está para o cinema, que está para “Futboil”; (b) a remissividade está para concentração, que está para desaceleração, que está para a escultura clássica, que está para “Entradas e bandeiras”. Por fim, ao escolher a dominância da difusão, o enunciador de “Futboil” opta por apresentar um quadro de ações, verbalizado, configurando a vida cotidiana na cidade. Ao optar pela dominância da concentração, o enunciador de “Entradas e bandeiras” apresenta-nos um quadro de passionalizações, nominalizado, que configuram, de certa forma, o conflito entre a opressão dos deveres do homem e a liberdade da arte.

## **ATRAVÉS DE ALICE IN SUNDERLAND**

Chantal Herskovic e Akemi Ishihara Alessia

**Objetivo** - Esta proposta visa aprofundar o estudo sobre a relação intermediária entre duas mídias distintas: livro e as histórias em quadrinhos. No caso, pretende-se estudar uma obra adaptada da literatura para as histórias em quadrinhos, abordando os conceitos da intermedialidade na transposição intersemiótica, na releitura e na intertextualidade, se concentrando na evolução da linguagem das histórias em quadrinhos desde seus primórdios até a contemporaneidade, como é apontada pelo autor ao longo da obra. A obra ser analisada neste estudo seria *Alice in Sunderland: An entertainment* de Bryan Talbot. A obra trata de uma releitura de *As aventuras de Alice no País das maravilhas* e *Alice através do espelho*, de Lewis Carroll, que resultou em uma novela gráfica em que o texto escrito se justapõe com as imagens – desenhos, transposições das ilustrações originais e novas. O autor inova com uma narrativa gráfica que elimina elementos próprios das histórias em quadrinhos para criar novas formas de contar uma história.

**Fundamentação teórica** - Para trabalhar os conceitos de intermedialidade serão utilizados os textos de Claus Clüver. Para aprofundar a relação das referências intertextuais, serão analisados os textos de Umberto Eco. Além desses conceitos o autor também discute a questão da cultura de massa, da literatura e das histórias em quadrinhos, assim como textos de Douglas Kellner sobre a cultura da mídia e seu impacto na sociedade contemporânea e o conteúdo de diversas obras que compõe o panorama da cultura de massa.

**Metodologia** - Será feito o levantamento bibliográfico e o iconográfico em relação as obras de Lewis Carroll e também uma análise da obra a partir dos conceitos da intermedialidade e da evolução da linguagem dos quadrinhos, avaliando o aspecto visual e narrativo. A primeira análise é do texto literário, a segunda análise é do texto inspirado na obra literária, que aborda a transposição intersemiótica e a terceira etapa é a abordagem da linguagem das histórias em quadrinhos e seus elementos enquanto forma de narrativa de um texto misto e/ou intermediário.

**Conclusões preliminares** - Através da obra de Bryan Talbot é possível perceber a evolução da linguagem dos quadrinhos em um texto intermediário, que explora o uso das imagens e o entrelaçamento entre textos, fotos, desenhos e mapas e intertextos, criando um amálgama

de informações. Através do estudo desta obra, é possível traçar um panorama da evolução da linguagem dos quadrinhos para a contemporaneidade.

## **RELAÇÕES ENTRE OS FATORES SOCIAIS E GEOGRÁFICO E A EMERGÊNCIA DE TÓPICOS EM HQs**

Clara Coelho Mangolin

Este trabalho propõe-se a realizar uma análise da relação entre a linguagem das HQ's e fatores sociais (gênero e faixa etária) e geográfico (lugar de produção), com base no levantamento dos tópicos discursivos (Jubran, 2006). O corpus selecionado constitui-se de sete exemplares dos mercados de quadrinhos estadunidense e japonês (Patati e Braga, 2006), conforme listado abaixo. Buscou-se cobrir os públicos-alvo masculino e feminino, nas faixas etárias juvenil e adulta: "Naruto", de Masashi Kishimoto; "Fruits Basket", de Natsuki Takaya; "Wolf's Rain", de Keiko Nobumoto e Iida Toshitsugu; "Honey e Clover", de Chika Umino; "Batman e Lobo: Contágio Letal", de Sam Kieth; "Good as Lily", de Derek Kirk Kim e Jesse Hamm; "Watchmen", de Alan Moore e Dave Gibbons. A metodologia empregada inclui levantamento de quadros tópicos (Lins, 2008), tratamento qualitativo e quantitativo dos dados obtidos e análise comparativa entre as HQ's do corpus. A análise de "Fruits Basket", HQ pretendida para (e bem recepcionada pelas) mulheres, demonstrou que, ao contrário do que afirmam os estudos produzidos até o momento (Gravett, 2006), não há obrigatoriamente predominância do tema "relacionamento amoroso". Também destaca-se a presença de tópicos similares entre HQ's destinadas a públicos-alvo de gêneros diferentes, como o tópico da orfandade em "Naruto" e em "Fruits Basket". Nota-se também a maior presença de determinados tópicos, tais como violência explícita (mutilação ou assassinato de personagens), incesto e homossexualidade, nas HQ's voltadas para o público jovem - "Naruto", "Fruits Basket" e "Contágio Letal" - do que naquelas voltadas para o público adulto - "Wolf's Rain", "Honey and Clover" e "Watchmen". Também pode-se dizer que HQ's americanas e japonesas transitam pelos mesmos tópicos. Como exemplo, tem-se a questão do herói que tem uma missão ou meta a cumprir em "Naruto" e "Contágio Letal", ou da protagonista envolvida em dilemas pessoais, com amigos, família e escola, em "Fruits Basket" e "Good as Lily". Porém, a forma de tratamento destes tópicos tende a ser diferente entre mangás e comic books. Assim, em certa medida, esta pesquisa possibilitou o estabelecimento de novas hipóteses para os estudos das relações entre a linguagem das HQ's e as características sociais de seu público-alvo (gênero e faixa etária), hipóteses estas que, em certa medida, contestam os paradigmas estabelecidos até o momento (Gravett, 2006; Sabin, 1996; Schodt, 1986; Wright, 2001).

## **SEMIÓTICA EM SANDMAN**

Clarice Silva Pales

Objetivo - Identificar os signos presentes na série em quadrinhos Sandman com base na teoria semiótica peirciana, assim como analisar em qual categoria sónica o personagem Sandman se enquadra. Fundamentação teórica - Este trabalho apresenta um estudo aplicado da Semiótica nas histórias em quadrinhos. Utiliza-se a série Sandman como objeto de pesquisa e pretende-se resgatar o debate e propor uma interpretação do objeto. Durante o desenvolvimento da série nota-se a transformação do sonho nas diferentes classificações peirciana de signo que pode ser percebida pelo leitor através dos níveis de pensamento também classificados por Peirce. A linha de pesquisa de Peirce, segundo Santaella (2003), é a semiótica mais ampla, afirma que todas as realizações humanas estão no interior da linguagem e sua teoria busca entender os fenômenos e experiências que ocorrem com o ser humano. Dizem Francisco Machado Filho e Patrícia Thomaz (2005) que o Objeto e o Interpretante são partes do signo e podem ser internos ou externos a ele. O Ícone, relação de primeiridade do signo com o objeto, não tem significado próprio, é uma percepção vaga. O Índice, relação de secundidade do signo com o objeto, existe de fato, são sinais, indícios e remete a alguma coisa, inicia uma relação entre o signo e seu objeto. O Símbolo, relação de terceiridade do signo com seu objeto, é um pacto social, uma convenção estabelecida socialmente, é uma interpretação pronta, tem significado. Metodologia - A introdução terá uma visão geral da Semiótica e uma apresentação da teoria de Peirce. A série em quadrinhos Sandman será abordada em seguida,

mostrando sua importância na literatura e suas características principais. Para o desenvolvimento da pesquisa, serão relidos os volumes da edição encadernada da série Sandman publicada pela editora Conrad. E será realizada uma análise das características dos personagens e dos elementos que compõem as cenas e os quadros da série procurando enquadrar o personagem Sandman em uma das categorias peircianas de signo. Resultados parciais - O personagem Morpheus se caracteriza como símbolo, uma vez que personifica a ideia de sonho. Porém, ao ter o Sonhar como parte da sua constituição, Morpheus e o Sonhar se tornam índice porque indicam a existência do sonho. Mas ao considerarmos apenas o Sonhar, ele passa a ser ícone, pois não consegue caracterizar um sonho.

## **O MUNDO DE MAFALDA PELOS OLHOS DO LEITOR: CONTEXTO E CONHECIMENTOS ACIONADOS NAS TIRAS**

Daniella Kojol Paiva

Esta comunicação visa analisar o processo de compreensão das tirinhas de Mafalda por meio da Linguística Textual. A personagem foi criada pelo quadrinista argentino Quino na década de 60. Desde a época em que Mafalda surgiu até os dias de hoje, as tirinhas de Quino são lidas por crianças, jovens e adultos de todo o mundo, inclusive nas escolas brasileiras, pois está presente em cartilhas e bibliotecas do país, devido à inclusão do livro *Toda Mafalda* no PNBE (Programa Nacional Biblioteca da Escola), mantido pelo governo federal. Mesmo havendo esse sucesso por parte das tiras de Quino, surge uma problemática: será que a compreensão dessas tiras nos tempos de hoje se dá por completo? A análise será feita a partir da linha teórica da Linguística Textual, mais especificamente a trabalhada por Koch (2004) e Marcuschi (2008), e nos ajudará a refletir sobre o assunto, pois Mafalda se utiliza de muitas estratégias de referenciação, inferências, conhecimento de mundo, conhecimento partilhado, entre outros aspectos teóricos da área. Mafalda é uma personagem infantil que critica a política de sua época, o comportamento dos adultos, as guerras e muitos outros assuntos que permeiam o universo dos adultos. Pode-se dizer, então, que o conhecimento de mundo que Mafalda possui se dá por causa dos meios de comunicação, como a televisão, os jornais impressos e os rádios. Hoje, tende-se a ler as tiras da personagem sem se pensar o porquê de ela estar criticando certos assuntos. Por isso, é preciso que o leitor conheça a época à qual a personagem foi produzida, levando sempre em consideração o seu contexto socio-histórico. Por meio desta investigação iremos constatar a importância e a influência desses aspectos linguísticos para a compreensão das tiras de Quino.

## **A ANÁLISE DO DISCURSO E AS HQ'S**

Donizete Aparecido Batista

O presente trabalho pretende abordar alguns procedimentos da Análise do Discurso (AD) aplicados na análise de charges, tiras e cartuns. A obra escolhida faz parte de uma coletânea de cartuns de Angeli, reunidos e publicados no livro intitulado *Sexo é uma coisa suja*. Faz-se necessária uma breve discussão sobre a natureza do gênero Histórias em Quadrinhos (HQs). Para tanto a leitura de Bakhtin e suas concepções sobre gêneros discursivos são imprescindíveis, pois encontramos as bases teóricas para o entendimento do gênero, sua estreita ligação com as esferas de atividades humanas, bem como sua relativa estabilidade. Em se tratando especificamente do gênero HQ, em Pivovar (2007) lemos os preconceitos em torno das HQs, um gênero que até hoje enfrenta o estigma de ser classificado como sub-leitura e aí confinado apenas ao público infantil. Em Ramos (2007; 2009), uma análise sobre a linguagem dos quadrinhos e também a reflexão sobre a natureza multiforme das HQs, um gênero que, na realidade, abarca uma dezena de vários gêneros. Ramos ainda discute os limites imprecisos entre charge, tira e cartum. Para a análise dos cartuns serão utilizados os instrumentais metodológicos da AD. Para isso, conceitos como texto e discurso (Orlandi 2008). De Voese (2004), a compreensão dos cartuns como acontecimento ou seja, para que adquiram tal status são necessários alguns procedimentos de leitura, tais como: a determinação de suas condições de produção e quais são as vozes inscritas na sua superfície. Os temas tratados pela coletânea de Angeli escancaram os tabus relacionadas ao sexo. Assunto regulado por diversas agências (Igreja, Medicina). Os discursos engendrados por essas

instituições são denominados formações discursivas, são elas que determinam o que pode ou não ser dito. Possenti (1993) nos apresenta as ciências auxiliares que compõem o quadro epistemológico da AD. Além da análise dos recursos linguísticos utilizados na constituição do texto, as leituras possíveis realizadas pela ótica da História, da Sociologia e da Filosofia, entre outras tantas. Tais áreas servem para escancarar as relações interdiscursivas presentes nos cartuns. Posto assim, entendemos que a AD é uma importante ferramenta o estudo das HQs, pois dá conta de explicitar o material polifônico no trabalho de Angeli. A interdiscursividade que se desvela na análise nos mostra uma um humor ácido, corrosivo. Uma obra que carnavaliza e ironiza as musculosas instituições repressoras.

## **O DESENHO DO DESIGN: REPRESENTAÇÃO E CONSTRUÇÃO DA CULTURA MATERIAL ATRAVÉS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Ed Marcos Sarro

O estudo investigará o impacto das histórias em quadrinhos sobre a cultura material, seja como registro da memória (na representação de objetos e edificações, abrangendo questões pertinentes ao nível de verossimilhança, indo do simbólico à figuração realista e descritiva); seja como força criativa e estilística enquanto interpretação e expressão do seu tempo, como uma linguagem de projeto (através do desenho), influenciando o repertório visual de uma época. Enquanto linguagem, os quadrinhos não são estanques, sendo suscetíveis às influências do seu tempo e à dinâmica que as trocas sógnicas ensejam no bojo da cultura humana, influenciando e sendo influenciados por elas. Surgida como subproduto de outras linguagens, as histórias em quadrinhos acabaram ganhando status próprio, desempenhando uma função análoga e independente enquanto registro da produção simbólica humana. Deixando há tempos o lugar apenas de entretenimento, os quadrinhos tornaram-se também uma fonte de geração de valor estético e de conhecimento útil e produtivo, influenciando as artes, a comunicação, o design e a cultura contemporânea em diversas formas e manifestações. O trabalho se propõe a investigar a importância do papel duplo representado pelos quadrinhos, ao funcionar tanto como crônica visual do cotidiano quanto como linguagem instrumental, gerando valor estético e conhecimento novo, influenciando outras linguagens. O texto buscará analisar a influência que a linguagem visual dos quadrinhos e seu teor lúdico podem ter sobre a cultura material e sobre sua produção simbólica. O objeto de estudo deste trabalho é o conjunto de elementos extraídos de histórias em quadrinhos que possibilitem abstrair formas distintas de linguagem visual em diferentes níveis de representação e expressão. O texto buscará entender a dinâmica dessa relação entre linguagem e cultura material, pelo viés da linguagem visual dos quadrinhos, investigando os níveis de representação e expressão, analisando a produção de artistas tão distintos como Disney, Hergé ou Roy Lichtenstein, abordando também rebatimentos em outros campos de criação como a comunicação publicitária ou o fenômeno de *toy art*. O referencial teórico se baseia nas ciências da linguagem (semiótica e semiologia visual), na psicologia da forma (*Gestalt*), nas teorias da comunicação, em textos acadêmicos sobre as histórias em quadrinhos, na teoria e história do design e da arquitetura e nas ciências humanas aplicadas.

## **TAPA-QUADRO: UM ESTUDO SOBRE AS IMPERFEIÇÕES DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS, OCUPADOS DE FORMA INEFICIENTE OU NÃO FORMALIZADA**

Fabiano Raposo Costa e João de Souza Lima Neto

À medida que os quadrinhos ganham mais notoriedade, nota-se que alguns elementos de sua construção foram utilizados de outras mídias artísticas, como a utilização da linguagem cinematográfica (o “plano” cinematográfico) para tratar a espacialidade do quadro. A construção de um roteiro de quadrinhos se utiliza de linguagens que não são exclusivas do seu meio. Este é o objetivo do artigo: analisar a linguagem dos quadrinhos que ainda não foi formalizada ou totalmente incorporada à sua estrutura midiática. É nítido que alguns elementos e/ou situações dos quadrinhos simulam uma linguagem própria incompleta ou ineficiente. Como comenta Will Eisner em seu livro “Quadrinhos e arte sequencial”, quando define a extensão do balão que direciona o texto ao personagem falante de “tail” (traduzido como “rabinho”), que pode ser considerado uma nomenclatura inexata para um elemento importante na narrativa quadrinística.

Serão elementos como estes que farão parte da análise proposta para este artigo. Segundo Acevedo, desde a década de 1960 se iniciou a discussão teórica, semiótica e de linguagem da mídia quadrinística. A fundamentação será baseada em autores como Will Eisner e Scott McCloud, para o desenvolvimento de análise estética; próprio Juan Acevedo e Dennis O'Neill para detalhamento de linguagem; e Paulo Ramos, entre outros, para exame de definição, destrinchamento e semiótico da estética da HQ, sempre trazendo a tona discussões diferentes e apresentando pontos de vista singulares com relação aos elementos de composição. Estes serão alguns dos autores que farão parte da fundamentação teórica do trabalho. Para a análise do tema proposto será utilizada um HQ paraibana para apreciação dos elementos de forma topificada; posteriormente, quando for necessária a observação de um elemento literário, visual ou semiótico, este será discutido, apresentando pontos de vista diferentes, divergentes ou similares, tentando encontrar, através dos autores, melhor definição aos itens analisados. É comumente as bibliografias que se encontram apresentarem divergências de nomenclatura e de definição. Mas estes são pontos de interesse para o trabalho – sendo um dos artifícios de debate do artigo.

## **“KRAZY KAT” NOS EUA, “BICHANO BIRUTA” NO BRASIL: UMA TRADUÇÃO COMENTADA**

Fábio Bonillo Fernandes Carvalho

Este artigo propõe uma tradução comentada do inglês para o português das tiras dominicais da tira cômica de quadrinhos Krazy Kat, desenhada por George Herriman e publicada entre 1916 e 1944. O processo tradutório de algumas das tiras mais instigantes no quesito linguagem será feito com base nas técnicas geralmente empregadas por tradutores brasileiros de poesia, como Sebastião Uchoa Leite e José Paulo Paes, dada a natureza poética da linguagem dos personagens do artista norte-americano, na tentativa de identificar algumas tendências recorrentes na tira, como uso de expressões idiomáticas, marcas de oralidade de dialetos (“edventure” ao invés de “adventure”), trocadilhos linguísticos e de significado (os “puns” e “wordplays”) e absorção de discursos especializados (científico, bíblico, etc). Considerando reflexões teóricas que encaram o tradutor como um tipo de mediador entre duas culturas, como as de André Lefevere e Rosemary Arrojo, a metodologia do presente trabalho irá contemplar uma breve revisão da história da tradução de poesia no Brasil, com base em John Milton e Paes, contextualização da época de publicação das tiras, breve biografia do autor embasada nos textos de Jeet Heer e Michael Tisserand, e teorias sobre as histórias em quadrinhos, com o objetivo de trazer ao leitor brasileiro uma versão que preserve os significados linguísticos de uma das tiras mais aclamadas do mundo, tendo chamado a atenção de escritores reconhecidos pelo uso exuberante da língua inglesa como Jack Kerouac, E. E. Cummings, além de Umberto Eco e estudiosos de outras áreas.

## **A NOÇÃO DE RUPTURA PARA A LINGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Fábio Luiz Carneiro Mourilhe Silva

Objetivo – Verificar a noção de instante nas histórias em quadrinhos, considerando o posicionamento epistemológico e os conceitos indicados por Bachelard. Metodologia – Neste trabalho, foram investigados inicialmente os posicionamentos de Bachelard em relação a um progresso por ruptura que se deu a partir de eventos como a teoria da relatividade e a micro-física; e posteriormente o conceito de ruptura relacionado à noção de tempo. Em um próximo momento, temos aqui uma exposição da evolução e uma avaliação dos quadrinhos em termos de instante e da articulação do tempo, considerando a perspectiva de Bachelard. Fundamentação teórica – 1) Ruptura nas ciências. Para Bachelard, a nova ciência seria uma retificação, retificado em relação a si mesmo, pois não há progresso sem rupturas, sem uma negação do passado. O papel da história das ciências seria o de mostrar estes pontos de ruptura (Bachelard, 1934). 2) Perfil epistemológico, obstáculo epistemológico e conceitos científicos. Bachelard (1940) indica também a existência de certos valores que impediriam ou retardariam o desenvolvimento das ciências, que são os obstáculos epistemológicos. Segundo ele, estes deveriam ser afastados, pois constituem sérias perturbações ao ato de conhecer. Sob este viés, Bachelard também apresenta seu método de trabalho, que passa pela análise de certos conceitos relacionados ao conhecimento científico, sob uma ótica comparativa de diversas filosofias e perfis epistemológicos, o polifilosofismo Bachelardiano. Assim,

certos conceitos ganham maior ou menor importância ou relevância de acordo com o perfil epistemológico em questão. 3) Ruptura a partir da noção de tempo. Com a análise da história das ciências realizada por Bachelard, temos a exaltação da novidade do instante, que mostra a atualidade como uma ruptura com o passado da ciência, assumindo, assim, uma noção de descontinuidade temporal. Contudo, é em sua vertente poética que “a noção de instante se torna primordial, pois as imagens poéticas emergem e se proliferam na consciência na solidão do instante”, quando ocorre o “vôo ascensional” que caracteriza a imaginação criadora (Barbosa & Bulcão, 2004, p.64). Resultados parciais – Na evolução dos quadrinhos, percebe-se a ocorrência de rupturas muito perceptíveis desde sua origem, cortes que deixam bem delineados alguns marcos pelos quais certos conceitos inerentes aos quadrinhos passam e se modificam. Trata-se aqui desta evolução. A partir dos principais marcos da evolução dos quadrinhos percebidos e expostos, é possível perceber uma prática de ruptura que repercute nos processos análogos indicados por Bachelard para a história das ciências. Uma história das histórias em quadrinhos mostra estes pontos de ruptura, o que facilita a descrição de seus principais marcos históricos e obstáculos, bem como a análise de seus conteúdos.

### **QUADRINHOS EM REVISTA: UMA ANÁLISE DA GRAPHIC NOVEL “ASILO ARKHAM”, DE DAVE MCKEAN E GRANT MORRISON**

Guilherme Lima Bruno e Silveira

A graphic novel “Asilo Arkham”, de Dave McKean e Grant Morrison, é constituída por uma complexa rede de estruturas não-lineares, que se mostram instigantes objetos de estudo da linguagem dos quadrinhos. Tendo tal linguagem como meio de expressão legítimo e, no caso específico, acima de interesses unicamente mercadológicos, esse trabalho busca refletir sobre a forma de como os autores trabalham a linguagem e utilizam referências intertextuais e como estas operam na obra. Dessa forma, foram utilizadas diversas teorias visando suprir as necessidades das leituras realizadas durante a pesquisa, dentre elas: Estética da Recepção e a Teoria do Efeito desenvolvida por Jauss e Iser; análise de imagem a partir de textos de Joly e Barthes; Intertextualidade de Jenny; além de diversos trabalhos sobre as histórias em quadrinhos e sua linguagem de autores como Cirne, Ramos, Cagnin, Eisner, entre outros. Para a realização das análises foi traçado um caminho possível de leitura da obra – uma vez que todo texto é aberto às diferentes interpretações de diferentes leitores. Buscamos alguns recortes da obra que permitissem entender como as estruturas da graphic novel geram os sentidos dessa narrativa psicológica, compreendendo, assim, a abrangência de possibilidades da linguagem dos quadrinhos e auxiliando nos estudos de sua estrutura. O “Asilo Arkham” faz parte de um movimento que buscava mostrar as capacidades artísticas da história em quadrinhos. Essa busca se concretiza nessa graphic novel, que nos faz perceber quão complexa e subjetiva pode ser essa linguagem. Essa graphic novel é extremamente relevante para os quadrinhos ao mostrar como toda a estrutura externa e interna pode influenciar na construção de sentido. E não só para os quadrinhos, mas valoriza a expressão imagética, ampliando as formas de se gerar sentido. Como uma linguagem criativa e imagética, suas possibilidades são infinitas, e sua estrutura variável, como toda forma artística. Forma e conteúdo estão diretamente ligados, e ao apresentar paradoxos e a não imposição de um só ponto de vista, cria uma forma variada e aberta, relacionando-se com o nosso tempo, em que a indeterminação e a relatividade são a única certeza.

### **ESCRITURA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: A CONSTRUÇÃO DO DISCURSO DIRETO**

Janayna Paula Lima de Souza Santos e Kall Anne Sheyla Amorim Braga

As histórias em quadrinhos estruturam propostas de leitura, interpretação e produção textual de livros didáticos e programas de formação continuada de professores. Entretanto, poucos estudos existem sobre o modo como os alunos podem se apropriar do discurso direto que caracterizaria a fala dos personagens representados pela imagem. Questão que se discutirá neste trabalho através da descrição da construção do discurso direto em três processos de escritura realizados em diferentes momentos por uma mesma díade recém alfabetizada e do modo como este discurso é por ela representado nos manuscritos escolares.

Vinculado aos estudos de pesquisadores (Calil, 2008; Felipeto, 2008, dentre outros) do Laboratório do Manuscrito Escolar – L'ÂME, esta investigação se sustenta teoricamente na interface entre os campos de estudo da Genética de Texto e da Linguística da Enunciação. O material de análise faz parte de um corpus retirado do desenvolvimento do projeto didático “gibi na sala”, realizado no 2º semestre de 2008, com alunos de um 2º ano do ensino fundamental de uma escola municipal da cidade de Maceió. Elegendo as histórias da Turma da Mônica como “texto de referência” por sua diversidade temática, humor presente na maioria de suas histórias, este projeto didático incorporou a leitura de gibis, além de propostas de interpretação e produção de texto. Nestas últimas, todas as marcas linguísticas (falas dos personagens, onomatopéias) foram apagadas digitalmente, bem como as indicações gráficas dos balões. Aos alunos, organizados em díades, foi solicitado que combinassem e escrevessem o que poderia acompanhar a HQ oferecida como suporte para a escritura. Como forma de registro e coleta dos processos de escritura em ato, uma mesma díade (duas alunas de oito anos de idade) foi filmada durante a realização de três propostas diferentes. Com o apoio do Eudico Linguistic Annotator (ELAN), estes processos foram transcritos e pudemos obter o manuscrito escolar. Incidindo sobre a construção co-enunciativa do discurso direto, nossa análise aponta duas características interessantes nesses três processos de escritura: num primeiro momento, a construção do discurso direto é perpassada por estruturas tanto descritivas quanto relacionadas ao discurso indireto; num segundo, as enunciações das alunas (e manuscrito) apresentam construções linguísticas típicas do discurso direto (tempos verbais, pronomes, dêiticos). Irrupção do discurso direto na cadeia da fala que já havia acontecido na primeira proposta embora tenha se materializado no manuscrito na forma de discurso indireto. Movimentos que nos ajudam a compreender o processo de criação e escritura deste gênero, indicando, em particular, algumas formas de apropriação do discurso direto por estas alunas recém alfabetizadas.

## **AS FUNÇÕES NARRATIVAS DE UMA CAPA DE COMICS**

João Senna Teixeira

**Objetivo:** Compreender e sistematizar quais as funções narrativas que uma capa de Comics pode exercer, complementarmente às suas funções retórica e decorativa, influenciando o modo como o leitor interage com a narrativa no interior da revista. **Fundamentação Teórica:** Pensando as questões narrativas básicas a partir dos conceitos de Tema, Fábula e Enredo (Tomachevski, 1976) é possível pensar em funções textuais que sejam narrativas, mostrar a Fábula, avançar o Enredo ou apresentar um Tema, podendo-se estudar como essas funções interagem entre si e como isso proporciona ao apreciador o desfrute da leitura e o entendimento da narrativa. Partindo do princípio de que toda a imagem pode se constituir de um sistema comunicativo completo, prescindindo de qualquer outra linguagem para ter sentido (Eco, 1993) é possível afirmar que as imagens possam desempenhar funções textuais. Dessa maneira, é possível estudar as formas gráficas e plásticas das histórias em quadrinhos como matéria significativa por si só, mesmo que seja possível relacioná-la com a matéria linguística apresentada de forma, sempre interessante salientar, também gráfica. O modelo de serialização das Comics, se conforma em arcos (Calabrese, 1999) em que uma edição pode tanto fazer parte de uma história contada em várias edições, normalmente se reportando ao conjunto de histórias anteriores, formando um universo ficcional. **Metodologia:** O trabalho partirá da análise de capas de diversas séries, em especial a série Sandman, vendo em cada uma qual a relação que ela possui com a narrativa no interior da revista. Dessa análise serão criadas ferramentas metodológicas para a classificação das capas tendo em vista com que elemento básico da narrativa ela se relaciona mais fortemente, Tema, Enredo ou Fábula, e qual a sua relação com a serialidade da narrativa. **Resultados parciais/conclusões preliminares:** Foram identificadas três funções narrativas referentes às capas de revistas em quadrinhos: **Função representativa:** A mais básica, ligada à Fábula, que comporta a identificação dos elementos mostrados na capa, personagens, locais e situações, sem conectá-los a um contexto narrativo. Relaciona-se mais com o universo ficcional do que com a edição em si. **Função de indexação icônica:** Comporta a apresentação de um contexto narrativo, ligado ao Enredo, em que os personagens já identificados se relacionam. Normalmente se apresenta como a antecipação de um evento que irá ocorrer na narrativa da edição referente à capa, preparando o leitor. **Função de síntese tópica:** Comporta a demonstração de um topos narrativo em uma forma gráfica, ligado ao Tema, se referindo a um tema mais abstrato sobre o qual a narrativa fala sobre, mas não é sobre. Normalmente é

relacionado com um conjunto de edições formando um arco narrativo, que tem um tema em comum, ou temas que se relacionem.

## **HQ & DIALETO LITERÁRIO: UM DESAFIO PARA OS TRADUTORES**

Kátia Regina Vighy Hanna

O objetivo deste estudo é analisar as duas traduções brasileiras de *A Contract with God* (1978), de Will Eisner, no que se refere aos textos de diálogos, em especial à recriação dos dialetos literários presentes na obra original. O álbum, considerado o primeiro no gênero romance gráfico, é uma coleção de quatro histórias ambientadas num cortiço cujos moradores são trabalhadores de baixa renda, em geral imigrantes recém-chegados da Europa. Com exceção da história que dá nome livro, as outras três, *O Cantor de Rua*, *O Zelador* e *Cookalein*, apresentam um alto grau de marcas de oralidade, numa elaboração estilística do inglês não-padrão, que caracteriza a posição socioeconômica dos personagens, e de sotaques, que materializa na linguagem a origem variada dos moradores do cortiço. Apesar de sua relevância na narrativa, os dialetos literários, em geral, são apagados no processo tradutório. Assim, esta análise procura apontar as estratégias empregadas pelos tradutores brasileiros e o resultado de suas escolhas na tradução desse artifício literário. Este estudo dialoga com teorias da área de tradução de quadrinhos (Zenettin, 2005; Kaindl, 2010), de dialetos literários (Ives, 1950; Azevedo, 2003) e da linguagem das histórias em quadrinhos (Cagnin, 1975). A análise foi feita por meio do cotejo entre o texto original de Will Eisner e as traduções lançadas pela editora Brasiliense em 1988 e a Devir Livraria em 2007. Resultados preliminares mostram uma tímida tentativa de recriar os dialetos literários na edição da Brasiliense e quase nenhuma na da Devir.

## **A ORALIDADE REPRESENTADA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ESTUDO DE CASO DAS REDUÇÕES NA TURMA DA MÔNICA JOVEM**

Leonardo Gonçalves Silva

Objetivo - Este projeto pretende analisar os casos de representação das reduções ou abreviações vocabulares do tipo “tô” e “vô” tão comuns à língua oral e que constantemente aparecem nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica Jovem. Para este trabalho tomaremos como base os pressupostos da Análise da Conversação e da Sociolinguística. Fundamentação teórica - Dentre as diversas práticas sociais, a fala e a escrita certamente ocupam um lugar relevante na vida do homem, pois dão a ele a capacidade de se comunicar com os outros e com mundo. Para Marcuschi (2001, p. 17), “oralidade e escrita são práticas e usos da língua com características próprias, mas não suficientes opostas para caracterizar dois sistemas linguísticos nem uma dicotomia”, o que não impede que cada uma mantenha suas características próprias. Dentre as diversas particularidades da oralidade podemos citar as hesitações, os truncamentos, os marcadores conversacionais e as reduções. As reduções ou abreviações vocabulares em suas diversas formas há tempos estão presentes na fala coloquial e aos poucos vêm encontrando espaço também na representação escrita da oralidade. As formas de redução onde uma parte da palavra é suprimida sem prejudicar a sua compreensão e sem alterar o seu significado são o foco do nosso trabalho em que temos como corpus os quadrinhos da Turma da Mônica Jovem, da editora Panini. Esta publicação do cartunista Mauricio de Sousa que começou a ser publicada em 2008 e atualmente passa do volume 30, mostra a já conhecida turma em sua fase adolescente. As representações do mundo jovem vêm desde as roupas das personagens até à linguagem utilizada por eles. Nesta tentativa de reprodução da fala é possível observar diversos elementos típicos da linguagem oral, além de todos os recursos para a representação da fala próprios das HQs, como os balões, já que segundo Ramos (2010, p. 17) os quadrinhos “gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”. Metodologia - Temos como objetivo quantificar e analisar as reduções presentes nos doze primeiros volumes da revista, observando as possibilidades de ocorrência e até que ponto há uma simulação da fala. Após a sua quantificação, seguiremos com a tabulação das ocorrências, a sistematização bibliográfica e a redação das considerações finais. Resultados parciais / conclusões preliminares - Em um primeiro olhar sobre o corpus as reduções se mostraram abundantes e diversificadas, compatíveis com o nível de fala

das personagens (adolescentes). Por exemplo, no volume 12 é possível encontrar reduções como “tô”, “Mô”, “cê”, “tá” e também outros fenômenos da representação oral na escrita como aglutinações (“perai”), gírias (“não rola”) e neologismos (“fofolete”).

## **O GIBI E A FOTONOVELA: A SEGMENTAÇÃO TEMÁTICA E OS NOVOS FORMATOS DE PUBLICAÇÃO**

Luciano Henrique Ferreira da Silva e Gilson Leandro Queluz

O conteúdo deste artigo propõe uma rápida aproximação dos elementos técnicos e de linguagem que constituíram e foram compartilhados entre os gibis e as fotonovelas entre meados das décadas de 50 e 60. A partir da introdução no Brasil dos quadrinhos em formato *comic book*, assim como do surgimento das revistas de fotonovela pretendemos traçar aqui, um paralelo entre particularidades e correlações no uso dos elementos simbólicos de linguagem gráfica, nas estratégias de publicação, nas técnicas, no modo de trabalho e nos autores envolvidos nestes dois gêneros de publicação de tamanha popularidade. Na articulação e na adaptação entre os elementos semânticos em comum – vinhetas, requadros, balões, sarjetas -, ou nos métodos de produção massificada e circulação periódica das revistas, ocorriam semelhanças nítidas entre os dois gêneros de publicação que nasceram da mesma tendência de expressão através da linguagem gráfica sequenciada, porém utilizando-se de técnicas pictóricas diferentes, uma pelo desenho e a outra pela fotografia. Preservada a autonomia de cada gênero de publicação e sua linguagem, veremos ainda a transposição do legado da literatura *pulp* interferindo na trajetória de segmentação temática das revistas, assim como na possibilidade de novos meios de publicação para a época, que exploravam a mescla e o hibridismo entre técnicas como a fotografia, o desenho e a ilustração. Através de fotonovelas especializadas em temas aventura como *Foto Audácia*, *Foto Aventuras* e *Foto West*, faremos uma abordagem comparativa com revistas em quadrinhos de gêneros temáticos semelhantes, na intenção de melhor esclarecer influências e correlações entre o gibi e a fotonovela. O uso comum da força e divisão de trabalho dentro das editoras, através de tradutores, roteiristas, desenhistas, ilustradores e diagramadores, será abordado como outro fator relevante na aproximação de técnicas e linguagens do gibi e da fotonovela, em exemplos que podem ser atestados no caso de autores como Reinaldo de Oliveira e Claudio de Souza. No que diz respeito à recepção do público e ao consumo, veremos que o surgimento da segmentação temática, teve uma trajetória semelhante nestas publicações e que alguns temas, passaram a uma enorme popularidade, seja no caso da narrativa de terror nos gibis ou nas histórias românticas das fotonovelas.

## **O FÃ “COAUTOR”: APROPRIAÇÕES E RECRIAÇÕES DO UNIVERSO FICCIONAL DOS QUADRINHOS**

Lúcio Luiz

O objetivo desta pesquisa é investigar o fenômeno que faz com que fãs de quadrinhos homenageiem os objetos de sua “paixão” criando novos produtos culturais derivados, não se preocupando com questões jurídicas e nem ficando presos ao formato da mídia original, expandindo a experiência artística das HQs. Os dois principais exemplos explorados são as fan fictions e os fan films, formas de expressão diretamente relacionadas com a chamada “cultura de fã”, que faz com que pessoas que gostem de determinado personagem ou universo ficcional considerem legítimo se apropriar dele e recriá-lo, mesmo que vá de encontro com as leis de direitos autorais. Apesar do conceito-base dessas expressões culturais ser muito antigo (há exemplos semelhantes ao que denominamos hoje de fanfics desde o século XVII), a Web 2.0 permitiu com que se extrapolasse os conceitos de propriedade de uma obra, dando margem, entre outras coisas, ao questionamento sobre autoria e coautoria. As tecnologias digitais estimulam a produção textual narrativa em coautoria através da construção coletiva. Elementos como esse são encontrados nas fan fictions, especialmente quando os leitores que se tornam autores tentam ser fiéis às histórias originais dos personagens e universos ficcionais. Existe, portanto, uma coautoria com o criador dos objetos que estão sendo recriados. A expansão desse conceito e a ânsia dos fãs de possuírem produtos culturais derivados dos personagens e universos ficcionais aos quais se devotam, geram um estímulo à recriação destes em novas linguagens e mídias artísticas, ampliando o alcance do material original. No caso das obras originadas dos quadrinhos, contudo, há ainda, paradoxalmente, a peculiaridade da forte existência

não apenas da intertextualidade, mas também do pastiche, especialmente quando baseadas nos super-heróis norte-americanos, havendo uma tentativa de emular o modelo de produção e de criação dos gibis que as inspiram.

## **AS ESTRATÉGIAS DE GRICE E OS TEXTOS DE QUADRINHOS: UM ESTUDO DO DISCURSO DA PERSONAGEM MARLY**

Maria da Penha Pereira Lins e Lorena Santana Gonçalves

Este trabalho insere-se no eixo temático Quadrinhos e humor, e, para análise dos dados, lança mão de noções da Pragmática. A Pragmática nos ensina que, observando-se situações de fala concretas, somente os conhecimentos sobre estrutura da língua são insuficientes para garantir uma interação bem sucedida, isso porque o sentido construído não se dá pelos significados prototípicos das palavras empregadas, mas pela forma como elas são utilizadas pelos falantes em determinados contextos interacionais. Essa disciplina nos oferece a noção de implicaturas conversacionais, que nos alerta sobre o fato de que há um significado que está além do que é dito pelo falante; esse significado é construído no momento da interação. Por meio de implicaturas e inferências, é possível perceber o sentido veiculado nos mais diversos eventos conversacionais. Assim, considerou-se pertinente aplicar, na análise do humor em tiras de quadrinhos, a teoria que trata das implicaturas conversacionais, uma vez que esse gênero jornalístico é de intensa circulação social, além de apresentar uma modalidade peculiar de linguagem, que se assenta no entremeio do contínuo oral/ escrito. Ademais, esse gênero discursivo/ textual apresenta, em sua construção, uma combinação que conjuga dois tipos de signos gráficos: o visual e o linguístico, o que facilita a análise, pois proporciona buscar argumentos nas expressões fisionômicas e corporais, sem contar, ainda, as onomatopéias, que, por acaso, podem ser utilizadas. Há momentos em que o elemento visual assume todas as funções dentro do texto, é o caso das histórias mudas. No caso das histórias dialogadas, há uma complementaridade entre o código visual e o linguístico. Devido a essas peculiaridades desse gênero escrito, mas com características de oralidade, propõe-se apresentar uma análise tendo como embasamento teórico as noções de Grice (1989), no que se refere aos estudos sobre Implicaturas e Máximas Conversacionais, observando o discurso de Marly, personagem capixaba de quadrinhos. Essas tiras, criadas pelo cartunista Milson Henriques, são publicadas diariamente no jornal *A Gazeta*, do estado do ES, e retratam situações cotidianas da personagem Marly: uma capixaba quarentona, virgem e feia, cujo objetivo principal de sua vida é arranjar um namorado. Geralmente, as tiras contam com a presença do personagem papagay, o Prepúcio, e de sua amiga, Creuzodete, com quem sempre interage via telefone. Abordando assuntos como procura de um companheiro ou obsessão por sexo, a personagem utiliza um vocabulário bastante ambíguo. Na análise da construção do humor nas tiras selecionadas, verifica-se como isso acontece, a partir da observação da violação das máximas conversacionais que regem a interação verbal e, conseqüentemente, do surgimento de uma implicatura de cunho humorístico.

## **METATIRA: A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS COMO ESTRATÉGIA PARA PRODUÇÃO DO HUMOR**

Paulo Ramos

Objetivo – Esta comunicação procura demonstrar como algumas tiras cômicas se valem de recursos da linguagem dos quadrinhos para construir o efeito de humor junto ao leitor. Por se pautarem na metalinguagem, tais produções serão chamadas de *metatiras*. Fundamentação teórica – A definição de tira cômica se ancora nos estudos de Ramos (2011). Para o pesquisador, o gênero se assemelha a uma piada: é um texto produzido com elementos da linguagem dos quadrinhos, tendencialmente narrativo, com personagens fixos ou não, que apresenta desfecho inesperado, fonte do humor. O conceito de *metatira* – tira que se vale de metalinguagem – foi baseado em estudo desenvolvido por Souza (1997) ao analisar traduções para o português de histórias dos personagens norte-americanos *Frank & Ernest*, de Bob Thaves. No entender da autora, parte das tiras se pautava em recursos do próprio gênero para construir o efeito de humor. Entendemos que tal recurso não é novo na história dos quadrinhos e que

é utilizado desde pelo menos o início do século 20. Postulamos também que tal estratégia se vale não apenas de elementos da tira, mas também da linguagem dos quadrinhos em si. Como defende Ramos (2010), tais produções quadrinísticas, em seus diferentes gêneros, valem-se de uma linguagem autônoma, composta por elementos como balão, apêndice, quadrinho, hiato. Metodologia – A exposição irá se ancorar na apresentação de tiras que se utilizem de recursos da linguagem dos quadrinhos para produzir o efeito cômico. Os exemplos irão retomar casos pioneiros no tema, em particular nos Estados Unidos, e mostrarão como autores brasileiros contemporâneos se valeram da estratégia para criar a graça nos textos quadrinísticos. Cada um dos casos será acompanhado de explicações sobre qual recurso da linguagem foi utilizado e como o autor se valeu dele para gerar o humor. Conclusões preliminares – A comunicação irá mostrar que as tiras que se valem da metalinguagem para criar o efeito de humor podem ser rotuladas como *metatiras*. A exposição irá concluir ainda que tal estratégia é recorrente nas tiras, inclusive as brasileiras, e que o uso do recurso ajuda a consolidar a ideia de que as histórias em quadrinhos possuem uma linguagem autônoma, ponto defendido por autores como Barbieri (1998) e Ramos (2010).

## **ESTUDO LINGUÍSTICO COMPARATIVO SOBRE ONOMATOPEIAS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: PORTUGUÊS / ALEMÃO**

Raoni Naraoka de Caldas

**Objetivos** - Esta pesquisa se insere no eixo temático “Quadrinhos e linguagem” e pretende verificar como ocorre o uso peculiar das onomatopeias na linguagem das histórias em quadrinhos e também como o processo de criação incessante de novas palavras nesse contexto respeita o sistema fonético e fonotático de cada língua. O trabalho foi realizado para as disciplinas Trabalho de Graduação Individual I/II no departamento de letras modernas da FFLCH-USP. **Métodos** - Primeiramente, foi feito um levantamento de dados referentes às onomatopeias e interjeições em gramáticas, dicionários e estudos acadêmicos mais detalhados nos dois idiomas estudados. As interjeições também entram no estudo pois, segundo diversos linguistas (e existem divergências entre os linguistas em relação a estes temas), as onomatopeias são classificadas como uma subclasse de interjeição. Também foi realizada uma pesquisa empírica com dez falantes nativos de língua portuguesa e dez de língua alemã. Foi elaborada uma folha de pesquisa, que conta com dez quadros com situações diferentes. Estes quadros foram retirados de histórias em quadrinhos de gêneros e estilos variados. Porém, estas reproduções não apresentam as onomatopeias da arte original, que foram removidas com o auxílio de um software de edição de imagens. Os falantes foram solicitados a selecionar ou sugerir as onomatopeias que julgassem ser adequadas às cenas apresentadas. **Resultados** - Os dados resultantes da pesquisa empírica foram analisados comparativamente de acordo com as características fonético-fonológicas de cada língua, estabelecidas na fundamentação teórica. **Conclusões** - Através dos dados coletados foi possível perceber que estes signos específicos eram conhecidos pelos entrevistados, mesmo por aqueles que possuíam pouca familiaridade com este tipo de linguagem. Porém, quando confrontados com a proposta de imitação de um ruído para o qual não foi possível estabelecer a relação com nenhuma expressão conhecida, os entrevistados precisaram recorrer ao processo de interpretação linguística que originou a maior parte destas expressões consideradas convencionais. Mesmo com a característica que as onomatopeias têm de apresentarem sequências de fonemas e letras incomuns às línguas dentro das quais elas são produzidas, diversas regularidades no modo de imitação dos sons naturais puderam ser identificadas. Há certas características de cada idioma que podem inclusive ser identificadas nas expressões sugeridas pelos seus respectivos falantes.

## **REPRESENTAÇÕES DOS SONS NOS MANGÁS**

Renata Garcia de Carvalho Leitão

**Objetivo** - Com o boom do animê na Europa, no início dos anos 90, o mangá (quadrinhos japoneses) foi ganhando cada vez mais apoio para sua publicação no ocidente, e hoje, já é notável sua presença no cenário editorial brasileiro. Embora os quadrinhos (de modo geral) sejam um meio de comunicação com uma linguagem característica, mesclando elementos visuais a outros específicos a seu universo (cf. Eco, 2008; Meireles, 2008), quando comparamos um comics e um mangá, por exemplo, nos deparamos

com algumas diferenças no modo em que tal linguagem é utilizada. É o caso do uso das onomatopeias. Assim, este trabalho visa destacar a presença das onomatopeias nos mangás, desde a definição na língua japonesa (e no português), até as suas características gráficas. Fundamentação teórica - Cagnin (1975) descreve as onomatopeias como um dos símbolos distintivos nos quadrinhos, destacando dois aspectos: o analógico – tamanho dos grafemas, volume, tridimensionalidade; e o linguístico – qualidade sonora do grafema representado. Assim, o ruído nos quadrinhos possui um valor muito mais visual do que linguístico (cf. Cirne, 1975; McCloud, 2005). Junto com tais elementos gráficos, as onomatopeias tentam reproduzir agressividade, movimentação, sentimentos, além dos ruídos dos animais, etc. Nos mangás, essa representação gráfica atinge um grau elevado, pois muitas vezes a onomatopeia harmoniza com o cenário de tal forma que se torna difícil distingui-la do desenho propriamente dito (cf. Luyten, 2002). Metodologia - Neste estudo, utilizaremos exemplos de onomatopeias retiradas de mangás juvenis direcionados aos adolescentes, contrapondo-as com exemplos observados em comics e gibis (de mesmo público-alvo). Resultados parciais/conclusões preliminares - À primeira vista, o grande diferencial dos quadrinhos orientais, neste caso, é a enorme presença de onomatopeias não apenas de sons “tradicionais” (como explosões, tiros), mas também de ruídos mais característicos da cultura japonesa, como o som de cigarras e portas deslizantes. Além disso, mesmo entre os sons mais comuns, há uma extensa gama de “categorizações” – uma mesma explosão, por exemplo, pode ter mais de quatro representações sonoras em um mesmo quadro, cada qual enfatizando uma etapa do processo. Em segundo lugar, destacamos a existência das mimésis Gitaigo (cf. Chang, 2000), vocábulos que descrevem aspectos puramente emocionais e psicológicos, mas que funcionam como onomatopeias dentro da língua japonesa.

## **NARRATOLOGIA E HQs: O PROBLEMA DO “NARRADOR”**

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

O presente trabalho tem por objetivo fazer uma aproximação entre a narratologia modal ou estrita (proposta e/ou analisada por autores como Gérard Genette, André Gaudreault e François Jost, por exemplo, e que se refere aos elementos da ordem, frequência, duração, modo e voz) e a área das histórias em quadrinhos. Se os estudos sobre a interface entre a narratologia temática ou do conteúdo (baseada nas teorizações de Vladimir Propp, A.J. Greimas, Claude Brémond e Roland Barthes sobre as personagens e as suas ações) apresentam estudos em relação aos quadrinhos (Violette Morin, Umberto Eco, Daniele Barbieri), os estudos sobre os quadrinhos e a narratologia modal ainda carecem de maior aproximação, solidificação e/ou precisão conceitual. Além disso, e de modo mais particular, queremos corrigir algumas eventuais imprecisões quando há a “transposição” de conceitos teóricos da área literária para outros campos (nesse caso, para o campo quadrinístico, mesmo com suas especificidades); isso ocorre, por exemplo, com o conceito de “narrador”. Entre os resultados de nossa pesquisa, constatamos que o conceito de “narrador”, fundamental na área literária na sua condição de agente enunciador (não há narrativa verbal sem narrador), e relativizado no campo dos quadrinhos, deve ter como “equivalente” na área dos quadrinhos os conceitos de “mostrador” e “sonorizador”, ou seja, um agente da enunciação responsável pelas imagens e sons (tornados gráficos) aos quais o leitor terá acesso ou não (pois que não há narrativa quadrinizada sem “alguém” que “mostre” e sem alguém que “sonorize”). Como corpus de análise, utilizamos majoritariamente alguns títulos da Marvel Comics e alguns números da minissérie Watchmen; com esses exemplos, buscamos ilustrar algumas das categorias que sugerimos. A finalidade de nossa empreitada é dupla: de um lado, aproximar duas áreas que podem ter uma maior interface; de outro, propor algumas categorias que podem ser úteis a quem pretende fazer histórias em quadrinhos ou para quem pretende fazer adaptações de histórias feitas originariamente em outras linguagens (cinematográfica, literária, teatral etc.) para a linguagem quadrinística.

## **A SÉRIA TAREFA DE TRADUZIR O HUMOR NOS QUADRINHOS**

Sabrina Moura Aragão

A partir das séries belga e francesa Tintim e Asterix, respectivamente, pretendemos observar de que modo elementos humorísticos são traduzidos para a língua portuguesa atentando para a relação de

interdependência entre imagem e texto característica desse tipo de linguagem. Nesse sentido, o trabalho busca analisar as estratégias de tradução de expressões idiomáticas, palavras polissêmicas e demais jogos de palavras presentes no original em língua francesa que causam o efeito de humor. Sabe-se que o humor é uma forma de representar a sociedade e é dotado de elementos culturais próprios de um povo, partindo disso, a tradução se coloca como a ligação entre dois ambientes sócio-culturais distintos. Segundo Souza (1997: 25), o tradutor de textos humorísticos deve realizar um trabalho de adequação de aspectos linguísticos e culturais da língua de partida para a língua de chegada. Paralelamente, Rosas (2002: 24) afirma ainda que a tradução de humor deve “provocar no público-alvo uma reação de prazer e divertimento equivalentes”, ou seja, o efeito cômico presente no contexto original também deve existir de maneira análoga no contexto de tradução. Muitas teorias abordam a relação entre humor e cultura, partindo disso, Possenti (2010) analisa tais aspectos levando em consideração questões linguísticas e discursivas de modo a entender como o humor é construído na e pela linguagem. Se, por um lado, o autor afirma que o humor é universal, é evidente que as línguas não o são, assim, nosso trabalho busca verificar como o humor se manifesta no contexto original, seja na França, com Asterix, seja na Bélgica, com Tintim, levando em consideração quadrinhos que causam o efeito de humor principalmente a partir da exploração da imagem e do texto por parte dos autores. Por meio da análise dos elementos humorísticos e seus efeitos em francês, verificamos como os mesmos quadros foram interpretados e traduzidos em língua portuguesa, também atentando para os efeitos que as versões traduzidas encerram no contexto brasileiro. Até o momento atual do desenvolvimento da pesquisa, constatamos que tanto em Asterix quanto em Tintim, o processo de tradução exige um esforço criativo do tradutor, que lida não só com o texto, mas também com a imagem, uma vez que ambos os sistemas sógnicos transmitem a mensagem. De modo a recriar o efeito de humor presente na obra original, o tradutor deve encontrar soluções que busquem dar conta não só do material textual, mas também do visual. Por meio das análises feitas, observamos uma tendência dos tradutores em ignorar pelo menos um dos sistemas de signos no processo tradutório, pois frequentemente o texto é traduzido sem que a imagem seja considerada.

## **A “AUCA” COMO ARTE SEQUENCIAL: UM PRECURSOR CATALÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Thiago Mori

A forma tradicional da «Auca», gênero amplamente difundido na Catalunha no final do século XIX, era a de um cartaz de grandes dimensões, contendo 48 imagens acompanhadas, cada uma, de dois versos que rimam entre si. Eram impressas principalmente em litografia, sendo posteriormente coloridas a mão, embora também haja numerosas «Auques» primitivas impressas em xilogravura e posteriormente, já no início do século XX, em clichês tipográficos. Forma fortemente associada à cultura popular, a «Auca» provém de um jogo de azar do século XVII, aparentado com o atual «Joc de l’Oca / Juego de la Oca», muito conhecido no Estado Espanhol. O próprio nome «Auca» é uma variação dialetal de «Oca», em alguns falares da Catalunha. A auca mais antiga de que se tem conhecimento data de 1670; é uma profusão de imagens relacionadas à astronomia e à astrologia, o que leva a pensar que tivesse alguma utilização divinatória. No século XIX toma a forma mais universalmente conhecida: as imagens passam a narrar uma história sequencial e os quadros são numerados, de 1 a 48 (havia contudo versões reduzidas de apenas 24 quadros). Convencionou-se que as imagens trouxessem legendas em prosa, que logo converteram-se em um par de versos rimados. Os temas das «Auques» eram os mais diversos, e iam desde fábulas moralizantes até fatos históricos e biografias de personagens importantes. A auca havia-se tornado um lucrativo mercado editorial, com grandes expoentes em Barcelona e Valência, sendo também «exportada» a Castela, onde fora conhecida como «Aleluya» (nome derivado das estampas que se distribuíam nas procissões feitas durante o Sábado de Aleluia em alguns povoados). Na presente comunicação pretende-se dar uma visão geral da história e da linguagem das «Auques», gênero de Arte Sequencial que dá testemunho de uma fecunda interseção entre a imprensa e a cultura popular, entre o jogo e a leitura, e marca um momento fecundo da evolução da Arte Sequencial rumo à consolidação das Histórias em Quadrinhos como linguagem.

## DIALÉTICA FICCIONAL DOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS – EVOLUÇÃO E ADEQUAÇÃO

Thomaz Pereira de Amorim Neto

Objetivo - Discussão e revisão científica dos pressupostos estabelecidos por Umberto Eco em “O mito do Superman”, texto que se tornou a base para os estudos acadêmicos sobre quadrinhos. Fundamentação teórica - Comparação de diferentes personagens com o intuito de demonstrar que a afirmação de Eco sobre o constituinte básico para a formação de um super-herói está em parte correto. Dessa forma, não utilizaremos o Superman, mas outro personagem da DC Comics – Richard Grayson, o primeiro Robin. Aqui, tentaremos ver como sua constituinte mítica arquetípica (Telêmaco) pôde influenciar na evolução do personagem. Da mesma forma, veremos como Barry Allen mostra-se como um ótimo exemplo de adequação para esse mesmo tipo de ambientação ficcional. Metodologia - Estudo comparativo das afirmações de Umberto Eco e Dennis O’Neil a respeito dos personagens de quadrinhos de super-heróis. Em especial, aqueles relacionados a DC Comics. Estudo de caso – Robin e Barry Allen como aporte para as afirmações dos estudiosos. Umberto Eco vê as personagens de quadrinhos de super-heróis como seres estáticos em seu ambiente ficcional, apenas representando um mito modelar que seria levado à exaustão pelo simples fato de repetir-se incessantemente. Dennis O’Neil já se interessa por outra nuance com relação às personagens, ele nota que todos os personagens mudam com o passar dos anos. Alguns, superficialmente, outros apresentam uma evolução, uma mudança que revela que essa determinada personagem aprendeu algo. Para aqueles que não evoluem, mas apresentam mudanças, O’Neil chama-as de *memes*, enquanto as outras personagens não recebem uma nomenclatura específica. Nosso trabalho, assim, é verificar a mudança no *status* da personagem em sua ambientação ficcional, tentando perceber como essas mudanças influenciam seus arquétipos e como podem mudá-los ou não. Resultados parciais/conclusões preliminares - No estágio de nossa pesquisa, percebemos que há um certo equilíbrio quanto às proposições dos dois teóricos. O’Neil, entretanto, é mais abrangente em sua proposição, tanto que consegue aprofundar a questão relacionada ao estudo de Umberto Eco. Como se trata de um estudo preliminar, ainda faltam dados e análises a serem feitas, mas torna-se respeitável a abordagem de O’Neil frente ao que propõe Umberto Eco.

## SOBRE A ESTRUTURA GRÁFICA DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Tiago Canário de Araújo

Tomada a construção de narrativas em histórias em quadrinhos, este artigo problematiza alguns dos mecanismos acionados durante a construção e a leitura da mídia. A partir da revisão e articulação das pesquisas de autores como Pierre Fresnault-Deruelle, Thierry Groensteen e Scott McCloud, são propostos parâmetros de análise que atentem à questão do grafismo, da estruturação do regime plástico-visual. A mídia em questão é um regime discursivo fundamentado no arranjo entre textos e imagens, mas parte dos estudos investiga basicamente a problemática da construção dos enredos, pouco atentos ao processo de quadrinização de páginas e às relações entre os recursos visuais postos. Deste modo, com intuito de lançar luz sobre tal lacuna, este estudo se debruça sobre as estruturas gráficas de algumas produções para perceber seu funcionamento e suas implicações, tanto para o processo de criação quanto para o de leitor. Do mesmo modo, busca fomentar discussões a respeito de uma metodologia de análise para histórias em quadrinhos. É dada atenção às representações de espaço, tempo, oralidade e ação, entre outros, pela investigação do uso de recursos como diagramação, operadores icônicos, vinhetas e variáveis visuais, a fim de apontar as sensações que determinados usos buscam suscitar na narrativa. Deste modo, é possível inferir o uso de determinadas estruturas para histórias de suspense, ação ou sobre o cotidiano, por exemplo, atentando ao modo como usos inferem cargas emotivas. Desenvolvido como parte das discussões denominadas pela relação “quadrinhos e linguagem”, este estudo objetiva articular questões que tangem à organização do discurso signico para indexação de vetores de leitura das imagens; como as estruturas são formadas para construir o percurso de leitura da página e a apreensão da narrativa por parte do leitor.





JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E LITERATURA**



## **LAÇANDO SHAKESPEARE: QUANDO KEN PARKER TROUXE O BARDO PARA AS MASSAS**

Adalton Santos da Silva

Na contemporaneidade, as histórias em quadrinhos se mostram como um recurso produtivo para a indústria cultural na produção de traduções intersemióticas de textos literários. O termo, cunhado por Roman Jakobson, caracteriza a tradução de textos que envolve dois sistemas sógnicos diferentes: de texto escrito para quadrinhos, de história em quadrinhos para cinema. Tais traduções, que são mais conhecidas como “adaptações”, apresentam características próprias, através das quais as decisões tradutórias são refletidas no texto de chegada. Um exemplo disso é o quadrinho italiano, Ken Parker: Um príncipe para Norma. A obra, criada pelo roteirista Giancarlo Berardi e pelos ilustradores Ivo Milazzo e Giorgio Trevisan, é uma tradução intersemiótica do texto dramático Hamlet, escrito por William Shakespeare. Nela, o texto do bardo inglês dialoga com a história de um grupo de teatro mambembe que está às vésperas da apresentação da tragédia do Reino da Dinamarca. Uma reflexão que se propõe sobre a obra italiana como objeto de estudo é o reverenciamento do texto canônico shakespeariano, que estabelece um diálogo transcriativo entre o texto dramático da peça e a linguagem das HQs. Tal relação reforça o caráter aurático da obra do bardo inglês, assim como o do próprio dramaturgo, ao mesmo tempo em que a transcria através de uma nova interpretação. Essa relação de hierarquização cultural entre a arte-sequencial e a literatura pode ser percebida como uma relação entre a “alta cultura” e a “cultura de massa”, como preconizado por Umberto Eco em seu livro Apocalípticos e Integrados. A valorização entre o drama e o público consumidor de HQs termina por diferenciar o público e os gostos de forma a valorizar os textos por seu caráter canônico e excludente, colocando a literatura como superior. Entretanto, ao mesmo tempo em que se distancia, os autores do quadrinhos dessacralizam a imagem de Shakespeare a partir do momento em que escolhem uma mídia considerada como de massa – os quadrinhos – para realizar a tradução intersemiótica. Através dela, a obra de Shakespeare é democratizada criando uma forma de acesso aos consumidores menos familiarizados com a literatura inglesa. Esse processo tradutório abre portas para a potência infinita da interpretação, através da qual a intertextualidade se faz presente. Finalmente, a obra configura-se como espaço de permuta entre os diversos signos e significados, construindo, assim, um novo texto (tradução) a partir das leituras anteriores e gerando discussões sobre os valores canônicos das mídias consideradas como “alta cultura” (livros) e sugerem uma reavaliação, a partir dos valores sócio-culturais vigentes no século XXI, sobre o papel das HQs.

## **BRANCA DE NEVE E A ADAPTAÇÃO – A PERSONAGEM NA LITERATURA, NO CINEMA E NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Allana Dilene de Araújo de Miranda

O diálogo entre a literatura e outras mídias vem se tornando cada vez mais evidente nos estudos acadêmicos graças, talvez, à proliferação de adaptações que vêm surgindo nos últimos tempos. Nesse campo, nos propomos a analisar a construção da personagem Branca de Neve em três diferentes mídias: a literatura, tendo por objeto o conto Branca de Neve e os sete anões, na versão dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm; o cinema, partindo do filme homônimo, produzido pelos estúdios Walt Disney; e as histórias em quadrinhos, tendo em vista a minissérie Fábulas – as mil e uma noites, escrita por Bill Willingham. Para tanto, levamos em conta o conceito de adaptação conforme estudado por Linda Hutcheon (2006), e analisamos a personagem sob essa ótica, observando como cada mídia faz uso de seus recursos individuais para construir a personagem. Consideramos o contexto de produção de cada obra, cientes de que há fatores, como a materialidade da mídia, o público, além do momento histórico, que podem determinar a construção do texto adaptado. Lançamos mão também de outros conceitos para a realização do estudo, como a classificação de E. M. Forster acerca da personagem literária, entre plana e esférica; e o conceito de focalização, conforme análise de Gérard Genette. Preliminarmente, podemos concluir que cada uma das mídias privilegiou, no processo de adaptação, algumas características específicas do texto fonte, por exemplo: ao passo que o cinema deu destaque ao conflito entre as duas personagens ambivalentes, a HQ constrói uma personagem mais ambivalente, olhando para o próprio passado e refletindo a respeito de suas ações. O trabalho doméstico, presente no conto e na adaptação fílmica, não chega a ser mencionado na HQ, embora esta dê destaque a outros elementos do conto base,

como o tom mais sombrio originalmente encontrado nos contos de fada. Além disso, pudemos constatar diferenças relevantes na representação do feminino refletido nas diferentes versões da personagem, relacionando-os com o contexto.

## **O QUE É PRECISO PARA SER UM HERÓI?**

André Martins Lorenz Filho

**Objetivo** - O objetivo desta pesquisa é produzir um estudo sobre o papel do herói e como se dá a configuração desse estereótipo dentro de seu contexto. O trabalho parte da análise comparativa dos personagens: Batman (da graphic novel “The Dark Knight Returns” de Frank Miller), Rei Artur (do filme “Excalibur” de 1981) e Agilulfo (protagonista do livro “O Cavaleiro Inexistente”, de Ítalo Calvino). Com a escolha de personagens de momentos e mídias diferentes, pretende-se formular uma reflexão aplicável ao estudo dos heróis de diversas modalidades narrativas. **Fundamentação teórica** - Para sustentar a análise literária e simbólica da figura herói, optou-se pela leitura de George Lucaks e Joseph Campbell como referências de fundamentação teórica. **Metodologia** - Este projeto parte da análise do personagem central de “O Cavaleiro Inexistente”, que enfrenta um conflito entre seu comportamento metódico e a sociedade caótica a qual pertence e que não lhe permite representar os ideais defendidos pela cavalaria por segui-los rigorosamente, ao contrário de seus companheiros. Entende-se, neste projeto, que o herói é o defensor e representante dos ideais de sua sociedade, porém, no caso de Agilulfo, a divergência entre ideal e real não somente o descaracteriza como herói, como incita um efeito cômico por seu extremismo. Optou-se por verificar o papel do herói na sociedade, por meio de comparações com outros heróis, no caso, Batman e Rei Artur, que representam cavaleiros, assim como o personagem de Calvino. **Resultados** - A figuração do herói nos tempos modernos preserva características dos heróis épicos, como um indivíduo acima do homem comum, um ser superior. Essa superioridade pode ser representada por armaduras, habilidades especiais, ou de outras formas que caracterizem este personagem. O herói deve possuir um alinhamento moral dentro das leis e dos ideais de sua sociedade, que permitirão suas atitudes perante o combate contra o mal, em um ciclo preservador da verossimilhança mantida pelas regras de seu universo (armas, poderes, leis e ideais). Um herói fora de seu contexto social jamais será classificado como tal, em virtude da função deste personagem que é refletir os ideais de uma época e cultura. Não estar adequado ao seu povo conferiria a este tipo de personagem um estranhamento repulsivo, sem contar a sua descaracterização, como no caso do Agilulfo, que apesar de possuir características heróicas típicas não é visto como tal por seus companheiros do regimento de Carlos Magno.

## **SOBRE FAGIN, O JUDEU DE WILL EISNER**

Chantal Herskovic / Akemi Ishihara Alessia

**Objetivo** - O presente estudo pretende mostrar através de uma análise as relações entre a obra Fagin, o judeu, no formato de história em quadrinhos, criada por Will Eisner, e a obra de Charles Dickens, Oliver Twist. Will Eisner, fez uma releitura da obra de Dickens, a partir do ponto de vista de um personagem, Fagin, apresentando novas propostas e possibilidades narrativas, assim como explorando o tema da responsabilidade do autor. Segundo Eisner, o autor é responsável pelas ideias que dissemina através de seu trabalho e buscou na literatura uma obra que retratasse negativamente, no caso, o povo judeu, através de uso de um estereótipo. O autor deveria ser, portanto, responsável pelo seu trabalho, evitando disseminar ideias que possam disseminar conflitos. Assim como na literatura, algumas obras em quadrinhos retratam situações e conflitos, e revelando a questão da intolerância a partir de alguns eventos ou através de relatos de sobreviventes/autores. Com a capacidade de atrair a atenção do leitor para o debate e a reflexão, o formato das histórias em quadrinhos é dinâmico e une texto e imagem para criar uma narrativa. **Fundamentação teórica** - Para trabalhar os conceitos de intermedialidade serão utilizados os textos de Claus Clüver e Leo Hoek, por aprofundarem as definições sobre texto literário e relação texto e imagem das histórias em quadrinhos, assim como o conceito de transposição intersemiótica. Para aprofundar a relação das referências cruzadas existentes nas histórias em quadrinhos, na forma de intertextos, serão analisados os textos de Umberto Eco, que aprofunda o tema na descrição do leitor modelo. E para

abordar a paródia serão utilizados os conceitos pesquisados por Linda Hutcheon. Metodologia - Serão feitas análises das obras *Oliver Twist* e *Fagin, o judeu*. Após a leitura crítica das obras, serão apontadas as relações entre ambas as obras a partir do conceito da transposição intersemiótica, da intertextualidade e da paródia, focando a questão apontada por Will Eisner sobre o uso do estereótipo, observando como foi feita a apropriação e a releitura do personagem Fagin, por Will Eisner. Conclusões preliminares - As histórias em quadrinhos, por serem um texto misto, que une, texto e imagem, podem apresentar formas tão abstratas quanto realistas, e também podem difundir e defender ideias. O cuidado que se deve utilizar com o uso das imagens, juntamente com o de textos, é apontado nessa obra por Will Eisner, ao retratar um personagem literário, mostrando sua imagem, contrapondo o estereótipo presente na obra literária. Numa sociedade cada vez mais visual, o cuidado com as imagens deve ser observado, e Eisner, através dessa obra de narrativa visual, chama atenção para esse fato e mostra com seu trabalho diferentes pontos de vista de um mesmo personagem.

## **O APOCALÍPTICO EM NARRATIVAS JAPONESAS**

Clara Coelho Mangolin

Este trabalho, inserido no Eixo Temático “Quadrinhos e Literatura”, propõe uma reflexão acerca da presença do Apocalipse em narrativas de origem japonesa. Seu objetivo principal é observar o uso de recursos da narrativa apocalíptica em narrativas japonesas, em um panorama abrangente que envolva uma diversidade de gêneros, autores e obras relevantes para o cenário cultural do Japão contemporâneo. Seu corpus é constituído, portanto, por quatro narrativas de diferentes gêneros: o mangá “Doubt”, de Yoshiki Tonogai; o anime “Death Note”, baseado no mangá homônimo de Tsugumi Ohba e Takeshi Obata; o drama “Maou”, dirigido por Kato Arata; e o conto “Patriotismo”, de Yukio Mishima. É importante ressaltar que, embora algumas narrativas do corpus não sejam propriamente literárias, elas são aqui consideradas em uma perspectiva literária. Assim, foram enfatizados os elementos e a forma de construção do enredo, embora aspectos gráfico-visuais e outros relacionados à especificidade dos gêneros abordados tenham sido considerados. Também cabe mencionar que a escolha dos gêneros não foi aleatória, justificando-se pelo forte laço que os une - laço explicitado, por exemplo, na frequente realização de adaptações entre eles. Para realizar a análise proposta, foram selecionadas quatro tópicos (segundo definição de Barthes, 2001, que aproxima a “tópica” do conceito de “lugar comum”) do apocalíptico que, de alguma forma, atravessam todas as narrativas do corpus. Foram elas: O Fim do Mundo; A Força Humana (como desencadeadora do Apocalipse); O Religioso ou Místico; A Punição. Em seguida, observou-se o modo como estas tópicos são abordadas em cada enredo, estabelecendo paralelos e contrastes entre eles. Embasando esta análise está o “Apocalipse” de João de Patmos, genericamente tomado como parâmetro para representações posteriores de “fim do mundo”. Dentre as principais conclusões obtidas estão a percepção de uma forte influência da 2ª Guerra Mundial na realidade construída pelas narrativas analisadas, as quais apresentam uma crítica aos rumos da ciência e da sociedade. Também se destaca a coexistência, dentro destas narrativas, de elementos religiosos ou místicos com a questão da racionalidade humana; neste sentido, elas funcionam como um espelho da cultura japonesa moderna, conhecida por ser uma das mais avançadas do planeta e que, no entanto, mantém ainda uma estreita relação com suas crenças mais tradicionais.

## **O MITO DE HOMERO A JACK KIRBY: SUA ESSÊNCIA E SUAS FORMAS**

Diogo dos Santos Silva

Esta comunicação tem como objetivo pensar a relação do mito e das mitologias em suas formas originárias na antiguidade com suas reapresentações modernas nos quadrinhos. Para tanto, analisaremos as obras de Homero e Jack Kirby. De que maneira se apresenta o papel do herói? Como se dá a manifestação do divino? O que é o princípio opositor? O que é o mito e o que é a narrativa mítica na antiguidade e nos quadrinhos modernos? Iniciaremos este percurso com a cena da primeira aparição de Galactus na revista *Fantastic Four* 48. Quando era perguntado sobre em que havia se inspirado para compor as cenas de Galactus, Jack Kirby respondia que havia buscado na Bíblia suas referências. Compreendendo o

fenômeno do mito e da religião como análogos, perceberemos, que o Galactus de Kirby não só reapresenta o arquétipo do deus mossádico, como também, o deus tempo devorador, o Chronos, da mitologia grega, ou Yama, da mitologia hindu. Desta forma, percebemos que não só em Kirby, como em diversos outros autores de quadrinhos, as questões mítico-religiosas são problematizadas, como imagens-questão do homem. A busca pelo sagrado, pela permanência, e principalmente, a contemplação do elemento divino que se apresenta como o Deus terrível e avassalador são questões que se aproximam dos arquétipos e temas mitológicos da antiguidade. Neste trabalho não tentaremos verificar historicamente de que maneira se dá a aproximação dos quadrinhos com o discurso mitológico, mas sim, pensaremos de que maneira se dá o pensamento mitológico nestas diferentes manifestações artísticas do homem, e, mais especificamente, como Jack Kirby representará em sua obra os temas próprios ao mito.

## **A FORMAÇÃO DO LEITOR CONTEMPORÂNEO A PARTIR DO CONTO MACHADIANO “O ENFERMEIRO” EM HQ**

Erivan Coqueiro Sousa

O presente trabalho procura analisar a interação texto verbal/texto visual, promovida pela linguagem quadrinhística, nas adaptações de obras literárias canônicas, especificamente no caso do conto machadiano “O Enfermeiro”, de forma a observar como essa linguagem particular pode cativar os leitores, funcionando como instrumento de formação do gosto pela leitura em geral na contemporaneidade. Percebe-se que as Histórias em Quadrinhos relativizam uma série de obstáculos que o texto fonte, escrito no século XIX, possui. Em foco está o conto de Machado de Assis, adaptado para literatura em quadrinhos, por Francisco S. Vilachã, publicado pela Editora Escala Educacional. Segundo Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos “As histórias em quadrinhos, na última virada do século passaram a ser compreendidas pela sociedade como forma de entretenimento e transmissão de saber capaz de atingir diversos públicos e faixas etárias, diferente de outrora, que entendia as HQ como sendo somente para crianças” (VERGUEIRO e RAMOS, 2009, p. 9). É importante destacar que o trabalho se propõe a investigar a natureza da adaptação de um clássico da literatura brasileira para a linguagem dos quadrinhos, observando se nesse processo surgem elementos que possam “seduzir” o jovem leitor contemporâneo, levando-o a gostar de ler literatura. Segundo Ramos a diversidade de gêneros dos quadrinhos está ligada a vários fatores entrelaçados entre si, como “a intenção do autor, a forma como a história é rotulada pela editora que a publica, a maneira como a trama será recebida pelo leitor, o nome com o qual o gênero foi popularizado e que o tornou mais conhecido junto ao público” (RAMOS, 2009, p. 29). Ressalta-se que as Histórias em quadrinhos possuem linguagem autônoma, não sendo literatura e nem substituindo a leitura de uma obra clássica, mas sim incentivando o gosto pela leitura. Estudar o processo de adaptação do conto machadiano, sua atualização, os leitores e os caminhos de leitura construídos e implicitados nas novas versões, os horizontes de expectativa que interagem nessa transformação, é uma forma bastante instigante de investigar a permanência da obra machadiana no século XXI brasileiro, observando os elementos que a aproximam de nossas crianças e de nossos jovens, bem como uma maneira de dar traços das práticas de leitura contemporâneas. É sabido que as HQs podem dialogar e confrontar com livros, filmes, artigos de jornais e promover debates relacionados a diversas temáticas na sala de aula. O contexto histórico da estória narrada, os aspectos geográficos, a cultura, o clima, os costumes, as vestimentas e outras características podem ser analisadas. Os balões, as cores, a posição dos personagens são riquíssimos em significados. As HQs em seus diferentes gêneros oferecem possibilidades diversas de aplicações no universo escolar, em todos os níveis e configuram práticas de leitura desejável para todas as idades.

## **A REINVENÇÃO DE “SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO” EM SHAKESPEARE**

Gabriele Cristina Borges de Moraes

O trabalho se insere no eixo temático “Quadrinhos e Literatura”. A proposta é analisar o modo como o roteirista Neil Gaiman utilizou da Intertextualidade para recontar a comédia shakespeareana “Sonho de uma noite de verão” no capítulo 19 de sua mais aclamada série em quadrinhos, “Sandman”. O termo Intertextualidade foi criado pela crítica literária búlgara Julia Kristeva, baseada nas ideias apresentadas

pelo linguista russo Mikhail Bakhtin em seu “Marxismo e filosofia da linguagem”. Segundo Bakhtin, “O texto só ganha vida em contato com outro texto (com contexto). Somente neste ponto de contato entre textos é que uma luz brilha, iluminando tanto o posterior quanto o anterior, juntando dado texto a um diálogo. Enfatizamos que esse contato é um contato dialógico entre textos. Por trás desse contato está um contato de personalidades e não de coisas.” (Bakhtin, 1986: 162) No Brasil, o tema foi aprofundado pela linguista Ingedore Koch e alguns estudiosos que colaboraram com a autora. Nesta pesquisa, utilizaremos como base para a análise da ocorrência de Intertextualidade os trabalhos de Koch. Através dessa abordagem, a intenção é provar que, utilizando de elementos intertextuais, tais como dados biográficos do dramaturgo e as próprias personagens da obra “Sandman”, Neil Gaiman não apenas recontou “Sonho de uma noite de verão” numa versão em quadrinhos, mas também criou uma nova história para a famosa comédia shakespeariana, inserindo no texto original características próprias de sua escrita e sua obra.

## HQ & LITERATURA: FUNDAMENTOS MITOLÓGICOS E FILOSÓFICOS

Ivan Siqueira

Objetivo – A partir da problematização de fundamentos mitológicos e filosóficos, apresentar-se-ão similitudes entre História em Quadrinhos (HQ) e literatura, pontuando: o surgimento das Musas e a concepção do *Aedo* (HESÍODO, 2006); o estatuto estético das HQ (CARRIER, 2000); o ocaso da epistemologia unidirecional da arte (DANTO, 1996); e os conceitos de ampliação do sentido textual – “textos integrais” (combinação e integração de textos e mídias diversas), textos monogênicos (*one-to-one*) versus textos plurogênicos (*multi-strand*), (DOELKER, 1998 e BRANDL, 1999). Fundamentação teórica - A abordagem de dados mitológicos e filosóficos irá indicar que, na concepção primordial do fundamento narrativo, coexistem o primado das Musas e as realidades que elas suscitam – revelação (*alethéa*) e esquecimento (*lesmosyne*). A linguagem das Musas e suas forças numinosas configurariam o próprio domínio da linguagem (simulacro, *alethéa* e *lesmosyne*). Na *Teogonia* de Hesíodo, o pensamento arcaico (de *arkhé* – inaugural) conjecturava a coexistência de tempos múltiplos e de diversos deuses, favorecendo a imagem de uma ligação indissolúvel entre homens e deuses. A harmonia do universo era sugerida pelas potências cosmogônicas e pela integralidade entre o homem e o cosmos. A pressuposição de revelação e de esquecimento são elementos inexoráveis da ontologia de qualquer projeto narrativo. Metodologia - Consoante essas notas introdutórias, serão estudadas as similitudes entre quadrinhos e literatura a partir dos fundamentos da técnica narrativa. Nunca é demais lembrar que a poesia oral era o centro da espiritualidade dos povos antigos – matéria-prima inaugural das manifestações literárias e, enquanto oralidade, um dos fundamentos onipresente da narrativa dos quadrinhos. Nas HQ, inclusive, a marca da oralidade talvez esteja até mais próxima do jogo mnemônico e da sintaxe narrativa descentralizada, conforme sugere a *Teogonia* de Hesíodo. Resultados parciais - As reflexões mitológicas e filosóficas sinalizam para o fundamento narrativo comum que as HQ e a literatura compartilham, cada arte fazendo-o segundo seus processos semióticos. O estudo das técnicas narrativas no processo de composição das poéticas que utilizam as tecnologias da *web* também indica potencialidades nas relações entre os *comics* e a literatura, sobretudo quando se considera o recente *boom* do mercado editorial nacional na área.

## LITERATURA EM QUADRINHOS: UM CONVITE PARA A LEITURA DOS CLÁSSICOS

Joane Leôncio de Sá

O trabalho “Literatura em quadrinhos: uma motivação para a leitura dos clássicos” é orientado no eixo temático “Quadrinhos e Literatura”, e tem como principal objetivo mostrar um caminho para motivar estudantes do ensino médio a lerem as obras clássicas literárias, através da leitura dessa literatura em versões de histórias em quadrinhos, fundamentando-se na importância tanto dos cânones literários pela riqueza e grandiosidade do conhecimento por eles oferecido, bem como, dos quadrinhos, pelo dinamismo e magia que detêm. Intenciona-se ainda incentivar a prática da leitura e despertar o interesse por ela, na conscientização de seu valor para o ser humano e para a sociedade. A proposta é baseada na mediação da leitura pelo professor, sendo sugeridas algumas adaptações, para que através da prática consciente, o aluno possa ter o prazer e o gosto pela leitura das obras originais. Há, atualmente, uma

crescente produção de adaptações de cânones para os quadrinhos, e a veiculação de tais obras nas escolas. Tal fato tanto possibilita uma poderosa e criativa oportunidade de leitura, ao somar a literatura ao universo dinâmico dos quadrinhos, como também viabiliza uma reflexão sobre como essas produções serão recebidas pelos leitores e suas possíveis implicações. A pesquisa foi fundamentada principalmente, em autores como Ana Maria Machado, Ítalo Calvino e Harold Bloom, para o enfoque literário, bem como, Marisa Lajolo e Waldomiro Vergueiro, para a temática dos quadrinhos e da didática no uso deles.

## **A FORMAÇÃO DO LEITOR A PARTIR DA ADAPTAÇÃO EM HQ DA OBRA “A CARTOMANTE” DO AUTOR MACHADO DE ASSIS**

Naiara Porto da Silva

A presente proposta de Comunicação pretende estudar o conto “A Cartomante”, de Machado de Assis, tendo como objeto de investigação o que é definido por RAMOS (2009), VERGUEIRO (2009), McCloud (2005) e PINA (2009, 2010) como linguagem híbrida dos quadrinhos. Nessa perspectiva, objetivo é analisar a adaptação do conto citado, a partir da análise estrutural da HQ e do conto fonte. Além disso, pretendemos discutir como a HQ pode influenciar na formação do gosto pela leitura. Segundo Vergueiro (2009), as histórias em quadrinhos proporcionam ao universo escolar várias possibilidades de leitura, debates de diversas temáticas e entretenimento, pois nada como algo que parta da realidade dos jovens para impulsioná-los ao campo da leitura, ou quem sabe, um canal para a formação do leitor. É importante destacar que a HQ não pode ser considerada literatura, pois a literatura possui uma linguagem verbal, já os quadrinhos possuem uma linguagem híbrida. Assim, segundo Ramos (2009, p.17) “Quadrinhos são quadrinhos. E, como tais, gozam de uma linguagem autônoma que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos.” Além disso, as histórias em quadrinhos possuem um atrativo muito grande: a imagem, ou seja, o leitor teria uma relação entre a linguagem verbal e visual. Assim, este trabalho será desenvolvido a partir de leituras do conto machadiano e de sua versão quadrinística, bem como no confronto entre o conto fonte e sua versão em HQ, tendo como base as teorias do texto canônico, do conto, do leitor, da leitura, da HQ e, por fim, sua utilização enquanto instrumento de formação do leitor. Trata-se de um estudo que apresenta questionamentos sobre a totalidade ou não do texto machadiano na adaptação e por fim a confrontação entre o leitor oitocentista e o leitor contemporâneo e como a HQ pode ser um atrativo para despertar no jovem o prazer pela leitura e a partir desse gosto formar leitores. É importante lembrar que a leitura da adaptação não substitui a leitura da obra original. Ela é a leitura de uma obra autônoma, que tem valor em si mesma, não por sua dependência quanto ao texto-fonte.

## **O BOOM DAS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS EM QUADRINHOS E SEUS EFEITOS. ESTUDO COMPARATIVO DE QUATRO VERSÕES DE “O ALIENISTA”**

Nobuyoshi Chinen

A adaptação de obras literárias para os quadrinhos é uma prática comum há várias décadas com iniciativas de maior ou menor sucesso. Coleções como a americana Classics Illustrated e Edições Maravilhosas, da brasileira Ebal, são os exemplos mais citados na bibliografia especializada. No entanto, nos últimos anos, o número de adaptações vem aumentando sensivelmente, no Brasil. O presente trabalho tem por finalidade analisar esse fenômeno, sob os aspectos comercial e educativo e, a partir desse contexto, comparar quatro versões diferentes de O Alienista, de Machado de Assis, publicadas entre 2006 e 2008. O objetivo final é determinar as razões que levaram quatro editoras a publicar adaptações de um mesmo livro num curto intervalo de tempo. Para construir o panorama das adaptações literárias a pesquisa se valerá de uma bibliografia acessível, uma vez que o tema é relativamente recorrente, embora poucas vezes tratado com profundidade. Textos mais recentes associam o interesse pela publicação de obras literárias clássicas em quadrinhos a programas oficiais de incentivo à leitura. Os parâmetros para as comparações entre as adaptações serão extraídos de autores que se atêm ao estudo dos quadrinhos como linguagem. O trabalho começa com uma introdução geral das adaptações de obras literárias para os quadrinhos, com a exposição de conceitos específicos dessa linguagem. A seguir, serão enumeradas as prováveis razões para o crescimento desse segmento no Brasil. Depois haverá a interpretação do texto

original de O Alienista. Finalmente, na comparação das adaptações, serão analisados os itens: fidelidade à intenção do texto original, domínio da linguagem dos quadrinhos e estilo pessoal dos adaptadores. A conclusão a que o presente estudo pretende chegar é que a publicação de adaptações literárias em quadrinhos prioriza o mais o lado comercial do que o cultural ou o educativo, hipótese já aventada por outros autores, e que esse fator provocou, além da abertura de um nicho de mercado, a sobreposição de lançamentos de adaptações de um mesmo título. Esse fato, por sua vez, possibilitou a comparação dessas diferentes versões que possuem níveis desiguais de qualidade gráfica e narrativa, o que também temos intenção de comprovar.

## QUIXOTES EM QUADRINHOS

Silvia Cobelo

Esta comunicação se insere no eixo temático Quadrinhos e Literatura. O objetivo é apresentar resultados dos estudos historiográficos das sete adaptações do *Quixote* para quadrinhos, com biografias dos autores e tradutores, e resumo de detalhes editoriais. A primeira adaptação foi publicada em 1954, na Revista *Epopéia*, pela editora Brasil América (EBAL), fundada por Adolfo Aizen. Segundo vários estudiosos, como Vergueiro (2007), Junior (2004) e Barbosa (2006), Aizen é considerado o pioneiro dos quadrinhos no país. A segunda adaptação, uma tradução da obra de Will Eisner, *O último cavaleiro andante*, foi publicada em 1999 pela Cia das Letras e recebeu recomendação da FNLIJ. Em 2004 a editora Ática lança a adaptação da inglesa Marcia Williams, também conhecida por seu trabalho de adaptação de clássicos, como histórias do ciclo arturiano e peças de Shakespeare. Apenas no século XXI é que surgem os quadrinhos brasileiros do *Quixote*. Durante as celebrações do quarto centenário da obra em 2005, Caco Galhardo lança sua adaptação pela editora Peirópolis, a qual foi incluída no acervo do PNBE. Nesse mesmo ano foi publicada pela editora Rocco a apropriação feita por Paula Mastroberti. A recriação, premiada com o Jabuti, moderniza as aventuras do cavaleiro e escudeiro manchegos. A adaptação feita por Monteiro Lobato em 1925, *Dom Quixote das Crianças*, é readaptada pela Editora Globo em 2007, com roteiro de André Simas e ilustrações da equipe Cor e Imagem. Bira Dantas adapta a obra em 2008. Publicada pela Escala Educacional, recebeu o HQ MIX 2009. A fundamentação teórica conta também com autores da área dos estudos da tradução como Pym (1998), Williams & Chesterman (2002) e Zanettin (2008). Utiliza-se a metodologia adaptada em Cobelo (2009) para os estudos historiográficos e ficha de análise, com modificações feitas durante recentes pesquisas.

## SEMIÓTICA NOS QUADRINHOS: ANÁLISE DO DIALOGISMO E INTERTEXTUALIDADE NA HQ “A LIGA EXTRAORDINÁRIA”

Tiago de Sousa Araújo

O objetivo deste trabalho é mostrar de que forma os símbolos gráficos e verbais, presentes na HQ “A Liga Extraordinária” e que remetem a outras histórias da literatura de ficção, alteram a compreensão da leitura da obra, criando novos significados. No site [www.alanmoore.cjb.net](http://www.alanmoore.cjb.net) existe uma vasta lista com algumas das referências verbais-visuais presentes em A Liga Extraordinária. A maior parte delas foi retirada do livro *Heroes and Monsters: The unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen*. O livro, escrito por Jess Nevins, contém ainda entrevistas e comentários do próprio Alan Moore. Porém, tanto no referido site quanto no livro de Nevins, as referências são apresentadas apenas como mera curiosidade, não tendo qualquer base teórica que explique o motivo de sua presença ou os seus efeitos sobre os leitores. Para analisar essa característica, utilizamos a teoria do dialogismo de Mikhail Bakhtin, desenvolvida por Julia Kristeva como intertextualidade. Segundo Bakhtin, “o diálogo, no sentido estrito do termo, não constitui, é claro, senão uma das formas, é verdade que das mais importantes, da interação verbal. Mas pode-se compreender a palavra ‘diálogo’ num sentido mais amplo, isto é, não apenas como a comunicação em voz alta, de pessoas colocadas face a face, mas toda comunicação verbal, de qualquer tipo que seja” (BAKHTIN, 1992). A partir desta interação texto-leitor, Mikayl Bakhtin criou o conceito de dialogismo. Na década de 60, este conceito é ampliado por Julia Kristeva, ao entender qualquer texto como um “mosaico de citações”, onde ocorre “absorção e transformação de um outro texto” e denomina

como “intertextualidade” a transposição de um ou vários sistemas de signos noutro sistema de signos, estendendo a noção de dialogismo também aos sistemas simbólicos não-verbais. As possibilidades de significados que podem ser extraídos de *A Liga Extraordinária*, desde que ocorra esse “diálogo” entre texto e leitor, são enormes. Existem momentos na obra em que um quadro, uma pessoa, o nome de uma rua ou uma etiqueta de uma caixa de fósforos podem alterar substancialmente o significado da leitura. Entre os resultados preliminares, percebe-se que Moore construiu a narrativa da *Liga Extraordinária* de modo que ela pudesse ser fruída por dois tipos de público: o que tivesse algum ou amplo conhecimento de literatura e aquele que não tivesse quase nenhum. Tanto um quanto outro conseguem perfeitamente dialogar com a obra de Moore, visto que o autor, em momento algum, privilegia um tipo de público. Uma evidência disso é a completa ausência de notas ou qualquer referência às obras literárias que Moore utilizou para construir a trama da *Liga* (exceto as referências aos personagens da *Liga*, na contra-capa da versão encadernada), o que privilegiaria o público “não-literário”.

## **O ALIENISTA – A GRAPHIC NOVEL: O ILUSTRADOR COMO PARTE DO PROCESSO DE ADAPTAÇÃO DE LITERATURA BRASILEIRA PARA ARTE SEQUENCIAL**

Victor José Pinto de Almeida

Justificativa - Celso Kelly (1978) afirma que toda arte é uma forma de comunicar-se, sendo produzida pelo estímulo que o meio oferece ao homem. Quadrinhos também são arte. O presente trabalho consistirá na defesa da adaptação de literatura para quadrinhos e na figura do ilustrador como coautor neste processo. Inicialmente estabelecer-se-á o conceito de adaptação como, inicialmente, uma transcrição da linguagem oral para a escrita, a fim de tornar eterno o que poderia ser apenas efêmero, exemplificado por obras como a *Íliada* e a *Odisseia*, narrativas básicas para a construção da identidade dos jovens gregos. A relação intrínseca entre educação e obras adaptadas, portanto, é bem antiga. A partir dessa premissa, se apontará que as adaptações de literatura para quadrinhos, no entanto, não trabalham como simples transcrições, mas convergências, já que a partir da lógica de complementaridade barthesiana (1990), utiliza a imagem e o texto de maneira harmônica. Atualmente as adaptações de clássicos trabalham sobre dois viés, nem sempre excludentes. De um lado está o comercial, com a simples finalidade do lucro. A outra, defendida neste projeto, é a eu propõe a relação artista + autor original, trabalhando juntos a fim de comunicar a mensagem para o público. Essa proposta será ratificada ao final do artigo pela análise da obra “*O Alienista*” de Machado de Assis, ilustrada pelos brasileiros Fábio Moon e Gabriel Bá (Ed. Agir). O original, mais o contemporâneo. Uma coautoria.



JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E MERCADO**



## **RESPOSTAS DO MERCADO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS À SITUAÇÃO ECONÔMICA MUNDIAL**

Daniel do Canto Oliveira Sacks

O presente trabalho busca traçar uma relação entre o mercado das histórias em quadrinhos e a economia mundial do século XX, a análise objetiva mostrar as reações do mercado criativo e editorial de acordo com os períodos econômicos e políticos do século passado, focando principalmente a indústria norte-americana e citando algumas repercussões em outros mercados como o brasileiro e europeu. O mercado da cultura de massa acompanhou os fenômenos históricos geralmente de uma forma indireta à saúde financeira da população, ou à economia mundial, as pessoas buscavam na comunicação e entretenimento de massa um escape das mazelas reais. O cinema e teatro são amplamente retratados como exemplos de alternativa e superação, da mesma forma os livros de bolso e jornais diários, com as crises nota-se um maior interesse na cultura e informação, mas como se comportou o mercado de quadrinhos (surgido no final do século XIX) é o assunto deste artigo. Na produção foi utilizada bibliografia nacional e estrangeira relacionada à História dos quadrinhos, como livros teóricos, juntamente com reportagens de jornais e revistas (impressos e eletrônicos) de mídia especializada, além do acervo da coleção do autor, para obtenção de dados e rebatê-los com os períodos críticos da História Política, Social e Econômica do século XX, desta forma analisou-se a correlação entre o panorama das histórias em quadrinhos e seu mercado com esses períodos estudados nas disciplinas de História, Sociologia e Economia, como as Guerras Mundiais, Crise de 29, Revolução Sexual e Guerra Fria. Apontou-se que, se cresceram os investimentos, fossem de caráter técnico, fossem criativos, na indústria do entretenimento ao longo do século e houve uma resposta direta do público consumidor, particularmente nos quadrinhos o mercado decresceu. Embora os quadrinhos também tenham respondido positivamente às crises mundiais, seguido as tendências da sociedade e respondido bem a exposição à mídia; o mercado se fez reduzir ao longo do século, algumas causas deste movimento são identificadas e se revelam fatores de decréscimo tanto exógenos como endógenos.

## **A PROPRIEDADE INTELECTUAL NO SEGMENTO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM QUADRINHOS DO CEARÁ**

Leonel Gois Lima Oliveira e Rafael de Jesus Campos Andrade

As indústrias criativas produzem valores econômicos e simbólicos e contribuem para o desenvolvimento sustentável, explorando a propriedade intelectual e gerando riquezas através da criatividade. Despertou interesse o segmento das histórias em quadrinhos (HQs), uma atividade típica da economia da cultura, por reunir grande conteúdo simbólico e lúdico, ao tempo em que é uma atividade econômica relevante. Entretanto, pesquisas sobre o aspecto econômico desse segmento são raras. Um estudo da produção científica na USP, do período de 1972 a 2005, revelou que nenhum artigo sobre o impacto econômico desta atividade foi publicado, embora se verifique uma forte tendência dos quadrinhos em direção à diversificação de públicos e à diferenciação de produtos (VERGUEIRO; SANTOS, 2006). Este trabalho enquadra-se no eixo temático “Quadrinhos e mercado” e tem como objetivo debater sobre a propriedade intelectual que está no centro das práticas comerciais dos produtores de bens simbólicos em geral e no setor de quadrinhos em particular. A abordagem metodológica adotada é a análise qualitativa do conteúdo de entrevistas semi-estruturadas, feitas com representantes do setor. Os respondentes da entrevista, em número de 16, foram selecionados com o uso do critério da bola de neve (snowball), onde os participantes iniciais indicam novos participantes. O recurso a este modo de seleção da amostra da pesquisa decorreu da utilização dos contatos obtidos numa pesquisa anteriormente realizada sobre a análise da cadeia produtiva do segmento de HQs na indústria criativa cearense. Portanto, este trabalho representa uma continuação do projeto inicial sobre estudos das indústrias criativas e das atividades de HQs no Ceará (BATISTA et al, 2008). As entrevistas foram orientadas por um conjunto de categorias extraídas da literatura sobre propriedade intelectual, direitos autorais e conexos, atividades de HQs, estratégia importante para uma análise ordenada das informações colhidas e para conferir credibilidade acadêmica aos resultados. Cinco foram as categorias selecionados no referencial teórico do trabalho: i) propriedade intelectual; ii) práticas comerciais; iii) direitos autorais; iv) direitos conexos – copyright; e v)

Creative Commons – copyleft. Os resultados do estudo indicam que o desenvolvimento do segmento das histórias em quadrinhos depende de maior conscientização de todos os agentes da cadeia produtiva quanto à natureza dos direitos da propriedade intelectual, de forma que os artistas possam apropriar-se do valor simbólico e cultural resultantes do produto de sua criatividade. Verifica-se a necessidade da implantação de políticas públicas desenvolvendo o setor e do surgimento de agentes intermediários que contribuam para uma relação artista-empresário mais formal e favoreçam a atividade como um negócio, além de arte.

## **AS ALTERAÇÕES DO MERCADO DE QUADRINHOS NO BRASIL – O CASO DA EDITORA ABRIL**

Lucas de Sousa Medeiros

Fugindo de interpretações totalizantes a proposta deste artigo, é construir um pequeno estudo de caso das transformações observadas no mercado brasileiro de quadrinhos. Há pouca contestação acerca de que os anos finais do século passado representaram um ponto de mudança principalmente em relação ao tratamento editorial dos títulos americanos ou japoneses. Mas se há um consenso sobre o fato, seu desenrolar e consequências ainda aparecem envoltos em nebulosidade. Como forma de viabilizar um eixo norteador para este estudo, foi escolhido o caso da editora Abril. Antes detentora dos direitos de publicação das duas maiores editoras de quadrinhos dos EUA, e parcialmente da terceira (Image), no início do milênio abandonou estes títulos devido a sua inviabilidade econômica. Fruto de políticas de publicação equivocadas que não conseguiram se adaptar a mudança do padrão dos leitores, ou de formar novos, a editora foi motor e vítima de mudanças que ainda estão a ocorrer no mercado. Enfocando um público leitor já formado, que compõe o grupo categorizado por Agnelo Fedel como iconográficos as tentativas da editora de restabelecer seu papel foram frustradas pela recepção negativa do público às mudanças bruscas do modelo de publicação. O lançamento da linha Premium, com materiais de maior qualidade e preço, mesmo não tendo sido bem recebido desencadeou novas dinâmicas de publicação e consumo. A mudança do hábito de comprar dos consumidores habituais foi gradual e sentida, diferenciando-os profundamente dos consumidores eventuais. A construção de um valor simbólico de qualidade editorial, artística e narrativa que compense os custos de consumo de edições definitivas e absolutas em vez de colecionar os títulos mensais foi largamente estimulada na medida em que se tornou inviável a obtenção de todos os títulos mensais. Quando da substituição do “formatinho” pelo mix, que misturava tanto um aumento da qualidade gráfica com a redução de títulos, o público viu-se obrigado a escolher e a demandar um produto específico de maior qualidade, levando a segmentação e produção voltada para nichos. A reorganização das publicações em diferentes editoras que em maior ou menor grau abarcaram o mercado da Editora Abril coexistiu com a expansão novos mercados pautados na diversificação de pontos de vendas e produtos.

## **PADRÕES NA EDIÇÃO GRÁFICA DE MANGÁS NO OCIDENTE: A ADAPTAÇÃO DE NEON GENESIS EVANGELION**

Pedro Cardoso de Carvalho e Freitas

O trabalho é baseado no Trabalho de Conclusão de Curso Edição gráfica na adaptação de mangás: Neon Genesis Evangelion no Ocidente. A edição de mangás (quadrinhos japoneses) no Ocidente esbarra em questões polêmicas. A língua japonesa é lida da direita para a esquerda, ao contrário das línguas ocidentais. O mesmo ocorre com as páginas e quadros dos mangás. As edições ocidentais costumavam inverter as imagens para adequá-las ao novo público. Também convertiam as onomatopéias japonesas para equivalentes nas línguas ocidentais. Hoje, é possível perceber que isso não acontece mais, e o objetivo principal do trabalho é, através de um estudo de caso, confirmar essa percepção e descobrir o porquê dessa mudança. Para a investigação desse novo padrão, foram analisadas as edições brasileira, americana e francesa do primeiro volume do mangá Neon Genesis Evangelion, e comparadas à edição original japonesa. Dada a falta de material acadêmico específico sobre o tema, também foi necessário o uso extenso de artigos jornalísticos e entrevistas. A suposição inicial era que as principais causas para a mudança de padrão na edição são: o ganho de produtividade que as editoras têm ao não intervir muito

nas imagens, aliado a uma aceitação pelo público leitor, principalmente aquele que já se interessava por mangás, e que prefere lê-los o mais próximo possível dos originais. Além dessas razões, e até acima delas, foi possível perceber que a pressão dos autores e editores japoneses também teve papel fundamental.

## **CONTRIBUIÇÕES PARA O CONHECIMENTO DO MERCADO DE REVISTAS EM QUADRINHOS BRASILEIRO**

Ricardo Kozesinski

O ambiente de negócios moderno é cada vez mais competitivo e globalizado, seja qual for o porte ou segmento de atuação da organização. Sob o ponto de vista puramente mercadológico, o acesso a produtos, serviços e tecnologias é cada vez mais fácil, criando oportunidades iguais para diferentes empreendedores e investidores e acirrando a competição entre as empresas. Sob o ponto de vista financeiro, o custo de oportunidade do capital obriga os gestores financeiros a uma rígida avaliação dos investimentos que a empresa pretende fazer, levando-os a escolher sempre o projeto que maximizará seus ganhos. Para Campomar (2006), este aumento na competição, aliado a um menor ciclo de vida dos produtos e ao aumento do número de produtos lançados no mercado, entre outros fatores, justificam a necessidade e o uso crescente de um Sistema de Informação de Marketing (SIM). Kotler e Keller (2006) ensinam que o SIM é desenvolvido a partir de registros internos da empresa, das atividades de inteligência de marketing e de pesquisa de marketing. É neste último sistema que o presente artigo pretende ater-se. O mercado de editorial de histórias em quadrinhos brasileiro sempre foi uma oportunidade de negócios para grandes empresários brasileiros, como Roberto Marinho, Assis Chateaubriand, Adolfo Aizen e Victor Civita (Silva Junior, 2004). Em 2002 o grupo editorial italiano Panini iniciou a publicação de revistas em quadrinhos dos principais licenciadores americanos no Brasil. Em 2009 o Ministério da Educação e Cultura aprovou um número recorde de revistas em quadrinhos no Programa Nacional Biblioteca na Escola. Os quadrinhos já não estão mais restritos às bancas de jornais, hoje ocupam as prateleiras das grandes redes de livrarias e também podem ser encontrados nas lojas especializadas. O número de editoras atuando neste nicho de mercado atualmente e a quantidade de títulos publicados podem ser um indicativo do tamanho e do potencial deste mercado. Participar eficientemente deste mercado implica em conhecê-lo cada vez melhor, utilizando-se da pesquisa de marketing, como uma das formas possíveis para a obtenção deste conhecimento. O presente artigo pretende apresentar os resultados de uma pesquisa de marketing que intencionava conhecer melhor quais são os hábitos e preferências de consumo do público leitor de quadrinhos. A pesquisa teve cunho exploratório e foram empregados métodos quantitativos. Um questionário fechado foi empregado como método de coleta de dados e a análise estatística foi realizada para a obtenção dos resultados. Os resultados obtidos permitiram identificar o perfil destes leitores consumidores de revistas em quadrinhos através de dados como sexo, idade, renda e nível de escolaridade e também alguns hábitos de consumo, como o hábito de colecionar, frequência de compra, gêneros mais procurados, entre outros dados.





JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E NOVAS TECNOLOGIAS**



## **NANOTECNOLOGIA EM QUADRINHOS – (HQ)**

Arline Sydneia Abel Arcuri, Valéria R. Soares Pinto, Antonio G. Vieira Filho, Alexandre C. Pinto, João A. Garcia, Paulo R. Martins, Maria G. Lourdes Grossi, Ana Y. Paulino, Thomaz F. Jensen, Leila Zidan, Eduardo Bonfim, Maria de F. T. Faria Viegas, Luis R. Balbão Andrade, Persio Dutra e Sebastião Lopes Neto

As histórias em quadrinhos pretendem esclarecer os trabalhadores sobre o conceito de nanotecnologia, suas implicações no universo do trabalho, os seus possíveis riscos à saúde e, por fim, propiciar aos trabalhadores e suas entidades representativas o desejo de debater e ter um posicionamento quanto aos impactos da nanotecnologia no trabalho, no meio ambiente e na sociedade em geral. O campo das nanotecnologias avança rapidamente e se espera que seus impactos atinjam virtualmente cada faceta da indústria e da sociedade. Os materiais manipulados na escala nanométrica exibem propriedades únicas que afetam seus comportamentos físicos, químicos e biológicos. Esta mudança de comportamento é muito preocupante quando o foco é a saúde dos trabalhadores, principalmente quando há possibilidade da presença de nanopartículas. A FUNDACENTRO é uma entidade de pesquisa na área de segurança e saúde dos trabalhadores. Tem como um dos seus objetivos a divulgação de conhecimento que leve os trabalhadores a entender os possíveis riscos a que podem estar expostos e contribuir para preveni-los. A linguagem das histórias em quadrinhos foi escolhida como uma das formas de levar conhecimentos sobre estas novas tecnologias até eles. Como as aplicações das nanotecnologias são bastante amplas, deu-se início a uma série, com números de histórias em quadrinhos dedicados a diferentes ramos de atividades: químico, construção civil, área rural, sendo que no primeiro número são apresentados conhecimentos gerais sobre nanotecnologia. Foram criados três personagens centrais, todos trabalhadores. Eles aparecem juntos em todas as histórias e têm personalidades previamente definidas e caracterizadas. Para promoção de um amplo debate de ideias, com apresentação de posturas conflitantes, são tomados, como inspiração, os diálogos de Galileu. Tais diálogos giram em torno de três personagens: Simplício, Sangredo e Salviatti. Cada um deles representa uma visão de mundo no conflito entre abordagens aristotélicas e copernicanas e, ainda, uma terceira visão - intermediária - que promove a dúvida, o debate e a reflexão. Cada um dos três personagens dos materiais formativos representa uma diferente postura frente às novas tecnologias. Para conseguir maior mobilidade e abranger mais situações que envolvam a nanotecnologia, a ação das personagens é ambientada em uma empresa transportadora. Juntamente com as questões conceituais da nanotecnologia e preocupações com a saúde, segurança e meio ambiente são apresentadas situações características das relações de trabalho. A abordagem de questões problemáticas características do universo do trabalho permite uma maior identificação dos trabalhadores com o material formativo produzido. Já estão prontos os dois primeiros números, impressos e disponibilizados na página da FUNDACENTRO, na Internet. Estas HQs têm sido distribuídas de forma gratuita em vários eventos sobre o tema, e usadas como material didático em cursos de formação para trabalhadores. Até o momento, foram mais de 1500 trabalhadores capacitados utilizando deste material.

## **O DIÁRIO DE VIRGÍNIA: A INTERNET COMO SUPORTE PARA EXPERIMENTAÇÃO**

Cátia Ana Baldoíno da Silva

Objetivo: Expor e detalhar as experimentações de criação da história em quadrinhos O Diário de Virgínia. Tal história utiliza como suporte a internet e vem sendo desenvolvida e publicada há aproximadamente um ano no endereço eletrônico: [www.odariodevirginia.com](http://www.odariodevirginia.com). Fundamentação teórica: A adaptação da arte dos quadrinhos na web há muito vem sendo pesquisada. As experimentações de quadrinhistas como Edgar Franco e Scott Mccloud representam bem essa corrente de pensamento, que vê na união da web com as histórias em quadrinhos um novo horizonte de possibilidades criativas. Influenciada por esses autores desenvolvi o projeto dessa Hqtrônica (tomando emprestado a definição cunhada por Edgar Franco), para experimentar esse novo suporte e testar seus recursos e possibilidades. Metodologia: Em forma de um diário ilustrado, a Hqtrônica procura explorar as possibilidades narrativas desse meio, ao mesmo tempo em que mantém uma estreita relação entre a navegabilidade e o modo de contar as histórias, as vivências e anseios da personagem protagonista. Tais histórias são contadas em forma de capítulos curtos, que embora não apresentem uma sequência interligada de acontecimentos procuram

explorar o universo da personagem Virgínia, apresentando-a aos poucos ao leitor. Em certos pontos inspirados na minha vivência pessoal O Diário explora a dificuldade de relacionamento com o mundo que a protagonista vive. Em meio à necessidade de amadurecimento ela trava uma batalha com seus medos, representados na figura do outro personagem, o Mike. Devido a esse caráter extremamente subjetivo e introspectivo, procurei trabalhar cada capítulo de um modo diferente, analisar em cada um o que queria realçar e como deixar isso explícito na forma de leitura do mesmo na tela do computador. Resultados parciais: O espaço quase ilimitado da tela do computador, as possibilidades várias de leitura torna mais fascinante e intrigante o processo de criação e narração da história. A forma de leitura reforça e apóia o significado do texto e das imagens. Mais do que novos recursos percebo que a web pode dar aos quadrinhos um suporte estupendo, onde eles finalmente podem expandir-se, sem limites, sem fronteiras.

## **NAWLZ: UMA HQTRÔNICA DE TERCEIRA GERAÇÃO**

Edgar Silveira Franco

Esse trabalho objetiva analisar os refinamentos de linguagem observados na HQtrônica de 3ª geração NAWLZ do webquadrinhista australiano Sutu, a partir de uma decupagem dos códigos hipermediáticos presentes no trabalho e de sua comparação com outras HQtrônicas de 1ª e 2ª gerações. A hipermídia congrega a conexão em rede telemática com as diversas características de outras mídias como: histórias em quadrinhos, fotografia, cinema, TV e rádio - promovendo o surgimento de linguagens multifacetadas que hibridizam características dessas várias mídias. Essa convergência de múltiplos meios foi chamada de “sinergia multimidiática” por Julio Plaza (1998), quando ela promove o surgimento de uma nova linguagem, essa pode ser chamada de “linguagem intermídia”. Pude detectar através de extensa pesquisa exploratória em dezenas de sites de quadrinhos da Internet que os principais elementos agregados à linguagem tradicional dos quadrinhos nessas novas “HQs intermídia” podem ser divididos basicamente em: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, tridimensionalidade, narrativa multilinear e interatividade. Para batizar essa nova linguagem intermídia, propus o neologismo “HQtrônicas” – contração da abreviação “HQ” (Histórias em Quadrinhos), usada comumente para referir-se aos quadrinhos no Brasil, com o termo “eletrônicas” referindo-se ao novo suporte. Devo salientar que a definição do que nomeei HQtrônicas inclui todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia. A definição exclui HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador. A investigação desse fenômeno das HQtrônicas resultou no livro homônimo que escrevi e teve sua segunda edição lançada em 2008. Além de minha pesquisa pioneira, as reflexões de pesquisadores do fenômeno das HQs na Internet como Scott McCloud e Anselmo dos Anjos e de teóricos das novas mídias e da convergência midiática como Vilem Flusser, Julio Plaza, Henry Jenkins & Roy Ascott formam a fundamentação teórica desse trabalho. Essa pesquisa exploratória, iniciada em 1995, já mapeou centenas de sites de HQtrônicas e dividia-os, até o momento, em 2 gerações de sites: a primeira – que durou de 1991 a 2001 - foi marcada pelo surgimento do fenômeno, com trabalhos ainda muito experimentais e tecnologias limitadas pelos problemas de baixa conexão; a segunda foi marcada pela consolidação do software Flash e pela permanência de alguns dos novos códigos e exclusão de outros, durou até o ano de 2007. O artigo apresenta um estudo comparativo entre trabalhos emblemáticos das duas primeiras gerações de HQtrônicas e da nova HQtrônica NAWLZ, e aponta para o surgimento de uma terceira geração de HQtrônicas, marcadas por um refinamento no uso dos códigos que caracterizam essa linguagem intermídia emergente.

## **AUDIOVISUAL E INTERATIVIDADE NOS WEBCOMICS**

Émerson Vasconcelos Almeida

Este artigo tem como objetivo investigar as relações do audiovisual com as webcomics. O corpus selecionado apresenta-se dividido entre Quadrinhos Audiovisuais e Quadrinhos com potencial audiovisual. Na análise da relação das molduras próprias das histórias em quadrinhos com as características audiovisuais presentes nestes materiais utilizei a metodologia das molduras desenvolvida por Kilpp

(2003) e percebi tensionamentos que só são possíveis no meio digital. Neste trabalho os quadrinhos são apresentados como uma virtualidade, que pode se atualizar de diversas formas, como diz Bergson (2005). Sendo assim, tanto a versão digital quanto a versão impressa são tratadas como formas diferentes de uma mesma coisa. Mesmo com a relação desenvolvida com o audiovisual nos meios digitais os territórios de significação que são próprios dos quadrinhos continuam se fazendo presentes na totalidade do corpus analisado. O texto busca contribuir para o avanço nas pesquisas sobre histórias em quadrinhos e audiovisual nos meios digitais. Procuo aprofundar a definição de webcomics, levando em consideração que estes podem ser materiais originados diretamente para o meio em que foi encontrado, ou se tratarem de versões adaptadas para o contexto digital. Ainda neste segmento da pesquisa adentro em questões relativas à reprodutibilidade técnica e à relação destes webcomics com os softwares. A maneira como os webcomics são produzidos difere bastante de todas as suas outras atualizações. No entanto, o grande salto ocorreu, de fato, quando elas deixaram as paredes egípcias para encontrar um público massivo, através da impressão, a primeira forma de reprodutibilidade técnica das histórias em quadrinhos. Já a atualização digital favoreceu a distribuição a um número muito maior de pessoas do que a versão anterior. Nenhuma outra atualização dos quadrinhos apresentou interatividade ou uma gama tão grande de efeitos visuais, justamente porque o software necessário para que eles se atualizassem desta maneira só pode ser executado no hardware apropriado. Portanto, as atualizações das histórias em quadrinhos que surgiram nos últimos séculos não tinham características audiovisuais ou interativas por uma questão decorrente do estágio da técnica, e não por qualquer outro motivo. Desta forma é possível perceber o quão vazia é a discussão sobre os webcomics serem de fato, quadrinhos. O que ocorria em atualizações anteriores é que elas tinham tudo o que era necessário para serem histórias em quadrinhos, menos aquilo que a técnica ainda não alcançava. Mesmo com todas as possibilidades de interatividade oferecidas pelo meio digital, grande parte dos quadrinhos que podem ser encontrados na web não utilizam quase nenhum recurso propriamente do meio digital. Estão lá os balões e as onomatopéias representando o som, as imagens estáticas, e muitas vezes até o formato da página segue as proporções das HQs impressas.

### **NARRAGONIA 3.0 – FICÇÃO CIENTÍFICA, HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E EXPERIMENTAÇÕES NARRATIVAS GRÁFICAS**

Gabriel Lyra Chaves

Este artigo, que recebe o nome de Narragonia 3.0 – Ficção Científica, Histórias em Quadrinhos e Experimentações Narrativas Gráficas, se destina à linha de Quadrinhos e Novas Tecnologias, e se baseia nos resultados de minha pesquisa de mestrado, feita no PPG de Cultura Visual (FAV/UFG). Seu objetivo é relatar o processo de criação de um universo ficcional que funciona como palco para uma trama de ficção científica, intitulada Narragonia 3.0. Essa estrutura narrativa se desenrola dentro de redes sociais, explorando-as como um possível suporte para HQs que se distribuem de maneira experimental e rizomática, utilizando perfis interligados de personagens como forma de divulgação de pequenas histórias que, coletivamente, constituem a obra, um work-in-progress que está em processo de criação desde agosto de 2009, mas que se encontra divulgado e em fase de expansão desde março de 2011. A escolha das redes sociais enquanto media se fundamentou em dois pontos: além de ser uma forma gratuita de divulgação, permite interação e comunicação mais direta com os leitores, fazendo uma apropriação do termo transmídia, em voga atualmente, mas aplicando a ele um olhar artístico, e não mercadológico. Para estruturar este trabalho, recorro a três conceitos: história em quadrinhos, ficção científica e tecnognose, e relato a forma como estes se refletiram em meu processo criativo.

### **PODCASTS SOBRE QUADRINHOS: O FORTALECIMENTO DE UMA NOVA MÍDIA**

Lucio Luiz

O podcast é uma mídia da cibercultura em formato de áudio que vem conquistando grande espaço na Web 2.0, especialmente com relação à produção de informação e às suas potencialidades comunicacionais e educativas. Além disso, também subverte a questão do receptor passivo ligado às mídias de massa tradicionais. A partir de uma origem fortemente tecnológica, o podcast teve um desenvolvimento

voltado a facilitar sua produção e distribuição, permitindo que qualquer pessoa se torne potencialmente receptor e emissor, tornando a difusão de informações mais democrática. Isso, aliado à simplicidade de criação e produção, permite que nichos temáticos não valorizados pela mídia tradicional alcancem um público cada vez maior. É o que vem ocorrendo, especialmente, com os quadrinhos. Diversos podcasts são produzidos tendo como principal tema a nona arte. Esta pesquisa tem como objetivo analisar o fortalecimento desta mídia com foco principal no Brasil, cuja produção de podcasts possui características que os diferenciam das produções realizadas no exterior. Os podcasts, geralmente, são produzidos por pessoas não necessariamente ligadas profissionalmente à área de Comunicação, mas sim pessoas que simplesmente utilizam seu tempo livre para projetos pessoais relacionados à internet. Isso permite que sejam analisadas determinadas características em relação ao público-leitor de quadrinhos no Brasil, já que a forte interatividade com os ouvintes e a possibilidade sólida de um ouvinte se tornar um podcaster sem dificuldades subverte o conceito tradicional de receptor passivo das mídias de massa, ampliando o conceito de receptor ativo das mídias digitais para se tornar ao mesmo tempo potencialmente receptor e emissor. A partir do estudo de caso de podcasts estrangeiros e nacionais sobre quadrinhos, esta pesquisa observa como esse tema, ainda preso a seu nicho, alcança maiores públicos e potenciais de divulgação. Por ser um assunto ainda inexplorado, não há a pretensão de resolver nenhum grande dilema, mas, sim, apontar possíveis caminhos por onde novas pesquisas podem caminhar.

## **A CORPORAÇÃO E AS POSSIBILIDADES DOS QUADRINHOS BRASILEIROS NOS NOVOS MEIOS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO**

Marcelo Soares de Lima

Objetivo: Analisar o processo de convergência de mídias na história em quadrinhos A Corporação. Metodologia: Nosso estudo se baseia em uma análise bibliográfica utilizando autores como Jenkins, Cappellari, Franco, Levy, McCloud, Kröner, Lemos e Chaparro, para discorrer sobre conceitos como cibercultura, cultura da convergência e transmídia. McLuhan (1969) afirma que vivemos em uma Aldeia Global, um acontecimento simultâneo em que o tempo e o espaço desapareceram. Já Lévy (1999) aponta que estamos em uma era de cibercultura e da conectividade. Para Chaparro (2001, p. 85) “a realidade tecnológica marca um novo tempo na sociedade, com fantásticas possibilidades de interação entre os tempos, os espaços, os ritmos, as tecnologias e a linguagem da internet, rádio, televisão e jornal”. Contudo, esse fenômeno da era digital não se restringe apenas a computadores pessoais. Kröner (2008, p. 39) destaca que o celular “por ser um meio acessível e fácil de ser transportado, se encaixa perfeitamente no contexto do imaginário urbano atual, de velocidade e mobilidade, encurtando distâncias”. Assim, o celular se torna o aparelho por excelência de uma nova fase do processo comunicacional, chamado por Jenkins (2006, p.18) de convergência de mídias. Em meio a essas transformações técnicas/conceituais, nos perguntamos como as histórias em quadrinhos, meio de comunicação já com mais de cem anos de história, vêm reagindo a tantas mudanças? Como se adequar às novas possibilidades abertas pela tecnologia moderna? McCloud (2005, p. 203) coloca que os “quadrinhos online são todos quadrinhos digitais no sentido técnico, mas muitos ainda não são mais do que impressões ‘adaptadas’ em essência”. Isto é, “temos de perguntar o que os quadrinhos podem fazer num ambiente digital, e quais dessas opções se mostrarão valiosas a longo prazo” (Idem, p. 207). Uma dessas opções são as histórias baixadas para celular, que ampliam o conhecimento do leitor acerca daquele universo. Tais recursos são apontados por Jenkins (2008, p. 138) como narrativa transmídia, um processo que ainda é algo recente, e seus caminhos ainda estão sendo descobertos. Resultados parciais/conclusões preliminares: O grande problema em observar essas questões de forma é que elas ainda estão se desenrolando. Analisar os eventos quando estamos inseridos no contexto é sempre um trabalho muito mais difícil, ainda mais pela escassez de material e exemplos. Contudo, vendo que no mundo das publicações em papel essa hipertextualidade já ocorre, quando lemos histórias que acontecem em várias revistas, simultaneamente, como Crise nas Infinitas Terras (DC) e Guerras Secretas (Marvel), então, pensamos que para o leitor de quadrinhos é um formato que não seria de difícil entendimento, mesmo aplicado as novas mídias.

## O IMPACTO DOS BLOGS PARA A PRODUÇÃO DE TIRAS NO BRASIL

Paulo Ramos

Objetivo – Esta comunicação procura mostrar o impacto que os blogs trouxeram para a produção de tiras no Brasil. A exposição constata que, dos diferentes gêneros das histórias em quadrinhos, as tiras foram as que mais se beneficiaram da ferramenta virtual. Fundamentação teórica – Embora relativamente recente, o uso da internet mudou muitas das relações pessoais e de produção. No caso específico das histórias em quadrinhos, a rede mundial de computadores se tornou uma nova janela para os autores exporem os seus trabalhos. Franco (2004), em estudo sobre o tema, enxergava nas primeiras experiências um híbrido da linguagem dos quadrinhos com outros recursos, como a animação e o uso do som, produto que chamou de HQtrônica. De meados de 2005 em diante, percebeu-se no Brasil um outro processo: formatos tradicionais dos quadrinhos impressos, como a tira e a página, passaram a predominar nas páginas virtuais. Nesse processo, os blogs se tornaram um veículo particularmente relevante. Por apresentarem uma tecnologia de fácil acesso e permitir interação direta com o leitor, tais páginas virtuais permitiram que fossem criados espaços temáticos sobre determinado desenhista, personagem ou série. As tiras, por terem um formato curto, fixo e de leitura mais rápida, algo próprio da internet, tenderam a ser o gênero dos quadrinhos mais explorado no meio virtual, a ponto de o maior volume de produções nos anos seguintes estar na internet, e não mais nos cadernos de cultura dos jornais. Na transição que a internet impôs ao mercado de quadrinhos brasileiro, o casamento entre tiras e blogs parece ter sido o mais bem-sucedido. Metodologia – A exposição irá recuperar os estudos sobre a produção virtual de quadrinhos no Brasil, com particular destaque para as pesquisas de Franco (2004), Mendo (2008) e Santos (2010). A partir dessas investigações, irá apresentar os indícios que mostram o predomínio de páginas de tiras no meio virtual brasileiro. Percebe-se tal comportamento em sites de humor, em páginas de quadrinistas consagrados e em um dos poucos levantamentos sobre o assunto, feito uma vez por ano por Ramos na página jornalística *Blog dos Quadrinhos*. Conclusões preliminares – A comunicação irá concluir que há uma tendência de reprodução de formatos tradicionais dos quadrinhos na internet, em particular o da tira. Dois fatores motivadores desse comportamento parecem ser o tamanho reduzido da tira, adequado para a tela do computador, e a possibilidade de o autor, num segundo momento, editar as histórias na forma de livro impresso. Outra conclusão é a constatação de que o maior volume de tiras no Brasil, no fim da primeira década deste século, encontrava-se na internet, e não mais nas páginas dos jornais.

## DESIGN E USABILIDADE DE QUADRINHOS DIGITAIS: UM ESTUDO DE CASO DO QUADRINHO DIGITAL NEVER MIND THE BULLETS

Rodrigo Leôncio Motta e Walter Correia

Atualmente a maioria dos quadrinhos no ambiente digital demonstram ser reflexo dos quadrinhos impressos, usando o ambiente digital apenas como um suporte simulando o papel, com limitações formais, sem levar em consideração a produção no ambiente digital, a interação com o produto e a distribuição digital. Acredita-se que o quadrinho digital deva existir como informação pura, tendo o ambiente digital como seu solo nativo, utilizando aspectos e recursos do ambiente digital na forma do produto, como também utilizando processos de produção no ambiente digital, levando em conta a interação do usuário, a usabilidade e a distribuição em redes digitais. Procura-se um “pensar digital” no projeto de artefatos digitais baseados em arte sequencial, para que estes projetos sejam únicos e não possam ser reproduzidos em sua totalidade fora do ambiente digital, como são os games, por exemplo. Este artigo, fruto de uma pesquisa de Mestrado em Design da Universidade Federal de Pernambuco, na linha de pesquisa de Artefatos Digitais, teve como objetivo Identificar os aspectos do ambiente digital que podem ser incorporados a arte sequencial para que esta possa existir como informação pura, por conseguinte fazer uma avaliação de aspectos de comunicação, interação e percepção entre estes novos artefatos e os tradicionais quadrinhos impressos. A pesquisa teve uma abordagem exploratória utilizando como base conceitual para a arte sequencial o trabalho de EISNER e MCCLOUD, isolando aspectos inerentes a linguagem da arte sequencial, tais como requadro, enquadramento, transição e sua forma de contar histórias através de ideias, narrativas, tempo e espaço de modo a estudar seu comportamento no ambiente digital, atrelando a elas aspectos do Design de artefatos digitais e seus parâmetros de configuração

como produção digital, plataforma, interface, programação, multimídia, interatividade, user experience e distribuição. A avaliação foi feita através de parâmetros das teorias do Design de Interação, Teoria da Comunicação e das Heurísticas de Usabilidade de NIELSEN, utilizando modelos propostos, estudos de caso, quadros comparativos e análises de dados de testes de interação e percepção, apontando ainda as vantagens e desvantagens da “dupla cidadania” da arte sequencial nos mundos físico e digital.

## **ORIGEM DOS WEBCOMICS: DA GÊNESE AOS AGREGADORES**

Rodrigo Otávio dos Santos

O presente artigo pretende demonstrar e elucidar algumas das principais características e razões de existência dos webcomics em sua gênese, procurando mostrar a origem deste fenômeno cultural e também tecnológico, quando as histórias em quadrinhos e seus criadores iniciam a exploração das novas tecnologias existentes a partir da invenção e, principalmente difusão, da rede mundial de computadores, a internet. Procuraremos explicar o momento histórico onde tais criações se encaixam. Tentaremos, então, traçar um paralelo entre as tecnologias existentes no período e suas novas interpretações e usos pelas histórias em quadrinhos, ao mesmo tempo que pretendemos mostrar como alguns criadores sequenciais foram modificando seu trabalho para melhor se adaptar às necessidades da rede mundial de computadores e seus usuários/leitores. Tentaremos perceber as formas que tais desenhistas e argumentistas utilizaram a internet para confeccionar talvez uma nova forma de expressão dentro das histórias em quadrinhos, e para tanto faz-se mister voltar no tempo para acompanharmos o surgimento desta forma de expressão desde o início da internet. Iniciando em 17 de setembro de 1982 com as conversas digitais entre alunos da Carnegie Mellon University, verificamos que tais discentes e técnicos sentiram a necessidade de construir formas de demonstração de estado de espírito em um mundo textual, e com isso criaram a ideia de emoticons, possivelmente as primeiras manifestações daquilo que chamar-se-ia posteriormente webcomics. O artigo passa também pelos pioneiros quadrinistas que se aproveitaram da invenção do hipertexto, por Tim Berners-Lee e do browser, por Marc Andreessen para criar suas histórias e expressões e aventurar-se por uma internet ainda em estado latente, incipiente e possivelmente pouco compreendida na época. Nosso artigo então chega aos agregadores de conteúdo, ou seja, aqueles websites que possibilitam a entrada e divulgação de vários quadrinistas com o objetivo de promover seu trabalho conjuntamente, e de gerar maior visibilidade, e portanto mais renda, tanto para os criadores quanto para os donos de tais portais. Por fim, tentaremos verificar a existência destes agregadores em solo brasileiro, que durante determinado período foram importantes para a divulgação tanto dos quadrinhos e quadrinistas quanto para a divulgação da própria internet no período.

## **AS WEBTIRINHAS OU TIRINHATRÔNICAS OU SIMPLEMENTE TIRINHAS DIGITAIS: DE COMO OS BLOGS ESTÃO TRANSFORMANDO ESTE GÊNERO DOS QUADRINHOS**

Vítor Feitosa Nicolau e Henrique Magalhães

As tirinhas são um gênero jornalístico opinativo consolidado dentro das páginas de jornal e revistas, principalmente devido ao seu caráter crítico e metafórico. Com o surgimento das novas tecnologias, não só a tirinha, mas todos os outros gêneros tiveram que se adaptar para acompanhar a rápida evolução das mídias digitais, encontrando novas formas de produção e veiculação, nunca antes vistas e exploradas. Os quadrinhos, quando inseridos no suporte digital foram conceituados como Webcomics, proposto por Scott McCloud (2006), ou HQtrônicas, proposto por Edgar Franco (2004). Contudo, a tirinha carece de uma definição mais apropriada quando aplicada as mídias digitais. Através de uma metodologia de Análise de Conteúdo, este presente estudo, apresentando para o eixo temático Quadrinhos e Novas Tecnologias, tem como objetivo traçar um comparativo dos conceitos que aplicam as novas tecnologias aos quadrinhos em relação à tirinha, buscando compreender que paralelo existe entre estes termos, quais as suas aplicações no universo das tirinhas e definindo uma nova conceituação para as tirinhas veiculadas principalmente nas mídias digitais e que sofrem interferência dos recursos multimidiáticos disponíveis. Como Jenkins (2008) define, chegamos à era dos usuários, com produtores culturais cada vez mais descentralizados em relação aos grandes meios de comunicação, interessados não apenas

em assistir, mas em participar e compartilhar. Uma verdadeira mudança no modo como consumimos os meios de comunicação. As novas tecnologias estão reduzindo o custo de produção e de distribuição, possibilitando que novos produtores surjam, procurando uma melhor forma de expor suas ideias. O número de blogs com produção de tirinhas tem crescido nos últimos anos, acompanhando o próprio crescimento da Blogosfera. No levantamento produzido durante a pesquisa, percebemos o quanto que estas produções são diversificadas, descentralizados e com muitos aspectos pertinentes da internet ainda para serem explorados. A produção de tirinhas não está mais privilegiada nas mãos de poucos. As ferramentas de criação e veiculação das tirinhas proporcionam ao usuário criar uma forma de arte sequencial sem precisar saber desenhar ou dominar os programas complexos de edição de imagem. Basta ter apenas uma boa ideia. O processo de criação na web tornou-se mais divertido e significativo. Estamos descobrindo novas estruturas de narrativas, aproveitando as lacunas deixadas pela indústria de produção de conteúdo. A internet é um lugar de experimentação e inovação, um espaço criado pelos próprios usuários e as tirinhas são o exemplo dessas novas possibilidades criação e veiculação nas mídias digitais.





JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**



## **QUADRINHOS E SOCIEDADE**



## **A CARICATURA – BREVE REFLEXÃO ACERCA DO MECÂNICO E DO SATÂNICO NA TEORIA DA COMICIDADE DE BERGSON E BAUDELAIRE**

Aline de Alvarenga Zouvi

Objetivo: Estudo sobre a caricatura, uma das vertentes arcaicas dos quadrinhos. O texto baseia-se na contraposição das teorias da comicidade do filósofo francês Henri Bergson (1859 – 1941) e do também francês escritor, poeta e teórico Charles Baudelaire (1821 – 1867). Atemo-nos à análise de suas respectivas obras: “O Riso – Ensaio sobre a Significação do Cômico” de Bergson e “Escritos sobre arte”, compilação de ensaios publicados em periódicos entre os anos de 1855 e 1863. São vistas as reflexões da comicidade partindo do conceito de rigidez; o riso como punição social e sentimento de superioridade, e a relação disto com a caricatura. Baudelaire descreve (talvez pela primeira vez na teoria literária) as distinções entre a charge e o cartum, mesmo ainda sem lhes serem atribuídos tais nomes – ele ainda os define como “dois tipos de caricatura”. É também revisto o texto de Baudelaire sobre Honoré Daumier, caricaturista conhecido de sua época. O trabalho encontra, neste paralelo, a diferença entre o ponto de vista dos dois pensadores: Bergson associa o riso ao aspecto mecânico do homem (em oposição à naturalidade do ser) enquanto Baudelaire o relaciona com a maldade inerente a todo humano. O ponto no qual ambos concordam é aquele que diz ser o riso essencialmente humano – seja pela sua capacidade de raciocinar, seja pela sua tendência à maldade. Em “O Riso – Ensaio sobre a Significação do Cômico”, Bergson dá diversos exemplos, do mais simples ao mais complexo, da estrutura que crê descrever o mecanismo do riso desencadeado por vários elementos, do teatro ao desenho. Ele crê que o riso, gerado pela comicidade, pode revelar o que caracteriza o imaginário coletivo-social ou os procedimentos da imaginação humana. Baudelaire, em seu ensaio *Da essência do riso*, considera o ato de rir como um “fenômeno monstruoso”, e o associa à fraqueza e também à sensação de superioridade.

## **A FUNÇÃO SOCIAL DO HERÓI NOS QUADRINHOS**

Ana Kelma Cunha Gallas

Este trabalho apresenta um estudo sobre a função social do herói nas Histórias em Quadrinhos norte-americanas, demonstrando que o surgimento e consolidação dos tipos heróicos, no início do século XX, como produto da indústria cultural, está vinculado a um amplo painel de referências históricas, sociais, políticas, psicológicas e literárias. O corpus é constituído de quadrinhos norte-americanos, escolhidos aleatoriamente, e publicados no Brasil pela Editora Abril nas décadas de 1980 e 1990. O objetivo da pesquisa é demonstrar que nos quadrinhos o mito está imbricado à narrativa como um esquema lógico criado para resolver problemas que se apresentam nos diferentes planos da realidade. Parte-se do pressuposto de que, se nos quadrinhos o mito é o fundamento das narrativas heróicas, os heróis do universo de papel guardam mais do que semelhanças com os protótipos milenarmente desenvolvidos em mitos: são suas versões atualizadas. O nexos dessa constatação remonta às estruturas mais profundas das histórias, cujo eixo é a existência do herói, que, atravessando o tempo, permanece como arquétipo do homem auto-superado. No plano simbólico, os heróis tentam resolver os mais diversos problemas vinculados à realidade. Assim, na sociedade norte-americana, são múltiplos os papéis ocupados pelos heróis das histórias em quadrinhos: ora, os heróis funcionam como instrumentos ideológicos a serviço do establishment das classes dominantes; ora, são referenciais de questionamento e mudança. Corolário da crença positivista de que a ordem é indispensável à organização social e condição sine qua non para o progresso, o herói recompõe o imaginário heróico fundado no American way of life (Estilo americano de vida). A fantasia americana assegurou nos quadrinhos o repertório temático sintonizado com as ansiedades e os desejos individuais, enfraquecidos em seu confronto com a realidade. Mas, o herói também expressa o anseio, frequentemente nostálgico, da ascendência da virtude sobre o vício ou do justo sobre o injusto. O herói dos quadrinhos apresenta-se como ser o devotado a quem todos temem, respeitam ou adoram, cuja existência prende-se a sua função em combater o mal. Mas, parte do sistema produtivo moderno, o discurso mítico nos quadrinhos dilui-se e subordina-se a esquemas tipificadores e simplistas em que o herói torna-se modelo reducionista de um tipo de conduta ou de modo de vida. E nessa situação, o herói deixa de ser o homem auto-superado de antes, mas um produto que tenta satisfazer aos caprichos do mercado.

## **A REVISTA RAGÚ COMO UM ESPAÇO DE CRÍTICAS, REFLEXÃO E DISPUTA NO CAMPO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

André Pereira de Carvalho

Esta pesquisa foi feita no intuito de compreender o discurso das histórias em quadrinhos brasileiras contemporâneas, mais especificamente a revista Ragú, de Pernambuco, por sua posição no campo dos quadrinhos no Brasil. A maior parte das HQs que circulam no Brasil são de origem norte-americana, e as poucas revistas brasileiras produzidas precisam lutar contra um mercado que não confia na produção brasileira, com exceção das revistas da Turma da Mônica. Sendo a revista Ragú uma HQ alternativa, que se considera autoral por permitir liberdade criativa absoluta aos quadrinistas, esta pesquisa procurou descobrir que discurso era veiculado nas histórias da revista Ragú: como o discurso é construído, quais são os principais temas e objetos discursivos encontrados, qual o significado social destes, se há uma posição crítica ou um alheamento da realidade. Para chegar a responder essas perguntas, fizemos uso da teoria sociológica de Pierre Bourdieu e de suas categorias fundamentais como campo, habitus e capital para compreender alguns dos elementos observados nas histórias e encaixá-los na análise social. Para desvendar os processos de construção do discurso, foi empregada a semiótica, com base em Algirdas Greimas, e o semi-simbolismo, fundamentado nas categorias de Vicente Pietroforte. A revista Ragú, sendo uma antologia de HQs com oito edições lançadas, possui muitas histórias a se analisar. Foi feito um recorte de uma história por revista, pois não se pretende observar a média de histórias com caráter crítico, mas a forma como a temática é expressa, seja ela de forma crítica social, seja uma composição poética não ligada necessariamente às crises sociais. O recorte de oito histórias permitiu encontrar suficiente material textual e visual para satisfazer a pesquisa, foram encontradas várias formas de construção do discurso. Em alguns momentos, temas e objetos foram observados se repetindo em diferentes histórias, mas com aproximações diferentes. De forma geral, o que pode ser percebido ao final da pesquisa foi que as histórias tratam principalmente com temas da modernidade, e não uma remissão a uma fórmula tradicional de construção discursiva nas HQs, nomeadamente o modelo de super-herói. Temas como o trabalho e a vida na sociedade moderna aparecem pelo uso de objetos textuais e visuais que pertencem a uma sociedade tipicamente capitalista ocidental moderna. Por outro lado, outros aspectos também surgem que não possuem ligação nem com uma crítica social nem com uma perspectiva da vida na modernidade. Temas como o amor e as relações conjugais aparecem, mostrando a perenidade de alguns temas históricos da literatura. Da mesma forma que encontramos temas e objetos clássicos da literatura, também observamos construções discursivas tipicamente modernas, percebendo a capacidade das HQs de expressar uma percepção da sociedade por um prisma peculiar, por sua característica de união entre imagens e texto.

## **O IMPACTO DOS ATENTADOS DE 11 DE SETEMBRO DE 2001 NO IMAGINÁRIO COLETIVO DOS EUA, UTILIZANDO OS QUADRINHOS COMO FONTE**

Caio Cândido Ferraro

Iniciada em 2008, a pesquisa tem por objetivo analisar a concepção de fronteira arraigada ao imaginário coletivo da população dos EUA, principalmente para evidenciar o impacto dos atentados terrorista de 11 de setembro de 2001. O intervencionismo estadunidense será enfocado como o expoente de uma cultura de guerra que se faz presente desde as origens coloniais, através da qual a nação estabelece suas fronteiras, tanto políticas, quanto culturais. Por meio da análise das histórias em quadrinhos, elevaremos à condição de fonte uma mídia popular comumente marginalizada, expondo a característica de se adaptar ao imaginário cultural estadunidense, desta forma, apontando a presença da fronteira cultural em suas páginas. Através da comparação entre histórias em quadrinhos de uma mesma personagem em momentos distintos fomos capazes de apontar mudanças no imaginário coletivo estadunidense. A personagem Capitão América representou em nosso trabalho as mudanças na fronteira cultural dos Estados Unidos da América, uma vez que desde sua criação é um importante expoente do imaginário coletivo, que influencia os autores em seu processo criativo, estabelecemos suas mudanças após os atentados terroristas de 11 de setembro de 2001 como objeto de estudo comparado. A busca constante pelo inimigo comum permeia os quadrinhos do sentinela da liberdade, e o imaginário coletivo do país se faz presente ao apreciarmos suas histórias como um quadro da sociedade contemporânea à sua elaboração.

## **V DE VINGANÇA E O TOTALITARISMO POLÍTICO: UMA CRÍTICA CONTUNDENTE AO CAPITALISMO DA PERSPECTIVA ANARQUISTA**

Douglas Pigozzi

Apresentar as possíveis relações entre a história em quadrinhos V de Vingança, o autoritarismo do poder público e o fascismo, expondo um quadro de manipulação política e tratando de temas como a censura, os direitos civis, os governos totalitários e a violência política. Fundamentação teórica: Os quadrinhos possuem significativa riqueza enquanto meio facilitador da comunicação, além de construir sentido e produzir informações de forma singular, quando comparados a outros recursos informacionais. Portanto, as linguagens existentes nos quadrinhos, por meio dos seus aspectos artísticos, educacionais e estéticos trabalham a leitura da escrita e a leitura icônica e constituem um veículo privilegiado que possibilita o registro de visões particulares sobre os acontecimentos políticos e sociais. Em específico, V de Vingança apresenta uma sociedade fictícia que desliza rumo ao fascismo, com uma população civil sendo constantemente vigiada, submetida a uma estrutura política autoritária. Nesse contexto, um homem, V, comete ações que tem como objetivo acabar com esse regime totalitário. Metodologia: A produção do artigo envolve a leitura e interpretação de bibliografias que enfocam as diferentes perspectivas sobre os quadrinhos como recurso informacional e também a literatura que trata sobre a problemática do autoritarismo e do autoritarismo do poder público. Com isso, é preciso estudar tanto a teoria do movimento fascista, seu histórico e trabalhar as suas possíveis relações com a ficção V de Vingança, tendo como foco a temática do autoritarismo. Conclusões preliminares: A obra V de Vingança expõe um contexto social (fictício) rico para estudos nas áreas da Ciência Política e Sociologia, pois apresenta uma sociedade civil vivendo sob um regime totalitário, onde está presente tanto a repressão política como a tortura física e psicológica, além da existência de campos de concentração. Desse modo, verifica-se que a obra é fundamental para uma análise mais aprofundada da questão do poder político e a disputa pelo domínio das consciências dos atores sociais. Enfim, é uma obra que trabalha com a questão de como os regimes totalitários fascistas podem interferir nas vidas das pessoas no interior de uma sociedade civil.

## **OS DESBRAVADORES DO FANTÁSTICO: A DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA EM QUADRINHOS NA SEGUNDA METADE DO SÉCULO XX**

Francisco de Assis Nascimento Júnior e Luis Paulo C. Piassi

Histórias em Quadrinhos são produtos culturais de uma sociedade e dessa forma veiculam as preocupações e questões que o contexto sócio-histórico impõe. Em uma sociedade onde ciência e tecnologia desempenham um papel central, é de se esperar que problemas, as formas de pensar e as concepções veiculadas nas obras apresentem aspectos ligados às discussões de ciência e tecnologia. Partindo da ideia defendida por João Zanetic (1989) de que Física também é cultura, do ponto de vista social, cabe perguntar em que medida a leitura de um determinado gênero de Histórias em Quadrinhos pode proporcionar aos leitores visões de mundo complementares à pura racionalidade científica, levando a uma formação cultural mais ampla e crítica. O objetivo deste trabalho é apresentar uma visão diferenciada de um conceito científico que possibilite uma melhor compreensão do mesmo. Esperamos, a partir da interpretação de um arco de histórias em quadrinhos, apresentar um debate que vá além da enunciação de conceitos científicos. Dentre os gêneros disponíveis, optamos pelas aventuras “versão Ultimate” do Quarteto Fantástico publicadas no Brasil na década de 2000, por representarem uma interface entre a ficção científica e as fantasias de superpoderes. A série apresenta um forte paralelo com a física quântica e dessa forma, dada a presença do termo no momento cultural atual e a ausência de sua abordagem em cursos de ensino médio, trabalhamos a proposta do uso das histórias em quadrinhos do Quarteto Fantástico como forma de analogia para discutir uma analogia sobre a teoria dos “muitos mundos” da mecânica quântica e uma discussão sobre a importância de nossas escolhas e suas implicações, além da possibilidade de um debate em torno da produção da bomba atômica em analogia ao vivenciado pelos personagens na série “Pesadelo Supremo”. Como metodologia, estudamos as histórias a partir da semiótica e da análise do discurso. Após a análise do material escolhido e sua relação com a mecânica quântica, pudemos observar o quanto pode ser positiva a leitura deste material sob o ponto de vista da alfabetização científica. Não só pelas histórias em quadrinhos possibilitarem uma narrativa interessante e

de fácil assimilação, mas principalmente por representarem um paralelo com a ciência em uma rede que entrelaça diversos aspectos da cultura dentro do aparente abismo entre as narrativas gráficas e os temas científicos, possibilitando a construção de analogias possíveis pelo leitor. A possibilidade de leitura de histórias em quadrinhos de ficção pode apresentar ao leitor teorias e fenômenos praticamente ignorados pela educação formal.

## **GIBITECA HENFIL: 20 ANOS DE JORNADA NA 1ª JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Hugo Leonardo Abud e Maria Helena S. Correia Pinho

**Objetivos** - A Gibiteca Henfil será apresentada aos participantes do Evento e ao Conselho Científico da “1ª Jornadas Internacionais”. Percorrendo seu histórico, ao longo destes 20 anos, ressaltaremos a importância da formação do seu acervo para a sociedade e, especialmente, para pesquisadores interessados em histórias em quadrinhos. Formataremos um vídeo institucional, que será apresentado durante as comemorações dos 20 anos da Gibiteca Henfil no mês de maio de 2011, complementando este trabalho.

**Fundamentação teórica** - Will Eisner (2001), em sua obra “Quadrinhos e Arte Sequencial”, mostra o rápido avanço das tecnologias gráficas, promotora de uma era dependente da comunicação visual e ressalta a importância das histórias em quadrinhos na sociedade atual. Para Waldomiro Vergueiro (2005), as HQs caracterizam-se, juntamente com o cinema, como meios de comunicação de massa importantes, de grande penetração, nota o grande volume de publicações diárias em revistas e tiras de jornais. No final da década de 80, as HQs, já são consideradas, produtos de arte e fenômenos editoriais, possibilitando a criação de acervos especializados, em locais apropriados para armazenamento e empréstimos, chamadas de “bibliotecas de Gibis”, ou “Gibitecas”. Estes locais buscavam também ser um pólo de discussão e leitura, tornando-se áreas efervescentes de encontros e atividades culturais. A Gibiteca Municipal Henfil foi idealizada por uma equipe de profissionais e especialistas, no início da década de 90, e criada em 3 de maio de 1991, com o objetivo de ser um local de encontro de pesquisadores, quadrinistas, estudantes, fanzineiros e leitores de HQs. Posteriormente, teve seu nome mudado para “Gibiteca Henfil”. Inicialmente era, apenas, uma extensão da Biblioteca Infanto-Juvenil Viriato Corrêa. E, em outubro de 1999, a “Gibiteca Henfil” mudou-se para o Centro Cultural São Paulo, onde se encontra até hoje.

**Metodologia** - Serão feitos um breve histórico da Gibiteca Henfil, um levantamento da literatura que aborda os acervos de quadrinhos existentes no Brasil e uma apresentação institucional sobre os serviços executados e à disposição do público. Complementando, será formatado para as comemorações dos 20 anos da Gibiteca Henfil um vídeo institucional que será utilizado na apresentação oral da gibiteca.

**Resultados parciais/conclusões preliminares** - A Gibiteca Henfil é atualmente a maior e mais completa em número de exemplares e de coleções de HQs no Brasil. São 7.457 títulos de revistas, e 112.373 exemplares (dados de dez./2010). Possui um vasto acervo de revistas, álbuns, livros teóricos, clipping, fanzines, livros de RPG e audiovisuais. Suas obras podem ser consultadas in loco e também emprestadas. Anualmente são emprestados cerca de 15 mil exemplares (dados de dez./2010).

## **A DIALÉTICA CRIADORA DOS SUPER-HERÓIS**

Leonardo Rosa Nascimento

**Objetivo:** O presente trabalho se propõe a analisar a inter-relação existente entre os super-heróis ocidentais de Histórias em Quadrinhos (HQ) e seus leitores. **Fundamentação teórica:** Uma apresentação de alguns personagens juntamente com suas evoluções ao longo do tempo é feito neste trabalho e com isto demonstrar a inter-relação existente neste tipo de mídia. Esta inter-relação evidenciada por seu caráter retroalimentar, pautada em uma circularidade que interfere diretamente no comportamento do leitor, sendo, simultaneamente, atravessada ou adaptada pelo mesmo. Para nos orientarmos, é apresentado o conceito de Representação Social do psicólogo social Serge Moscovici como fundamento para as análises, bem como as novas formas de inter-relação entre as empresas que criam super-heróis e seu público alvo na atualidade. **Metodologia:** A metodologia escolhida para este trabalho foi produzida a partir de uma pesquisa do tipo exploratória abrangendo um levantamento documental e

bibliográfico sobre as Histórias em Quadrinhos e o seu público consumidor, em uma busca de evidências da inter-relação e interdependência entre eles. A pesquisa bibliográfica realizada se fundamentou na análise de possíveis representações dos “Super-Heróis” em quadrinhos. Resultados parciais/conclusões preliminares: O personagem depois de pronto cai nas graças do público que fará uma imagem de tudo o que foi proposto por todos os autores. Este público localizado num tempo determinado e numa época específica, obedecendo à dinâmica observada por Moscovici no conceito de Representação Social, cria a imagem do Batman que representará aquela geração, mesmo que esta seja nomeada pela geração seguinte. Este personagem tende a mudar e ter histórias mais elaboradas ou alteradas de acordo com cada geração.

## **CONSIDERAÇÕES SOBRE DESIGN E SOCIEDADE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE MARCELLO QUINTANILHA**

Liber Eugênio Paz

Objetivo - Analisar a relação e interação dos personagens com os produtos e artefatos industriais dentro da obra “Sábado dos meus amores” de Marcello Quintanilha, sob aspectos de ressignificação e fetichização dos objetos. Fundamentação Teórica - É baseada no trabalho de autores que consideram as relações entre tecnologia e sociedade a partir da ressignificação e fetichização dos objetos (produtos industriais) sob a ótica das teorias do design e cultura material. Entre os autores citamos Denis (1998), Flusser (2008), Hall (2003), Ono (2006) e Paz (2008). Metodologia - A partir dos autores citados são definidos os parâmetros de análise dentro da perspectiva das teorias do design e cultura material. Considera-se a obra em quadrinhos Sábado dos Meus Amores um produto cultural, que traz em si indícios do sistema em que foi produzido, permitindo através de sua análise levantar interessantes questões a respeito de nossa contemporaneidade, abordando diversos aspectos como, por exemplo, o imaginário social, hábitos e costumes, conceitos e visões da sociedade etc. Observando a representação dos objetos nas crônicas apresentadas em “Sábado dos meus amores” sob os parâmetros de análise definidos, pretende-se elaborar uma série de reflexões sobre as relações entre sujeitos/personagens e os produtos industriais de seu cotidiano. Essas relações implicam em apropriações, ressignificações, fetichizações e relações de poder. Resultados parciais / conclusões preliminares - Os objetos industriais inseridos na realidade das pessoas passam por desvios de suas funções originais, ganham novos significados, interagem na construção das relações dessas pessoas umas com as outras e com sua rotina, extrapolando suas finalidades originais e ganhando outros papéis na constituição das relações e valores do cotidiano. As histórias em quadrinhos produzidas por Marcelo Quintanilha funcionam como uma representação desse cotidiano, dialogando com o entorno tecnológico das épocas e regiões brasileiras que retratam, permitindo observar e refletir sobre as relações entre o sujeito e os artefatos industriais sob diversos aspectos culturais e sociais.

## **“TEX”, “LOBO SOLITÁRIO” E “PREACHER”: O JUSTICEIRO ERRANTE EM TRÊS PAÍSES**

Luiz Guilherme Couto Pereira

O trabalho, inserido no eixo temático “quadrinhos e cultura” se propõe a fazer uma análise comparativa de três personagens de quadrinhos: Tex, protagonista do fumetto homônimo; Ogami Ito, o samurai do mangá “Lobo Solitário” e Jesse Custer, protagonista da série de quadrinhos adultos “Preacher”. Tex Willer é o exemplo clássico de herói. Ele é nobre, honrado, respeitoso com as mulheres e piedoso com os inimigos. Mais do que isso, ele é um *ranger*, a personificação do bem e da virtude dentro da moral ocidental da primeira metade do século XX. Ogami Ito é um anti-herói. Um samurai que teve a família assassinada e que, na sua busca por vingança, adota o *meifumadô*, o caminho para o inferno. É um assassino impiedoso com seus inimigos, sejam homens ou mulheres. Ainda que seja um samurai, profissão por excelência dos nobres protagonistas das histórias de aventura no Japão, ele é um *Kogi Kaishakunin*, um executor. Jesse Custer é um herói pós-moderno. Seu código de honra é absolutamente subjetivo, e admite começar brigas em bares e deixar inimigos para morrer à míngua no deserto. Antes de errar pelos Estados Unidos tentando cumprir sua missão pessoal (nada menos do que encontrar Deus e puni-lo por seus crimes contra a humanidade), ele foi um pregador protestante e, antes disso, ladrão de carros. Não personifica

qualquer padrão moral. O objetivo é discutir o papel de cada um desses personagens, todos eles diferentes modelos de justiceiros errantes, tomando por base os estudos de Bakhtin e seus conceitos de cronotopos e heteroglossia, e analisar as três narrativas gráficas inseridas nos seus respectivos contextos históricos e geográficos, discutindo, assim, tanto as diferenças entre a produção europeia, a japonesa e a americana quanto as mudanças de estilo na perspectiva temporal, comparando uma série criada na década de quarenta, uma na de setenta e outra nos anos noventa. As conclusões preliminares já mostram que a questão transcende o simples binômio Ocidente X Oriente, e ampliam o conceito icônico do justiceiro errante. As referências bibliográficas mais fortes são os trabalhos do Bakhtin e, no que toca à narrativa gráfica em específico, os livros do Scott McCloud.

## **LULA Y KIRCHNER: RELACIONES ENTRE MITO POLÍTICO E HISTORIETA. PARALELISMOS, CONTINUIDADES Y DISCONTINUIDADES**

Laura Cristina Fernandez e Sebastian Gago

Este artículo se inserta en el eje temático “Quadrinhos e sociedade” y persigue el objetivo de analizar la vinculación entre los mitos políticos y las historietas. Indagaremos sobre La construcción de modelos de sociedad y de conflicto político a través de los discursos presentes en este tipo de productos culturales. Para ello, tendremos en cuenta algunas variables del anclaje de la historieta en los universos cultural y político de una sociedad. Indagaremos comparativamente ciertos aspectos del universo simbólico generado en torno a los ex presidentes Néstor Kirchner y Luiz Inácio Lula da Silva, en especial las formas de apropiación y de usos de íconos y productos culturales (y políticos) por parte de agentes discursivos ligados directa o indirectamente con el Gobierno o el Estado, como por ejemplo partidos políticos, movimientos sociales y culturales, y empresas editoriales y dedicadas a la comunicación. La inclusión, a fines de 2010, de una biografía de Lula da Silva em un capítulo de una historieta sobre la historia del Brasil publicada en entregas, y la inserción de la simbología y la iconografía del personaje de historieta El Eternauta como un componente de La interpelación discursiva del kirchnerismo en Argentina, son entendidos como un tipo de procesos de doble faz, inscritos en los cruces arte/política en las posdictaduras de la región, los cuales se relacionan con las prácticas de constitución de identidades políticas, culturales y sociales en el contexto de las luchas por La imposición de una visión del mundo social. Estos procesos, insertos en la coyuntura política latinoamericana de este siglo, guardan semejanzas, continuidades y discontinuidades, y se ajustan a las particularidades culturales y políticas de cada nación. Asimismo, el trabajo intentará reconstruir y describir una serie de factores del contexto social e histórico que, en tanto condiciones de posibilidad discursiva, resultan claves para comprender el uso de esta historieta como herramienta política. Enmarcamos el análisis en la teoría de los consumos culturales de Pierre Bourdieu y desde la historia de la lectura de Roger Chartier (2002), y también utilizaremos algunas herramientas tanto de La semiótica como del análisis crítico del discurso social (Kress, 2006). Estos aportes conceptuales serán útiles para encontrar continuidades y discontinuidades y, a partir de ellas, usos de ciertas potencialidades inscritas en el espacio social y político, tanto de Argentina como de Brasil.

## **HISTÓRIA EM QUADRINHOS E OS ESTILOS ARQUITETÔNICOS**

Soraya Mattos Pretti

No mundo contemporâneo, dominado pela multiplicidade de informações, a mídia tem um importante papel, o de divulgá-las através dos diferentes meios de comunicação. Nesse contexto, destacam-se os meios de comunicação em massa, que proporcionam formas de alcançar o indivíduo através da produção e distribuição de informações ou entretenimento em larga escala, é aí que se encaixam as histórias em quadrinhos. Como meio de comunicação de massas, observa-se que a histórias em quadrinhos são capazes de refletir gerações em sua íntegra, desde suas relações sociais, expectativas, visões de passado e futuro, anseios, etc, até sua arquitetura. A arquitetura, também é capaz, por si só, através das configurações e manipulação do espaço, de rememorar as mais variadas épocas e refletir as características de cada sociedade. Procuramos no trabalho, mostrar que essas representações de sociedade feitas pelas histórias em quadrinhos, auxiliam na construção de um vocabulário arquitetônico e identificação de cada

época a partir da forma como a arquitetura é representada nas histórias. Para isso, foi feita uma pesquisa bibliográfica, procurando identificar quadrinhos, e teóricos das duas áreas que embasassem essa visão. É interessante falar aqui que o trabalho buscou ser o mais diverso possível, trabalhando de histórias adultas a infantis, o gênero cômico, de aventura, romance, entre outros, hq\* americanas, brasileiras, europeias, japonesas... Enfim, a variedade foi algo procurado, a fim de comprovar se a questão do estilo arquitetônico recebe um tratamento próximo em todas as hq. Com isso trabalhamos a importância da arquitetura para a narrativa quadrinística, definimos o que é um estilo arquitetônico e as formas que esses aparecem nos quadrinhos, apresentando as possibilidades que a arquitetura permite levar à narrativa. Buscamos também explorar alguns exemplos de estilos arquitetônicos marcantes usados nas hq para validar a teoria. \*Adotaremos no trabalho o termo hq para denominar histórias em quadrinhos.

## **VISÕES DO URBANO NOS QUADRINHOS DA DÉCADA DE 80 – ESTUDO DE CASO: RONIN DE FRANK MILLER**

Tarcísio Marques da Silva

Objetivo - O trabalho busca explicitar como a contextualização de duas histórias pode explicar as escolhas feitas pelos respectivos autores na elaboração de sua ficção científica. As histórias a serem analisadas serão Ronin de Frank Miller – mini-série de seis edições publicada pela Editora Abril e a revista O Mundo de Krypton - cujo argumento é de John Byrne e desenho de Mike Mignola. Visto que ambas as histórias foram feitas na mesma década de 80, estariam os autores atentos às discussões de seu tempo? Conseguiram elaborar tais trabalhos em função de certas tendências detectadas na época? Em Ronin tem-se um mundo (na verdade a cidade de Nova York) muito parecido com a descrição de Mike Davis no seu livro Planeta Favela. O complexo Aquarius da história de Miller é um grande condomínio-laboratório-empresa fechado. Assim, a visão de Miller beira a análise de Davis que empiricamente constata que as décadas de 80 e 90, em função da desregulamentação dos Estados Nacionais e de uma acentuada privatização da coisa pública - seguindo à risca o Consenso de Washington – tem-se como legado um mundo aonde pequenas fortalezas de tecnologia e bem-estar se isolam de um mundo cada vez mais cheio de favelas e pessoas vivendo em condições miseráveis impossibilitadas de arcarem com os custos dos serviços públicos privatizados. Na história de Byrne, já na última parte da revista, seu pai Jor-el realiza pesquisas buscando conhecer os hábitos dos humanos no planeta Terra. Vemos uma Krypton aonde a tecnologia avançou tanto que o homem volta a morar em cavernas e não mais existe a necessidade de construção de cidades de grande porte preservando o meio ambiente. O deslocamento pelo planeta se dá através de pequenas naves – ainda um arremedo do veículo particular e a o trabalho é feito por robôs. Nesta história o que chama a atenção é o profundo avanço científico que possibilita o controle de natalidade, a extensão da vida além dos limites dados pela natureza e um grande controle populacional – o futuro Clark Kent, só veio ao mundo de Krypton porque se detectou a morte de um dos kryptonianos mais idoso. Poderia ser isso uma consciência universal ou controle? Milton Santos apresenta no seu livro Por uma outra Globalização: (...) uma possibilidade de consciência universal mas que não passa por este acentuado controle da vida que a história de Byrne apresenta. O que fica é que a contextualização destes autores talvez possibilite melhor entender tais produções à luz de dois críticos radicais do pensamento único liberal amplamente propagado nas décadas de 80 e 90, período das revistas.

**2013**



JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**

[jornadasinternacionais@gmail.com](mailto:jornadasinternacionais@gmail.com)