



JORNADAS INTERNACIONAIS DE
**HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS**

Caderno de Resumos

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

18 A 21 DE AGOSTO DE 2015

Realização:

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

REALIZAÇÃO

Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP

ORGANIZAÇÃO E EDIÇÃO

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

PROJETO GRÁFICO

Zarabatana Books

ILUSTRAÇÃO DA CAPA

Will

APOIO TECNOLÓGICO

Karina Menegaldo

APOIO

Comix
Departamento de Biblioteconomia e Documentação da ECA-USP
Departamento de Letras da Universidade Federal de São Paulo
Editora Criativo
Editora Marsupial
Editora Peirópolis
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Opel Consultoria
Programa de Pós-Graduação em Comunicação da ECA-USP
Zarabatana Books

3^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos
– Caderno de Resumos. 18 a 21 de agosto de 2015,
São Paulo. Organizado por Nobu Chinen, Paulo Ramos
e Waldomiro Vergueiro. São Paulo: Observatório de
Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações
e Artes da Universidade de São Paulo, 2015.

ISSN 2237-0323

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

Sumário

Apresentação	5
Programação Geral	7
Resumos / Eixos Temáticos:	11
Quadrinhos, Educação e Letramentos	13
Quadrinhos, História e Cultura	65
Quadrinhos, Linguagem e Gêneros Textuais/Discursivos .	131
Quadrinhos, Literatura e Arte	175
Quadrinhos, Mercado e Sociedade	213
Quadrinhos, Mídias e Novas Tecnologias	241



Apresentação

Os números desta terceira edição das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos atribuem ao congresso uma enorme responsabilidade: o evento se tornou o maior encontro acadêmico do gênero na América Latina.

Os dados falam por si. Compõem este caderno 231 resumos. São 30 a mais do que os apresentados na edição anterior, realizada em 2013, e 50 a mais de quando o congresso surgiu, em 2011.

Isso só ajuda a confirmar, uma vez mais, a percepção inicial que norteou a criação do congresso. Percebia-se a existência de uma proliferação de pesquisas sobre quadrinhos em diferentes partes do país.

Faltava apenas um local que servisse de epicentro para todas essas discussões. Papel que as Jornadas Internacionais passaram a exercer.

Desde então, como este caderno de resumos confirma, a quantidade de estudos só tem ampliado. E se diversificado em variados campos do saber. Por conta disso, a proposta, nesta edição, foi a de tentar estreitar ainda mais o diálogo teórico.

Em vez de eixos temáticos que destacassem apenas uma área de concentração, a proposta foi a de mesclar as propostas de maneira interdisciplinar.

Assim, reduziram-se os eixos propostos. Dos 15 trabalhados na edição anterior, passa a haver seis:

1. Quadrinhos, Educação e Letramentos;
2. Quadrinhos, História e Cultura;
3. Quadrinhos, Linguagem e Gêneros Textuais/Discursivos;
4. Quadrinhos, Literatura e Arte;
5. Quadrinhos, Mercado e Sociedade;
6. Quadrinhos, Mídias e Novas Tecnologias.

Desafiadora, a articulação de diferentes campos científicos se mostra uma realidade quando se trata de ter como objeto de análise os quadrinhos – que, por si sós, demandam uma abordagem plural.

Este caderno de resumos já indica um primeiro esboço das variadas abordagens teórico-metodológicas que podem ser empreendidas. E ajuda a construir mais um capítulo deste momento histórico vivido no Brasil – posto que é inédito – no tocante às pesquisas sobre história em quadrinhos.

É um quadro que continua bastante promissor.

NOBU CHINEN

PAULO RAMOS

WALDOMIRO VERGUEIRO

ORGANIZAÇÃO DAS 3^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS

DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



Programação Geral

Terça-feira - 18/08/2015	
14h00 - 15h30	MESAS TEMÁTICAS
15h30 - 16h00	INTERVALO
16h00 - 17h30	MESAS TEMÁTICAS
17h30 - 18h00	COFFEE BREAK
18h00 - 18h50	LANÇAMENTOS DE LIVROS
19h00	ABERTURA OFICIAL DO CONGRESSO
19h10	CONFERÊNCIA DE ABERTURA: PAUL GRAVETT

Quarta-feira - 19/08/2015	
14h00 - 15h30	MESAS TEMÁTICAS
15h30 - 16h00	INTERVALO
16h00 - 17h30	MESAS TEMÁTICAS
17h30 - 18h00	COFFEE BREAK
18h00 - 18h50	LANÇAMENTOS DE LIVROS
19h10	MESA SOBRE QUADRINHOS E NARRATOLOGIA: ANTONIO VICENTE SERAPHIM PIETROFORTE (USP) RICARDO JORGE DE LUCENA LUCAS (UFC)

Quinta-feira - 20/08/2015	
14h00 - 15h30	MESAS TEMÁTICAS
15h30 - 16h00	INTERVALO
16h00 - 17h30	MESAS TEMÁTICAS
17h30 - 18h00	COFFEE BREAK
18h00 - 18h50	LANÇAMENTOS DE LIVROS
19h10	MESA SOBRE QUADRINHOS E CINEMA: IAN GORDON

Sexta-feira - 21/08/2015	
14h00 - 15h30	MESAS TEMÁTICAS
15h30 - 16h00	INTERVALO
16h00 - 17h30	MESAS TEMÁTICAS
17h30 - 18h00	COFFEE BREAK
18h00	CONFERÊNCIA DE ENCERRAMENTO: TRINA ROBBINS
19h15	ENCERRAMENTO OFICIAL DO CONGRESSO

Resumos / Eixos Temáticos

- Quadrinhos, Educação e Letramentos
- Quadrinhos, História e Cultura
- Quadrinhos, Linguagem e Gêneros Textuais/Discursivos
- Quadrinhos, Literatura e Arte
- Quadrinhos, Mercado e Sociedade
- Quadrinhos, Mídias e Novas Tecnologias



Quadrinhos, Educação e Letramentos

IMAGENS DOCENTES NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: A PROFESSORA DO CHICO BENTO

Adriana Torquato Resende

Kézia Costa de Oliveira Rocha Carvalho

O presente artigo é resultante de parte de uma dissertação de mestrado cujo objetivo principal foi verificar as concepções de alunos do 5º ano do Ensino Fundamental sobre o ser professor. Por meio de entrevistas semi-estruturadas, as crianças de uma escola pública de uma cidade da grande São Paulo foram questionadas sobre produções midiáticas que elas apreciavam e que apresentavam a figura de professores. Dentre outras, apontaram a professora do Chico Bento, que foi escolhida como objeto desta breve análise. As crianças entrevistadas frequentavam a mesma escola em 2012, quando foi realizada a pesquisa, e pertenciam a contextos sociais de classe média e baixa. Assim, o objetivo deste artigo é analisar a representação docente presente nas histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa, em específico na revista Chico Bento, para identificar as características das imagens docentes presentes nesta produção cultural e suas possíveis contribuições para a construção e/ou perpetuação das concepções de professor encontradas neste tipo de mídia. As reflexões foram elaboradas tendo como referenciais teóricos autores como Arroyo, Esteve, Tardif e Lessard, Marcelo Garcia, Nóvoa, na interface da identidade do professor, e suporte teórico na linguagem quadrinística de autores como Groensteen, Ramos, Neto e Silva, Vergueiro e Chinen. A pesquisa evidenciou que a professora do Chico Bento traz a imagem de docente voltada à aprendizagem e aos conteúdos escolares, reforçando as ideias de ascensão social por meio da escola e de valorização do trabalho do professor como aquele cuja principal função é ensinar. A preocupação em articular a linguagem quadrinística com a pesquisa empírica e os referenciais teóricos estudados parte da ideia de pensar os quadrinhos como arte, pois a mesma possibilita a saída do âmbito essencialmente textual para o mundo do ícone, que demanda entendimento e fruição.

Palavras-chave: imagem docente; linguagem quadrinística; Ensino Fundamental.

PEDAGOGIA DE PROJETOS COM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E PROPAGAÇÃO DE CONTEÚDO PELA INTERNET 2.0: UMA PROPOSTA COMPLEMENTAR NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Alberto Ricardo Pessoa

O artigo contextualiza brevemente as amplas possibilidades pedagógicas que as histórias em quadrinhos oferecem enquanto estratégia complementar de ensino, com ênfase na educação básica. Com ampla aceitação por parte do corpo discente, as histórias em quadrinhos são utilizadas na educação principalmente em forma de tirinhas inseridas em livros didáticos e paradidáticos, adaptações literárias e em experiências de leituras em gibitecas. O que se questiona nessa pesquisa são as histórias em quadrinhos como meio de expressão artístico e comunicacional do aluno. A pedagogia de projetos propicia ao docente a experiência e introdução de novas mídias ao universo discente, criação de conteúdo multidisciplinar e a propagação da informação através da interação e compartilhamento por meio da internet, dentro da concepção da cultura da conexão defendida por Henry Jenkins, Joshua Green e Sam Ford. As ideias de Scott McCloud acerca da migração dos quadrinhos para internet e os conceitos básicos da criação da arte sequencial abordados por Will Eisner complementam a linha argumentativa do artigo, que defende o aprendizado da linguagem através do estímulo da leitura e produção de histórias em quadrinhos, seja em sala de aula, projetos de extensão, oficinas ou demais opções educacionais que a escola possa oferecer. O estudo contempla as histórias em quadrinhos enquanto linguagem interdisciplinar: as respectivas técnicas de construção da linguagem, as histórias em quadrinhos e a relação ensino aprendizagem e a publicação online das histórias em quadrinhos realizadas em sala de aula como um meio de inserção do aluno como agente crítico na cibercultura.

Palavras-chave: Pedagogia de projetos; interdisciplinaridade; história em quadrinhos; convergência das mídias.

O MUNDO E AS COBRAS: A PERSONIFICAÇÃO EM “TODA A MAFALDA” DE QUINO E EM “AS COBRAS” DE VERISSIMO

Aline da Silva Aparecido

Anna Bacinello Quiles

Maria Isabel Borges

Em linhas gerais, a personificação – também conhecida como prosopopeia – consiste em uma figura de linguagem que permite ao autor de um texto fazer uso de um estratagema que atribui aos animais e objetos aspectos tipicamente humanos, por exemplo, atos, sentimentos ou emoções. Nas tiras cômicas em que Mafalda atua como personagem fixa principal (“Toda a Mafalda”, QUINO, 1991/1993) e na antologia completa das personagens fixas “As Cobras – Antologia definitiva” (VERISSIMO, 2010), observamos o uso da personificação para a construção de uma sequência narrativa que caminha para um desfecho cômico, ao mesmo tempo em que apresenta uma perspectiva crítica. De um lado, fatos sócio-históricos cujas consequências atingem dimensões globais são retratados nas tiras do quadrinista argentino. Nesse caso, o planeta Terra, o mundo no qual vivemos, encontra-se doente. Do outro lado, a condição humana é tematizada por meio da personificação de animais que rastejam, uma implícita valoração do quadrinista brasileiro de que os humanos não são sujeitos superiores; pelo contrário, em vários momentos, ele faz questão de apontar a inferioridade da inteligência humana, um esclarecimento ausente, por exemplo, em questões políticas. A partir desses aspectos e outros, a proposta do nosso trabalho é mostrar de que maneira a personificação contribui para a construção dos sentidos de viés cômico e crítico nas tiras citadas. Teoricamente, uma concepção de personificação será apresentada, tomando como base os trabalhos de Fiorin (2013), Brandão (1989) e Cherubim (1989), para estabelecer uma conexão com a linguagem dos quadrinhos, de acordo com a visão de Ramos (2011; 2010; 2007) e Cagnin (2015). Aspectos sócio-históricos da época em que as tiras foram produzidas também serão considerados, tais como: ditadura militar na Argentina e no Brasil, Guerra do Vietnã, Guerra Fria etc.

Palavras-chave: tiras cômicas; personificação ou prosopopeia; construção dos sentidos.

INDO ALÉM DA GRAMÁTICA: A HQ COMO FERRAMENTA DE ENSINO/ APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESPANHOLA

Andreia Soardi

Camila Pereira de Souza

Partimos do pressuposto de que o gênero história em quadrinhos é apreciado por alunos de diferentes idades, queira por seu formato chamativo e colorido, pela ludicidade que oferece, e delas surgem diversas possibilidades para o trabalho das competências de ensino/aprendizagem de língua estrangeira. Desta forma, o presente estudo tem como objetivo questionar o posicionamento desse gênero no ensino atual e construir uma sequência didática para a disciplina de Língua Espanhola, voltada para o ensino médio, utilizando o suporte HQ “La Televisión”, da personagem Mafalda, do escritor argentino Quino, na tentativa de despertar e/ou desenvolver o interesse dos alunos desse seguimento pela língua espanhola e suas habilidades e competências, como a compreensão escrita e oral, aprimoramento de vocabulário e apreensão das variantes linguísticas nelas contidos, enfatizando, ainda, a importância da literatura espanhola para a reflexão e criticidade do aluno na sociedade do século XXI, a partir da ironia e do humor presentes no texto do escritor argentino, que, embora tenha sido escrito em décadas passadas, ainda apresentam-se atuais. Para tanto, apoia-se este sobre os estudos de Cosson, que demonstra a importância da literatura como fonte de reconstrução de significados e a sua própria compreensão da leitura; sobre os fundamentos teóricos do interacionismo sócio-discursivo de Bakhtin, para quem as relações humanas constituem-se de forma contextualizadas, sendo produtos da socialização; e sobre as diretrizes dos Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), que ressaltam a importância do uso de diversos gêneros textuais para o ensino/aprendizagem de língua estrangeira (no caso espanhola) para a formação de um cidadão globalizado e conhecedor de sua própria cultura.

Palavras-chave: ensino/aprendizagem de Língua-Espanhola; Literatura Híbrida; História em Quadrinhos.

QUEM É O HOMEM-ARANHA? PETER PARKER E A CONSTRUÇÃO DE RELAÇÕES DE IDENTIFICAÇÃO COM O PÚBLICO

Antonio Davi Delfino Ferreira

“Quem é o Homem-Aranha? Peter Parker e a construção de relações de identificação com o público” é um estudo que objetiva analisar a construção do personagem Peter Parker, identidade secreta do herói Homem-Aranha – famoso como um dos mais carismáticos das histórias em quadrinhos, e sua importante relação de identificação com o público-leitor. Para tanto, serão tomadas inicialmente histórias de apresentação do personagem, considerando os primeiros volumes em que ele aparece e suas reformulações, com liberdade para que sejam citadas e trazidas ao estudo também histórias e trechos importantes para as discussões levantadas, ilustrando-as. Neste caminho, o “amigão da vizinhança” será analisado enquanto personagem à luz de autores como Carl Gustav Jung, Joseph Campbell, Christopher Vogler e Syd Field. Enquanto produto midiático e comercial que carrega o objetivo de ter boa aceitação de seu público-consumidor, Umberto Eco será a fonte principal para a análise do personagem. E, claro, considerando o meio e a linguagem em que o personagem é construído, as histórias em quadrinhos – ainda que citadas quando necessário, as versões em outras mídias do personagem não estão em foco deste estudo –, vem principalmente de Scott McCloud o arcabouço utilizado para observar como, em quadros e páginas, elementos gráficos importantes são colocados em ação para reforçar a personalidade do herói. Em “Quem é o Homem-Aranha?”, já sabemos que o rosto por baixo do capuz é o de Peter Parker. A identidade secreta em jogo aqui é a do personagem de quadrinhos, do construto cultural que prende em sua teia (com todo o trocadilho) o leitor na constante persuasão de que a identidade do herói continua secreta, no ponto de vista de que pode ser a de qualquer um que leia suas histórias.

Palavras-chave: personagem; arquétipo; Homem-Aranha.

TRADUZIR QUADRINHOS: ASPECTOS DAS TRADUÇÕES BRASILEIRAS DAS TIRAS CÔMICAS DE MAFALDA, DE QUINO

Bárbara Zocal da Silva

A proposta deste trabalho é apresentar resultados de um estudo de mestrado sobre as traduções brasileiras das tiras da Mafalda. O corpus foi selecionado a partir das tiras comuns às três traduções realizadas em diferentes épocas e contextos: (1) as primeiras traduções da Mafalda no Brasil, realizadas nos anos 1970, editadas por Álvaro Pacheco, pela Artenova (RJ); (2) as traduções realizadas por Mouzar Benedito e editadas por Henfil em 1982, pela Global (SP); (3) as traduções realizadas por uma equipe de sete tradutores dirigida por Monica Stahel, editadas pela Martins Fontes (SP), em 1991. Tendo em vista a ampla difusão e grande popularidade das tirinhas de Mafalda, vimos em suas traduções brasileiras um interessante material de pesquisa, tanto do ponto de vista da historiografia da tradução no Brasil, quanto no que se refere à reflexão sobre as peculiaridades da tradução de histórias em quadrinhos, nesse caso mais especificamente das tiras cômicas. Sob essa óptica, abordamos o estudo dessas traduções a partir de três aspectos, complementares entre si: o historiográfico, em que apresentamos dados levantados relativos aos três projetos editoriais e aos tradutores que trabalharam neles; o tradutológico e o linguístico, em que discutimos questões relativas às especificidades da linguagem das histórias em quadrinhos, além de realizarmos uma análise de produto, ou seja, de aspectos e peculiaridades específicos das traduções de Mafalda, por meio de uma análise comparativa, considerando a linguagem própria das tiras e as semelhanças entre a língua portuguesa e a espanhola.

Palavras-chave: tradução; tiras cômicas; Mafalda.

A CRIANÇA E OS QUADRINHOS

Betania Libanio Dantas de Araújo

Este artigo analisa a relação entre crianças e arte sequencial a partir de uma investigação do processo de fruição de uma criança durante a leitura de histórias em quadrinhos. Destaca a importância de compreendermos a curiosidade e recriação pelas crianças na perspectiva de descobrir e explorar a arte presente na linguagem dos quadrinhos. Observa modos como a criança estabelece a leitura de quadrinhos e a recria graficamente através dos personagens atribuindo características inusitadas e criativas. Seria necessário um *modus operandi* escolar para que elas se apropriassem dos gibis? Muitas vezes desmotivadas por atividades repetitivas e não criativas, ainda assim as crianças constroem os seus modos de leitura e de produção da arte sequencial, como muitas meninas, por exemplo, que criam cenas de lutas com suas personagens vampírescas. É propósito deste artigo refletir sobre o processo que antecede o contato da criança com os quadrinhos e as etapas posteriores. Partimos de um estudo de caso acompanhando um menino de nove anos leitor da HQ Turma da Mônica desde a primeira infância. Tentaremos descobrir esta fascinação, suas origens indicando autores que, no começo do século XX, já percebiam a arte sequencial criada pela infância.

Palavras-chave: criança; arte; quadrinhos.

COMO OS QUADRINHOS SÃO VISTOS PELOS PROFESSORES?

Carolina dos Reis Salomão

O objetivo desta comunicação é analisar como professores de língua portuguesa de escolas estaduais, situadas no centro do município de Guarulhos, São Paulo, enxergam e também se utilizam dos quadrinhos em sala de aula. A pesquisa se baseia em respostas desses professores, e também dos coordenadores pedagógicos, em um questionário sobre seus hábitos de leitura e se já inseriram os quadrinhos em suas aulas, buscando compreender quais são os resultados obtidos com essa prática. Se os professores se utilizam desse recurso, serão observadas as reações de seus alunos quanto ao uso desse material e qual é o ponto de vista dos professores em relação às histórias em quadrinhos, se são ferramentas que ajudam no ensino-aprendizagem dos alunos, ou se são apenas peças de entretenimento. Também será analisada a compreensão do professor em relação ao *hipergênero* quadrinhos, se ele sabe diferenciar os seus tipos e conteúdos, se possui um *cunho* mais infantil ou se contém um conteúdo adulto. Uma vertente a ser buscada é como a intertextualidade pode ser trabalhada em sala de aula com os alunos com os quadrinhos. A ampliação da pesquisa com os coordenadores pedagógicos é analisar como as aulas podem ser montadas para um ensino mais eficiente e contínuo com os alunos.

Palavras-chave: história em quadrinhos; professor; ensino.

DAS CICATRIZES HISTÓRICAS E PESSOAIS: UM PROJETO DE LEITURA PARA O ENSINO FUNDAMENTAL II

Caroline Valada Becker

Na escola – seja nas séries finais do Ensino Fundamental, seja no Ensino Médio –, as experiências de leitura, quando organizadas e inseridas em um projeto literário, podem suscitar maior envolvimento dos alunos. Na Educação Básica, organizar o ensino da Literatura e a fruição de leituras a partir de projetos literários exige uma postura diferenciada do professor: é essencial selecionar um eixo temático e, então, eleger as obras, sempre observando quais conceitos teóricos do âmbito da literatura serão apresentados (de modo implícito) aos alunos. Para elaborar um projeto literário desse perfil, estes campos teóricos são pertinentes (para o professor): literatura comparada (Sandra Nitrini), intertextualidade, arte como experiência (John Dewey) e leitor como construtor de sentidos (Vincent Jouve). Todos esses conceitos podem convergir em uma metodologia: o letramento literário (Rildo Cosson). Por meio de um eixo temático, por meio do contato com diferentes gêneros literários e por meio do cumprimento de diferentes etapas (as sequências metodológicas do letramento literário), o aluno-leitor pode relacionar ideias e experienciar as obras, isto é, “vivenciar o percurso” (DEWEY, 2010, p. 28). Este trabalho, portanto, além de apresentar postura diferenciada para a leitura literária em sala de aula, descreve um projeto a ser realizado a partir de um eixo temático: o trauma e as cicatrizes – históricas e pessoais – abordadas no clássico “O diário de Anne Frank” e na graphic novel “Cicatrizes”, de David Small. Por fim, uma reflexão acerca da necessidade de formarmos leitores tanto de clássicos quanto de imagens (a graphic novel) será tecida, explicitando atividades a serem desenvolvida a partir das obras selecionadas.

Palavras-chave: projeto de leitura; trauma; diário; Ensino Fundamental.

A INTERTEXTUALIDADE E A ARTE SEQUENCIAL: UM ESTUDO SEMIÓTICO SOBRE O QUADRINHO “MORTE E VIDA SEVERINA” E A ANIMAÇÃO “VIDA MARIA”

Cássia Vanessa Batalha

Loredana Limoli

A história em quadrinhos, por associar as linguagens verbais e não-verbais, é uma das mais promissoras formas de expressar as diversas temáticas circundantes nas muitas esferas sociais e textuais. Nesse sentido, destaca-se o protagonismo das HQs no letramento, já que viabilizam abordagens pedagógicas que ressaltam a interdisciplinaridade e a intertextualidade na sala de aula, sendo utilizadas, inclusive, para ressignificar os grandes clássicos da literatura. Entretanto, há a alegação que tais iniciativas, tanto do ponto de vista político (via Diretrizes Curriculares ou PCNs) quanto do ponto de vista prático, não têm surtido o efeito desejado; principalmente quando relacionadas às imagens, movimentos e perspectivas. Diante de tais premissas e atentando-nos para a vocação multimidiática das HQs, pretendemos discutir seus processos de leitura e significação nos contextos escolares, destacando suas relações híbridas com outras manifestações discursivas, como a animação, por exemplo. Desse modo, buscaremos refletir como se dão os sentidos quando desdobrados em múltiplas expressões, suportes e técnicas audiovisuais. Para tanto, mobilizaremos os pressupostos teóricos da semiótica francesa, fundada por Greimas, para explorar o modo como a obra de João Cabral de Melo Neto, “Morte e Vida Severina”, foi transcodificada para sua adaptação em quadrinhos, realizada pelo cartunista Miguel Falcão, e referenciada na animação “Vida Maria”, dirigida por Márcio Ramos.

Palavras-chave: leitura; Morte e Vida Severina; Semiótica francesa.

LEITURA DE TIRAS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Daniela Raffo Scherer

A ocorrência de tiras em quadrinhos em livros didáticos, apostilas e até em exames de concursos tem chamado atenção de pesquisadores de diversas áreas, especialmente as que estudam linguagens. Motivados não só pelas tendências e pela popularidade que as tiras apresentam, autores de livros didáticos destinados ao ensino de língua portuguesa adotam, com frequência, este gênero como recurso para refletir sobre vários aspectos da língua. Embora sejam mais atraentes para o estudante, as propostas que utilizam tiras nem sempre exploram os elementos visuais, ou seja, enfatizam os elementos verbais, excluindo ou atribuindo menor atenção às imagens. Sabe-se que, por serem constituídas sincreticamente, as tiras demandam procedimentos de leitura diferentes dos que se aplicam a textos verbais. Consequentemente, o estudante, ao assumir-se como leitor, e o professor, como o mediador do processo, precisam compreender de que maneira é possível atribuir sentidos a objetos de leitura de natureza sincrética. A semiótica greimasiana vem oferecendo, a partir da sua metodologia de análise, importantes contribuições para a leitura de textos sincréticos, ou seja, textos que apresentam mais de uma linguagem na sua composição. Por meio de aporte teórico construído em um dos desdobramentos da semiótica – a sincrética –, este trabalho apresenta uma experiência de leitura realizada com alunos de duas turmas de oitavo ano por meio de duas atividades de leitura diferenciadas. O objetivo foi verificar o entendimento que os estudantes têm sobre leitura de tiras, considerando-se as imagens como componentes de sentido. Pretende-se, com os resultados obtidos, levantar uma reflexão acerca da leitura como possibilidade de estudos em semiótica.

Palavras-chave: tiras; leitura; semiótica sincrética.

QUADRINHOS E FANZINES NO ENSINO DE BIOCÊNCIAS E SAÚDE: EXPERIÊNCIAS NO CONTEXTO BRASILEIRO E SUAS ABORDAGENS METODOLÓGICAS

Danielle Barros Silva Fortuna

Edgar Franco

As Histórias em Quadrinhos, e mais recentemente os fanzines, têm sido reconhecidos como precioso recurso didático para ensino de disciplinas como Ciências, Biologia e Saúde. Identificamos, no entanto, uma demanda por informações sistemáticas acerca das experiências de utilização de quadrinhos e fanzines na educação científica. Embora existam experiências relatadas, suas metodologias encontram-se dispersas na literatura. Este artigo realiza levantamento em bases de dados de periódicos visando identificar quais estratégias metodológicas têm sido empregadas com quadrinhos e fanzines no ensino de biociências e saúde. O trabalho integra pesquisa de doutorado que tem referencial teórico a teoria da criatividade na perspectiva da aprendizagem (ROGERS, 1976), e a educação dialógica (FREIRE, 2005). Realizamos pesquisa exploratória nas bases Portal Capes, ERIC, Google Acadêmico e SciELO, com termos: histórias em quadrinhos+Saúde+Ciência; comics+health+science e fanzine+saúde+ciência; fanzine+health+science. Obtivemos vasto quantitativo de publicações; nos Portais Capes, ERIC e Scielo, tivemos até 2 artigos, e um alto número no Google acadêmico: 43.100 para primeira combinação, 7.490 para combinação de termos com fanzines. Refinamos a busca, exploramos títulos e resumos chegando a 74 publicações entre artigos, teses e dissertações. Encontrou-se em relação às abordagens metodológicas de HQ e fanzines no ensino de biociências: (1) uso de HQs sobre ciências e saúde para discussão de temas científicos; (2) exercício de preenchimento de balões; (3) elaboração de HQ para aplicação; (4) levantamento bibliográfico de HQs, representações sociais e uso pedagógico; (5) avaliação de HQs como material educativo, (6) oficinas de criação de HQ e/ou fanzines pelos próprios participantes como estratégia de aprendizagem e/ou processos formativos. Muitos trabalhos não continham em suas palavras-chave ou resumo os termos quadrinhos ou fanzines, o que indica que estes não foram considerados relevantes para inclusão como descritores. Recomendados que os termos “quadrinhos” e “fanzines” sejam utilizados como descritores, a fim de agregar os trabalhos e conferir visibilidade ao tema.

Palavras-chave: educação científica; quadrinhos; fanzines.

ESCOLA E QUADRINHOS: ESTUDO SOBRE AS APROPRIAÇÕES DAS TIRAS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Denise de Paula da Silva Ferreira

A pesquisa em questão teve como objetivo o estudo sobre a apropriação das tiras no âmbito escolar. Apesar de o gênero ser utilizado com frequência em diversas atividades educacionais, esta análise indica que ainda é preciso apreender melhor qual o lugar ocupado pela linguagem dos quadrinhos, em específico das tiras, nas salas de aula e como os professores a articulam nas suas práticas. Como recorte metodológico, foram selecionados professores de língua portuguesa e coordenadores pedagógicos de escolas públicas da cidade de Guarulhos, que se submeteram a responder a um questionário acerca do uso das tiras no processo de ensino-aprendizagem. O questionário incluiu perguntas sobre o perfil de leitura dos participantes, quais as suas definições de tiras e quadrinhos e quais as possibilidades de atividades com tais materiais. As respostas coletadas apontam de que forma se dá a abordagem e o tratamento dado ao uso das tiras, além de direcionar a análise sobre qual o olhar do professor ou coordenador sobre esse material. Apesar de eles entenderem as tiras como um gênero imprescindível de ser estudado, ainda há questionamentos, que problematizo nesta pesquisa, acerca da sua utilização. Assume-se que as tiras apresentam um formato regular, em geral horizontal e retangular, com diferentes gêneros autônomos, consolidados nos processos sociocognitivos de interação (RAMOS, 2009). Supõe-se que estudos como esse podem indicar uma contradição na forma pedagógica de como as histórias em quadrinhos, em especial as tiras, são utilizadas no atual cenário de ensino brasileiro.

Palavras-chave: quadrinhos; tiras; educação.

CARTILHAS QUADRINIZADAS, COMUNICAÇÃO E MUDANÇA DE CULTURA ORGANIZACIONAL – COMO AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS AJUDARAM A FAZER A REVOLUÇÃO DA QUALIDADE NO BRASIL NOS ANOS 1990

Ed Marcos Sarro

O texto que ora se apresenta propõe uma reflexão sobre os motivos pelos quais empresas brasileiras passaram a utilizar materiais ilustrados na linguagem de HQ em seus programas de educação e treinamento para a Qualidade Total, a partir dos anos 1990. O texto levantará algumas hipóteses tais como: a existência prévia de publicações que podem ter colaborado para a construção da cultura visual dos trabalhadores (tais como as cartilhas de alfabetização, os almanaques de farmácia e a imprensa sindical), a interferência pessoal de gestores (e entusiastas de quadrinhos) na escolha de modelos de comunicação de treinamento, a influência da cultura empresarial de multinacionais instaladas no Brasil e a crença geral de que histórias em quadrinhos são literatura adequada à interlocução com o chamado “chão-de-fábrica”, por conta da suposta baixa escolaridade dos trabalhadores operacionais. Entre os objetivos deste texto estão: sugerir um momento histórico em que essa prática tornou-se comum, elencar fatores que podem ter colaborado para adoção de cartilhas quadrinizadas naquele momento, questionar se isso ensejou o desenvolvimento de uma forma própria de fazer histórias em quadrinhos e olhar para o estado da arte atual desta prática. O artigo terá por base teórica textos acadêmicos sobre comunicação e cultura organizacional, sobre o uso das histórias em quadrinhos na educação e outros conteúdos das ciências sociais aplicadas.

Palavras-chave: qualidade; quadrinhos; cartilhas.

DOS CLÁSSICOS PARA O MANGÁ: ADAPTAÇÕES DE OBRAS CLÁSSICAS COM A NARRATIVA DO MANGÁ

Edson Wilson Mendes de Almeida

Adaptações de obras literárias para as mais variadas mídias se encontram distantes de ser uma novidade. Algumas editoras chegam a se especializar desta forma de publicações, lançando séries voltadas para atender um público específico. Os opositores deste trabalho acreditam no distanciamento do leitor com as obras clássicas, devido à facilidade na linguagem. Entretanto um grupo contrário acredita que, com esta forma, jovens leitores poderão ter acesso a obras de difícil acesso a sua linguagem e, por conseguinte, se aproximarão das obras clássicas. Se valendo desta segunda visão, o objetivo central deste trabalho é analisar algumas obras clássicas, adaptadas para uma narrativa à qual os jovens se aproximam cada vez mais no Brasil, o mangá. A editora L&PM lançou uma sequência de obras clássicas, fundamentais para se compreender a sociedade contemporânea, adaptadas, não simplesmente transpostas da forma livro para o formato narrativo da arte sequencial, mas construindo uma narrativa própria e elaborada, usando fatos das sociedades em que os autores viveram e colocando as suas observações. O método de pesquisa e estudo se faz presente na leitura das obras originais e das adaptações, onde o objetivo não se encontra em apontar as falhas, mas, sim, ressaltar os pontos positivos aos quais professores de literatura, filosofia, história, sociologia podem fazer uso em sala de aula. As obras escolhidas são “O Contrato Social”, de Jean-Jacques Rousseau, “O Manifesto do Partido Comunista”, de Marx e Engels, “Assim falou Zaratustra”, de Friedrich Nietzsche, e “A Arte da Guerra”, de Sun Tzu.

Palavras-chave: adaptações; clássicos; mangá.

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO HIPERGÊNERO DISCURSIVO PARA UMA PROPOSTA DIDÁTICA VOLTADA À FORMAÇÃO DE TRADUTORES

Elisângela Liberatti

Esta comunicação é um recorte de minha tese de doutorado, ainda em andamento, e tem como objetivo apresentar o desenvolvimento de uma proposta didática para a formação de tradutores voltada à tradução de histórias em quadrinhos (tradução especializada). Além disso, trazemos os principais desafios presentes na tradução de histórias em quadrinhos, com base em Zanettin (2008), Celotti (2008), Rosa (2010), Liberatti (2012, 2014), entre outros, com base em entrevistas realizadas com cinco tradutores e dois editores de quadrinhos, todos brasileiros, e também com base em diretrizes tradutórias apresentadas por uma editora internacional. Em relação ao material didático proposto, seu objetivo é auxiliar no desenvolvimento da conscientização de tradutores em formação sobre a linguagem dos quadrinhos, suas especificidades e principais implicações para a tradução do que Ramos (2012) classifica como um hipergênero discursivo. A proposta didática tem como marco teórico a abordagem funcionalista em tradução (NORD, 1991) e como marco metodológico a abordagem por tarefas de tradução, que compõem as seis unidades didáticas do material (HURTADO ALBIR, 1999). O material desenvolvido é desenhado para inserção em fases intermediárias de cursos de bacharelado em Tradução no contexto brasileiro, no par de línguas e na direção Inglês-Português. Os desafios tradutórios trazidos pelas especificidades da linguagem dos quadrinhos são exemplificados com tiras cômicas de Peanuts, de Charles Schulz, e apresentamos os tópicos abordados em cada unidade didática.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; desafios da tradução de quadrinhos; formação de tradutores.

QUADRINHOS SÃO LITERATURA? QUADRINHOS SÃO QUADRINHOS

Francielle de Queiroz Zurdo

Pretende-se apresentar uma reflexão sobre a relação entre a leitura de adaptações literárias em quadrinhos e as obras que foram adaptadas, e elementos linguísticos, socioculturais que são traduzidos de um gênero a outro, com o objetivo de sustentarmos a opinião de que quadrinhos são quadrinhos e literatura é literatura, mas que a leitura de uma obra não anula a outra, como muitos educadores tendem a pensar. Cada gênero apresenta suas especificidades e não devem ser substituídos, anulados ou extinguidos da escola. Essa reflexão é, também, para mostrar, aos professores, as possibilidades de um trabalho com ambos os gêneros em sala de aula, a fim de que os alunos compreendam e apreendam o sentido construído por cada linguagem e, por fim, para que seja possível a real entrada das adaptações literárias em quadrinhos na escola. As obras escolhidas para esta reflexão foram “O alienista”, “Otelo” e “Vidas Secas”, pois todas foram propostas pelo Ministério da Educação (MEC), no Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE), a partir de 2006. Reitera-se que o objetivo desta comunicação não está atrelado ao que foi publicado por Cecília Correia Lima, técnica da Coordenação-Geral de Estudos e Avaliação de Materiais do MEC, quando diz que “ao incluir livros em quadrinhos e de imagens no PNBE, o MEC oferece aos estudantes a opção de outras formas gráficas para se contar uma história. É uma linguagem mais coloquial, leve e lúdica”. E, acrescenta, “o jovem de hoje é muito ligado ao visual e as histórias em quadrinhos são atraentes pelos desenhos e pela liberdade de criação. O professor pode atrair o aluno para a leitura valorizando o visual, uma área forte na nossa sociedade”. Sendo assim, cabe aqui, não valorizar um ou outro gênero, tampouco desmerecer algum deles, mas, sim, mostrar que ambos são importantes para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: adaptação literária; quadrinhos; oralidade.

A IDENTIFICAÇÃO DO CIENTISTA NOS QUADRINHOS DE FICÇÃO CIENTÍFICA - UMA ANÁLISE DO CASO “MAGNETAR”

Francisco Anderson Marques da Silva

Francisco de Assis Nascimento Junior

Neste trabalho se propõe a identificar o processo de reconhecimento da figura do cientista por estudantes de ensino médio da rede pública de SP através da leitura de Histórias em Quadrinhos (HQ) de Ficção Científica (FC). Como mídia de consumo muito popular entre jovens em idade de formação escolar, as HQs de FC não devem ser vistas de modo linear pelo professor, por não estarem sujeitas a um único tipo de interpretação. Trata-se de uma mídia que representa um caminho de acesso às relações de comunicação entre sujeito e sociedade, podendo influenciar na visão que o jovem desenvolve sobre a Ciência e quem a pratica, impactando seu aprendizado escolar. Partindo da ideia inicialmente proposta por João Zanetic (1989) de que “Física também é Cultura” e da análise de Nascimento Jr (2013) sobre a importância da satisfação cultural que a leitura de quadrinhos de super-heróis pode proporcionar ao aluno em aulas de Física, aplicamos a técnica DAS (Draw a Scientist) com alunos do último ano do ensino médio em uma escola da rede pública estadual de SP. A técnica DAS consiste na elaboração de um desenho como resposta à pergunta “Como você imagina um cientista?” e vem sendo utilizada há mais de 50 anos, mantendo uma confiabilidade considerável nos resultados obtidos, de acordo com SOARES (2014). Embora sua análise seja feita de modo costumeiro a partir de um desenho elaborado livremente, nesse trabalho seguimos o caminho sugerido pelo estudo recente de Cseri e Laganá (2013), investigando a percepção do leitor sobre a figura do cientista a partir dos elementos visuais próprios da linguagem dos quadrinhos a partir da leitura da graphic novel “Magnetar”, que oferece ao leitor acostumado com os personagens da Turma da Mônica uma versão mais madura para o personagem Astronauta, direcionado a faixa etária do público avaliado.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; Magnetar; ensino de Física.

O DISCURSO SOBRE GÊNERO E CIÊNCIA DOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Francisco de Assis Nascimento Junior

Nosso trabalho analisa a representação de gênero nas histórias de super-heróis da DC Comics, focando nas publicações originais do Superman e da Mulher-Maravilha. Buscamos compreender como se dá a construção do pensamento do leitor sobre sua identidade em relação à Ciência e à possível influência da leitura dos quadrinhos na construção de seu interesse pela Ciência dentro e fora do ambiente de aula, considerando os papéis de gênero conforme a definição da professora Joan Scott (1995). Um dos problemas apontados em condições de ensino / aprendizagem no Brasil é a falta de material adequado, em português, para práticas de leitura ligadas ao ensino de Física. As possibilidades da leitura de histórias em quadrinhos como estratégia didática no ensino de Física vêm sendo discutidas em trabalhos recentes sobre o ensino de Física como os de Nascimento Jr e Piassi (2013), Caruso (2009) e Testoni (2004). Para Zanetic (1989), a Física deve ser transformada num elemento cultural capaz de trabalhar com o imaginário do aluno, e a leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis, no ambiente de aula de Física, pode ser considerada potencialmente formativa para sua educação científica (NASCIMENTO Jr. & PIASSI, 2012). Como mídia de consumo acessível e de forte aceitação social, as histórias em quadrinhos da DC Comics apresentam um universo de supremacia masculina em relação à Ciência e à Sociedade, constituindo um espaço de representação social que veicula conteúdos e valores ideológicos que não passam despercebidos pelo seu público-leitor. Nosso objetivo final é identificar mudanças e permanências em relação à imagem e discurso criados sobre o masculino, o feminino e a Ciência nos quadrinhos de super-heróis nas histórias em quadrinhos do Superman e da Mulher-Maravilha no decorrer da segunda metade do século XX.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; relações de gênero; ensino de Física.

TIRAS: O USO DO GÊNERO PELOS PROFESSORES DE LÍNGUA PORTUGUESA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Gabriela Silva Viana Sousa

Esta comunicação busca expor dados de pesquisa que analisou a relação que os professores de Língua Portuguesa e os coordenadores pedagógicos da área têm com o hipergênero quadrinhos e com o gênero tiras. O estudo foi realizado em escolas estaduais localizadas na cidade de Guarulhos, na Grande São Paulo, no primeiro semestre de 2015. A obtenção dos dados se deu através de um questionário composto por 16 questões dissertativas e elaborado coletivamente pelas pesquisadoras do Grupo de Pesquisa Sobre Quadrinhos (GRUPESQ) da Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP). Buscamos, em um primeiro momento, traçar o perfil do docente pesquisado. Para isso, procuramos saber quando concluíram a graduação, qual a carga de trabalho desse professor, se trabalha apenas na rede pública ou se acumula com a rede privada de ensino. Observamos como é a relação de leitor desses professores e coordenadores com questões sobre o que costumam ler fora do ambiente de trabalho e questionando-os sobre quais gêneros dos quadrinhos eles gostam de ler. O segundo momento da pesquisa foi com questões que têm como objetivo averiguar como é o uso de tiras no processo de ensino-aprendizagem, por exemplo, como os professores classificam os exemplos de tirar apresentados no questionário, ou o tipo de atividade que desenvolveriam com uma determinada tira. Os principais autores utilizados para embasar a pesquisa foram Vergueiro e Ramos (2009), Ramos (2011) e Pina (2012), pesquisadores que reforçam a importância dos quadrinhos na educação, mas que salientam a necessidade de uma alfabetização para o gênero e que levantam hipóteses para o não uso ou o uso inadequado dos quadrinhos. Assim, acreditamos que, com essa pesquisa, estaremos contribuindo para as discussões acerca do uso de tiras no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: tiras; professores de Língua Portuguesa; ensino-aprendizagem.

50 ANOS DO GOLPE MILITAR NO BRASIL. O QUE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS TÊM A VER COM ISSO?

Geisa Fernandes

O ano de 2014 marcou os 50 anos da ditadura militar no Brasil. A ligação entre histórias em quadrinhos e ditadura se expressa por meio da militância de seus desenhistas, do estabelecimento de uma relação de cumplicidade entre o autor e seu público (notadamente por meio de publicações que utilizavam os quadrinhos e a charge para transmitir mensagens “codificadas” ao leitor) e de uma nova abordagem crítica, conforme expressa por Moacy Cirne (1943-2014). Entusiasta do saber engajado e da produção de conhecimento acadêmico atrelada à prática militante cuja obra de se confunde com o contexto político da época, Cirne foi um dos pioneiros no estudo das histórias em quadrinhos no país e apontou reiteradamente para a necessidade de um quadrinho politicamente combativo, capaz de problematizar gráfica e narrativamente temas que se encontram na raiz de nossas culturas e de nossa tragédia política e social (CIRNE, 1982, p. 32), entre outras questões que nos acostumamos a ver representadas nas discussões atuais sobre a nona arte, mas que nem sempre fizeram parte da pauta de debates. O impacto dos vinte anos de governo militar sobre a produção de quadrinhos é analisado por meio da obra de Henfil e Mauricio de Sousa, cujas trajetórias, distintas entre si, ilustram contradições e consequências do período e à luz do conceito de saber militante, definido por uma situação epistemológica limite, na qual “prática revolucionária” e “prática teórica” (CIRNE, 2000, p. 37) se fundem e a crítica passa a ser instrumento de ação.

Palavras-chave: História; Brasil; ditadura; representação; Moacy Cirne.

A CULTURA POP NAS HQS (AULAS DE TRADUÇÃO SOB A LUZ DA ABORDAGEM COMUNICATIVA)

Glauber Lopes da Nóbrega

O objetivo desta comunicação é apresentar uma proposta de atividade para aulas da graduação no curso de Tradução Inglês-Português. Ela consiste em uma tarefa inicial de análise da tradução dos nomes de personagens, equipes, gritos de guerras e juramentos proferidos em histórias em quadrinhos traduzidos para o mercado brasileiro. Tal exercício leva a outro, envolvendo a tradução de tiras de quadrinhos da webcomic PvP, de Scott Kurtz, que trata de assuntos que lidam com a cultura pop (histórias em quadrinhos, filmes, seriados de TV, músicas e jogos de videogames). O processo visa uma série de aulas utilizando a Abordagem Comunicativa, com o professor agindo como um facilitador e a divisão dos alunos em grupos para atuar de maneira colaborativa, em uma mudança do ensino como transmissão de aprendizagem para a construção de conhecimentos. Serão também trabalhados conceitos como os elementos próprios das HQs (balões, requadros, onomatopeias), além de processos que mostram a relação entre imagem e texto (literalização, polissemização, culturalização, ênfase e situacionalização, com ênfase na última). O trabalho foi realizado em sala de aula e deu origem a um artigo apresentado como trabalho final da disciplina Metodologia do Ensino de Prática de Tradução, integrante do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução na Universidade de Brasília.

Palavras-chave: cultura pop; abordagem comunicativa; estudos da Tradução.

OS QUADRINHOS DE HERÓIS COMO POSSÍVEIS FERRAMENTAS DE AUXÍLIO AO ENSINO

Igor Luiz Oliveira Dias

Pretendemos apresentar nesse artigo, algumas possíveis formas de utilização das Histórias em Quadrinhos, mais especificamente as do gênero de herói, como ferramenta pedagógica, de auxílio e incentivo ao ensino, dentro do contexto de sala de aula do ensino regular. Para isso, destacamos tanto os pontos considerados positivos quanto os pontos negativos dessa possibilidade de abordagem. Dentro dessa proposta, debatemos os motivos pelos quais as Histórias em Quadrinhos seriam consideradas uma literatura de “menor qualidade”, sendo assim colocadas de lado dentro de um âmbito escolar formal e sendo comumente mais utilizadas apenas em ambientes não formais de ensino. Busca-se também uma reflexão sobre como os conceitos do mito e da figura do herói, colocados por Joseph Campbell, se comunicam nos dias atuais, com diferentes culturas, e como as Histórias em Quadrinhos de aventura e de super-heróis, que se apropriam desses conceitos, teriam maior facilidade ao dialogar com um público específico, aumentando o interesse e facilitando o processo de ensino e a transmissão do conhecimento. Ao fim, utilizamos como exemplo uma proposta de trabalho, focada na disciplina Artes, tendo como base a metodologia triangular criada por Ana Mae Barbosa e utilizando a história em quadrinhos brasileira “Estórias Gerais”, de Wellington Srbe e Flavio Colin.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; heróis; educação.

MANGÁ: TRADIÇÃO E CONTEMPORANEIDADE

Ivan Siqueira

No Japão, o termo mangá engloba um feixe de manifestações artísticas que inclui representações gráficas seriadas, animações, games e diversas combinações de mídias e tecnologias. Diferentemente do contexto brasileiro, lá o fenômeno do mangá abarca um amplo espectro de atividades culturais, sendo uma espécie de elemento referencial da tensão central que marca a sociedade japonesa vigente – tradição e modernidade. Além disso, a cultura do mangá no Japão se baseia num modelo de descentralização, compartilhamento e divisão de tarefas, sendo inúmeros os atores que têm papel de relevância nessa indústria. A academia cumpre função importante, mas não é a única e nem a mais determinante no processo. A partir da consideração da tensão fundadora da modernidade no Japão, este trabalho irá apresentar elementos, traços e perspectivas para a compreensão do fenômeno do mangá conforme elementos da cultura japonesa, a fim de suscitar questões acerca do sucesso mundial do mangá nos mercados e no imaginário do ocidente ao longo do século XX e XXI. O trabalho é parte de pesquisas comparativas sobre o papel da arte nos museus do Japão, Alemanha e França, e contou com apoio financeiro do Ministério da Educação do Japão e da Kyoto University of Foreign Studies entre abril de 2014 e março de 2015.

Palavras-chave: mangá; anime; arte japonesa.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E ARTE SEQUENCIAL NO ENSINO-APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ITALIANA

Janaina Tunussi de Oliveira

Denise Maria Margonari

O humor vem aos poucos tomando conta das aulas de língua estrangeira. Cada vez mais o ensino baseia-se em propostas que envolvem charges, HQs e outros tipos de imagens que possam, através do humor, desenvolver o senso crítico nos alunos. Tomando por base essa informação, o presente trabalho tem por objetivo analisar o uso dessas linguagens no ensino-aprendizagem de língua italiana. Além das HQs e das charges, a expansão da internet trouxe um novo tipo de texto muito comum entre os jovens que também pode ser empregado no aprendizado através do humor: os memes – virais bem-humorados que se espalham rapidamente pela internet diante de um fato ocorrido ou para retratar uma realidade presente no cotidiano das pessoas. De uso rotineiro entre os jovens, os memes podem facilitar a construção de uma identidade com a língua-alvo e perceber que, muitas vezes, as piadas se repetem mesmo em culturas diferentes. Importante ressaltar que as propostas de trabalho com os memes não leva em consideração apenas o fato de que os alunos possam lê-lo, mas há também na internet sites onde qualquer um pode produzir seu próprio meme, dando assim, ao aluno, autonomia de produção linguística em Língua Estrangeira (LE). Tendo em vista essa autonomia dos alunos, buscou-se trabalhar com autores como DENEIRE (1995), CHIARO (1996), MARGONARI (2001; 2006), SCHMTZ (2002), entre outros, que abordam a importância do trabalho com o humor nas aulas de LE. Diante do exposto, busca-se apresentar uma variedade de ações possíveis através do humor, sem a necessidade de fixar-se apenas nas piadas ou ainda em textos humorísticos-padrão.

Palavras-chave: língua italiana; ensino; histórias em quadrinhos; tecnologia.

O LIVRO ILUSTRADO NO ENSINO DE CIÊNCIAS: UMA PROPOSTA DE MATERIAL DIDÁTICO ALTERNATIVO

Laércio Ieracitano Vieira

André Bianco

Hoje em dia, já se percebe que as histórias em quadrinhos (HQs) possuem potencialidade pedagógica especial e podem dar suporte a novas modalidades educativas, podendo ser utilizadas em todas as disciplinas (CARVALHO E MARTINS, 2009). Nas HQs dos super-heróis da DC Comics e da Marvel, é notável a presença da ficção científica, a qual vem sendo considerada como um recurso didático no ensino de Ciências, sendo capaz de despertar o interesse dos estudantes por temas de Ciências e facilitar o desenvolvimento de conceitos em sala de aula (PIETROCOLA E PIASSI, 2007). Em meu trabalho de conclusão do curso de Ciências-Licenciatura (habilitação em Química), da Universidade Federal de São Paulo – campus Diadema, venho desenvolvendo um livro ilustrado de Ciências, com a utilização de personagens dos universos DC Comics e Marvel, para ensinar tópicos de Química, Física e Biologia (Energia, Matéria, Modelos Atômicos, Elementos Químicos, Radioatividade, Ondulatória, Herpetologia, Citologia e Genética) a alunos da rede pública do Ensino Fundamental II da cidade de Diadema. Os tópicos selecionados fazem parte da Proposta Curricular da disciplina de Ciências (Ensino Fundamental - Ciclo II) do Estado de São Paulo. O objetivo da comunicação é, portanto, apresentar os avanços obtidos até o momento e a proposta de livro ilustrado como recurso didático para o ensino de Ciências.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; ensino de Ciências; livro ilustrado.

TRANSMUTAÇÃO ESPACIAL: UTILIZAÇÃO DE QUADRINHOS EM ENSINO DE FÍSICA PARA ABORDAR ALQUIMIA

Lenon Audibert Cisco

Maria Teresinha Xavier Silva

Paula Mastroberti

Para os estudantes da educação básica, os textos didáticos de física em geral são chatos, não prendem a atenção e poucos os compreendem por causa disso. Pretende-se dinamizar as aulas de Física introduzindo histórias em quadrinhos como recurso pedagógico. Licenciandos de diversos cursos, bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) da UFRGS, participaram de uma oficina de formação de férias promovida pela professora Paula Mastroberti (Instituto de Artes, UFRGS), chamada PIBID em Quadrinhos, com o intuito de apresentar aos alunos uma nova oportunidade sobre o tema: “A utilização de histórias em quadrinhos como recurso pedagógico”. A oficina, que ocorreu em fevereiro de 2015, abordou variados aspectos da criação de HQs, teóricos e práticos. Os alunos participantes realizaram uma atividade de quadrinizar um trecho da obra “O guia do mochileiro das galáxias”, de Douglas Adams. Essa oficina exercitou habilidades pouco exploradas no curso de Física. O resultado foi satisfatório e a oficina como um todo foi aprovada pelos alunos, que se divertiram e perceberam o possível impacto dos quadrinhos. O tempo todo o professor se depara com a necessidade de criar o próprio material de aulas e, quando pretende que seus alunos o criem, tem que existir um guia e uma formação mesmo que leve na área. A utilização de HQs para complementar alguns conteúdos resulta em um processo dinâmico e que vitaliza a aula. Além disso, introduzir quadrinhos, que também são obras de arte, abre um grande leque para interdisciplinaridade entre Física e arte. A proposta do trabalho é analisar os resultados da aplicação de quadrinhos nas aulas de Física e, mais especificamente, abordando o assunto “Alquimia”. Para fazer essa avaliação, haverá uma comparação entre aulas nas linguagens oral tradicional, com quadrinhos e com a inserção de fanzines.

Palavras-chave: quadrinhos e Física; alquimia; Física e Arte.

NO RITMO DA GINGA: QUADRINHOS E CAPOEIRA NA APLICAÇÃO DA LEI 10.639/2003

Lucas Lins Muniz Pimenta

As histórias em quadrinhos (HQs) já são presença certa na realidade escolar, consolidando-se como importante elemento tecnológico e expressivo na educação, graças a esforços realizados na última década e ao reconhecimento vindo por parte dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB). Após um período de marginalização, a Capoeira também vem conquistando cada vez mais um espaço em diversos âmbitos da sociedade, entre eles a escola, atendendo a diversas necessidades. A proposta deste trabalho é analisar/propor o uso dos quadrinhos “Aú, o Capoeirista” e “Aú, o Capoeirista e o Fantasma do Farol”, do autor Flavio Luiz, na construção de conhecimentos em sala de aula, de acordo com a lei de incentivo do ensino da história e cultura negra no Brasil, Lei 10.639 de 2003. O artigo aborda as dificuldades da aplicação da lei pelo despreparo dos profissionais no uso das histórias em quadrinhos enquanto instrumento pedagógico e no conhecimento sobre História e culturas da África. Usando o quadrinho “Aú, o Capoeirista” como sugestão de ensino, tecendo reflexões sobre o diálogo entre educação, capoeira e a história da cidade de Salvador-Bahia presentes na obra e os conhecimentos necessários sobre os assuntos abordados.

Palavras-chave: capoeira; histórias em quadrinhos; prática pedagógica; Lei 10.639/2003.

REVISITANDO O POTENCIAL DOS QUADRINHOS DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

Lúcio Reis Filho

De um passado de ampla resistência, o século XXI assiste não apenas ao aumento da produção de quadrinhos no Brasil, mas também à proliferação de pesquisas sobre o meio, realizadas em diversas universidades, nos níveis de graduação e pós-graduação, o que vem promovendo o crescimento significativo do número de trabalhos acadêmicos sobre o tema, nas mais diversas áreas do conhecimento (VERGUEIRO; RAMOS; CHINEN, 2013, p. 7-12). Partiremos de uma reflexão acerca do potencial dos quadrinhos enquanto meio educacional, dada sua ampla difusão entre crianças, jovens e adultos. Em seguida, analisaremos as revistas de divulgação científica que circulam ao redor do mundo, nos formatos impresso e eletrônico, concebidas como suporte didático e ferramenta pedagógica, bem como instrumento para a “alfabetização científica” em vários segmentos sociais. O levantamento prévio desse material nos permitiu concluir que, no cenário brasileiro, os quadrinhos de divulgação científica ainda representam um corpo estranho, evidenciado pela quase total inexistência de trabalhos acadêmicos dedicados ao gênero. Embora a utilização dos quadrinhos no ambiente escolar brasileiro, como fonte de pesquisa e construção do conhecimento, já não seja uma novidade, percebemos que a produção desse gênero, no Brasil, tem se dedicado quase exclusivamente às ciências humanas, gerando álbuns como “D. João Carioca: a corte portuguesa chega ao Brasil” (2007) e “As Barbas do Imperador” (2013), sem contar a enorme quantidade de adaptações de clássicos da literatura. Desse modo, pretendemos preencher essa lacuna, comparando o caso brasileiro ao de outros países.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; quadrinhos de divulgação científica; adaptação.

NERDS, HERÓIS E MUNDOS IMAGINÁRIOS: UMA INVESTIGAÇÃO DA RECEPÇÃO DOS LEITORES DA SÉRIE DE QUADRINHOS FÁBULAS A PARTIR DA HERMENÊUTICA EXISTENCIAL

Maria Jaciara de Azevedo Oliveira

A partir de reflexões oriundas dos resultados de pesquisa de Mestrado na área da Ciência da Informação sobre a questão da mediação da leitura e das histórias em quadrinhos como fontes de informação, este artigo estuda o aspecto simbólico da leitura quadrinística e tem como recorte a série “Fábulas”. O objetivo principal é enfatizar a experiência dos leitores de quadrinhos como um caminho para a investigação sobre o que a relação do leitor com a narrativa diz do seu mundo interior. Esta proposta trabalha com o pressuposto de como o incipiente conhecimento do universo dos quadrinhos por parte dos profissionais da informação (VERGUEIRO, 2005) dificulta a oferta de serviços que satisfaçam as necessidades informacionais deste público-alvo. Através de uma pesquisa qualitativa, exploratória e de cunho bibliográfico, se propõe a destacar como as teorias das tipologias de leitores de Vergueiro (2005), da interpretação e cooperação textual de Eco (2005; 2011), da estética da recepção de Jauss (2002) e da Hermenêutica Existencial de Heidegger (2009) nos auxiliam no entendimento do mundo interior destes indivíduos. E tais conceitos, quando aliados a conversas com os leitores, possibilitam um vislumbre de características em comum. Desta forma, o profissional da informação terá mais subsídios para trabalhar a mediação da leitura de forma integral ao trazer propostas que levem em consideração as especificidades e a complexidade da relação do leitor com a narrativa quadrinística.

Palavras-chave: estudos da recepção; leitura de quadrinhos; Hermenêutica Existencial.

OTAKU E TRANSPORTATION: A RELAÇÃO ENTRE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O COMPORTAMENTO DO FÃ DE MANGÁ

Matheus Disraeli de Souza Amado Silva

Ramon Queiroz Marlet

Leandro Leonardo Batista

O artigo a seguir tem como objetivo estudar a relação de envolvimento entre as histórias em quadrinhos e o comportamento social do otaku, um tipo de fã da cultura pop japonesa. Iniciando a partir das definições e características do fã, este trabalho busca entender o otaku e suas peculiaridades que o fazem ser um tipo diferente de fã, pelo seu modo de interagir e confraternizar entre seus semelhantes de uma maneira criativa e incomum – como as convenções de anime e o cosplay (ato de se fantasiar e agir como personagens de histórias em quadrinhos ou de videogame) – e, também, sua relação com o produto de consumo: o mangá e o anime. O trabalho segue numa análise do comportamento e da relação consumidor e produto, tanto psicológica quanto social do otaku, utilizando teorias como a de Transportation (GREEN e BROCK, 2000; GREEN e CLARK, 2013) e da Dinâmica da Espiral (FIGUEIREDO, 2007; BECK e COWAN, 2005) – entre outras literaturas auxiliares para o estudo do fã das histórias em quadrinhos – para entender por que o otaku possui, logo de início, uma mentalidade diferente dos outros tipos de fãs, que os levam a se reunirem em grandes eventos pelo país juntamente com várias outras tribos de jovens (como os geeks, os gamers e os góticos, por exemplo) e a se relacionarem entre si com comportamentos diferenciados como o cosplay. Por fim, a partir de entrevistas em profundidade, procuraremos entender diretamente as práticas características do otaku, os motivos e as sensações do cosplay, bem como sua relação de consumo com este produto midiático em nossa contemporaneidade que acaba por determinar seu comportamento social.

Palavras-chave: Otaku; comportamento; Transportation.

TINTIM NO PAÍS DOS SOVIETES: ANÁLISE DO DISCURSO DE DESQUALIFICAÇÃO DA EXPERIÊNCIA POLÍTICA SOVIÉTICA

Morgana Oliveira Rocha da Silva

O quadrinho “Tintim no País dos Sovietes”, criado pelo belga George Remi, mais conhecido pelo seu nome artístico Hergé, nasce no ano de 1929. Ele constitui-se como um discurso de oposição à experiência política soviética, em um momento histórico de forte tensão ideológica, no período entre guerras. Ao longo da leitura dos quadrinhos, há a presença constante de elementos como a violência física, a violência simbólica e a carestia. O personagem Tintim, observador-jornalista, vivencia a dureza do regime soviético, e sua aventura veicula, pela dimensão do ficcional, um discurso simbólico que desqualifica e denuncia os problemas do regime socialista da URSS. Ao longo dos quadrinhos, o povo soviético, atingido constantemente por uma situação de fome e miséria, é representado como vítima do governo. É a perseguição dos funcionários do governo a Tintim o eixo condutor da narrativa que faz o próprio protagonista dos quadrinhos converter-se, ao lado dos soviéticos, em vítima do governo. Diante do exposto, pretende-se, a partir da concepção de Bourdieu de que as relações de comunicação constituem-se como relações de poder, classificar o quadrinho “Tintim no País dos Sovietes” como espaço de legitimação de um discurso político que, pela crítica aguda e acirrada à experiência política da URSS, condena a própria referência socialista.

Palavras-chave: quadrinhos; poder; política.

O USO DOS QUADRINHOS NO ENSINO DA CULTURA AFRO-BRASILEIRA. APLICAÇÃO DA LEI 10.639

Nobu Chinen

O presente trabalho busca descrever, justificar e avaliar os resultados das oficinas realizadas no segundo semestre de 2014 e que foram criadas com o intuito de sensibilizar, capacitar e preparar professores da Rede Municipal de Ensino a utilizar os quadrinhos como ferramenta pedagógica, especificamente com a finalidade de atender à Lei 10.639. Desde sua promulgação em no ano de 2003, a Lei 10.639, que estabelece a obrigatoriedade do ensino da cultura afro-brasileira nos cursos de educação básica, tem enfrentado dificuldades na sua efetiva aplicação pela absoluta falta de conhecimento dos docentes a respeito dos materiais didáticos disponíveis e pelo seu despreparo para lidar com temas relativos à cultura afro-brasileira. A partir da constatação de que os quadrinhos são uma ferramenta de ensino apropriada e eficiente, foi feita uma análise e uma seleção de obras em quadrinhos cujo tema fosse voltado à cultura afro-brasileira para a elaboração de um plano de aulas com conteúdo multidisciplinar que abrange desde literatura e história até sociologia e religião, abordando aspectos da contribuição do afrodescendente para a cultura brasileira, a participação ativa dos negros em episódios da história do Brasil e a mitologia africana. As oficinas foram uma espécie de extensão prática da pesquisa empreendida em função do doutoramento concluído em 2013 e cujos resultados serviram de subsídio para o conteúdo exposto aos professores.

Palavras-chave: afro-brasileiro; Lei 10.639; preconceito.

A HISTÓRIA EM QUADRINHOS, A APRENDIZAGEM E A LINGUAGEM ESCRITA

Paulo José da Silva

Quanto mais complexo o problema, mais inusitada deve ser a solução. Por isso, o uso de linguagens lúdicas, como a HQ, pode ser um recurso interessante para o desenvolvimento da linguagem escrita e oral no ensino. Nosso propósito com este trabalho de pesquisa bibliográfica é utilizar a linguagem gráfica para desenvolver a leitura e produção de textos, com o intuito de potencializar a aprendizagem. A HQ vem-se mostrando uma grande aliada na comunicação e no processo de ensino e aprendizagem. Seus processos de produção envolvem sobreposição de textos e imagens, abrindo possibilidades para exploração em diferentes níveis de leitura. Conforme Eisner (1995), os quadrinhos são uma forma de leitura e escrita capaz de estimular a inteligência, de forma tão efetiva, quanto palavras escritas. Seus recursos narrativos são diversificados e organizam outros sentidos, criando uma percepção mais complexa. Segundo Bunzen e Mendonça (2013, p.116), “Embora pareçam equivocadamente simples, as histórias em quadrinhos condensam uma gama alta de informações a serem recuperadas no ato da leitura”. A utilização da linguagem gráfica cria “possibilidades alternativas” que o educador pode utilizar como uma forma de dominar outros princípios de leitura e escrita. Segundo Gardner (1995), as linguagens e seus símbolos não passam de codificações culturais utilizadas para solucionar problemas relacionados à comunicação de ideias. Afirmo que devemos dominar o princípio das escritas, principalmente os predominantes em nossa cultura. Além disso, conforme Eisner (1995), as letras que compõem os textos escritos não passam de símbolos elaborados a partir de imagens. “As palavras são feitas de letras. Letras são símbolos elaborados a partir de imagens que têm origem em formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis.” (EISNER, 1995, p. 14). Assim, espera-se que o estudo da linguagem escrita e oral, com uso das HQs, disponibilize formas de aprendizagens mais interessantes, utilizando este recurso lúdico no ensino.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; aprendizagem; linguagem escrita.

ADAPTAÇÕES QUADRINÍSTICAS E FORMAÇÃO LEITORA HOJE

Patricia Kátia da Costa Pina

A Educação Básica hoje encena variadas tentativas, dentre elas a leitura de quadrinhos, para reverter os números que desenham um quadro de fracasso e exclusão escolar e social, como consequência indesejável. Esta comunicação discute o estudo da formação leitora no Ensino Fundamental II, através da leitura de adaptações quadrinísticas, entendendo-as enquanto instrumento de construção do educando como sujeito de si e do mundo em que vive, demandando um letramento efetivo para o trabalho com textos quadrinísticos, inserindo o sujeito de maneira satisfatória nas muitas sociabilidades exigidas contemporaneamente. Como formar leitores hoje, em meio a múltiplos apelos de consumo cultural e não cultural? É possível contar com os quadrinhos, especialmente com as adaptações quadrinísticas de textos literários canônicos, para que os estudantes do Ensino Fundamental II ganhem interesse pelo manuseio do impresso, descobrindo o prazer de ler? Para encenar essas questões, esta comunicação se propõe a investigar estratégias de leitura implícitas em adaptações quadrinísticas variadas, constantes de listas do PNBE, que se adequam às competências previstas e necessárias para adolescentes e pré-adolescentes que cursam o Ensino Fundamental II, do 6º ao 9º ano, de acordo com os critérios do SAEB e com os PCN e demais documentos oficiais referentes ao tema. O objetivo desta proposta é compreender como seria possível viabilizar tal aproximação, tornando o impresso significativo para o cotidiano do estudante e formando o gosto pela leitura. Para fundamentar o trabalho, são estudadas, entre outras, as perspectivas de: Freire (1989) acerca da educação e da leitura; Canclini (2008, 2010) e Yunes (2002; 2003; 2009) acerca do leitor e da leitura; Hutcheon (2013), Ramos (2009, 2014), Vergueiro (2009, 2014), Chinen (2014), McCloud (2008), para o enfoque do processo de adaptação e da leitura de quadrinhos.

Palavras-chave: adaptações quadrinísticas; formação do leitor; Ensino Fundamental II.

ENTRE O ROTEIRO E A ILUSTRAÇÃO: O ESTILO ARTÍSTICO DO AUTOR NA TRADUÇÃO DA HISTÓRIA ESCRITA

Raul Felix de Sousa

Raul Inácio Busarello

Uma história em quadrinhos utiliza de elementos textuais e visuais para criação de uma narrativa sequencial. O processo básico de criação pode ser dividido em duas fases: a roteirização e a estruturação visual, que contempla as ilustrações dos quadros. Entretanto, percebe-se que, dentre o espaço que corresponde a história escrita e a história ilustrada, há uma lacuna preenchida pela tradução entre a mídia escrita e a mídia visual. Nossa hipótese é que isso depende da forma como o ilustrador irá criar os elementos relacionais entre estas duas mídias, podendo, desta maneira, suas escolhas gráficas alterar a história inicialmente criada na forma escrita. O que se busca, neste artigo, é justamente iniciar uma discussão sobre o que ocorre entre as duas fases da criação dos quadrinhos. Portanto, tem-se como objetivo discutir como o estilo artístico e narrativo do autor/desenhista é influente na tradução da história criada pelo autor/roteirista, formando assim a história em quadrinhos finalizada. Desta forma, busca-se compreender as fases da roteirização e da ilustração de uma história. Partindo da obra “O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação”, de Fusser, serão correlacionados os conceitos propostos de pré-texto e de tecnoimagem no início e no fim do processo de criação de uma história em quadrinhos. Será explorado o conceito de estilo de ilustração e os elementos de linguagem visual que o compõem, adotando os estudos de Donis A. Dondis e de Clive Ashwin, além de outros pesquisadores como Renata Garcia Wanderley. Por fim, discutir-se-á como o estilo do autor influencia na transformação do roteiro em história em quadrinhos, utilizando como estudo de caso a obra “A história mais triste do mundo”, de Eduardo Medeiros. Pretende-se, assim, apontar quais elementos da linguagem visual são utilizados pelo autor e de que forma estas agem no resultado final.

Palavras-Chave: história em quadrinhos; pré-texto; linguagem visual.

QUADRINHOS HIPERMÍDIA NA APRENDIZAGEM: ABORDAGENS COMPARATIVAS SOBRE A CONSTRUÇÃO DE OBJETOS DE APRENDIZAGEM

Raul Inácio Busarello

Vania Ribas Ulbricht

Busarello (2011) criou objeto de aprendizagem com base em histórias em quadrinhos hipermídia com foco na aprendizagem acessível de representação gráfica. Este objeto favorece uma leitura não-linear dos quadros, além de prever a resolução de atividades no decorrer da história. Após primeiros testes, verificou-se que, apesar de eficientes na aprendizagem, questões ligadas à motivação dos alunos devem ser mais exploradas. Nesse sentido, o autor vem desenvolvendo a segunda versão do objeto em quadrinhos, onde vem incrementando mecânicas de gamificação na criação da estrutura da trama e da navegação do artefato. Desta forma, apresenta como proposta deste artigo comparar os dois objetos em quadrinhos criados. Esta comparação explora tópicos: da forma como o conteúdo de aprendizagem é inserido na trama das histórias; de como é estruturada a navegação e leitura das duas propostas; e da contribuição dos conceitos de gamificação na construção dos quadrinhos. Como resultado, identifica-se que, quando o conteúdo de aprendizagem é inserido na trama ficcional, há maior aceitabilidade do aluno para aprender esses conceitos. Os resultados dos exercícios no decorrer da trama fazem parte da navegação na história incitando a continuação da leitura ou a revisão de certo conteúdo. Mecânicas de gamificação contribuem para que a relação entre o resultado dos exercícios e a leitura da história se torne mais dinâmica. Assim, o resultado remete a uma de várias continuações possíveis, onde o aluno deve ter que utilizar seu conhecimento para guiar o personagem. A história segue uma estrutura clássica, porém é dividida em níveis de dificuldade e apresenta uma meta específica. A forma como o aluno passa por estas dificuldades é o que alicerça a trama. Acredita-se que a introdução de elementos de gamificação contribui para a construção de um artefato mais participativo, favorecendo o aumento da motivação do aluno ao ler e interagir com os quadrinhos.

Palavras-chave: história em quadrinhos; objeto de aprendizagem; gamificação.

A EDUCAÇÃO SEXUAL EM “O VIRA-LATA”, DE GARFUNKEL E MALAVOGLIA

Renato Pignatari Pereira

Roteirizada por Paulo Garfunkel e desenhada por Libero Malavoglia, a história em quadrinhos “O Vira-Lata” narra as aventuras – recheadas de sensualidade e erotismo – de um samurai urbano no submundo paulistano. Em 1993, o Dr. Drauzio Varella, objetivando campanha de prevenção a AIDS no presídio do Carandiru, passa a dar supervisão científica à HQ, a qual circula pelo ambiente prisional até o ano 2002, quando a penitenciária em questão foi desativada. Notadamente, no início da década de 90 do século passado, o número de infectados por HIV, no Carandiru, era de 13%; em 2003, mudou para 8%. Apesar de reconhecermos que vários fatores contribuíram para essa diminuição, entendemos que a leitura das aventuras de “O Vira-Lata” foi sumariamente importante, em decorrência da conscientização causada nos leitores. A pesquisa objetiva, por meio da análise de elementos expressivos próprios das histórias em quadrinhos, observar como “O Vira-Lata” conseguiu, através da divulgação científica quadrinizada, educar sexualmente a população presidiária do Carandiru, causando redução no número de infecções pelo HIV. Para tanto, serão exploradas as relações entre quadrinhos, divulgação científica, educação, sexualidade e comportamentos de risco, a partir, principalmente, dos trabalhos de Alexandre Barbosa, Paulo Ramos, Roberto Elísio dos Santos e Waldomiro Vergueiro. No que diz respeito aos elementos expressivos das HQs, utilizaremos, em primeiro lugar, a obra “Quadrinhos e Arte Sequencial”, de Will Eisner.

Palavras-chave: Ciência; educação; sexualidade.

A IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO DO PERU NO SÉCULO XXI

Rosa Alicia Nonone Casella

Thiago Vasconcellos Modenesi

Este artigo é fruto de uma pesquisa em curso que tem como principal objetivo analisar as possibilidades educacionais contidas em histórias em quadrinhos peruanas, as chamadas historietas. Estas tratam desde os Incas até suas figuras heroicas nacionais, sendo materializadas em experiências práticas realizadas na rede de ensino do país. Para tanto, aqui estudamos as historietas utilizadas em salas de aula do ensino regular peruano, juntamente com as cartilhas e manuais que orientam os estudantes na confecção e elaboração das mesmas produzidas por Organizações Não-Governamentais (ONGs), criando uma política educacional diferenciada. Aqui buscamos responder a seguinte pergunta: as histórias em quadrinhos são parte relevante da política educacional que objetiva a preservação da tradição histórica contribuindo na construção do homem peruano do século XXI? Queremos demonstrar que as histórias em quadrinhos tem e tiveram relevância no processo educacional peruano, destacamos que isso não se dá apenas em atividades que se apoiam nas leituras da mesma, mas também em outras que estimulam a produção de quadrinhos como instrumentos que tem a intenção em ajudar na comunicação entre os sentimentos e ideais dos estudantes para com o resto da sociedade. Fazemos tal construção a partir do debate da edificação do processo civilizacional daquele país nos apoiando nas teorias de Norbert Elias, dialogando com o sentimento de valorização do passado e de suas tradições que há naquele país.

Palavras-chave: educação; história em quadrinhos; Peru.

CONTRASTES NA COMPOSIÇÃO PLÁSTICA DE ARZACH E DE LE MONDE D'EDENA, DE MOEBIUS

Rubens César Baquião

Alguns álbuns em quadrinhos do artista Moebius podem ser compreendidos como uma representação do imaginário pessoal do desenhista, que se manifesta em seus trabalhos e que se transforma no decorrer dos anos. Pretende-se analisar a arte de “Arzach” e “Le Monde d’Edena” ao enfatizar as transformações nas imagens e sua relação com mudanças no imaginário do autor. Esses trabalhos possuem similaridades técnicas em seu processo criativo (a ausência de texto em algumas histórias, por exemplo; as duas histórias que serão analisadas não possuem texto), mas distinguem-se porque materializam projeções distintas do imaginário de Moebius. Essas mudanças, que são registradas nos traços e cores dos dois trabalhos, são analisadas com base na semiótica plástica francesa, já que a semiótica fornece uma base conceitual para a análise desse tipo de texto visual. Os formantes plásticos (cromáticos, eidéticos, topológicos e matéricos) estruturam-se em padrões identificados pela percepção: os formantes cromáticos são percebidos em enunciados que se organizam em categorias de cores (branco vs. preto, verde vs. vermelho, por exemplo); os formantes eidéticos estabelecem sentido por meio da relação entre traços (reto vs. curvo, redondo vs. quadrado). Estes elementos plásticos interagem com a axiologia dos elementos semânticos do discurso e é possível analisar a relação entre a plasticidade do texto-enunciado e a emergência do sentido gerado. Isso evidencia o potencial narrativo de histórias em quadrinhos que não utilizam texto verbal em sua composição, mas que se expressam, de maneira profunda, por meio da relação entre os formantes plásticos que compõem esse tipo de trabalho.

Palavras-chave: figuratividade; plasticidade; enunciação.

O ESTAR NO MUNDO E EDUCAR-SE: NARRATIVAS EM QUADRINHOS E OS ITINERÁRIOS DE (AUTO)FORMAÇÃO

Sabrina da Paixão Brésio

O presente trabalho se configura como uma reflexão acerca da pesquisa em andamento a nível de mestrado, e propõe apresentar como, através dos títulos selecionados, podemos identificar os conceitos aplicados da jornada do herói e das estruturas de sensibilidade propostas por Joseph Campbell e Gilbert Durand, nos processos educativos e formativos da pessoa, para além da escolarização. Através de narrativas em quadrinhos, iremos pontuar como o itinerário de (auto)formação, discutido por Jorge Larrosa partindo da obra de Nietzsche, aparece nas obras trabalhadas no mestrado, “Habibi”, de Craig Thompson, “Daytripper”, de Gabriel Bá e Fábio Moon, e “É um pássaro”, de Steven T. Seagle e Teddy Kristiansen, e como o processo da educação para a sensibilidade está intimamente ligada a jornada formativa, miticamente representada na jornada do herói. Sendo obras que se organizam como registros e relatos das protagonistas, em uma chave autobiográfica, destacaremos momentos específicos de cada graphic novel, de modo a aprofundar as relações da narrativa sobre si como elemento constituinte fundamental para a compreensão da jornada de formação e o processo do educar-se no mundo e com o mundo, alimentando-se do outro e da constelação simbólica que Durand estrutura, da qual as imagens míticas constituem o melhor exemplo, atualizadas na linguagem contemporânea dos quadrinhos.

Palavras-chave: Educação; itinerários de autoformação; imaginário simbólico.

A TIRA CÔMICA: DA SALA DE AULA PARA OS EXAMES INSTITUCIONAIS. QUE CAMINHO É ESSE?

Sandro Luis da Silva

Os gêneros discursivos, a partir dos PCN (1998), ganharam outra dimensão no processo de ensino-aprendizagem, em especial no de língua portuguesa. E, dentre vários deles, a tira cômica destacou-se, seja como objeto de ensino, seja como elemento de avaliação. Acreditamos que um dos motivos que levaram à inserção do gênero na sala de aula seja seu caráter multimodal, além de tratar de forma sucinta temas muito atuais. Nossa comunicação apresenta um estudo que estamos realizando, o qual parte da seguinte indagação: as atividades de linguagem com o gênero discursivo tira cômica preparam os alunos para a realização de atividades de avaliação institucional, nas quais se exigem as habilidades e competência de leitura e de produção textual? Para responder a esta pergunta, elegemos como corpus de pesquisa as coleções de língua portuguesa do Ensino Médio e questões dos principais exames institucionais, em especial, ENEM, Prova Brasil, Saresp, vestibular da UNICAMP, FUVEST, UNESP e PUC (a partir de 1990 até 2012). Nessa comunicação, o corpus recai sobre o livro Português Linguagens (CEREJA e MAGALHÃES, 2014). Pautamos nossa análise na concepção de gênero trazida por Maingueneau (1997, 2004, 2014), nos estudos de Ramos (2010) e Vergueiro e Ramos (2009, 2010) sobre a tira cômica. Em relação ao livro didático, recorreremos a Batista (2008), Marcuschi (2005) e Dionisio (2008). Numa abordagem qualitativa, comparamos as atividades do livro didático e as presentes nas avaliações institucionais, verificando em que medida as primeiras, de fato, atendem ao que é pedido nas segundas. Pelos resultados a que chegamos até agora, percebemos que há necessidade do professor repensar algumas atividades propostas nos livros didáticos, a fim de que leve o aluno a desenvolver a competência de leitura e produção textual, de forma crítica e ativa, uma vez que no livro didático ainda há o predomínio de exercícios descontextualizados e preocupados com os aspectos formais da língua portuguesa.

Palavras-chave: livro didático, tira cômica, exames institucionais.

ENTRE BÁRBAROS E CIVILIZADOS: DISCUTINDO O IMPERIALISMO ATRAVÉS DO MANGÁ “CODE GEASS”

Savyo Enrico Rodrigues Alves

O presente trabalho busca pensar a discussão do conceito de “Imperialismo” com o uso de fontes audiovisuais, mais especificamente animações japonesas denominadas como animes, que podem ser de grande valia para discussões em sala de aula. Levando em consideração, principalmente, as reflexões propostas por autores como Edward Said, que busca entender o fenômeno de construção do Oriente. Buscamos aqui transcender a discussão para além das disputas comerciais europeias e, sim, para a exportação de um novo modelo de sociedade “iluminada” pela luz dos europeus. Diante disto, estabeleceremos um diálogo crítico partindo das questões levantadas pelo anime “Code Geass – Lelouch of the Rebellion”, da franquia Code Geas, que também contém mangás (os quadrinhos japoneses, alcunhados desta forma) e jogos de videogame em seu modus operandi de existência. O anime conta, basicamente, a história de um país imperialista chamado de Sacro Império Britannia, uma grande potência mundial que conquistara uma série de localidades ao redor do mundo. Império este que transformaria a denominação das localidades conquistadas em números. Como fora o caso do Japão, que fora subjugado e teve seu nome mudado para “Eleven”. Percebe-se, aqui, uma questão importante de discussão dessa espécie de arte, que é a capacidade de homogeneizar e massificar o conquistado que podem ser percebidas nas atuações imperialistas do séc. XIX e XX. Nota-se que o anime não foi feito com o objetivo de se tornar material didático como usufruto em sala de aula, porém o importante é a percepção e o encaminhamento do professor na análise deste discurso embasado com as “preocupações” e as discussões teóricas da História. No entanto, isso não deve ser tomado como uma barreira para o uso dessas novas estratégias em sala de aula, mas, sim, um estímulo para que se promova um diálogo diferenciado e inovador com o alunado.

Palavras-chave: outro; imperialismo; cultura.

CIÊNCIAS EM QUADROS: AS CONTRIBUIÇÕES DA ARTE SEQUENCIAL PARA A ALFABETIZAÇÃO CIENTÍFICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Priscila de Souza Chisté

Tatiany Vittorazzi Vasconcellos

O artigo versa sobre pesquisa de mestrado em andamento que tem como objetivo compreender como o uso da Arte Sequencial – histórias em quadrinhos, tiras e cartoons – contribui com a Alfabetização Científica nas aulas de Ciências. A metodologia de pesquisa utilizada se aproxima da Pesquisa-Ação, pois propõe o comprometimento dos participantes na busca por soluções ou esclarecimentos de problemas elencados pelo grupo. Propõe a parceria entre professores de Português e Ciências, bem como de alunos do 8º ano do ensino fundamental de uma escola municipal de Cariacica/ES. Parte do conteúdo curricular “Corpo Humano” e busca desenvolver em parceria com esses sujeitos uma sequência de atividades interdisciplinares sob a luz dos Passos Pedagógicos propostos por Dermeval Saviani (Prática social, problematização, instrumentalização, catarse e retorno à prática social). Quanto aos aspectos teóricos relacionados à educação, a pesquisa dialoga com a Psicologia Histórico-Cultural ao propor que o desenvolvimento humano ocorre em função das interações sociais, em especial as mediações pedagógicas propostas pelo professor (ou outros parceiros mais experientes), e em conjunto com a Pedagogia Histórico-Crítica, cuja abordagem aponta a escola como especial agente mediador dos conhecimentos sistematizados pela humanidade. Além desses referenciais teóricos, dialoga com Áttico Chassot quanto aos aspectos relacionados com a Alfabetização Científica, e com Wildson dos Santos quanto ao movimento CTSA (Ciência, Tecnologia, Sociedade e Ambiente). Aproxima-se dos aportes teóricos relacionados à utilização da Arte Sequencial no campo da educação por meio das propostas de Waldomiro Vergueiro e Francisco Caruso, entre outros. Como resultados parciais conseguidos por meio de oficinas, considera que a Arte Sequencial, por sua linguagem envolvente e acessível, apresenta aspectos muito potentes que poderão contribuir com os processos de Alfabetização Científica de modo interdisciplinar e crítico, e, conseqüentemente, com a busca pela transformação da realidade marcada pela desigualdade social.

Palavras-chave: arte sequencial; alfabetização científica; ensino de Ciências.

O MANGÁ NO LIVRO DIDÁTICO: UMA ANÁLISE DA COLEÇÃO “AMIS ET COMPAGNIE” PARA ENSINO DO FRANCÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA

Teurra Fernandes Vailatti

Deise Cristina de Lima Picanço

O livro didático ocupa um lugar de destaque no ensino de uma língua estrangeira. Além de ser uma instância legitimadora dos conteúdos que seleciona, busca garantir um norte para o trabalho docente, tornando-se uma referência para o professor e para o aluno. Nos livros didáticos para ensino do francês como língua estrangeira (FLE), as histórias em quadrinhos passaram a frequentar este espaço de legitimação do livro didático, integrando-se aos seus conteúdos de diversos modos. Muitas coleções passaram inclusive a elaborar seus próprios quadrinhos, tão grande é a crença na eficácia de seus recursos para o ensino da língua. É o caso de “Amis et compagnie”, da editora CLE International. Chama atenção a opção desta coleção em se apropriar do traçado característico das histórias em quadrinhos japonesas para construir os personagens do livro e suas histórias (opção que não parece estar desvinculada de um propósito). Desse modo, na análise serão evidenciados exemplos desses mangás para salientar suas características peculiares, sua função utilitária (que visa a transmissão de conteúdos linguísticos) e os aspectos limitadores da exploração do gênero. Também, busca-se compreender as motivações que orientaram a opção pelos mangás, que pertencem originalmente à cultura oriental e que apresentam características diferentes dos quadrinhos ocidentais. Parte-se da noção de gênero discursivo de Bakhtin (1992), das contribuições de Ramos (2009, 2011) que considera o verbal e o visual e a articulação destes dois na produção do sentido, de Vergueiro (2009), que tece considerações sobre os quadrinhos com fins educativos, de Bouissou (2006), especialista em mangá, que fala da inserção dos quadrinhos japoneses na cultura francesa, e de Abreu (2006), que compreende o livro didático como instância legitimadora da literatura. Esta análise é decorrente de uma pesquisa mais ampla sobre as histórias em quadrinhos nos livros didáticos de FLE, desenvolvida como dissertação de mestrado.

Palavras-chave: livro didático; francês língua estrangeira; mangá.

DINÂMICAS NA PRODUÇÃO DO HUMOR DAS TIRAS CÔMICAS ONLINE: UMA ANÁLISE DO BLOG “UM SÁBADO QUALQUER”

Thiago Estevão Calixto de Castro

Na década de 1980, Will Eisner destacava como os dois principais veículos da “arte sequencial” a tira diária de jornal e o álbum de quadrinhos. Essa observação refletia as condições tecnológicas relativas aos quadrinhos elaborados naquele contexto histórico, mediado pelo paradigma do suporte impresso. Desde então, as condições de produção, distribuição e recepção dos quadrinhos passaram por significativas transformações. No que se refere à realidade atual das tiras brasileiras, por exemplo, a maioria habita a internet (RAMOS, 2013, p. 91). O espaço é um dos elementos centrais do cenário digital. Neste novo suporte, experimentam-se outras apropriações da linguagem dos quadrinhos, com possibilidades de diferentes composições e arranjos das tiras e vinhetas. Como consequência dessa outra dinâmica tecnológica, a produção de tiras nacionais passa por um interessante processo criativo, com o surgimento de novos autores e ritmos de publicação (MAGALHÃES, 2005, p. 65). O objetivo deste texto é analisar as tiras de humor contidas no site “Um Sábado Qualquer”, de Carlos Ruas, considerando os conceitos bakhtinianos de linguagem e gênero e as relações entre quadrinhos e tecnologia. Através da catalogação de toda a produção do autor, contabilizando mais de 1400 tiras produzidas num intervalo de seis anos, este estudo busca compreender as mudanças das tiras em dois eixos centrais: 1 - a forma como articulam seu conteúdo humorístico, isto é, quais são os recursos utilizados para que seja obtido o efeito de humor; 2 - como o ambiente digital fornece um contexto único, especialmente com relação ao tamanho das tiras. As informações obtidas sugerem o aumento significativo no número de quadros e no uso de relações intertextuais tais como fotos, reportagens e pinturas. Além disso, apontam para novos caminhos na relação entre autor e leitor, permitindo a presença ativa das ideias dos leitores, cujas sugestões frequentemente resultam em tiras.

Palavras-chave: tiras cômicas; internet; leitura.

A EDUCAÇÃO E A REVISTA ILLUSTRADA NOS PRIMEIROS ANOS DA REPÚBLICA

Thiago Vasconcellos Modenesi

Esta tese tem como principal objetivo estudar as possibilidades educacionais contidas em materiais da imprensa nos primeiros anos da República do Brasil, a partir da ascensão do Partido Conservador e do fim do Império e do regime escravagista em nosso país; para fazê-lo, nos propomos a analisar as mudanças que ocorreram na época. Aqui buscamos estabelecer a relação da educação e das possibilidades educacionais contidas em alguns materiais no novo contexto da República a partir do que era publicado na “Revista Illustrada”, em algumas de suas capas, textos internos e ilustrações. Assim lançamos o seguinte problema de pesquisa: “A ‘Revista Illustrada’ foi parte do processo educacional inaugurado nos primeiros anos da República do Brasil, colaborando na divulgação e consolidação dos novos hábitos e costumes que chegaram junto com o novo regime através de suas charges e quadrinhos?”. Queremos demonstrar que o publicado na Revista possuía caráter educacional divulgando novos parâmetros para a higiene da época, analisando reformas educacionais propostas, valorizando o surgimento de novas escolas, como a de engenharia, e destacando as figuras heroicas da República. A análise da mudança dos hábitos e dos referenciais de higiene corporal, de boa escola e de civilizado nesse período histórico será analisado tendo como referencial teórico os escritos de Norbert Elias sobre comportamento e controle. Baseado na hipótese apresentada, aonde acreditamos ter havido influência da “Revista Illustrada” como veículo midiático, colaborando no alinhar da maneira de historiar e transmitir os fatos a população, na criação de uma espécie de método de transmitir os acontecimentos com um novo olhar, faremos a análise do publicado nos desenhos da Revista na ausência de Angelo Agostini, seu criador e idealizador que deixou o Brasil no fim do Império, tratando do que ali foi veiculado nos primeiros anos da República.

Palavras-chave: Educação; histórias em quadrinhos; República.

CONTABILIZAR: HQS PARA AUXILIAR A TRANSPARÊNCIA E DIVULGAR INFORMAÇÕES CONTÁBEIS DAS SOCIEDADES COOPERATIVAS

Vagner Alves Arantes

Lara Gontijo Soares

Este trabalho tem a finalidade de elaborar materiais de divulgação das informações contábeis das cooperativas agropecuária de Carmo do Paranaíba-MG, por meio de uma linguagem que alie elementos verbais e não verbais. Nesse sentido, o gênero que melhor atende as prerrogativas deste trabalho são as histórias em quadrinhos (HQs). O objetivo é tornar os termos contábeis transparentes e compreensíveis aos associados. Primeiramente faz-se necessário Identificar os principais termos técnicos e contábeis que são divulgados pelas cooperativas aos cooperados. A partir disso, elaboraremos uma espécie de dicionário ilustrado utilizando a linguagem das HQs. Para a elaboração do quadrinho, utilizaremos o site www.pixton.com, que possui ferramentas para criação de HQs. Este projeto será desenvolvido mediante adoção do método de pesquisa ação, no qual os pesquisadores e participantes estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. Depois de divulgar as HQs o dicionário ilustrado e apresentar o material didático na cooperativa, aplicaremos um questionário aos associados para identificar a assimilação dos termos contábeis. Procuramos fazer a comparação com o questionário inicial aplicado para, assim, verificar o conhecimento das informações contábeis pelos cooperados. Além de promover e melhorar a compreensão dos termos contábeis e financeiros associados aos demonstrativos contábeis com uso da linguagem quadrinística, também intencionamos elevar a participação dos cooperados nas assembleias da cooperativa e estimular o interesse dos associados pelo desempenho financeiro e contábil da cooperativa.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; demonstrações contábeis; cooperativa.

REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E IDENTIDADE NOS QUADRINHOS DE NÃO-FICÇÃO

Vinicius Pedreira Barbosa da Silva

Este artigo pretende analisar como pode se dar a construção das representações sociais nos quadrinhos vistos como não-ficção, a partir do entendimento das narrativas como construções discursivas sobre a realidade humana, de modo que suas leituras também partam das nossas próprias experiências de vida. As histórias em quadrinhos (HQs) e sua linguagem multimodal (híbrida entre texto e imagem) têm a característica, portanto, de construir, imagética e linguisticamente, o sentido sobre o mundo real ou imaginado. Buscamos identificar como se dão os efeitos de sentido de realidade em obras que se pretendem relatos de acontecimentos focados no real, em especial a obra do jornalista em quadrinhos Joe Sacco. Como arcabouço teórico, utilizaremos conceitos provenientes da narratologia, Estudos Culturais (representações sociais, estereótipos, identidade) e de pesquisas sobre percepção visual (estilos do desenho, por exemplo). Compreendemos o contexto como fator importante para a narrativa ser vista como metáfora da realidade e, assim, pretendemos discutir sobre de que forma o contrato com o leitor dessas obras pode referenciar o grau de aceitação e as dúvidas da possibilidade ou não da convivência entre o real e a ficção no imaginário contextual da obra (seus processos produtivos e construção discursiva dos fatos). O jornalismo em quadrinhos, assim como as notícias, é visto, portanto, como produção proveniente de rituais simbólicos.

Palavras-chave: representação; quadrinhos; realidade.

O PROCESSO DE INCLUSÃO DOS QUADRINHOS NO LIVRO DIDÁTICO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Yara Dias da Silva

Esta comunicação se propõe a estudar a trajetória dos quadrinhos no livro didático brasileiro de língua portuguesa. Para tal trabalho, analisaremos variadas coleções de livros didáticos, partindo dos modelos atuais até chegar aos modelos lançados no Brasil na década de 1970. A proposta é verificar a história da introdução dos quadrinhos dentro desse material, gênero historicamente marginalizado pela tradição escolar, objetivando identificar sua função nas obras e apresentar o contraste existente entre o modelo atual e o antigo e também questionar se o tratamento dado a esse gênero contribui efetivamente para o processo de multiletramentos do aluno. Tomamos por bases teóricas os conceitos de história em quadrinhos (RAMOS, 2011), livro didático (BUNZEN, 2005; MENDONÇA, 2012) e multiletramentos (ROJO, 2012). O estudo também levará em consideração os documentos oficiais (PCN (1998), OCPEA (2006)), Guias Curriculares para o ensino de 1º grau (1975), além do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), que, desde o ano de 2006, inclui as histórias em quadrinhos em seus editais para compra de livros. A partir da análise desses materiais, verificamos que há diferenças entre eles no que se refere à inclusão dos quadrinhos e às atividades a partir deles propostas. O modelo de livro didático atual contrasta com a sua história, tendo em vista que reflete um momento histórico distinto e também se destina a um público leitor bem diferente do inicial.

Palavras-chave: ensino de língua portuguesa; livro didático; quadrinhos.



Quadrinhos, História e Cultura

A FACE PÓS-MODERNA DA OBRA DE NEIL GAIMAN

Adriano Nouman

Este artigo pretende identificar as características pós-modernistas na obra de Neil Gaiman, prolífico escritor britânico, atuando nos quadrinhos e na literatura fantástica e ficção, propondo a discussão se tais características seriam ou não as responsáveis pela ressonância deste autor na cultura popular contemporânea, elevando-o a uma posição de um olímpiano moderno, tal como apresentado por Edgar Morin, algo incomum a um escritor que tem sua fama advinda das histórias em quadrinhos, meio que antes dos anos 80 era considerado uma mídia destinada ao público infantojuvenil ou mesmo marginal. O artigo abordará as influências de Gaiman, não apenas em Sandman, sua obra de maior sucesso, mas também outras histórias quadrinhos e seus livros e, assim, associá-las diretamente aos acontecimentos socioculturais que marcaram o início de seus trabalhos, tais como o retorno das hostilidades entre os Estados Unidos e a antiga União Soviética, após um período de mais de 10 anos de détente, pela política e posicionamento de hostilidades adotadas pelo então presidente americano, Ronald Reagan, e principalmente a política econômica neoliberal thatcherista implantada pelo Partido Conservador da Grã-Bretanha, através da primeira ministra Margaret Thatcher. Dessa forma, apresentarmos a possibilidade de identificar os trabalhos de Neil Gaiman, aqui apresentados cronologicamente, são consequências ou não da condição pós-moderna, como apresentado por David Harvey.

Palavras-chave: Neil Gaiman; pós-modernistas; quadrinhos.

O VÉU APOCALÍPTICO DA HISTÓRIA (MIMESE CONSPIRATIVA EM DOIS EXEMPLOS DE NARRATIVAS HISTORIOGRÁFICAS EM FORMATO DE HQ)

Alcebiades Diniz Miguel

Por um lado, há a necessidade de resgatar o elemento histórico sem que a estilização ficcional o torne irreconhecível. Mas, por outro lado, existe a necessidade de ultrapassar o discurso histórico que se configura como o espaço da transcrição direta de eventos reais. Desde Aristóteles, a diferença entre o historiador e o poeta, entre o fluxo da narrativa histórica e da ficção poética, era bastante clara: o historiador escreve sobre aquilo que de fato aconteceu enquanto o poeta, sobre aquilo que poderia acontecer. Tal distinção, claro, permite arranjos, ultrapassagens, trapanças e enganos, tanto do lado da História quanto da Ficção. Dentro desse campo de relações eventualmente turvas e ambíguas, as HQs cuja proposta é a abordagem historiográfica acrescentam novas camadas de complexidade ao incluírem a referência visual ao processo mimético de evocação ficcional da história. Nesse sentido, tanto “Partie de chasse”, de Enki Bilal/Pierre Christin, quanto “Petrograd”, de Philip Gellat e Tyler Crook, são obras que se debruçam sobre o tema das conspirações e das ordens de decisão em um amplo plano geral que evoca conhecidos fatos históricos do século XX. Tais fatos foram determinados por estruturas e conflitos político-econômicos, sem dúvida, mas houve neles a presença de figuras estranhas, devastadoras, míticas, poderosamente atrativas que marcaram certo discurso não oficial, ahistórico. O conflito entre a agência humana, a possibilidade de mudança e o conflito entre historiografia e mito faz dessas HQs exemplares das diversas perplexidades da ficção histórica contemporânea.

Palavras-chave: História; mimese, representação.

ESSAS HORRÍVEIS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Alexandre Linck Vargas

Existe uma experiência de horror às histórias em quadrinhos. Uma experiência que não se resume a Fredric Wertham e as campanhas antiquadrinhos que tomaram boa parte do mundo nos anos 1950. Da mesma forma, o horror não é restrito a um problema do gênero, no caso, os quadrinhos de terror/horror. O que está em jogo numa experiência de horror é todo o peso de um platonismo das artes, de uma tradição que denuncia a traição das imagens e que encontra na polarização ocasionada pela guerra fria a razão de sua moral. Com isso, a hipérbole dos super- heróis, a metáfora da ficção científica, a cumplicidade do humor, o retrato do crime, a exuberância da guerra, o costume do amor romântico – tudo isto se torna o sintoma de uma indefinição, uma ameaça ao infante leitor de quadrinhos, aquele para quem as imagens do mundo precisam cumprir uma tarefa idealizadora. É preciso então recorrer a uma sintomatologia da experiência pelas histórias em quadrinhos, o estudo do horror naquilo em que ele é incapaz de se articular plenamente enquanto discurso. Uma história das sarjetas – do espaço de intervalo do meio-dizer, do nascimento das formas. É a uma investigação que recoloca o problema das campanhas antiquadrinhos que este artigo se dedicará.

Palavras-chave: experiência; horror; antiquadrinhos.

A VISUALIZAÇÃO DE CORPOS FEMININOS EM “DYKES TO WATCH OUT FOR”, DE ALISON BECHDEL

Aline de Alvarenga Zouvi

Este trabalho tem por objetivo estudar os recursos utilizados por Alison Bechdel para reformular a representação feminina em sua série de painéis em quadrinhos "Dykes To Watch Out For", publicada em jornais estadunidenses entre os anos 1983 e 2008. A série, que narra o cotidiano de um grupo fictício de mulheres (sendo composto, em sua maioria, por lésbicas), foi a publicação de origem do conjunto de passos tomados de modo a verificar a representação feminina na cultura, hoje conhecido como Teste de Bechdel. A quadrinista, hoje mais conhecida por seu teste do que pela sua produção propriamente dita, trabalha a partir do conceito da inseparabilidade entre o pessoal e o político, carregando esta mesma diretriz para suas produções autobiográficas posteriores. A partir da análise de uma seleção dos painéis publicados, nosso trabalho se propõe estudar a HQ como fonte de reflexão acerca de paradigmas culturais, como a representação da mulher na arte e, mais especificamente, a mulher lésbica – e como a incorporação de minorias através do desenho contribui para alterar os moldes da indústria cultural, influenciando as gerações seguintes de artistas. Para tanto, dialogaremos com a noção de incorporação proposta por Hillary Chute (Graphic Women, 2010), assim como as ideias de identidade de gênero de Judith Butler (Problemas de Gênero, 2003).

Palavras-chave: feminino; visibilidade; incorporação.

PERSONAGENS CARACTERÍSTICOS: OS ESTEREÓTIPOS PRESENTES NAS REVISTAS DE TEX WILLER

Aline Ferreira Antunes

Mônica Brincalpe Campo

O presente trabalho pretende uma apresentação do personagem de quadrinhos italianos (fumetti) Tex Willer criado por Giovanni Luigi Bonelli (Gianluigi) e Aurelio Galepinni (Galep), responsáveis pelo roteiro e desenho, respectivamente, em 1948 e que perdura até os dias atuais por meio das publicações periódicas da Sergio Bonelli Editore, localizada em Milão, e reproduzidos no Brasil pela Mythos Editora (São Paulo). Aqui apresentamos o personagem (principal) e, além disso, damos prioridade a discussões mais centrais sobre os estereótipos gerais que aparecem nos enredos ao longo do desenvolvimento dos roteiros e histórias de Tex Willer, destacando a representação de grupos como “mulheres”, “negros”, “índios” e “chineses”, bem como as características principais de Tex. Ao longo do texto iremos apresentar quem é este personagem, como ele é representado, qual seu rosto, bem como em que contexto ele está inserido, de criação e atuação (em seus enredos) para posteriormente, após esta caracterização da revista, das histórias, abordarmos como se dão representações outras de grupos que aparentam uma homogeneidade em diversas aparições, que são os já listados acima. É importante destacar que este trabalho foi apresentado com resultados parciais em 2013. Acreditamos que o mesmo contribui para as discussões acadêmicas sobre as produções Bonellianas de Tex Willer na área específica de História. Daí a proposta de divulgar as informações iniciais aqui contidas que enriquecem e abrem portas para mais pesquisas que tenham como objeto de pesquisa este personagem tão complexo e emblemático e suas relações com outros personagens tipicamente pensados, desenhados e caracterizados.

Palavras-chave: Tex Willer; estereótipos; história em quadrinhos.

PERONISMO E QUADRINHOS: OS ALTEREGOS POLÍTICOS DE GERMÁN OESTERHELD NAS DUAS HISTÓRIAS DE EL ETERNAUTA

Amaury Fernandes da Silva Junior

A presente pesquisa busca estudar através da Semiologia, da Análise do Discurso e da Ciência Política de que forma o personagem Germán Oesterheld exemplifica a ação peronista nos dois principais momentos desse movimento político: o peronismo clássico dos anos 1950 e o peronismo de esquerda dos anos 1970. Óbvio alterego do roteirista, o personagem que leva seu nome desempenha papéis bem diversos nas duas histórias. Enquanto na versão da década de 1950 o personagem é apenas um ouvinte atento da narrativa de Juan Salvo sobre suas aventuras no combate contra os Ellos, na história editada nos anos 1970 Germán passa a participar ativamente da ação. Na primeira história em quadrinhos, os aspectos da ideologia justicialista de Perón estão dispersos e diluídos na narrativa, sem uma pedagogia do peronismo ser explícita. Juan Salvo representa a personificação do peronista formado nos livros escolares editados entre fins dos anos 1940 e começo da década seguinte, nos quais constam as características pregadas por Perón em seus textos doutrinários. Na segunda história, há o protagonismo do discurso do chamado peronismo de esquerda da organização político-militar Montoneros. Tanto o discurso quanto a ação de Juan Salvo se alteram profundamente, assim como a participação do alterego de Oesterheld, que passa de simples ouvinte a companheiro de combate. O trabalho visa demonstrar, através do cruzamento de dados biográficos e da análise dos elementos textuais e visuais das duas histórias, como as vivências de Oesterheld são determinantes para o desenvolvimento das duas narrativas e quanto do engajamento do autor na militância peronista determina o discurso, a ação e o conteúdo ideológico de El Eternauta.

Palavras-chave: história em quadrinhos; Peronismo; Oesterheld.

COTIDIANO NA EC COMICS E O COMICS CODE: ANÁLISE E DESCRIÇÃO DE HQs DE CRIME (EUA, 1950-55)

André Henrique Macedo Ferreira

Análise detalhada das revistas Crime Suspenstories e Shock Suspenstories, ambas da EC Comics, no período entre 1950 e 1955. Partes da reformulação da editora (parte do grupo de publicações conhecido por New direction). Tais revistas foram, ao mesmo tempo: representantes da tendência de Crime Comics (popular nos EUA pós-guerra); alvos dos ataques de Fredric Wertham (nas audiências do senado acerca de delinquência juvenil); marcos dos pontos estabelecidos no Comics Code para gibis aceitáveis e objetos de apaixonada defesa por Bill Gaines (também no senado). O debate acerca da influência de HQs na formação de indivíduos - em especial crianças e jovens - foi vigoroso no pós-guerra norte-americano. A nova mídia foi alvo de análises (rigorosas ou não) de diferentes tipos de profissionais. Entre as publicações (à época) mais controversas, estavam os gêneros de horror e crime. O presente trabalho versará sobre as duas revistas da EC, ambas do gênero de crime. Buscará identificar elementos que permitam (re)construir sistemas simbólicos presentes nelas na retratação de crimes, criminalidade e papéis sociais nos EUA. O esforço (num primeiro momento, dado o volume de fontes) será o de identificação de padrões nos títulos estudados, nas grandes tendências presentes em suas narrativas e suas repetições. Tais resultados serão comparados a modelos distintos de HQs do mesmo período. A iniciativa visa compreender elementos que possam ter feito de HQs de nicho um tema de preocupação nacional acerca de identidade e educação da juventude estadunidense frente a novas mídias nos anos 50.

Palavras-chave: Crime Comics; EC Comics; Senate Hearings.

FICÇÃO MAURICIANA: A FICÇÃO CIENTÍFICA NA PRODUÇÃO DA MAURÍCIO DE SOUSA PRODUÇÕES NA FOLHINHA DE SÃO PAULO DE 1963-1970

André Moreira de Oliveira

Este trabalho se propõe a analisar o impacto da ficção científica produzida pela Mauricio de Sousa Produções durante os anos iniciais do suplemento juvenil da Folhinha de São Paulo. Assim será possível perceber a dinâmica entre a adaptação de um gênero originalmente europeu e americano para o ambiente político brasileiro. Essa adaptação ao contexto legislativo e cultural nacional nesse período denota como foi a formação do mercado de histórias em quadrinhos. Além disso, explica o entendimento que a sociedade tinha sobre o que era uma "educação saudável" e o que era uma moral considerada não perniciosa. No decorrer do processo de criação do Estado Nacional Brasileiro, foi necessária a criação de modelos de cidadãos e de cidadania, que precisavam passar pela criação de processos educativos que não se restringiam apenas à Educação como instituição. Nesse sentido, a ficção científica, gênero de narrativa que pensa o progresso, ora como ameaça, ora como bem-estar pode resumir como eram entendidas tais situações pela legislação em vigência. No decorrer de suas publicações várias questões ligadas à moral e ao processo de educação dos leitores da Folhinha. Assim nessa pesquisa se vislumbra como as histórias de ficção científica podem narrar as entrelinhas da política do momento.

Palavra-chave: Ficção científica.

A FAMÍLIA DE “HAGAR, O HORRÍVEL”: UMA CONTRIBUIÇÃO PARA A CONSTRUÇÃO DOS SENTIDOS

Angela de Lourdes Capellesso

Angelica Regina Gonçalves Bertolazzi

Nas tiras cômicas de “Hagar, o Horrível”, é apresentada uma perspectiva em relação aos povos vikings (fineses, teutos e escandinavos), originários da região da Escandinávia, compreendendo atualmente a Suécia, a Dinamarca e a Noruega. Inicialmente, foram produzidas por Dik Browne e, posteriormente, pelo filho Chris Browne, após a morte do pai, em 1989. Com base na História e outros estudos, um viking era movido por um ideal: fuga do frio e improdutividade do solo. Em nome desse ideal, todo ato se justificaria, inclusive, matar, roubar ou morrer. Em relação à estrutura familiar, trata-se de uma sociedade nuclear monogâmica e patriarcal. Na ausência do chefe de uma família nuclear (um homem no papel de pai, uma mulher na condição de mãe e filhos desse casal), em função de guerras e caças, por exemplo, a esposa assumia o papel de chefe do lar, atuando como defensora de bandidos e invasores, bem como negociadora em transações comerciais. A partir desses aspectos e de outros envolvendo os povos vikings, nossa proposta é verificar de que maneira a organização familiar desses povos é retratada ou distorcida nas tiras em questão, de modo a contribuir para a construção dos sentidos (cômicos). Para isso, de um lado, os estudos sobre a linguagem dos quadrinhos serão considerados, em especial, os trabalhos de Ramos (2007; 2010; 2011) e Cagnin (2015), e, de outro, algumas concepções de família(s) e de arranjos familiares serão apresentados, com base nos estudos de Ariès (1981), Goode (1970 e 1969), Prado (1981) e Singly (2007).

Palavras-chave: tiras cômicas; família; Hagar, o Horrível.

A REPRESENTAÇÃO DA MORTE E DO SAGRADO EM YESHUAH, DE LAUDO FERREIRA

Antonio Dagostinho Filho

Produzida ao longo de treze anos (2000 - 2013), em três volumes lançados no Brasil e em Portugal pela Livraria Devir Editora (agraciada com o prêmio Angelo Agostini de melhor lançamento em 2014), a obra Yeshuah, texto e desenhos do paulista Laudo Ferreira, arte-final de Omar Viñole, trata da narrativa dos eventos que compõem a vida do Cristo; sempre amalgamando história e mito, o autor prima por uma concepção extremamente particular na qual a utilização de bibliografias não alija a ação da originalidade e frescor do fazer artístico – quer no enredo episódico, quer na iconografia finalizada inteiramente em nanquim e suas valorizações de contrastes entre luz e sombra. A partir do conceito Sagrado, do antropólogo e sociólogo Marcel Mauss, que contempla a dissolução da subjetividade no corpo coletivo do rito, e das considerações de Alberto Manguel, em seu Lendo Imagens, quando da análise das obras de Caravaggio de maneira análoga à ação teatral e sua dramaticidade, a metodologia pretende abarcar texto e imagem como elementos conjuntivos; tal dinâmica é essencial à busca do objetivo do artigo: a elucidação da construção das relações entre as categorias Morte e Sagrado, presentes na concepção original de Laudo Ferreira, em face à persona atribuída ao protagonista da obra.

Palavras-chave: quadrinhos; morte; sagrado.

A ELITE IMPERIAL NA MIRA DE ANGELO AGOSTINI: HUMOR E POLÍTICA NA REVISTA ILLUSTRADA (1876-1888)

Aristeu Elisandro Machado Lopes

A Revista Illustrada foi lançada no ano de 1876 no Rio de Janeiro. Seu proprietário e artista principal foi o caricaturista Angelo Agostini, um imigrante italiano que alcançou sucesso com suas ilustrações irreverentes e por sua posição abolicionista. A Revista era composta por quatro páginas de ilustrações que abordavam temáticas variadas. Entre os assuntos tratados por ele nas páginas do periódico estava a elite política imperial, notadamente o Presidente do conselho de ministros, que integrava o Reinado de Dom Pedro II. O Segundo Império foi marcado por várias mudanças no comando do cargo de Presidente do Conselho, ora estava com um representante do Partido Liberal, ora ascendia um membro do Partido Conservador. A proposta do trabalho visa investigar os desenhos de Agostini sobre essa elite, quais os posicionamentos defendidos e criticados por ele e como os políticos eram representados nas páginas do periódico a partir do humor característico dos jornais ilustrados do século XIX. Em alguns números a abordagem ocorria dentro de uma narrativa visual, em uma história em quadrinhos que apresentava o político satirizado envolvido na polêmica ou na notícia da semana. Paulo Ramos, ao tratar das histórias em quadrinhos contemporâneas, enfatiza que a cena narrada “agrupa personagens, mostra o espaço da ação, faz um recorte do tempo” (RAMOS, 2009, p.90). Igual interpretação é feita no que se refere aos desenhos produzidos por Agostini, uma vez que ele, a partir da realidade política do Império, agrupou personagens e satirizou a elite nas histórias em quadros que produziu. Este trabalho, também, é uma contribuição à compreensão da história das histórias em quadrinhos, considerando a Revista Illustrada como uma das publicações precursoras dos quadrinhos no Brasil.

Palavras-chave: humor; século XIX; Angelo Agostini.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO FONTE PRIMÁRIA DE PESQUISA EM HISTÓRIA: CONSIDERAÇÕES SOBRE ABORDAGENS, E QUESTÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS

Bárbara Santana Saab

O objetivo do artigo é focar o interesse do pesquisador no uso das HQs como fonte primária nas pesquisas em História. As HQs proporcionam ao historiador uma grande variedade de temas; e inúmeras possibilidades de estudar a HQ em si mesma, ou como documento, uma fonte para se estudar a sociedade. Segundo Will Eisner (2001), a HQ seria a precursora da sétima arte. Ironicamente, o filme já foi amplamente discutido pela historiografia, e considerado como legítima fonte histórica. Assim, o estudo de Francisco Júnior (2011), Cinema e historiografia: trajetória de um objeto historiográfico (1971-2010), será nosso ponto norteador para pensar na HQ como fonte histórica primária. Este trabalho também propõe o uso da Semiologia como aporte metodológico e ferramenta analítica para melhor compreensão primeiro da fonte, e depois sobre o que a mesma representa. Eisner (2001) informa que ao ler uma HQ o leitor exerce habilidades interpretativas, visuais, verbais, e de percepção estética. Assim, propõe-se uma análise voltada ao contexto histórico, mas não desvinculada da semiologia. Outra questão é uma proposta teórico-metodológica, fundamentada no conceito de representação cultural, postulado por Roger Chartier (1989), aliado aos conceitos de Cultura Visual (MARIA SARELICH, 2004), onde se compreenderá a “dimensão visual” da sociedade. Estabelecendo uma realidade culturalmente construída por mediação visual, da qual a HQ faz parte como sujeito histórico, sendo capaz de criar ou manter formas de sociabilidade, e de provocar efeitos. Somente aliando esses conceitos, que podemos analisar as HQs como agente das práticas sociais, e compreendê-las além de si mesmas.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; visualidade; historiografia.

ENTRE RATOS, GATOS, PORCOS E ALGUNS CACHORROS: A ANTROPOMORFIA DOS PERSONAGENS DE MAUS

Beatriz Sequeira de Carvalho

A Segunda Guerra Mundial já teve sua história contada por diferentes autores e óticas, seja por meio de livros, filmes ou ensaios. Entretanto, em 1992 o mundo conheceu uma nova perspectiva: Maus, a graphic novel de Art Spiegelman, recebeu o maior prêmio do meio literário e jornalístico norte-americano, o Pulitzer. O presente artigo busca demonstrar como Spiegelman fez uso da antropomorfia na construção dos personagens híbridos de Maus e como o autor subverte o ideário do mito nazista para essa construção. Isso porque, na história, cada uma das figuras da Segunda Guerra é retratada de maneira antropomórfica, sendo os judeus como ratos, os nazistas como gatos, os americanos como cachorros e os poloneses como porcos. Talvez seja aí que resida toda a originalidade da obra. Além disso, mostrar como a rivalidade natural entre gatos e ratos, usada na obra para falar da relação entre nazistas e judeus, de maneira nenhuma procurou trazer características bestiais aos personagens ou naturalizar esse evento da história e sim trazer, apesar de tudo, humanidade aos mesmos. Utilizaram-se autores que falam da Segunda Guerra Mundial e do Holocausto, da constituição do mito nazista, e textos que propõem uma análise mais aprofundada da obra de Spiegelman e da caracterização de seus personagens.

Palavras-chave: Maus; personagens; antropomorfia.

V DE VINGANÇA E ESTADO DE EXCEÇÃO

Bernardo Supranzetti de Moraes

O trabalho propõe usar o quadrinho “V de Vingança” – obra conceituada de Alan Moore na literatura mundial – como referência para compreendermos a relação de seu protagonista com um Estado de Direito baseado em leis autoritárias e excludentes, longe de ser democráticas. Baseado nessa ideia, conseguimos observar no enredo como é dada uma alternativa para superar esse “Direito” de exceção, como demonstrado pelos filósofos políticos Walter Benjamin, Carl Schmitt e Giorgio Agamben. Publicado na década de 80 na Inglaterra, “V de Vingança” foi um instrumento de crítica do autor ao período vivido no país, quando Margaret Thatcher esteve no poder. Época que viveu assombrada com o temor de uma possível guerra nuclear e sem esperanças para o futuro. Seu governo foi marcado por seus elementos autoritários e conservadores, excluindo grupos da participação política usando a própria lei ao seu favor. A solução dada por Alan Moore na história é passível de diálogo: a anarquia. Para termos uma verdadeira mudança no Estado, seria necessária a Revolução. Por outro lado, não podemos confiar em um total caos, por isso, recorremos a autores como Hardt e Negri, que nos ajudam a compreender que podemos viver em um mundo dominado pela multidão, a verdadeira, aquela que está em constante mudança, que vai contra as medidas autoritárias de qualquer Estado. “V de Vingança” está para além do seu tempo, indo além da sua relação com o Direito e seus personagens. Vemos seus elementos na atual sociedade, criando uma simbologia própria, que representa a luta constante do povo contra as amarras do Estado. Fornecendo-nos um belo exemplo de como uma obra literária ultrapassa as suas páginas e se torna um elemento vivo de uma cultura.

Palavras-chave: V de Vingança; Estado de Exceção; Thatcherismo.

DE QUE LADO VOCÊ ESTÁ? LIBERDADE E OUTROS CONCEITOS NORTE-AMERICANOS À LUZ DA CIVIL WAR DA MARVEL

Camila Carreira Alves Baptista

Lucas Melo de Almeida

Este trabalho propõe uma análise dos desdobramentos do 11 de Setembro de 2001 nos EUA através da leitura-crítica do quadrinho Civil War, da editora Marvel, principalmente nas questões sociais e no conceito de Liberdade, raiz formadora da sociedade americana, além de explorar como conceitos de pátria e nação articulam-se nesse contexto. Iremos perceber que o ataque às liberdades será uma prática não tão incomum aos governos estadunidenses em tempos de guerra. Aludindo ao Patriot Act e às políticas do presidente Bush, os realizadores dessa comic criticam a invasão de privacidade, a inversão de valores americanos e a perda das liberdades individuais imputadas ao cidadão pela "guerra ao terror", promovida pelo Estado, que alegava que tais medidas se faziam necessárias para a proteção da sociedade americana frente aos inimigos estrangeiros. O Superhuman Registration Act será a voz dessa crítica aos acontecimentos, utilizando dois dos principais heróis do universo Marvel – Capitão América e Homem de Ferro – a história se desenvolverá numa disputa entre liberdades (contrapondo-se à segurança) e convocará o público-leitor a repensar as medidas governamentais anti-terror que ainda acontecem. De um lado, o Capitão América, ícone americano, símbolo da liberdade, defendendo o anonimato como um direito civil; do outro, o Homem de Ferro, símbolo da expansão do complexo industrial na Guerra do Vietnã, será o representante do governo-pátria na repressão aos contrários ao Ato. Nesse contexto, teremos um debate ficção-realidade sobre a própria sociedade americana e o imaginário cultural na qual ela constrói e desenvolve suas concepções de Liberdade, Pátria, Nação e Sociedade.

Palavras-chave: liberdade civil; pátria; nação.

JUVENTUDE E CONTRACULTURA EM HELLBLAZER (1988-1991)

Carlos Henrique de Castro Assis

O presente artigo tem como objetivo discutir as representações e práticas sociais constitutivas e constituídas em torno das histórias em quadrinhos publicadas na revista Hellblazer durante os anos de 1988 e 1991, período que corresponde à primeira fase de publicação da revista, com histórias roteirizadas por Jamie Delano. Para este fim, buscamos analisar e discutir duas categorias de análise: juventude e contracultura. Considerando a juventude uma categoria social estabelecida após a Segunda Guerra Mundial, quando ser jovem deixou de ser uma etapa da vida que antecede o ingresso do indivíduo na vida adulta, e passou a significar um conjunto de práticas e valores que orientaram a visão de mundo, o comportamento, os hábitos de consumo etc.; e a contracultura, um dos resultados desses valores postos em prática em uma determinada conjuntura, é que nos debruçamos sobre a revista Hellblazer para compreendermos as representações e as práticas que a constituem. As justificativas para priorizarmos estas duas categorias se deram após a leitura e análise da publicação no período apontado, uma vez que a temática em torno da cultura juvenil e da contracultura emergiram como ponto central para a compreensão da trajetória dos sujeitos envolvidos no processo criativo da publicação, bem como das temáticas presentes nestas histórias.

Palavras-chave: juventude; contracultura; quadrinhos.

BEN URICH E AS CARACTERÍSTICAS DE HERÓI SEGUNDO JUNG E CAMPBELL

Clarice Silva Pales

Herói é uma denominação para o personagem principal em uma obra literária. Mas também é um termo utilizado para se referir a qualquer personagem que realizou atos de bravura e nobreza. Em alguns casos, suas habilidades transcendem as de pessoas normais em força, agilidade e coragem. A era de ouro dos quadrinhos criou os super-heróis, que são conhecidos pela super-velocidade, força acima do comum, habilidades de escalar paredes ou armaduras imbatíveis. Para serem heróis, eles devem lutar pela paz, salvar pessoas do perigo e pensar sempre no bem da humanidade. Essas e outras atitudes dependem mais das características morais e éticas que dos poderes adquiridos. Por isso, é normal ver personagens coadjuvantes se destacarem por fazerem sacrifícios pessoais ao defenderem o que julgam certo. Utilizando a teoria de arquétipo de Jung e da trajetória do herói de Campbell, o artigo objetiva analisar o personagem Ben Urich através da visão arquetípica do herói, tendo como recorte as histórias do Linha de Frente durante a saga Invasão Secreta (publicada no Brasil entre abril e novembro de 2009). Urich foi criado por Roger McKenzie e Gene Colan (Daredevil #153, Julho de 1978) como um personagem coadjuvante do Demolidor. Ele recebeu destaque e uma personalidade complexa durante a fase escrita e desenhada por Frank Miller. Urich é uma pessoa comum, sem superpoderes, é um jornalista investigativo que já trabalhou para os jornais Clarim Diário e Linha de Frente. Urich descobriu a identidade do Demolidor e do Homem Aranha e se tornou amigo dos dois super-heróis, mesmo trabalhando para um jornal conhecido por difamá-los. Urich não é egoísta, luta pela verdade e é honesto, mesmo quando sua carreira e vida estão em perigo. Urich se mostra um interessante objeto de estudo para delinear as características da personalidade heroica e também da ética no jornalismo.

Palavras-chave: arquétipo; herói; mito.

A REPRESENTAÇÃO DOS IDEAIS FEMININOS DOS ANOS 80 NA REVISTA MISTY E AS DIFERENÇAS CULTURAIS ENTRE AS PUBLICAÇÕES PRODUZIDAS NO BRASIL E NOS ESTADOS UNIDOS

Daniela dos Santos Domingues Marino

OBJETO: Nos anos 80, a Marvel, através de seu selo Star Comics, tentou reproduzir o sucesso de uma série de quadrinhos voltada para o público feminino nos anos 50 e 60: Millie, the model. Para isso, contou com a habilidade de uma desenhista conhecida por seu pensamento feminista, Trina Robbins, para dar vida à sobrinha de Millie, a Misty. **OBJETIVO:** Este artigo busca identificar as marcas que representam os ideais femininos de uma década, tanto nos Estados Unidos como no Brasil e apontar de que forma a influência local determinou não só os roteiros, como também a caracterização da personagem nos dois países. **METODOLOGIA:** Além das comparações feitas através das capas das revistas e alguns exemplares, também serão realizadas entrevistas com a desenhista Trina Robbins e a roteirista Lúcia Nóbrega, responsável pelas adaptações no Brasil, tendo em mente teorias sobre o feminino como previsto em David Greven sobre as representações femininas nos Estados Unidos em Representations of Femininity in American Genre Cinema, Claudia A. Mitchell e Jacqueline Reid-Walsh sobre cultura feminina em Girl Culture, além de textos acadêmicos sobre as mulheres nos quadrinhos como a tese de Ediliane Boff, “De Maria a Madalena”.

Palavras-chave: quadrinhos; Misty; ideais femininos.

QUADRINHOS RELIGIOSOS NO BRASIL: DA TRADIÇÃO À TRADUÇÃO

Dennys da Silava Reis

A relação entre religião e outros domínios da vida humana é tão antiga quanto sua tentativa de separação ou distanciamento. E a arte é uma das instâncias mais comuns dessa aproximação. Mesmo o Brasil sendo um Estado laico, não é difícil ver tal mistura, especialmente no que concerne à arte e religião. Em relação à historiografia dos quadrinhos no Brasil, também é possível notar uma afinidade entre religião e arte sequencial, exemplo disso são a coleção Série Sagrada da Editora Brasil-América (EBAL), que por mais de três anos quadrinizou centenas de histórias bíblicas e hagiografias; e, também, Brasinha, publicação da editora O Cruzeiro, acusada de satanismo pelos moralistas religiosos nas décadas de 1960-70. Apoiando-se na questão apresentada, esta pesquisa visa esboçar e analisar a história dos quadrinhos religiosos no Brasil desde seus primórdios até os dias atuais. Tenciona-se apresentar e descrever a história dos quadrinhos cristãos e anticristãos, bem como mostrar a abertura nas últimas décadas para quadrinhos de outras religiões. Desta forma, almejamos evidenciar a feitura e a não-feitura de quadrinhos religiosos, seus usos, sua censura e sua possível recepção. Além disso, espera-se tencionar a questão do quadrinho religioso em tradução, visto que muitos não foram publicados no Brasil com a justificativa de ofender a moral e os princípios da religião cristã.

Palavras-chave: quadrinho religioso; historiografia dos quadrinhos; tradução e quadrinhos.

PSQUIATRIA E QUADRINHOS: BREVE ANÁLISE DA AUTOBIOGRAFIA EM QUADRINHOS DE ELLEN FORNEY

Diego Luiz dos Santos

O objetivo desta comunicação é apresentar a pesquisa de mestrado em História, ainda em fase inicial, intitulada “Artista louca e genial: Uma análise da autobiografia em quadrinhos ‘Parafusos’, de Ellen Forney”. A pesquisa consiste na análise das narrativas em quadrinhos escritas e desenhadas pela quadrinista estadunidense Ellen Forney que descobriu ser portadora de uma doença mental popularmente conhecida como Transtorno Bipolar, e relatou, na obra, suas experiências após o diagnóstico da doença. No Brasil, o livro chegou no segundo semestre de 2014, pela Editora Martins Fontes e com tradução de Marcelo Brandão Cipolla. Além de sua autobiografia, a obra traz também, em seu enredo, algumas memórias pessoais de Ellen como recortes de diários e jornais, reproduções fotográficas e de blocos de desenho que fazem da graphic novel em questão uma fonte muito rica e de grande valor para a História da Psiquiatria. Sabe-se que os estudos sobre a História da Psiquiatria passaram a ser escritos no século XIX e, a partir de então, passaram por três fases distintas na qual a terceira, na qual a terceira, que consta a partir dos anos 90, passou a articular-se a práticas tanto sociais quanto culturais. Entende-se, portanto que esta pesquisa vincula-se a esta terceira corrente. Partindo desta premissa, ao analisar a fonte em questão, busca-se compreender como a autora da autobiografia se relaciona com sua doença a partir de um ponto de vista cultural, considerando questões étnicas, de classe e de gênero.

Palavras-chave: autobiografia; história da psiquiatria; quadrinhos.

O PAPEL DO PODER POLÍTICO NA OBRA “O ETERNAUTA”, DE OESTERHELD E SOLANO LÓPEZ

Douglas Pigozzi

Discute o papel do poder político na sociedade argentina, como um possível reflexo do momento histórico latino-americano, utilizando a obra *O Eternauta*, do roteirista Héctor Germán Oesterheld e do desenhista Francisco Solano López, buscando uma comparação entre o final da década de 1950 e a década de 1970, fazendo uso, respectivamente, das histórias em quadrinhos *O Eternauta* (1957-1959) e *O Eternauta II* (1976-1978). Com base nas teorias dos pensadores críticos ao sistema capitalista que tiveram influência sobre Oesterheld, como Karl Marx e seus seguidores latino-americanos, como Che Guevara e Fidel Castro, busca-se trabalhar com essas histórias em quadrinhos, ampliando, desse modo, as possibilidades de comunicação e expressão, com o objetivo de obter uma compreensão mais aprofundada acerca das problemáticas que permeiam as disputas pelo poder cultural, simbólico, social e político na América Latina durante o período das ditaduras militares. Os recursos gráficos e os roteiros das obras *O Eternauta* e *O Eternauta II* são de fundamental importância para tratar da intensa repressão contra a sociedade civil, sua resistência política, além das relações entre as classes sociais e seus respectivos grupos políticos e ideológicos durante esse momento da história da América Latina, o que promove uma maior conscientização social acerca do mundo contemporâneo.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; Comunicação; Sociologia Política.

A REPRESENTAÇÃO DO ÍNDIO BRASILEIRO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ITALIANAS: UM ESTUDO ANTROPOLÓGICO DO “FUMETTI” MISTER NO

Edgar Indalecio Smaniotto

O presente trabalho apresenta uma reflexão sobre a representação do índio brasileiro nas histórias em quadrinhos italianas – “Fumetti”. O índio brasileiro tem sido alvo de diferentes representações desde o “descobrimento” do Brasil. “Bom selvagem”, ou “Mau selvagem”, herói natural ou empecilho à civilização moderna. Diferentes representações, com diferentes objetivos políticos e ideológicos, foram construídas sobre o índio brasileiro, tanto por autores e artistas brasileiros, como por estrangeiros, que estiveram no Brasil desde a colonização. Neste trabalho, buscamos analisar o modo como o índio brasileiro é representado na “fumetti” italiana *Mister No*, série de autoria do quadrinista e “viajante” italiano Sergio Bonelli (1932-2011). Bonelli, seguindo a tradição dos viajantes que aportaram no Brasil desde o descobrimento, a exemplo do escultor Rodolfo Bernardelli ou do pintor Jean-Baptiste Debret, foi capaz de construir uma representação do índio brasileiro a partir de uma visão estrangeira; inserindo o “fumetti” *Mister No* em uma longa tradição de olhar o Brasil, e particularmente o índio brasileiro, em uma perspectiva europeia. O corpus de análise é composto pelas histórias de *Mister No* publicadas no Brasil: oito edições publicadas entre 1975 e 1976 pela Editora Noblet, vinte edições da série mensal publicada pela Editora Record entre 1990 e 1992; 24 edições publicadas pela Editora Mythos entre 2002 e 2004; além das oito histórias publicadas na revista “Seleção Tex e os Aventureiros”, uma história publicada no álbum “Fumetti, O melhor dos Quadrinhos Italianos” pela Editora Globo, e por fim uma história publicada no “Especial Sergio Bonelli” pela Mythos Editora.

Palavras-chave: representação; índio; fumetti.

AS REPRESENTAÇÕES DO ORIENTE EM CORTO MALTESE

Fabício Martins

As histórias em quadrinhos são representações carregadas de signos e imagens de uma realidade. Elas reproduzem os valores sociais e culturais que prevalecem na sociedade, assim como os preconceitos. Muitas representações são estereotipadas e manifestam não somente uma atitude discriminatória, mas também um discurso de poder. Isso se exacerba quando a obra aborda o chamado “Oriente”. Ainda hoje, autores europeus e americanos veem o Oriente como um lugar exótico e misterioso. Como resultado, um sentimento de superioridade e racismo (consciente ou não) pode ser visto nas páginas dos quadrinhos gerando controvérsias em obras de grandes autores como Hergé, Phil Davis, Eisner e outras obras clássicas ou contemporâneas. Este artigo objetiva analisar as representações do Oriente em Corto Maltese. Criada em 1967 pelo autor italiano Hugo Pratt, a obra retrata as viagens do marinheiro genovês Corto Maltese ao redor do mundo, onde se relaciona com personagens, histórias e culturas de diversos países. Pratt viajou para quase todos os lugares que seu personagem visitou, permitindo-o retratá-los com detalhes. Como muitos artistas de sua época, ele opta por desenhar os personagens orientais de forma estereotipada, mas curiosamente lhes oferece discursos eloquentes e personalidades nunca inferiores aos personagens europeus. Dessa forma, a obra apresenta um rico cenário de análise, sob a ótica de teorias pós-coloniais, principalmente de Edward Said, o papel do poder (Foucault) e da hegemonia (Gramsci) em tais representações. A dicotomia entre representação gráfica e narrativa dos personagens se torna um instrumento de crítica por Pratt sob a visão egocêntrica europeia e apresenta Corto Maltese como uma via alternativa de representação do oriente e do cosmopolitismo nos quadrinhos.

Palavras-chave: orientalismo; pós-colonialismo; representações raciais.

O ESPETÁCULO DA OPOSIÇÃO: ESTRELANDO MILLÔR FERNANDES

Fernando Gomes Fernandes Lima

A contemporaneidade de Millôr ainda não propiciou quantidade e variedade de estudos a respeito de sua obra e influência. As principais questões observadas em pesquisas abordam sua vida jornalística e sua intelectualidade. Sua produção gráfica apresenta aspectos não explorados. Este estudo tenciona abordar aspectos artísticos da obra de Millôr Fernandes como um dos representantes da vanguarda artística nacional, buscando compreender melhor sua presença como um dos relevantes símbolos de oposição à ditadura militar. Após o presidente João Goulart ter sido deposto, o Golpe Militar de 1964 veio com uma aparência benigna e um discurso de uma intervenção necessária para manter a ordem e garantir o bom andamento do país; os golpistas acreditavam que esta fachada garantiria uma aceitação passiva da população e, dessa forma, os militares e seus aliados assumiriam o poder. Neste conturbado momento político da sociedade brasileira, a faceta contestadora de Millôr ficou mais evidenciada junto ao jornal independente O Pasquim, que se tornaria uma fonte de contracultura, nascida no fim de 1968. Este semanário foi um dos responsáveis por uma censura prévia aos meios de comunicação no país, a Lei de Imprensa, que ficou popularmente conhecida como “Lei Leila Diniz”. Em novembro de 1970, a redação inteira de O Pasquim foi presa e Millôr Fernandes assume a edição do jornal dando continuidade à voz de um povo que não podia ser calada. Adotou-se como metodologia a análise de uma série gráfica de cinco charges produzida por Millôr Fernandes, intitulada “autocensura”, que está presente nas edições publicadas no ano de 1970 em O Pasquim.

Palavras-chave: ditadura; arte; Millôr.

DISNEY MADE IN BRAZIL: ANOS 1950

Fernando Ventura

Esta proposta pertence ao eixo temático Quadrinhos, História e Cultura. Durante 40 anos (1961-2001), a Editora Abril publicou regularmente histórias em quadrinhos Disney produzidas por autores brasileiros. A iniciativa de publicar material produzido localmente, porém, deu-se na década anterior. Foram produzidas dezenas de capas, vinhetas, matérias, histórias ilustradas e até mesmo algumas HQs, escritas e desenhadas por autores brasileiros (ou estrangeiros aqui radicados) que preencheram as páginas das recém-criadas revistas O Pato Donald e Mickey no decorrer da década de 1950. O objetivo do artigo é esmiuçar e contextualizar a produção local desse período e creditar, quando possível, seus autores. O método utilizado neste trabalho é a pesquisa bibliográfica e documental, listando exatamente o que foi produzido no Brasil, sua motivação e importância, por meio de entrevistas e análise das revistas Disney impressas no período. BARRIER, Michael: *Funnybooks: The improbable glories of the best American comic books*. Califórnia: University of California Press, 2015. MOYA, Álvaro de: *Anos 50/50 Anos*. São Paulo: Ed. Opera Graphica, 2001 ____.: *O Mundo de Disney*. São Paulo: Ed. Geração Editorial, 1996 PAIXÃO POR FAZER. [filme]. Editora Abril, 2007. 60 min. SANTOS, Roberto Elíseo dos. *Para Reler os Quadrinhos Disney: Linguagem, análise e evolução de HQs*. São Paulo: Paulinas, 2002. <http://coa.inducks.org/>

Palavras-chave: Walt Disney; anos 1950; quadrinistas brasileiros.

MULHER-MARAVILHA E BDSM

Francis Gonçalves dos Santos

Este texto tem por finalidade fazer uma reflexão teórica com o conteúdo dos comics da primeiras histórias da Mulher-Maravilha – The Wonder Woman, 1942-1950, William Moulton – correlacionando-as com os elementos e conceitos referentes às práticas do BDSM (Bondage, Disciplina, Sadomasoquismo, Masoquismo). Nas aventuras originais da Princesa Amazona, criadas pelo autor e também psicólogo William Moulton, ocorrem com nitidez uma profusão de práticas ligadas aos conceitos do BDSM, seja nas aparições de cordas, algemas e correntes, como também na utilização de técnicas de imobilização, submissão e domínio. A análise desta simbologia de elementos contidos nas narrativas da Mulher- Maravilha pode apontar para um universo bem mais significativo do que deduz o senso comum ou a coincidência na representação, dando luz a formas simbólicas de expressão, pelas quais o autor e psicólogo utilizou o seu conhecimento pleno sobre formas não convencionais de sexualidade na época e as levou para a apreciação do público, em formato de aventura e entretenimento. Muito da popularidade que tornou a primeira heroína da DC Comics um ícone pop exaltado até mesmo pelo movimento feminista pode estar contida no não convencionalismo de um universo desalinhado quanto ao mundo dos heróis masculinos e seus valores tradicionais. Na subliminidade narrativa das práticas do BDSM nas aventuras da Mulher Maravilha, seja na submissão quase consentida da heroína diante das cordas e correntes, ou no domínio do Laço da Verdade usado para persuadir as pessoas a revelarem seus segredos mais profundos, temos a expressão das convicções e conhecimentos de Moulton sobre as práticas de uma sexualidade não convencional em sua época.

Palavras-chave: Mulher-Maravilha; BDSM; William Moulton.

OBSERVAÇÃO SOBRE UMA REVISTA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS DE GÊNERO NA ARGENTINA “ENCUENTRE SU CLÍTORIS”

Gabriela de Sousa Borges

Assim como na TV ou no cinema, a maioria dos personagens femininos nas histórias em quadrinhos ainda ocupam um espaço marginalizado em relação aos homens, e que isso pode ser um reflexo da nossa cultura. Na grande maioria dos comics produzidos ao redor do mundo ao longo dos anos, os personagens femininos são parte secundária das histórias. Na Argentina não é diferente. Este trabalho busca fazer uma análise da representação da mulher nas histórias em quadrinhos da Argentina e observar como a Revista Clítoris, uma publicação independente, busca discutir as questões de gênero por meio de um olhar feminista através de histórias em quadrinhos e textos. Criada em 2011 para desconstruir os estereótipos sexistas e dar espaço para o trabalho feito por mulheres, a revista publica artigos e quadrinhos produzidos por mulheres, homens, homo e transexuais. Através do humor, Clítoris se tornou muito mais do que uma revista, mas um espaço de discussão e reflexão sobre o lugar da mulher na sociedade atual. O objetivo deste trabalho é compreender a presença da mulher como produto e como produtora no âmbito das histórias em quadrinhos da Argentina e de todo o mundo, e como a Clítoris promove um discurso de resistência contra-hegemônico e um olhar crítico e construtivo da mulher na sociedade argentina atual, além de analisar seu discurso sobre gênero no âmbito dos quadrinhos daquele país.

Palavras-chave: quadrinhos; gênero; feminismo.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SEUS INIMIGOS

Gledson Ribeiro de Oliveira

Esta pesquisa é um estudo de caso, a partir do contexto cearense, sobre a recepção e crítica às histórias em quadrinhos no período da Ditadura Militar. Em um rápido inventário da bibliografia disponível percebe-se a carência de pesquisas empíricas e de estudos que tratem da formação do campo das histórias em quadrinhos e de seus agentes de criação, consumo, censura e controle na região nordeste. No Brasil, a narrativa gráfico-visual (Moacyr Cirne), seja ela no formato de tiras ou de gibis, conquistou leitores e se consolidou como produto cultural nos anos 1960. Empresários e profissionais ligados à imprensa, editoras e consumidores das mais diferentes camadas sociais prestigiavam os quadrinhos como forma de leitura, arte e entretenimento. Ao mesmo tempo, intelectuais e agentes ligados a governos, instituições educacionais e culturais consagradas empenhavam-se em classificá-los como uma sub-literatura e sub-arte ofensivos à ordem social-educacional. O campo cultural cearense não ficou imune a essa configuração histórica em que a prática da leitura de quadrinhos foi móvel de controvérsias entre apoiadores e críticos. Como entender essas visões opostas sobre as histórias em quadrinhos? As noções de apropriação, discurso competente e espaços de consagração (Pierre Bourdieu) são ferramentas importantes para compreender as formas de ressignificação dos produtos culturais, bem como o lugar e o alcance social do discurso de intelectuais cearenses e agentes de Estado acerca dos "perigos" da leitura dos quadrinhos. Nos anos de chumbo, mesmo uma reunião de lançamento de livro sobre o tema era passível de ser escrutinada pelos agentes da repressão. A partir da pesquisa em jornais de época, documentos da censura e entrevistas, poder-se-á contribuir com mais um fragmento à história das histórias em quadrinhos no Brasil.

Palavras-chave: recepção das histórias em quadrinhos; apropriação cultural; Ditadura Militar.

“O QUE VOCÊ PENSARIA SOBRE A VIDA SE A MORTE FOSSE SUA IRMÃ MAIS VELHA?” AS REPRESENTAÇÕES DA MORTE EM SANDMAN E SUAS RELAÇÕES COM OS SENTIMENTOS DA SOCIEDADE AMERICANA (1988-1998)

Guilherme Ieger Dobrychtop

O presente artigo é resultado o estudo que se iniciou na monografia apresentada para a conclusão da graduação no curso de História da UFPR está sendo continuado no mestrado na mesma instituição. Seu objetivo é analisar o quadrinho Sandman, de Neil Gaiman, e compreender as representações da morte dentro deste. O fato de a história em quadrinhos ter como personagem a própria morte e também contar com o assassinato de Sandman, protagonista e ser eterno, possibilita uma discussão sobre como a representação de morte por Gaiman distancia-se da figura tradicional e aproxima-se de uma forma mais atraente e sedutora, afastando-se da representação clássica que desperta medo e angústia. Esta discussão tenta compreender como esta descrição do personagem Morte relaciona-se com os sentimentos da sociedade americana da época em que a revista foi publicada. Ao mesmo tempo, inserindo-se no que se chama pós-modernismo, tenta compreender a relação deste com a morte do protagonista, um ser imortal que representa os sonhos de toda a humanidade, e como isso se relaciona com o pós-modernismo e a crise das grandes narrativas. As discussões sobre angústia, morte e medo da morte utilizam-se dos autores Barry Glassner e Soren Kierkegaard. Dentro do contexto pós-modernista, são utilizados os autores Manuel Castells, David Harvey e Jean-François Lyotard. As discussões acerca de quadrinhos e como estes podem ser analisados baseiam-se nas teorias de Scott McCloud, Paulo Ramos e Will Eisner. Com base nestes autores, conceitos e na relação entre Sandman e sua irmã Morte no fim de sua vida, o artigo pretende apresentar as respostas à pergunta “o que você pensaria sobre a vida se a morte fosse sua irmã mais velha?”, frase utilizada em cartazes publicitários para o quadrinho na época do seu lançamento.

Palavras-chave: Sandman; Morte; pós-modernismo.

O ROMANCE GRÁFICO BRASILEIRO SOB UMA ABORDAGEM CARTOGRÁFICA

Havane Maria Bezerra de Melo

Este artigo trata do desenvolvimento do formato do romance gráfico brasileiro através da análise de uma linha do tempo construída especificamente para a tese de mestrado da autora, intitulada “Romance gráfico brasileiro: a consolidação de um gênero quadro a quadro”. Esta linha do tempo tem a pretensão de levantar todos os títulos de histórias em quadrinhos publicadas sob a alcunha de romance gráfico no período entre 2004 e 2014, por ser o momento de maior aquecimento do mercado nacional de quadrinhos. O objetivo desta comunicação é apresentar levantamento e análise cartográfica sobre o romance gráfico nacional e seu conteúdo, a fim de entendermos melhor a consolidação deste gênero através de uma abordagem artística e comunicacional. Buscamos aqui conhecer os diversos autores de histórias em quadrinhos brasileiras, o formato de publicação de suas histórias e a importância de sua obra para a narrativa gráfica através de inovação narrativa ou artística. Para tanto, andaremos próximos a importantes autores para o estudo das artes gráficas, especialmente Santiago Garcia, Paulo Ramos, Umberto Eco e Will Eisner, entre outros. Por motivos cronológicos, convém ressaltarmos que o estudo ora apresentado foi precedido por outra linha do tempo, com abordagem internacional, a qual proporcionou as bases para analisar as interferências sofridas pelo romance gráfico brasileiro no seu surgimento.

Palavras-chave: romance gráfico; linha do tempo; análise cartográfica.

RELIGIÃO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: MAPEAMENTO BIBLIOGRÁFICO E A MAGIA EM SHAZAM

Iuri Andréas Reblin

Uma análise do universo simbólico-mitológico do Capitão Marvel/Shazam, a partir de um mapeamento bibliográfico acerca do estudo da apresentação e representação da religião nas histórias em quadrinhos. Oriundo do atual estágio de pós-doutoramento, o estudo se ocupa em mapear as pesquisas acerca dos entrelaçamentos e das intersecções entre religião e quadrinhos e, em seguida, analisar as narrativas do Capitão Marvel/Shazam, da DC Comics, a partir dos entrelaçamentos e das intersecções identificadas. O mapeamento da pesquisa sobre quadrinhos é singular para identificar o “estado de arte” da discussão. Num sentido específico, tendo por base a discussão teórica, importa averiguar como a religião é apresentada especificamente numa mitologia específica, de modo a identificar como acontecem as diferentes imbricações e entrelaçamentos numa narrativa própria, ordinária, mas não exclusiva, das histórias em quadrinhos. Nessa direção, explorar a mitologia do Capitão Marvel/Shazam, torna-se extremamente singular, dada sua relação íntima com o elemento da magia e este, por consequência, com a religião. O quadro teórico desta pesquisa está dividido em duas grandes categorias: de um lado, nas pesquisas sobre quadrinhos e religião, destacam-se aqui Richard Reynolds, Christopher Knowles, Greg Garrett, Ben Saunders entre outros. De outro lado, há estudos em áreas diversas (especialmente da grande área das ciências humanas e das ciências sociais aplicadas) que se tornam referências imprescindíveis para a compreensão do fenômeno da apresentação e representação da religião nas histórias em quadrinhos, tais como Umberto Eco, Robert Bellah, Clifford Geertz, entre outros. A proposta da pesquisa visa compreender as vicissitudes e as tessituras que sustentam as diferentes intersecções entre religião e histórias em quadrinhos, e a repercussão para o estudo das histórias em quadrinhos enquanto fenômeno cultural. Sua comunicação, por sua vez, indicará os prognósticos desta pesquisa.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos – aspectos sociais e religiosos; magia, mito e religião; Capitão Marvel/Shazam.

FRANCISCO MARCATTI E LUIZ BERGER – DUAS GERAÇÕES DO HUMOR ESCATOLÓGICO NOS QUADRINHOS BRASILEIROS

Jairo Macedo Júnior

Francisco Marcatti e Luiz Berger – Duas gerações do humor escatológico nos quadrinhos brasileiros. O presente trabalho propõe um diálogo entre dois quadrinistas que tem o início de suas carreiras separado por décadas, mas unem-se no gosto indisfarçável pela escatologia, bem como a busca obsessiva em entender as tensões histórico-culturais provocadas por ela. Francisco Marcatti fixou-se sobre essa estética e temática desde o final dos anos 1970 e vem buscando, através do efeito humorístico do tratamento despidorado junto aos excrementos, dejetos e reentrâncias do corpo humano, o incômodo instalado entre suas histórias em quadrinhos e as regras do convívio social. Os primeiros dez anos desse trabalho estão reunidos em Coprólitos, publicação que serve como recorte de estudo de caso para o presente artigo. Já Luiz Berger, autor de Chuva de Merda, o segundo estudo de caso proposto aqui, acrescenta ao indigesto em Marcatti o corpo antropomórfico, cujo aspecto animal intimamente ligado ao humano causa no leitor simultaneamente repulsa e gozo pelo humor catártico. Para tal análise, o artigo vale-se de autores que discutiram a construção histórica de noções de pudor, dejeção e higiene ao longo dos séculos, como Dominique Laporte, Mary Douglas, Peter Sloterdijk e o brasileiro José Carlos Rodrigues. Nesses autores, encontra-se o entendimento das reações de nojo e repulsa não somente do ponto de vista fisiológico, mas sobretudo como um acontecimento cultural. Uma tensão social, cuja confusão de domínios leva, não raro, ao efeito humorístico, esse amparado no arcabouço teórico de autores como Henri Bergson, Jorge Leite Junior e Abrão Slavutzky.

Palavras-chave: escatologia; humor; quadrinhos.

QUADRINHOS DE GUERRA: EL ALAMEIN

Janaina de Paula do Espírito Santo

Este trabalho parte da análise do mangá El Alamein e outras batalhas, mangá publicado no Brasil pela editora New Pop, no ano de 2009. Sua preocupação principal é discutir alguns dos elementos presentes no processo de construção imagética e linguística utilizados pela obra em sua apropriação histórica da Segunda Guerra Mundial. O mangá é uma coletânea de histórias que usa a Segunda Guerra como pano de fundo para as histórias. O autor do mangá, Yukinobu Hoshino, usa de fatos históricos, ficção e fantasia para construir suas narrativas, que se passam em momentos diferentes do processo e também contam com diversos protagonistas, entre estadunidenses, japoneses, alemães, ingleses e outros. Como parte de uma pesquisa em doutorado em andamento, a reflexão proposta por este texto centra-se na problematização da cultura e memória histórica e seus usos no universo da indústria cultural, especialmente nos quadrinhos, na análise da apropriação da Segunda Guerra Mundial enquanto conceito, uma espécie de encapsulamento do passado sob a forma de processos causais, onde “Segunda Guerra Mundial” define tanto uma “série de eventos particulares” como uma espécie de comportamento e reprodução de balizas temporais e referências específicas que atingem grande parte de pessoas, governos e Estados. Resgatá-los via mangás traduzidos para o português consiste em um reconhecimento de que a mídia, de tempos em tempos, recupera esses conceitos, sob as mais diferentes formas. A preocupação com o uso público do conhecimento histórico tenta levantar alguns dos espaços ocupados por este artefato cultural, na medida em que seu objetivo não é exatamente o fator documental, mas também o “entretenimento”. Esta junção pode transformar o quadrinho histórico em ferramenta de trabalho didática além de servir como elemento de análise sobre os diferentes posicionamentos da sociedade e da cultura de diferentes grupos sociais e suas apropriações históricas.

Palavras-chave: cultura histórica; mangás; ensino.

OS QUADRINHOS SOBRE A ÓTICA MUTANTE: ANÁLISE DA REVISTA HERÓI

Jefferson Lima

A ideia do presente artigo surge da necessidade de se pensar os quadrinhos para além da arte sequencial. Assim sendo, entender como os meios de comunicação que analisam as HQs e assim auxiliam, ou não, no consumo de determinada publicação permite criar um panorama para a compreensão dos impactos que tais produtos de consumo têm na sociedade. Como objeto de estudo, serão utilizados os primeiros números da revista Herói, publicada pela Nova Sampa a partir de 1994. A Herói foi uma revista semanal que veiculava resenhas, análises, reflexões sobre séries, desenhos animados, quadrinhos, RPG, Games e diversos outros produtos de consumo. A publicação se especializou na análise, divulgação e ponderação sobre a dita “cultura pop”. Para a reflexão deste artigo, será observado como a revista tece uma análise sobre os quadrinhos publicados, e em circulação, no mercado nacional. Outro ponto, que será ponderado nesta análise, é o de entender quais são os quadrinhos (Comics, Mangá etc.) analisados na Herói, e quais as escolhas foram realizadas pelo núcleo editorial. A partir disso, entender quais são as escolhas da equipe editorial, e se possível, de cada um dos escritores que publicaram na Herói. Por fim, visualizar como a Nova Sampa acaba se convertendo em uma editora de quadrinhos, a Conrad, e se isso é perceptível nas páginas da Herói.

Palavras-chave: mercado editorial; impressos; mass media.

O MANGÁ COMO DOCUMENTO HISTÓRICO: UMA ANÁLISE DA REPRESENTAÇÃO DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL EM FULLMETAL ALCHEMIST

José Paulo da Silva Rodrigues

Os mangás, nome dados às histórias em quadrinhos japonesas, estão cada vez mais presentes no mercado editorial brasileiro. Impressos em preto e branco e em papel jornal, suas páginas são recheadas de diversos temas e assuntos, voltados a agradar todas as faixas etárias. Para além do reconhecimento dos mangás como um entretenimento barato, buscamos discutir neste artigo a possibilidade de analisá-los como documentos históricos. Tendo em vista que diversos autores recorrem a temas históricos como pano de fundo para construir a trama de suas obras. Para uma análise detalhada desta questão, elegemos como corpus documental Fullmetal Alchemist, mangá de autoria de Hiromu Arakawa. Assim, pretendemos discutir o mangá enquanto documento histórico e analisar como o tema da Segunda Guerra Mundial aparece na obra acima. A partir destes pressupostos, os métodos aplicados se deram por meio de leituras criteriosas, a fim de selecionarmos fragmentos da obra que remetam ao conflito, tendo em vista as características particulares que esta fonte exige ao olhar do historiador de ofício. Para embasar nossa argumentação, a fundamentação teórico metodológica do presente artigo, foi pautada nos autores da História Cultural. Dentre eles Chartier (2002), que discute o conceito de representação, e Bloch (1993), o qual nos elucida sobre a questão do documento histórico, contribuindo para problematizarmos os mangás como novos objetos de pesquisas na produção do conhecimento histórico.

Palavras-chave: mangá; documento histórico; Segunda Guerra Mundial.

TEMPO E ESPAÇO: INFLUÊNCIAS SINCRONIZADAS ENTRE MOEBIUS E MIYAZAKI

Kamilla Medeiros do Nascimento

Damare Bastos Pinheiro

Oriente e Ocidente se encontram, misturam-se e ampliam sentidos nas obras de Moebius e Hayao Miyazaki. Ambos são mestres na arte narrativa e possuem influências mútuas em seus trabalhos. Em “Arzach” (1975) e “Nausicaä do Vale do Vento” (1982), por exemplo, podemos observar algumas semelhanças, sejam técnicas ou simbólicas. Miyazaki, apesar de já possuir seu estilo consolidado na época que conheceu o trabalho de Moebius, admite em entrevistas a afeição que estabelece com a arte do artista francês. Ademais, em uma entrevista, Moebius comentou que para além de culturas e além do tempo e do espaço, o espírito de inspiração permite que uma pessoa possa se encontrar no outro. Oriente e Ocidente sincronizados pela arte dos quadrinhos. O historiador japonês Kato Shuichi (2012) comenta que é preciso que haja tempo e espaço para que as coisas fluam e aconteçam, para que não haja estagnação. Tempo-espaço, quando pensado em termos de intervalo, não se trata apenas de algo preenchido, também pode tratar do espaço vazio (ou aparente) que contém um significado relevante. Assim sendo, esta pesquisa pretende explorar as possibilidades de interpretação do tempo e do espaço nas obras dos artistas citados acima. Para isso, a fim de consolidar o referencial principal da pesquisa, outros autores, como Antonio Luiz Cagnin (2015), Sonia Bibe Luyten (2012) e Michiko Okano (2012), são estritamente essenciais para a compreensão do tema.

Palavras-chave: tempo e espaço; Hayao Miyazaki; Moebius.

A ESTÉTICA DA LINHA CLARA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ASPECTOS HISTÓRICOS E NARRATIVOS

Karina Espurio

O objetivo desse trabalho é fazer um breve histórico da linha clara enquanto técnica artística inerente aos quadrinhos e recurso narrativo relevante para sua composição. De modo bastante geral, nos quadrinhos que usam a linha clara, os personagens e os cenários são compostos por linhas de contorno densas e não há discriminação entre objetos e figuras em primeiro e segundo planos. Além dessas características, essa técnica distingue-se das demais pelo seu uso de cores chapadas, geralmente sem sombras, e que compõem, desse modo, um cenário muitas vezes dito equilibrado. Tendo isso em mente, procura-se nessa comunicação apresentar quadrinistas expoentes desse procedimento estético, como, por exemplo, George McManus, Alain Saint-Ogan, Hergé, Edgar P. Jacobs e Bob de Moor. Esses artistas conseguiram estabelecer, num primeiro momento, o uso da linha clara como procedimento narrativo. Na sequência, serão apresentados alguns autores europeus contemporâneos que usam a linha clara em seus trabalhos como os holandeses Joost Swarte (criador do termo "linha clara") e Theo Van Den Boorgard. Além disso, alguns trabalhos de Jacques Tardi, Ted Benoît e Flo'h serão considerados. Por fim, espera-se com isso oferecer um panorama histórico da utilização da linha clara como procedimento estético e aprofundar o conhecimento sobre esse recurso estético das bandas desenhadas.

Palavras-chave: história em quadrinhos; linha clara; Hergé.

TENSÕES E DISPUTAS PRESENTES NO TERMO "GRAPHIC NOVEL"

Liber Paz

Ao longo de sua trajetória histórica pelo século XX, as histórias em quadrinhos foram pauta de muitas discussões marcadas pelas tentativas de classificá-las entre arte e literatura ou cultura de massa. A oposição com a literatura ocorre em diversos momentos, desde argumentos que consideram as histórias em quadrinhos uma ameaça à literatura “de verdade” até reivindicações de reconhecimento das histórias em quadrinhos como forma legítima de literatura. A militância pelo reconhecimento como forma de arte autêntica e relevante pode ser vista no trabalho de diversos autores e pesquisadores de quadrinhos, como Eisner (2010), Chinen, Vergueiro e Ramos (2014), García (2012), Cagnin (1975), McCloud (1995), entre outros. Dentro desse contexto, o presente artigo propõe-se a realizar algumas considerações sobre os sentidos e usos do termo “graphic novel” a partir da história em quadrinhos Cachalote, de autoria de Daniel Galera e Rafael Coutinho, publicada em 2010 pela editora Companhia das Letras. Pretende-se observar como as tensões entre os supostos conceitos de alta e baixa cultura perpassam os discursos em torno do termo “graphic novel” e como essas tensões e o posicionamento diante das disputas que elas representam se relacionam com a elaboração e condução de certos projetos de histórias em quadrinhos como, por exemplo, Cachalote. A base teórica para estas reflexões vem dos estudos culturais, em especial os conceitos de cultura e materialismo cultural elaborados por Raymond Williams. Dessa perspectiva, considera-se as histórias em quadrinhos como um complexo conjunto de práticas sociais, constituídas nos processos de concepção intelectual, produção, distribuição, consumo, leitura, crítica, pesquisa, entre outros. O estudo dos diálogos entre o projeto gráfico (obra) e as diferentes linguagens midiáticas podem contribuir para o entendimento das histórias em quadrinhos contemporâneas como uma prática cultural em conjunção com diversas outras esferas de dimensões políticas e econômicas.

Palavras-chave: cultura; graphic novel; literatura.

AS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS EM QUADRINHOS DE SIKORYAK COMO ENCONTRO CULTURAL

Lielson Zeni

A proposta desta apresentação é pensar as relações de cultura erudita e cultura de massa envolvidas no produto cultural que resulta do processo da adaptação de obras literárias para as histórias em quadrinhos. O conceito de hibridização de Néstor García Canclini, a abordagem de Umberto Eco em *Apocalípticos e Integrados* e as reflexões da escola de Frankfurt, especialmente aquelas de Theodor Adorno e Walter Benjamin, serviram de base para esse estudo. A obra que servirá de corpus a ser estudado será as adaptações de R. Sikoryak, especialmente as contidas em *Masterpiece Comics*. Richard Sikoryak é um quadrinista nascido nos Estados Unidos em 1964 e reconhecido justamente pela maneira como produz as adaptações literárias na forma de história em quadrinhos. O autor inclui uma nova camada de discurso, no nível pictórico, ao adaptar não apenas o meio e o texto, mas também ao usar um traço que referencia obras clássicas de quadrinhos, como *Crime e Castigo* de Dostoievski, com Batman fazendo as vezes de Raskolnikov e o traço emulando o trabalho do desenhista norte-americano Dick Sprang; ou Gregor Samsa, de *A Metamorfose* de Franz Kafka, corporificado no personagem Charlie Brown, da série *Peanuts*, com arte que aponta claramente para o desenho de Charles Schulz.

Palavras-chave: história em quadrinhos; adaptação em quadrinhos; R. Sikoryak.

UM PATETA SURPREENDENTE

Lígia Maria de Carvalho

A atual proposta de trabalho é parte inicial de uma pesquisa que tem buscado subsídios argumentativos e iconográficos – na personagem disneyana conhecida como Pateta – com a finalidade de se construir uma narrativa, cuja poética tem como "ator" principal o bandeirante cômico denominado de Bocó, caso em que foi idealizado para recontar, de forma criativa e divertida, a ocupação do sertão goiano pelos portugueses, no século XVIII. Para tanto, foram eleitas como fontes: 1) documentos da época que narram a chegada dos lusitanos às terras de Goiás, bem como dos viajantes que, posteriormente, passaram pelo Centro-Oeste; 2) a coleção *Pateta Faz História* que, por sua originalidade, oferece uma versão diferenciada da criação dos Estúdios Disney e até mesmo da personagem cristalizada nas animações e HQs. Editada na íntegra, pela primeira vez no Brasil, tal coleção, recontou à sua maneira, os feitos dos talentosos e visionários que glorificaram a cultura ocidental. Na "pele" do Pateta, criou-se um espaço lúdico privilegiado para se repensar – artisticamente – o passado em sua resignificação e daí a importância de se identificar o processo de construção da personagem, bem como das inovações aportadas pela referida coleção, sobretudo no que se refere aos anacronismos criados pelo entrelaçamento de fatos, linguagem e imagem e cuja compreensão fica condicionada ao decifrar das referências histórico-semântico-culturais.

Palavras-chave: Pateta; Disney; história em quadrinhos.

A ARTE DA CAPA E O OFÍCIO DO CAPISTA

Luciano Henrique Ferreira da Silva

Nas editoras brasileiras de meados do século passado, entre os ofícios mais comuns envolvidos na publicação de revistas em quadrinhos, estavam os de roteiristas, desenhistas, letristas, capistas e tradutores. Especialmente os capistas desfrutavam de um status à parte quanto ao prestígio da atividade, condição de trabalho e diferenciação de remuneração. Como ilustradores específicos de capas, traziam nas características estéticas de sua arte uma relação direta com as possibilidades de vendagem da publicação. A arte da capa era, e ainda é, preponderante como primeiro elemento de sedução do leitor, precedendo qualquer outro item informativo ao primeiro contato com o consumidor. É o interesse deste texto desvendar um pouco mais das condições de trabalho específicas deste ofício, assim como fazer entender a posição de destaque do ilustrador capista na produção de uma revista em quadrinhos. Com esta reflexão, buscaremos também um pouco do resgate histórico de uma arte transformada em ofício desde as primeiras publicações mainstream do século XIX, expressas pelas pulp magazines e revistas populares de variedades. Nesta verdadeira tradição do ofício da capa, compreenderemos um pouco da linha de atividades, dos códigos técnicos e da organização de trabalho de uma linhagem de artistas gráficos como Antonio Euzebio, Jayme Cortez e José Luiz Benício, que fizeram da ilustração da capa um dos maiores atrativos de público consumidor para as revistas em quadrinhos brasileiras.

Palavras-chave: capista; ilustração; Jayme Cortez.

PATHOSFORMELN GROTESCAS NOS QUADRINHOS UNDERGROUND

Luciano Quednau Thomé

Os quadrinhos underground contêm semelhanças significativas com expressões artísticas da antiguidade clássica e posteriores. Observando o quadro geral, há um ethos dionisíaco dos antigos revivido na contracultura sessentista que gestou comix, fummetti erotici e afins. Se esticarmos o olho aos detalhes, saltam à vista fórmulas emotivas [Pathosformeln] grotescas que se fazem presentes em figurações produzidas tão distantemente no tempo e cuja relação causal é problemática. O gato Fritz e a heroína Paulette revivem comicamente Priapo e Afrodite, faunos e ninfas. São variações de temas arcaicos que ressurgem nos quadrinhos underground associadas ao tratamento grotesco da sexualidade e da embriaguez. O abismo histórico entre os usos sagrado e profano das imagens que apartam a antiguidade do passado recente não é necessariamente intransponível ao interprete. O conceito de Pathosformel aqui referido é uma chave interpretativa possível. Proposto inicialmente por Aby Warburg, vem sendo resgatado com grande proveito pela história cultural, processo na qual possui especial relevo a influência de Carlo Ginzburg. Esta comunicação é, portanto, um exercício de reaproximações: vistos de perto, clássicos e contemporâneos podem ter expressões reveladoras de ideias e experiências em comum; quanto ao ponto de vista dessa análise, História da Arte e História Cultural podem fazer transcendentales leituras, lado a lado, debruçadas sobre as histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Pathosformel; grotesco; underground; contracultura.

QUADRINHOS DE TERROR NO BRASIL NAS DÉCADAS DE 1970 E 1980: CULTURA POPULAR E OS PARADIGMAS DO GÊNERO

Lucio de F. R. Piedade

Na década de 1970, a despeito das restrições impostas pela censura do regime militar, as histórias em quadrinhos de terror brasileiras eram bastante populares. Vários títulos disputavam espaço nas bancas de jornais no período, ainda que as narrativas gráficas do gênero já engatinhavam desde a década de 1930 (Garra Cinzenta) no Brasil, conquistando espaço cerca de vinte anos depois com O Terror Negro, da Editora La Selva, que começou publicando material oriundo de matrizes norte-americanas. Com a escassez do material estrangeiro, as comics de terror foram sendo substituídas por histórias escritas e desenhadas por artistas brasileiros, e o terror nacional foi incorporando aos seus enredos – em parte presos aos paradigmas clássicos do gênero – elementos de nossa cultura. Tanto na ambientação e personagens, como na alusão direta a crenças religiosas e elementos fantásticos do folclore. As editoras Edrel, Taika, Gep e, em seguida, a Vecchi (só para citar algumas) são representativas dessa fase. Em que artistas como Rodolpho Zalla, Eugenio Colonese, Nico Rosso, Gedeone Malagola, Flávio Colin e Zenival Ferraz, entre outros, foram os responsáveis por dar forma, através de sua arte, a esses horrores e maravilhas que espreitavam nas encruzilhadas e estradas do sertão. Seja nas artimanhas de Zé do Caixão, nos embates espirituais de Chico de Ogum, ou mesmo na saga do Padre Benedito e sua prole maldita. O objetivo deste trabalho é trazer à luz essa fase rica e produtiva do quadrinho nacional.

Palavras-chave: terror; editora Vecchi; cultura popular.

CONCEPÇÕES DE NATUREZA, MEIO AMBIENTE E PAISAGEM NA SÉRIE EM QUADRINHOS MARK TRAIL

Márcio dos Santos Rodrigues

A comunicação tem como objetivo discutir a relação dos quadrinhos com temas ecológicos, considerando-os como uma forma de traduzir ideias, percepções e experiências acerca de assuntos caros ao mundo social. Como material representativo, seleciono os quadrinhos da série Mark Trail, publicada a partir de 1946 em jornais norte-americanos de grande circulação. Criada e desenhada inicialmente por Ed Dodd, a série, por diversas ocasiões, colocou o personagem principal – o fotojornalista e naturalista Mark Trail – em segundo plano, para apresentar a paisagem, a flora e a fauna como as protagonistas. Deste modo, a série procurou tecer de forma mais contundente visões sobre o meio natural e considerações acerca da preservação ambiental (dentro de uma lógica distinta daquela construída pelos movimentos ecológicos que se constituíram a partir da década de 1970 e início dos anos 1980). Interessante notar que as tiras e páginas de Mark Trail eram e ainda são publicadas em jornais urbanos de grande circulação. Nem por isso a série, com suas imagens de uma vida selvagem e contemplativa, deixou de agradar ao público das grandes cidades dos Estados Unidos. Avalio a especificidade das ideias construídas em Mark Trail, bem como a maneira como a série descreve/prescreve orientações para os seres humanos se relacionarem com uma natureza considerada intocada. Procuro atrelar a análise do conteúdo textual e imagético dos trabalhos assinados por Ed Dodd ao contexto em que os mesmos foram produzidos e romper com a percepção das HQs apenas como suporte e veículo de informações. Como aporte teórico-metodológico, utilizarei os pressupostos do campo da História Ambiental, particularmente aqueles que lidam com figurações simbólicas. As teorizações da obra Paisagem e Memória, do historiador britânico Simon Schama, também contribuem para o entendimento acerca da paisagem não como um dado natural, mas como uma forma de percepção humana construída historicamente.

Palavras-chave: relação sociedade-natureza; História Ambiental; Mark Trail.

O USO DA ESTÉTICA MANGÁ PARA RELEITURA DE CONTOS E CANTIGAS POPULARES ALAGOANOS

Mariana Petróvna Ferreira da Silva

Janaina Freitas Silva de Araújo

A exposição “As cinquenta histórias que minha avó contava”, ocorrente no Museu Théo Brandão, estado de Alagoas, durante o período de dezembro de 2014 até fevereiro de 2015, trouxe as histórias e cantigas tradicionais alagoanas como destaques. Oriundas especificamente do interior do município de União dos Palmares, foram abordadas sobre uma nova ótica que utiliza da estética observada na narrativa dos quadrinhos japoneses – mangá – a fim de trazer os contos para contemporaneidade. Considerou-se que várias formas de linguagem não estão necessariamente separadas, mas, sim, interconectadas (BARBIERI, 1998). Sendo assim, os contos que originalmente eram passados através da oralidade tornou-se reestruturados com o auxílio da narrativa cinematográfica característica dos quadrinhos japoneses. Da mesma forma, a estética visual de personagens é feita em traços simplificados e rostos expressivos, incorporada às criaturas e personagens que protagonizam os contos. Um dos principais elementos trazidos do mangá para a releitura é o efeito Notan (BRAGA JR., 2011). Ele evidencia o contraste entre preto e branco, destacando personagens entre protagonista e antagonista. Além das características importadas do quadrinho japonês, a exposição conta com ilustrações que fazem uso de cores terrosas e texturas. Esse processo hibridizado dos estilos para compor peças de caráter único de design gráfico foi desenvolvido com ênfase da apelação contemporânea ao público infantojuvenil. Todavia, a exposição conseguiu alcançar um público de ampla faixa etária, sendo visitada, portanto, por indivíduos de diferentes idades e experiências. Através das adaptações, os contos e cantigas foram representados dos visitantes mais idosos até os mais jovens, permitindo-se, então, uma conformidade sensibilizada entre o novo e o velho no que diz respeito à percepção cultural através da apresentação de memória patrimonial imaterial em quadrinhos.

Palavras-chave: patrimônio imaterial; mangá; cultura.

UTOPIA E NONSENSE NAS CIDADES IMAGINÁRIAS DE MAX YANTOK

Marilda Queluz

No século XIX e início do século XX, a cidade tornou-se palco e personagem das críticas à sociedade industrial e à exploração do trabalho. Os centros urbanos eram associados a vícios, terror e caos. No Brasil, no início da República, os projetos de reformas urbanas que procuravam combater a “degeneração social” inspiravam-se nas metrópoles europeias, apontando o progresso e a modernidade como signos de civilização. O fascínio e a desconfiança com a ciência e a tecnologia jogaram para futuras cidades utópicas os sonhos e as promessas das novas invenções. O objetivo deste texto é refletir sobre as cidades imaginárias criadas por Max Yantok para as aventuras de Kaximbown, publicadas na revista O Tico-Tico, no período de 1911 a 1913. Em diálogo com a obra de Julio Verne e os quadrinhos de Winsor McCay, Yantok criou os personagens Kaximbown, Pipoca e Pistolão, mesclando humor, nonsense e aventura em histórias de viagens interplanetárias, em mundos desconhecidos, com outras formas de arranjos sociais, entre engenhosidades, máquinas mirabolantes e seres fantásticos. Neste trabalho, vamos analisar as cidades de Fantasiópolis, capital do Império do Absurdo e Estapafurdópolis, a maior metrópole de Pandegolândia, considerando as concepções arquitetônicas e urbanísticas, a organização política e social, os artefatos tecnológicos. As charges de Yantok sempre foram carregadas de críticas e desencantamento pela cidade do Rio de Janeiro, mas nos mundos explorados por Kaximbown, a ironia, o deboche e o nonsense parecem ser as únicas estratégias possíveis para imaginar o futuro. As paisagens são repletas de exotismos e orientalismos, intercalados por construções modernistas. Os meios de transporte e de comunicação remetem a uma paródia do contexto da Belle Époque brasileira, propondo utopias bizarras e reinvenções fantásticas do cotidiano. Os estudos sobre utopia de Claeys e Trousson, e sobre quadrinhos e arquitetura de Edgar Franco, Thévenet e Rambert fundamentam esta pesquisa.

Palavras-chave: Yantok; cidade; utopia.

ENXERGANDO ALÉM DAS SUPER-HEROÍNAS: UMA ABORDAGEM ACERCA DO FEMININO NOS QUADRINHOS

Natália Rosa Muniz Sierpinski

O presente trabalho visa analisar a representação das super-heroínas nas histórias em quadrinhos com o objetivo de identificar eventuais preconceitos e estereótipos nessas narrativas. Como objeto de análise, elegemos "A Saga da Fênix Negra", um arco de histórias da autoria de Chris Claremont e John Byrne, publicado na revista Uncanny X-Men em 1980. A escolha desse arco de histórias se deu tanto pelo protagonismo de Jean Grey, que é apresentada de forma complexa e com nuances na sua personalidade que fogem dos estereótipos sexistas usuais, quanto pelo grupo de super-heróis que compõem a história, os X-Men. A criação dos X-Men teve desde o início relação com a temática do preconceito, pois eles não apenas foram concebidos no momento histórico que começou a luta pelos direitos dos negros, com o professor Xavier sendo inspirado em Martin Luther King, como também trazem em sua base a questão das diferenças, combate das opressões e a ênfase nas minorias. Com base nos pensamentos de Crochik (1997), que aponta que o preconceito é adquirido no processo de socialização, que no caso os quadrinhos se inserem, e em Amaral (1992), que traz questionamentos acerca do sujeito considerado desviante, em que Jean se encaixa não apenas por ser mutante, mas também por ser mulher. Assim, esse estudo busca refletir sobre representação feminina, estereótipos e gênero dentro de uma história em quadrinhos que se propõe a problematizar os preconceitos e abordá-los de uma maneira mais crítica.

Palavras-chave: preconceito; X-Men; Fênix Negra.

O GRITO DO POVO: A MULHER REVOLUCIONÁRIA SOB A ÓTICA DOS QUADRINHOS

Natania Aparecida da Silva Nogueira

Apesar do que afirma a história tradicional, as mulheres estão presentes nos conflitos e nos grandes movimentos que marcaram a nossa época. Historicamente, foi-nos passada uma imagem da mulher vitimizada. Ela sofre violência e abusos, vive em constante vigilância de pais e maridos ou confinadas em conventos. Mulheres do povo, mulheres da vida, elas são protagonistas de microeventos que ajudam a compor um quadro maior de um movimento revolucionário. Mas as mulheres podem ser tão revolucionárias quanto os homens. Na presente pesquisa, teremos como objeto de estudo uma história em quadrinhos onde iremos analisar representações de mulheres-soldado. Trata-se da obra "O Grito do Povo", de Jacques Tardi e Jean Vautran, cuja narrativa, rica em detalhes e historicamente contextualizada, nos presenteia com a participação das mulheres nos movimentos revolucionários do século XIX. São representações de mulheres do povo que reivindicam para si o direito de lutar pelo que acreditam. A partir delas, pretendemos compor um estudo acerca da participação feminina em momentos decisivos da história ocidental. Tardi e Vautran revelam-nos o mundo das mulheres combatentes durante o episódio da Comuna de Paris, transportando-nos por meio dos quadrinhos a um momento da história em que as mulheres guerreiras se tornariam um dos símbolos da resistência do proletariado.

Palavras-chave: Comuna de Paris; mulher; representações.

VOAR E PUNIR: A SOMBRA DE UM GOVERNO POLICIAL NAS HISTÓRIAS DO GAVIÃO NEGRO, DA ERA DE OURO À ERA DE BRONZE

Octavio Aragão

O artigo visa comparar as diversas interpretações do personagem Gavião Negro, desde sua criação, em 1940, por Gardner Fox e Sheldon Moldoff, sua reinterpretação em 1961, por Gardner Fox, Julie Schwartz e Joe Kubert, e a reformulação em 1989, por Timothy Truman, na mini-série Mundo Gavião. O artigo identifica nas encarnações do personagem visões diferenciadas da relação entre justiça e vigilantismo, percebendo como o Gavião Negro evolui de uma mistura de Superman, Batman e Flash Gordon, cujo “totem” é uma ave de rapina que faz justiça com o emprego de armas medievais, para um policial intergalático egresso de uma sociedade onde a autoridade dos oficiais de justiça é absoluta, e, finalmente, até ser retratado como fugitivo de uma distopia ultra-violenta e corrupta, refletindo as visões sócio-políticas e direcionamentos editoriais de cada época. Para validar a análise, utilizaremos Vigiar e Punir e A Microfísica do Poder, de Foucault, além dos teóricos Eco, Jameson e Harvey.

Palavras-chave: Gavião Negro; Era de Ouro; super-heróis.

IDENTIDADE E MEMÓRIA SERTANEJA NOS QUADRINHOS BRASILEIROS

Paulo Floro Costa

Este artigo tem como objetivo analisar a memória das representações da figura do sertanejo dentro da produção autoral dos quadrinhos nacionais. Serão utilizadas duas obras para discorrer sobre o tema: “Estórias Gerais”, com roteiros de Wellington Srbek e arte de Flávio Colin, e “Bando de dois”, com texto e arte de Danilo Beyruth. As duas novelas gráficas utilizam elementos caros à narrativa literária do Semi-Árido, como a imposição do meio como determinante dos atos, as tradições orais como formadoras de caráter e as rígidas estratificações de classes e funções sociais. No primeiro, vemos o uso do legado de obras como “Grande Sertão: Veredas”, de Guimarães Rosa, que reinventou o Sertão e trouxe novos significados estéticos, para criar uma HQ atemporal e que busca trazer para a linguagem dos quadrinhos todos os elementos que formaram a base para a representação do homem do Sertão. O segundo transporta a memória sertaneja para uma abordagem mais contemporânea e realista. Ainda que utilize da imagética do cangaço, Beyruth usa técnicas narrativas emprestadas do western e dos comics norte-americanos para compor sua representação do Sertão. Este artigo busca compreender, através dessas duas novelas gráficas, como o homem e o cotidiano sertanejos foram apresentados ao público leitor de quadrinhos. Como referencial teórico, foram utilizados os estudos de Stuart Hall do sujeito sociológico e pós-moderno para compor a análise da construção dos personagens. Em seu livro “A identidade cultural na pós-modernidade”, ele identifica o indivíduo como parte de uma construção social baseada no ambiente do qual faz parte e na sua individualidade. Também foram usados estudos de Vergueiro (2009), McCloud (1994) e Eisner (1989) como forma de buscar um entendimento à luz das estéticas particulares das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; representações sociais; sertão.

RUROUNI KENSHIN – CRÔNICAS DA ERA MEIJI, DE NOBUHIRO WATSUKI: PERSONAGENS E REPRESENTAÇÕES DA HISTÓRIA DO JAPÃO

Rafael Colombo Martineli

Mônica Brincalpe Campo

A comunicação tem por temática a ambientação no final do shogunato Tokugawa e a instauração da era Meiji no Japão, utilizando-se da narrativa proposta pelo mangá Rurouni Kenshin – Crônicas da Era Meiji, de Nobuhiro Watsuki. Pretendo desenvolver análise de alguns personagens que estão inseridos no mangá, e, destes, discutir a construção histórica que se realiza sobre esse período dos anos de 1854 até 1878, o qual é conhecido como o de modernização e ocidentalização do Japão. Mangás são produtos de mídia cultural que nos informam e permitem a aproximação sobre assuntos dos mais diversos, abordando desde a cultura, seus hábitos e costumes, como ainda sua organização social, e até mesmo curiosidades outras, como sua arquitetura e alimentação. Os mangás estabeleceram pontes entre nossas realidades globalizadas, e a análise das personagens pretende compreender a maneira como estes atuam para corroborar discursos sobre a história, alimentando imaginários de mundo. A análise dos personagens é importante no que tange discutir quais são os sentidos que representam, se abraçam o discurso da história geral sobre o Japão, se o contestam, como se relacionam a um possível nacionalismo e a uma memória sobre esse período. É também realizado um levantamento bibliográfico inicial sobre a história do Japão, visto que a fonte primária aborda justamente um processo da história japonesa a que pouco temos conhecimento. Por esse motivo, o tema histórico abordado no mangá e a maneira como ele constrói o passado é enriquecedor para discutir nossa própria concepção de consciência histórica.

Palavras-chave: mangá; análise de personagem; história.

MARIA: QUADRINHOS, HUMOR CRÍTICO E LUTAS POLÍTICAS NO BRASIL CONTEMPORÂNEO

Regina Maria Rodrigues Behar

Este trabalho tem como objetivo discutir uma personagem de história em quadrinhos brasileira em seu diálogo crítico com contextos históricos do Brasil contemporâneo. Ela chama-se Maria e foi criada na Paraíba pelo quadrinista Henrique Magalhães em 1975. Suas tiras foram publicadas em jornais diários paraibanos (O Norte e A União) e também em revistas próprias com título homônimo. Como alter-ego de seu criador, Maria passou por diversas mutações ao longo de sua existência, que ora completa quarenta anos. Neste texto, apresentamos momentos na trajetória da personagem com ênfase em sua dimensão militante em duas conjunturas. Surgida no período da Ditadura Militar no Brasil, ela seguia o padrão de humor crítico da linhagem dos quadrinhos politicamente engajados representada pela geração Pasquim. Maria usou seu humor irônico na conjuntura repressiva da ditadura militar e defendeu o caminho da redemocratização. A partir de 1984, com o fim do período de exceção, assumiu a pauta das minorias e, entre as novas demandas sociais, defendeu o direito ao amor homo afetivo, numa posição vanguardista. Em suas tiras cômicas, a personagem revelava o funcionamento de estruturas sociais, políticas e morais com as quais debatia. Ela incomodava os defensores da tradição e da família burguesa e suas lutas se atualizaram num diálogo com a contemporaneidade. O recorte apresentado neste trabalho contempla as duas temáticas indicadas acima como momentos importantes da trajetória da personagem. Buscamos aportes teóricos do campo dos quadrinhos e da Semiótica na análise de sua relação com os contextos históricos e as demandas políticas e sociais no Brasil das décadas de 1970/80.

Palavras-chave: quadrinhos; História; humor crítico.

QUADRINHOS E SOCIEDADE: INVESTIGAÇÃO OS USOS SOCIAIS DOS QUADRINHOS

Renan Berço da Silva

Apresentarei na comunicação um projeto pretende investigar a formação social das histórias em quadrinhos para, a partir daí, problematizar concepções sociais arraigadas sobre o que é essa linguagem e quais seus potenciais expressivos. Partindo do fato, constatável em diversas tradições nacionais de quadrinhos, de que essa linguagem foi socialmente estigmatizada como um ramo menor entre as manifestações expressivas, pretendo averiguar como essa suposta menoridade se constituiu historicamente e que papel teve em direcionar a percepção social dos quadrinhos. Proponho, como hipótese, que essa menoridade atribuída teve efeitos profundos sobre os quadrinhos – como limitações de temas e de procedimentos visuais. Investigarei como esse contexto incide em parte da produção brasileira contemporânea de quadrinhos, se as concepções arraigadas de que falávamos ainda ocupam papel determinante na criação e circulação de quadrinhos ou se foram superadas. Para atingir esse objetivo, mantere diálogos com interlocutores – quadrinistas, editores e críticos – que, na minha visão, fazem um esforço para expandir os limites nos quais os quadrinhos foram socialmente encerrados. Que estratégias esses agentes mobilizam para expandir o campo dos quadrinhos? Quais limitações sociais encontram em suas práticas de trabalho? São algumas das perguntas a serem investigadas. Também realizarei um procedimento de observação participante em eventos de quadrinhos, lojas especializadas, editoras e estúdios. E farei um estudo de caso, selecionando uma história em quadrinhos de um dos interlocutores e procurando localizar nela procedimentos estéticos que têm como objetivo expandir os limites sociais impostos à linguagem. A bibliografia proposta passa por autores com contribuições aos estudos das relações entre arte e sociedade como Howard Becker, Walter Benjamin e Pierre Bourdieu; autores do campo dos estudos da imagem como Jacques Aumont e Hans Belting; e autores que estão se dedicando a estudar os quadrinhos como Thierry Groensteen, Charles Hatfield, Domingos Isabelinho, Ann Miller e Pedro Moura.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; sociedade; Ciências Sociais.

A PESQUISA ACADÊMICA EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO BRASIL NO SÉCULO XXI

Roberto Elísio dos Santos

Waldomiro Vergueiro

A análise acadêmica sobre histórias em quadrinhos iniciou-se na década de 1940 nos Estados Unidos. No Brasil, após um período de rejeição, principalmente advinda dos educadores, o estudo das narrativas gráficas sequenciais no recinto universitário começou de forma lenta e tímida no final dos anos 1960, padecendo de preconceitos. Nos últimos 25 anos, no entanto, a investigação científica desse produto cultural midiático tem crescido em diversas áreas do conhecimento e abarcando diferentes temas: como objeto de estudo, os quadrinhos têm sido analisados a partir de suas formas de produção, de sua linguagem característica, de seu uso no processo educativo ou de seus aspectos estéticos, ideológicos e narrativos. Esta pesquisa dá prosseguimento e amplia outro trabalho realizado em 2007, que teve como delimitação do corpus as dissertações e teses desenvolvidas ao longo de 35 anos em distintas unidades da Universidade de São Paulo. A abordagem desta pesquisa obedece a parâmetros quantitativos (a partir de levantamento de dados feito no banco de teses da Capes) e também qualitativos (pela categorização dos assuntos e dos tópicos enfocados em trabalhos apresentados e aprovados por bancas de especialistas, expandindo a percepção sobre os quadrinhos). O objetivo principal desta apreciação é demonstrar o amadurecimento da pesquisa sobre quadrinhos no Brasil e em quais áreas é empreendida.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; pesquisa acadêmica; Brasil.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS COMO ESTRATÉGIA POLÍTICO-CULTURAL NAS ELEIÇÕES PRESIDENCIAIS DE 1994: AS AVENTURAS DO “SAPO BARBUDO” E DE “FERNANDO HENRIQUINHO”

Rozinaldo Miani

Fernanda Targa Messias

Na história política recente do Brasil, o humor, a ironia e o deboche por meio de charges e cartuns, e também por meio de histórias em quadrinhos, se consolidaram como importantes armas para o exercício da crítica na contestação ou na defesa de ideias e de projetos político-ideológicos. Nesse sentido, como parte de uma estratégia político-cultural produzida por artistas apoiadores da candidatura Lula nas eleições presidenciais de 1994, foi lançada uma revista em quadrinhos que integrou um “kit de propaganda” preparado pela equipe de coordenação cultural da campanha do então candidato Lula. Além de algumas charges e jogos de entretenimento, a revista traz duas pequenas histórias em quadrinhos: uma que conta as aventuras do “Sapo Barbudo”, personagem inspirado em Lula, e outra que conta as “peraltices” de “Fernando Henriquinho, o pobre candidato rico”, inspirado em Fernando Henrique Cardoso (FHC). No contexto de um projeto de pesquisa que analisa a presença do humor gráfico durante a Era FHC (1995-2002), com vistas a verificar como a charge, no contexto discursivo da imprensa brasileira, retratou as mazelas da ofensiva neoliberal no Brasil, apresentamos como objetivo para este artigo uma análise discursiva e das representações construídas em torno das duas principais candidaturas em disputa nas eleições presidenciais de 1994 na revista em quadrinhos “Sapo Barbudo e Fernando Henriquinho - 2 em 1”.

Palavras-chave: história em quadrinhos; eleições presidenciais de 1994; estratégia político-cultural.

AZNIA, GORILLA CITY E OUTRAS REPRESENTAÇÕES DA ÁFRICA NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Savio Queiroz Lima

O presente trabalho pretende iniciar um mapeamento de histórias em quadrinhos do mainstream que possuem personagens africanos e representações de sociedades, culturas, geografia, entre outros elementos, do continente africano. Representações da África e de personagens africanos são parte dos universos ficcionais onde narrativas são produzidas nas duas mais bem-sucedidas editoras do mercado de histórias em quadrinhos de super-heróis: a DC Comics e a Marvel Comics. Como as duas editoras narram suas histórias em quadrinhos em mundo verossímil baseado na realidade espacial e temporal de seus consumidores, o continente africano é parte de suas geografias e está repleto de cidades, personagens e histórias. Como apropriações da realidade e representações das mesmas em narrativas diversas, o interesse desta pesquisa é explorar e seletar informações sobre os produtos de ambas as editoras e abordar as representações produzidas no imaginário ficcional em leitura direta com a realidade social e política representada, especificamente sobre o continente africano, seus lugares e pessoas. O trabalho tem objetivo de enriquecer conhecimento com acréscimo de informações e elementos sobre representação da África nos quadrinhos, na busca de eficiência para a pesquisa pretendida pelo programa de pós-graduação de especialização em Estudos Africanos e Representação da África no Brasil, com foco na produção, veiculação e consumo de histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: representação; África; histórias em quadrinhos.

IDENTIDADE E REPRESENTAÇÃO NO QUADRINHO REGIONAL: O CASO DO CARIRI

Sônia Bibe Luyten

Ao aplicar e utilizar identidade e diversidade cultural na arte (no caso das HQs), surgem os problemas e desafios dos estereótipos. Quanto menos estivermos familiarizados com individualidade e características dos outros, o mais provável é tratá-los em termos de sua participação no grupo atribuída, ou como os estereótipos. Este trabalho vai mostrar a realização de 4 revistas de Histórias em Quadrinhos coordenadas por mim onde, durante uma semana em Nova Olinda, na região do Cariri – tendo como sede a Fundação Casa Grande – foram ministradas as aulas e realização dos primeiros passos das revistas. Este projeto foi idealizado por um grupo de professores da Universidade Regional do Cariri (URCA) para realizar estas revistas de HQ a fim de compor materiais e recursos didáticos do Laboratório de Pesquisas Pedagógicas da URCA. O objetivo principal do projeto foi focalizar a realidade da região do Cariri cearense com material didático e lúdico ao mesmo tempo para serem utilizados pelos professores e alunos da região. A região do Cariri, sul do Ceará, que tem sua população estimada em 800 mil habitantes, onde a pequena cidade de Nova Olinda (12 mil habitantes) está inserida, em um polo regional de 25 cidades próximas ligadas culturalmente pela sua principal atração a Chapada do Araripe. A região é fortemente marcada pela presença de mitos, lendas, rituais, festas, religiosidade, música, danças, grutas com expressões gráficas rupestres, santuários entre outras formas de riqueza e patrimônio cultural. O projeto teve como resultado a realização das revistas por artistas locais e foi distribuída nas escolas e centros culturais da região. Para o arcabouço teórico foram utilizadas as obras de Stuart Hall (A identidade cultural na pós-modernidade), Roberto Cardoso de Almeida (Caminhos da Identidade: ensaios sobre etnicidade e multiculturalismo) e Renato Ortiz (Cultura brasileira e identidade nacional), que foram utilizados como bibliografia para os professores na compreensão do fenômeno do Cariri.

Palavras-chave: quadrinhos regionais; identidade; representação.

"THIS IS NOT (A) COMIC": O SELO VERTIGO ENTRE O POTENCIAL CRÍTICO E O MERCADO EDITORIAL

Thays Tonin

Este trabalho sugere dar continuidade a uma proposta de compreensão dos quadrinhos enquanto forma de pensamento que, materializada, desencadeia também pensamentos sobre o universo cultural do qual pertence, a geração da qual faz parte (COLI, 2012). Partindo disso, propõe-se elencar as questões que circulam a pesquisa em Quadrinhos e a complexidade de sua indústria cultural, de seus próprios dispositivos de linguagem, e seu caráter de arte, que tem seu próprio campo (BOURDIEU, 1996), em seus movimentos estéticos/políticos, seus teóricos e críticos. Este texto resume em parte a discussão que proponho em minha dissertação, ainda em andamento, sobre as questões que envolvem pensar as HQs enquanto tema ou objeto de pesquisa no campo da história, ou seja, para a prática historiográfica entre história e arte. Entre o mercado editorial, o caráter mercadológico desta produção cultural, o “coleccionismo” em uma sociedade de consumos, e discursos ideológicos normativos e de manutenção do status quo, há também espaço para afirmar os quadrinhos como uma forma de expressão com seu grau de autonomia, como uma manifestação artística? Sendo assim, trazendo uma concepção de arte que afirme seu papel cognitivo e crítico, uma possibilidade contracultural? Mesmo ao falarmos de grandes editoras, como a DC Comics? Sob esses pontos, trago a este debate o papel que as HQs têm nos imaginários sociais, como também formadoras de consciência da realidade. Questionar o potencial crítico dessa forma, assim como seu caráter artístico e suas ressonâncias se mostra como alguns dos desafios para uma teoria histórica das HQs. Em meio a todas essas questões, proponho pensar o selo Vertigo, da Editora DC Comics, e a divisão que ele estabelece às “comics” com temáticas para adultos, seu valor experimental, sua “liberdade” na criação dos roteiros, dentre outras definições que envolvem as antologias publicadas sob este selo.

Palavras-chave: quadrinhos; história; arte.

ELAS FAZEM MANGÁ: DISCUTINDO A IMPORTÂNCIA DAS MULHERES QUADRINISTAS NO MERCADO JAPONÊS

Valéria Fernandes da Silva

As mulheres quadrinistas são historicamente invisibilizadas, tratadas como exceção e o mercado de quadrinhos é visto como predominantemente masculino. Esse processo de exclusão foi tão forte que, no Ocidente, incluiu o público consumidor; mulheres e meninas não são percebidas como leitoras de quadrinhos, permanecendo, durante muito tempo, à margem da indústria. A chegada do mangá aos mercados ocidentais fez toda diferença para ajudar a mudar este cenário, pois, nesse aspecto, o mercado japonês é uma exceção. No Japão, as mulheres produzem quadrinhos, os chamados de mangás, não são tratadas com exceção e conseguem circular com facilidade em um mercado extremamente segmentado, produzindo tanto material feito exclusivamente para o público feminino, quanto obras que teriam o público masculino como seu alvo prioritário. Em nossa comunicação, discutiremos, utilizando as teorias feministas, a importância da representatividade feminina no mercado japonês de mangá, e como isso possibilita que questões de interesse das mulheres – as imposições de papéis de gênero, o primeiro amor, a experiência da maternidade, casamento, aborto, mercado de trabalho, anorexia, entre outros – sejam tratadas dentro de materiais de grande divulgação. Discutiremos, também, o impacto que a chegada dos mangás feitos por mulheres no mercado Ocidental, Norte Americano e Brasileiro, tem auxiliado no empoderamento das meninas e mulheres que desejam fazer quadrinhos no Ocidente.

Palavras-chave: mangá; mulheres; gênero.

O SELFIE DO CORINGA NA CAPA DA HQ “BATMAN: A PIADA MORTAL”

Valéria Yida

Este trabalho analisa a capa da história em quadrinhos "Batman: A Piada Mortal" (1988), de Alan Moore e Brian Bolland, utilizando texto e imagens para enfatizar que esta capa apresenta o que hoje se conhece como selfie. O artista Bolland conta que tirou uma foto de si em frente ao espelho, e que, a partir dela, desenhou a famosa capa com o Coringa empunhando uma câmera na qual se lê a marca WITZ (em alemão, chiste), e dizendo “Sorria!”. Historicamente, artistas especializaram-se em autorretratos, tais como os pintores Dürer, Rembrandt e Van Gogh, ou os fotógrafos Man Ray e Cindy Sherman. Nos anos 2000, graças ao celular equipado com câmera, a prática do autorretrato popularizou-se nas redes sociais e passou a se chamar selfie. O Dicionário Oxford anunciou em 2013 que esta palavra foi incluída como verbete pela vertiginosa recorrência dela em publicações. Na capa de “A Piada Mortal”, a ordem é sorrir, é o prazer e alegria a qualquer custo, mostrar o sorriso na qualidade de signo do sucesso como pessoa, ou ainda garantir sua existência mesmo que virtual. O Coringa manda o leitor sorrir, e este é o espelho e o retrato do espírito de nossa época: a felicidade tornou-se obrigação, e é preciso que se exiba o selfie com um sorriso permanente nas redes sociais. Sorriso permanente que lembra aquele do Coringa, porque forçado, estático e artificial. Neste trabalho, são utilizados autores que estudaram o riso: Georges Minois, Mikhail Bakhtin, Charles Baudelaire; bem como o narcisismo: Sigmund Freud e Jacques Lacan.

Palavras-chave: Coringa; selfie; sorriso.

O GRITO, A TRINCHEIRA E O STALAG: A HISTÓRIA NA OBRA DE JACQUES TARDI

Victor Callari

O artista francês Jacques Tardi representou diferentes momentos da História francesa em suas obras e produziu “Graphic Novels” que lhe concederam prestígio e reconhecimento. As obras “O grito do Povo”, “Era a Guerra de trincheiras” e “Yo, René Tardí, prisioneiro de guerra em Stalag IIB” foram inspiradas na participação do povo francês ao defenderem sua pátria contra os invasores alemães e contra seu próprio governo durante a Comuna de Paris, nos horrores vivenciados por soldados durante a Primeira Grande Guerra, entre eles seu avô, e no desejo de dar voz as memórias de seu pai, um prisioneiro e sobrevivente da Segunda Guerra Mundial. O presente trabalho analisa os discursos políticos produzidos por Jacques Tardi a partir das representações da História presentes nessas obras. O artigo busca ir além da dicotomia “certo” e “errado” ou “verdadeiro” e “falso” que estabelece um juízo de valor e posiciona a História como um discurso uníssono sobre o passado para evidenciar os espaços de tensão entre História, narrativa gráfica e política, presentes nas fontes estudadas. A análise está sustentada em um referencial teórico/metodológico desenvolvido a partir do diálogo entre teóricos da linguagem das Histórias em Quadrinhos, como Paulo Ramos, Scott McCloud e Will Eisner, que identificaram as especificidades da linguagem dos quadrinhos com o conceito de representação desenvolvido por historiadores como Roger Chartier.

Palavras-chave: História; graphic novel; Jacques Tardi.

RELEITURAS DO SUPER-HERÓI AMERICANO NO PÓS-11 DE SETEMBRO: A GRANDE MÁQUINA E O CAPITÃO AMÉRICA

Victor Souza Pinheiro

Este artigo analisa os perfis dos protagonistas das histórias em quadrinhos “Captain America: Volume Four” e “Ex Machina” com o objetivo de elucidar as perspectivas particulares que reprocessam, em tais obras, o arquétipo do Super-herói Americano diante do trauma cultural após o ataque terrorista de 11 de setembro de 2001, em Nova York. Recuperando conceitos pertinentes como as noções de arquétipo e inconsciente coletivo de Jung, os ensaios de Eco sobre a potência alegórica dos super-heróis e as considerações de Chomsky e Derrida a respeito da conjuntura geopolítica pós-11 de Setembro, a investigação traça as bases simbólicas e ideológicas do arquétipo super-heroico a partir do pioneiro Superman, para então identificar e contextualizar as releituras críticas de tal modelo propostas pelas HQs examinadas – cujas abordagens divergem do discurso oficial do governo Bush e ecoam a insatisfação popular com os rumos da Guerra ao Terror. A pertinência dessas narrativas como objeto de estudo ratifica-se pela pujança metafórica de seus simulacros, com protagonistas que refletem problemáticas como o terrorismo e a corrupção governamental num gênero historicamente notório por conceber guerreiros nacionalistas em fantasias maniqueístas. Pretende-se, assim, revelar “Captain America: Volume Four” como uma defesa da transcendência do mito super-heroico, enquanto símbolo patriótico, sobre as idiossincrasias da agenda político-militar dos EUA; e “Ex Machina” como uma desconstrução dos valores ideológicos do Super-herói Americano, pregando sua decadência moral à luz da crítica ao intervencionismo do país.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; super-heróis; 11 de Setembro.

QUADRINHOS MERIDIONAIS: A POÉTICA DO HUMOR GRÁFICO EM SANTIAGO E EDGAR VASQUES

Vinicius da Silva Rodrigues

A formação das histórias em quadrinhos no Brasil encontra um de seus momentos decisivos na charge política e na tira cômica produzidas, principalmente, na década de 1970, durante os anos de Ditadura Militar. O humor gráfico, por sua vez, é definidor de uma poética dos quadrinhos que parece ter encontrado aderência natural no país e que – poderíamos até sugerir – fomentou uma tradição especialmente vinculada aos quadrinhos nacionais. Neste ponto de convergência entre historiografia e formatos de histórias em quadrinhos que têm relação íntima com a imprensa e com o humor, encontramos dois cartunistas: Santiago e Edgar Vasques, artistas gaúchos que carregam estilos peculiares, contemporâneos de outros grandes mestres do cartum, da tira e da charge nacionais que ajudaram a estabelecer caminhos para uma poética do humor gráfico na medida em que articularam suas trajetórias a uma espécie de momento-chave da formação dos quadrinhos no país. Nas páginas de jornais porto-alegrenses, em revistas variadas, na experiência do Coojornal (publicação da Cooperativa de Jornalistas de Porto Alegre que refletia a proposta multifacetada d'O Pasquim – mas sem a mesma carga de humor) e em demais publicações, surgem personagens emblemáticos como a sátira ao gauchismo perceptível em Macanudo Taurino (de Santiago) e a ácida discussão sobre as mazelas sociais brasileiras de Rango (de Vasques). Seus traços, completamente distintos, representarão, também, trajetórias de fundamental importância para o desenvolvimento dos quadrinhos no Rio Grande do Sul.

Palavras-chave: tiras em quadrinhos; charge; humor gráfico.





Quadrinhos, Linguagem e Gêneros Textuais/Discursivos

CRIAR E TRADUZIR HQs: DESAFIOS PARA O QUADRINISTA E PARA O TRADUTOR

Adriano Clayton da Silva

O objetivo deste trabalho é entender como a língua escrita, ou mesmo a oral, de cada sociedade influencia a forma como é criada e traduzida uma História em Quadrinhos (HQ). Todo quadrinista tem uma relação muito específica com a língua que usa para criar sua HQ. Normalmente tal língua é a usada pela sociedade em que ele vive, mas cada língua é única no conjunto de sua dinâmica, gramática, ortografia etc. (por exemplos, o sentido de leitura e a quantidade média de sílabas por palavra). Essas características pesam consideravelmente no momento em que o quadrinista está criando uma vinheta, pois elas determinarão o tamanho e a forma dos balões, das legendas, das onomatopeias etc. Por sua vez, tais elementos quadrinísticos afetarão o espaço e a disposição dos personagens e objetos desenhados dentro da vinheta. Ainda, as imagens e os elementos quadrinísticos, que também não são universais e variam em cada sociedade, podem trazer mensagens e sentidos exclusivos naquela língua do quadrinista. Assim, criar e traduzir uma HQ torna-se algo muito complexo e que exige estratégias muito diferentes de um texto puramente verbal. Para chegar a tais conclusões foram comparados alguns pares de vinhetas de álbuns do personagem francês Asterix, na língua original e nas respectivas traduções para o público brasileiro. A fundamentação teórica veio em boa parte do campo da Tradução, especialmente a intersemiótica e a Paratradução, mas também os campos das Artes, da Semiótica e da Linguística Aplicada trouxeram contribuições importantes, já que pesquisar uma HQ exige acima de tudo a interdisciplinaridade.

Palavras-chave: tradução; história em quadrinhos; paratradução.

A ESTRUTURA POTENCIAL DO GÊNERO FOTONOVELA

Alex Caldas Simões

A fotonovela é um gênero dos quadrinhos ainda não configurado pelas ciências da linguagem, apesar de sua reconhecida importância nas décadas de 50, 60 e 70. Para nós, configurar gêneros discursivos é uma tarefa relevante para se instrumentalizar tal texto nas práticas de ensino de língua portuguesa, em especial quando se pretende relacioná-lo às práticas educativas da Pedagogia de Gêneros (ROSE; MARTIN, 2012), como proposto pela Escola de Gêneros de Sidney. Sendo assim, em nossa exposição configuraremos o gênero fotonovela por meio da abordagem sistêmico-funcional de análise de gêneros cunhada por Ruqayia Hasan. Analisaremos um corpus composto por 10 fotonovelas publicadas em 1982 na Revista Capricho. Diante de nossa análise, apresentamos a Estrutura Potencial do Gênero (EPG) fotonovela, seus elementos obrigatórios (o que sempre ocorre no gênero), seus elementos opcionais (o que pode ocorrer) e seus elementos iterativos (o que pode ocorrer em mais de uma vez e em vários locais do texto). Concluímos que a Estrutura Potencial do Gênero (EPG) é um instrumento teórico-metodológico relevante não só para configuração dos gêneros dos quadrinhos e sua multimodalidade, por indicar o que deve ser abordado do gênero fotonovela no ensino de línguas (seus elementos obrigatórios, em especial a linguagem dos quadrinhos), mas também para evidenciar que a Estrutura Potencial do Gênero (EPG) representa um mapeamento das formas de fazer e significar dos textos de um certo autor e período histórico – o que faz desse construto, não só um instrumento de previsibilidade textual, mas também um instrumento de preservação da memória textual/discursiva de uma sociedade.

Palavras-chave: Estrutura Potencial do Gênero (EPG); gêneros discursivos; fotonovela.

FOCALIZAÇÃO DA IMAGEM PÚBLICA E DO GÊNERO SOCIAL COMO RECURSOS DE CONSTRUÇÃO DE HUMOR NAS TIRAS DE UM SÁBADO QUALQUER

Amália Pratte Santos

Maria da Penha Pereira Lins

Histórias em quadrinhos e tiras cômicas se utilizam de recursos específicos para gerar humor. Assim, compreendê-los é parte do estudo a respeito desses gêneros textuais. Porém, é uma tarefa que requer a compreensão contextual; logo, as teorias da Pragmática, aliadas a teorias sobre humor, norteiam este trabalho. O estudo dos gêneros textuais, especialmente dos gêneros Quadrinho e Tira, é baseado nos seguintes autores: Bakhtin (1997), Koch (2009), Lins (2002) e Marcuschi (2008). A análise parte das noções referentes à construção de face, através da teoria de Brown e Levison (1987), e do rompimento das expectativas em relação à linguagem do humor, considerando Bergson (1987), Propp (1992), Raskin (1985), em especial no que diz respeito aos gêneros sociais, utilizando teorias de GLass (1993), Lakoff (1975) e Ostermann (2010). As tiras do site “Um Sábado Qualquer”, de Carlos Ruas, estabelecidas como corpus desse trabalho, são objeto de análise em acordo com as teorias propostas, visando à compreensão dos mecanismos geradores de humor em contexto interacional das tiras. Portanto, o gênero social é aqui estudado como recurso para a formação de humor dentro das tiras, mostrando como Deus pode utilizar diferentes linguagens, masculina ou feminina, segundo teorias tradicionais, de acordo com a intenção e o contexto.

Palavras-chave: gênero social; Pragmática; tiras.

TIRAS DE ESTE É ALGUÉM: UM OLHAR SOBRE AS INTERAÇÕES SOCIAIS NO FACEBOOK

Amanda Cristina Galhardo Siqueira

Esta comunicação se propõe a estudar a página Este é Alguém, da rede social Facebook, no que se refere principalmente às interações sociais que ela promove. A página é composta por tiras cômicas sobre o comportamento das pessoas no cotidiano e na internet, as quais motivam comentários por parte dos seguidores da página. Este é alguém, por meio das tiras, promove interações sociais e os leitores são os responsáveis pela construção e reconstrução de sentido das tiras através da sua participação por meio dos comentários. A cada novo comentário postado, o primeiro sentido que uma tira da página promove é reconstruído, uma vez que cada usuário propõe em seu texto o sentido que ele atribuiu à tira. Os links, portanto, sugerem atalhos que promovem sentidos vários a uma mesma tira. A pesquisa tem como objetivo analisar como se dão as interações presentes no campo de comentários, além de estudar a composição das tiras. Para tal, utiliza-se de conceitos da Linguística Textual, com base em autores que já se dedicam às redes sociais do ponto de vista da linguagem, e pesquisadores que estudaram a linguagem e os gêneros dos quadrinhos, em particular a tira cômica. O foco de estudo está nos comentários que se relacionam com outros usuários da rede através de links. Os estudos de elementos multimodais como agentes de produção de sentido à luz da Linguística Textual no Brasil ainda são recentes no país e ganham força a partir da última década. Custódio Filho e Cavalcante (2010) fazem uma releitura da definição de texto apresentada por Koch (2004) e incluem a produção de linguagem não verbal como constituintes da atividade de produção de sentido de um texto, o que contribui com o avanço do estudo sobre textos multimodais e possibilita novas discussões sobre o assunto.

Palavras-chave: mídia; hipertexto; interação.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UM CAMINHO PARA A FORMAÇÃO DE LEITORES CRÍTICOS

Ana Carolina Langoni

Priscila de Souza Chisté

O artigo apresenta uma pesquisa de mestrado em andamento, a qual objetiva compreender como a utilização sistematizada das histórias em quadrinhos pode contribuir com a formação do leitor na disciplina de Língua Portuguesa, tendo sua importância no fato de o ensino de leitura ser uma das preocupações constantes dos educadores. A metodologia utilizada é a Pesquisa-Ação, por se tratar de uma prática colaborativa, em que pesquisador e pesquisados contribuem, em uma ação conjunta, de forma significativa com a transformação da realidade. A proposta envolve parceria entre professores de Língua Portuguesa e alunos do 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES, que juntos constituirão um grupo de estudo que se reunirá para participar de momentos de leitura em horário alternativo. Tais momentos serão planejados e aplicados de acordo com os Passos Pedagógicos de Dermeval Saviani: prática social, problematização, instrumentalização, catarse e retorno à prática social. O aporte teórico no campo de formação do leitor dialoga com Paulo Freire, Ezequiel da Silva, João Wanderley Geraldi, Eni Orlandi e Bakhtin. Quanto às Histórias em Quadrinhos, a pesquisa dialoga com Waldomiro Vergueiro, com relação ao uso de quadrinhos em sala de aula; e com Rodrigo Duarte e Adorno e Horkheimer, no que se refere à indústria cultural. Parte do pressuposto de que as Histórias em Quadrinhos tendem a contribuir com a formação leitora dos alunos, por serem textos atrativos e presentes no cotidiano destes e por explorarem jogos de linguagem capazes de aprofundar a leitura e aguçar o espírito crítico, bem como a percepção das estratégias linguísticas para a produção de sentidos.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; formação de leitores; ensino de Língua Portuguesa.

PRÁTICAS INTERTEXTUAIS E INTERMIDIAIS EM SANDMAN: TRADUZINDO PALAVRAS E IMAGENS

Attila de Oliveira Piovesan

Da mesma forma que a intertextualidade se caracteriza por uma relação constante com outros textos, diacrônica ou sincronicamente, o conceito adquire uma nova dimensão se levarmos em conta que a ideia de texto que originou a intertextualidade não precisa se limitar apenas a um tipo de signo. Assim, a intertextualidade serve não apenas para traçar referências entre sistemas sógnicos iguais, como no caso da linguagem verbal escrita, mas também entre meios diversos, provocando o surgimento da corrente de estudos chamada intermedialidade. Se considerarmos que a intertextualidade inclui, em sentido amplo, a ideia de tradução, podemos fazer algumas extrapolações. Segundo Jakobson, existem três espécies tradutórias básicas: a tradução intralingual ou reformulação; a tradução interlingual ou tradução propriamente dita; a tradução interssemiótica ou transmutação. À luz da proposta jakobsoniana e da semiótica de Peirce, assim como noções de intertextualidade e intermedialidade, a partir da leitura do Sandman de Neil Gaiman, propomos modalidades semióticas em relação aos discursos produzidos pelas histórias em quadrinhos para discutir as possibilidades tradutórias gerais que permitem traçar a origem de diversos discursos surgidos em meios distintos ou não da forma quadrinística, e de que maneira eles foram (re)trabalhados para criar a forma final vista nas páginas dos quadrinhos.

Palavras-chave: intertextualidade; Semiótica; Sandman.

(AUTO)BIOGRAFIAS EM QUADRINHOS: NOTAS SOBRE GÊNERO E GENEALOGIA

Antônio Marcos Pereira

Fabiana Dias Bastos

Bernardo de Mendonça Machado

A partir de um trabalho devotado, em linhas gerais, à compreensão das poéticas contemporâneas dos gêneros (auto)biográficos, tornou-se patente para nós a presença dos gêneros biográficos nas histórias em quadrinhos, no que parecia um movimento de crescente manifestação e circulação. Assim, a presente apresentação tem por objetivo expor o que encontramos em nossa exploração das relações entre o “espaço biográfico” e as histórias em quadrinhos, focalizando o desenvolvimento e justificativa de uma nomeação particular para essa região dos gêneros, marcada pelo encontro entre o tema (auto)biográfico e a forma quadrinhos, e problematizando o uso do conceito de autographics (traduzido por nós como autografias) na literatura recente sobre o tema. Nosso interesse maior é: a) qualificar a pertinência de um debate sobre o gênero das produções que apresentam conteúdos e temas autobiográficos e biográficos sob a forma de histórias em quadrinhos, partindo principalmente de considerações de Couser (2007; 2012); b) seguindo Hatfield (2005), Whitlock (2006), Gardner (2008) e Garcia (2012), expor um breve histórico da presença de tais conteúdos no universo das histórias em quadrinhos, marcando como alterações a partir dos quadrinhos underground e dos quadrinhos alternativos tiveram implicações para a presença desses temas no cenário contemporâneo e c) expor um recenseamento da variedade interna que constatamos no domínio explorado, marcando como há casos de hibridismo e inovações no que diz respeito às fronteiras tradicionais dos gêneros, e tais casos constituem parcela do que se verifica como experimentação formal e narrativa nessas produções.

Palavras-chave: gêneros; espaço biográfico; autografias.

DIREITOS HUMANOS EM QUADRINHOS: NOVAS NARRATIVAS PARA O ACESSO À INFORMAÇÃO E À EDUCAÇÃO EM DIREITOS HUMANOS

Bruno Campos Conrado

Vitor Souza Lima Blotta

Este artigo tem por objetivo desenvolver análises de conteúdo de histórias em quadrinhos voltadas para o monitoramento e a popularização dos direitos humanos no Brasil, tanto de veículos sociais quanto de órgãos estatais. A proposta é analisar os recursos linguísticos e narrativos utilizados por essas iniciativas e em que medida elas podem colaborar para a efetivação do acesso à informação e a educação sobre direitos humanos no Brasil. Os critérios de análise derivam de uma adaptação das teorias da esfera pública e do discurso de Jürgen Habermas sobre os princípios do acesso à informação e da transparência. A partir desse referencial teórico torna-se possível pensar esses princípios no sentido mais amplo da publicização ou comunicação do direito, isto é, dos deveres de publicização do poder, que incluem tanto a veracidade das informações e o respeito aos direitos individuais, quanto a necessidade de um esforço para melhor compreensibilidade e visualidade dos casos retratados, além do caráter educativo. Serão analisadas duas iniciativas do gênero advindas de órgãos sociais de jornalismo, ao lado de duas iniciativas advindas de órgãos estatais, sem prejuízo de outras obras do gênero capazes de complementar a análise. Das obras independentes serão analisadas “Pátria Armada Brasil”, de Robson Vilalba (Gazeta do Povo, 2014) e “Meninas em Jogo”, de Alexandre de Maio. Das obras estatais, serão analisadas a revista “Os Direitos Humanos”, produzida por Ziraldo e pela Secretaria de Direitos Humanos, e “Turma da Cidadania”, da Prefeitura de Santos.

Palavras-chave: direitos humanos; jornalismo em quadrinhos; visibilidade.

MÚLTIPLAS REALIDADES E A FRONTEIRA DO REAL EM AS 676 APARIÇÕES DE KILLOFER OU AS CONSEQUÊNCIAS PARA O ESPAÇO-TEMPO DE SE FUGIR DE UMA PIA DE LOUÇA SUJA

Caetano Borges

A física quântica propõe a existência de múltiplas realidades e de que essas mesmas realidades poderiam entrar em contato umas com as outras. Relacionando-se essa teoria com a teoria do efeito borboleta, que propõe que uma nova realidade é criada a partir das mais ínfimas alterações decorrentes de cada ação e da potencialidade de ações não tomadas, é possível imaginar um panorama onde múltiplas realidades criadas a cada instante se sobreponham e interajam, não havendo um real singular, mas, sim, plural, e onde cada escolha tomada ou não tomada tenha consequências. A partir dessas teorias e fazendo uma relação das mesmas com a artrologia de Thierry Groensteen, se propõe aqui questionar quais são as fronteiras do real e da representação do real na narrativa de quadrinhos, tomando como ponto de partida o estudo de caso da Graphic Novel *As 676 Aparições de Killofer*, na qual os limites do real são colocados à prova durante uma viagem a Quebec feita pelo protagonista para escapar de uma pia cheia de louça suja. Seriam as imagens apresentadas reflexos de realidades potenciais sobrepostas à realidade ou ecos de ações potenciais não realizadas percebidas pelo estado alterado do mesmo e não meros delírios do protagonista? Através de uma análise da estrutura narrativa, passando pela organização formal do conteúdo das páginas, ritmo, transições e diagramação, se propõem um estudo sobre como o espaço-tempo é representado e trabalhado nos quadrinhos através das suas particularidades expressivas e como a percepção desse espaço pode ser modelada para desestruturar uma visão de tempo e espaço únicos e lineares.

Palavras-chave: espaço-tempo; artrologia; narrativa.

DON ROSA: CONCEITUAÇÃO E PROBLEMÁTICAS NA EVOLUÇÃO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DISNEY

Celbi Vagner Melo Pegoraro

Ao longo do século XX, as histórias em quadrinhos Disney apresentaram diversos ciclos de criação e popularidade com diferentes características artísticas e problemáticas do mercado. A partir dos anos 1930, Floyd Gottfredson desenvolveu o universo do Mickey, nos anos 1940 e 1950. Carl Barks fez o mesmo pelo Pato Donald, expandindo o universo dos patos. Os anos 1960 e 1970 tiveram novos desenvolvimentos, com as criações italianas de Romano Scarpa e de brasileiros com o universo do Zé Carioca no Brasil. O norte-americano Keno Don Rosa talvez seja o último grande talento com capacidade de atrair leitores a partir da década de 1990, de modo a fortalecer seu próprio nome atrelado a sua produção, assim como antigos mestres como Barks e Gottfredson. Este artigo pretende construir uma crítica da linguagem de Don Rosa por meio de análise das características narrativas e do estilo de suas criações, com destaque para “A Saga do Tio Patinhas”, cujos capítulos principais foram produzidos entre 1991 e 1993. E também de analisar sua importância no contexto contemporâneo da produção Disney. A metodologia utilizará pesquisa documental e bibliográfica de viés exploratório. ANDRAE, Thomas. *Carl Barks and the Disney Comic Book: Unmasking the Myth of Modernity*. University of Mississippi Press; 2006. *A Saga do Tio Patinhas*. Volumes 1, 2 e 3. Editora Abril: São Paulo, 2007. BARRIER, Michael J. *Hollywood Cartoons - American Animation in Its Golden Age*. New York: Oxford University; 1999. *Life and Times of Don Rosa*. (documentário). Dir. Sebastian Cordes. 75 min. 2010 PUSTZ, Matthew J. *Comic book culture: fanboys and true believers*. Jackson: University Press of Mississippi, 1999. SANTOS, Roberto Elísio dos. *Para Reler os Quadrinhos Disney: Linguagem, análise e evolução de HQs*. São Paulo: Paulinas, 2002.

Palavras-chave: Walt Disney; Don Rosa; histórias em quadrinhos.

RELAÇÕES INTERMIDIÁTICAS EM THE TRAGICAL COMEDY OR COMICAL TRAGEDY OF MR. PUNCH

Chantal Herskovic

Este estudo pretende analisar as relações entre palavra, imagem e arte sequencial na obra *The tragical comedy or comical tragedy of Mr. Punch* (1995), de Neil Gaiman e Dave McKean. O estudo abordará as teorias dos estudos da intermedialidade, segundo as perspectivas teóricas de Claus Clüver e Leo Hoek, bem como estudos sobre a imagem, a palavra e a colagem como discutidos por Rosalind Krauss e Anne-Marie Christin. Observar os diálogos entre o texto escrito e a imagem é importante para a análise de uma obra que possui diferentes níveis de leitura e interpretação, em que a imagem revela situações e elementos narrativos, que em alguns momentos sugerem ser mais subjetivos, o que permite diferentes leituras sobre seus personagens e situações. Uma obra como essa, com níveis de leitura e diferentes usos da imagem, através do desenho e da colagem, e que ainda incorpora uma seleção de variados objetos, revela um texto complexo e intermediário, que compreende uma criação que vai além do texto escrito, cabendo a imagem um papel narrativo que não pode ser apresentado de outra forma, senão como um discurso sincrético. Uma análise de uma obra em quadrinhos, do ponto de vista da intermedialidade, revela uma linguagem das histórias em quadrinhos ao mesmo tempo complexa, que permite uma leitura em diferentes níveis interpretativos, bem como sua forma de criação, em que o artista gráfico é um autor narrativo visual, juntamente com o escritor, e insere elementos narrativos na obra, que não poderiam ser traduzidos enquanto texto escrito sem perda de sentido, mesmo que parcialmente.

Palavras-chave: intermedialidade; histórias em quadrinhos; narrativa visual.

ARZACH E O TRIUNFO DA NARRATIVA GRÁFICA MUDA

Ciro Inácio Marcondes

Entre 1975 e 1976 o quadrinista Moebius (Jean Giraud) lançou, na revista *Métal Hurlant*, uma história que, pode-se dizer, revolucionaria as histórias em quadrinhos. Totalmente “silenciosa”, sem inferências gráficas a textos e sem falas, Arzach investia em um universo profundamente onírico e que realizava um aproveitamento máximo da imagem muda para desenvolver um sofisticado sistema de declinação icônica (variações em uma mesma “tonalidade” imagética). O efeito desta aproximação é um aprofundamento na artrologia geral (Groensteen), onde os requadros se metamorfoseiam uns nos outros a partir de um tema abstrato, algo parecido com o que Eisenstein sugeria para o cinema silencioso. Este rico vocabulário em quadrinhos, repleto de reprises (Lejeune) e deslizamentos gráficos, serve de suporte para pensarmos um desdobramento mais profundo na estrutura narrativa do medium: por que a história em quadrinhos muda se aproxima ainda mais da abstração e do poético? Procuraremos responder a esta questão traçando justamente um paralelo com uma etiologia própria do cinema silencioso. Partindo de um conceito de Barthes (ancoramento) e das ideias de Michel Chion, será possível entender o código verbal (falado no cinema e escrito nas HQs) como um vetor que impulsiona a forma narrativa para uma organização lógica, sintática, ordinativa. A ausência deste código produz um duplo efeito: por um lado potencializa a imagem enquanto significante aberto, polissêmico, e invade o mundo do sonho e do significado condensado. Por outro, permite que a imagem se manifeste enquanto poesia, investindo na metáfora e na metonímia, além de promover uma condensação do significado. No caso do cinema, a amplitude da tela favorece a fotogenia de Delluc; nos quadrinhos, esse fenômeno ganha suporte especialmente através da tressage (“trançado”) de Groensteen, quando os quadros desobedecem a uma ordem linear, conforme Arzach tão bem desenvolve.

Palavras-chave: Arzach; Moebius; cinema silencioso.

DEFININDO O HORROR EM UZUMAKI

Danilo Andrade Bittencourt

A narrativa visual dos quadrinhos engendra os mais diversos efeitos na recepção, entre eles, o medo. Desde a última década, a ficção de horror japonesa inspirou filmes de grande bilheteria e engatilhou a chegada, no Brasil, de diversos mangás associados ao gênero. Neste cenário, um dos títulos de maior relevância é o mangá Uzumaki, de Junji Ito, onde uma pequena cidade é assolada por uma maldição de espirais. No campo brasileiro de investigações sobre as histórias em quadrinhos, é sensível a carência de estudos sobre a narrativa gráfica de horror. Este artigo tem por objetivo a definição do horror em Uzumaki. Para isto, conduz uma descrição da configuração do horror no corpus empírico, definindo, a partir de sua estrutura narrativa, os principais elementos responsáveis pelo medo na esfera da recepção. Conduzida através de pesquisa bibliográfica e da análise de viés qualitativo, esta investigação faz uso dos sistemas conceituais de Thierry Groensteen acerca da estrutura das histórias em quadrinhos, além das análises de Noel Carroll e Julia Kristeva, entre outros, sobre o gênero horror. Entre as principais marcas a serviço do horror encontradas no mangá Uzumaki, podemos elencar o amplo uso de uma estética grotesca, marcada pela abjeção e pela maldição contagiosa, além do cenário imerso em uma atmosfera apocalíptica. Os resultados obtidos neste artigo devem servir de subsídio para análises posteriores e mais abrangentes acerca do fenômeno do mangá de horror.

Palavras-chave: horror; mangá; Uzumaki.

BIBLIOTECAS DE BABEL E DO SONHAR: DIÁLOGOS ENTRE HQS E LITERATURA PÓS-MODERNA

Diego Aparecido Alves Gomes Figueira

Este trabalho estabelece uma relação entre obras de literatura e histórias em quadrinhos que fazem usos diversificados da noção de intertextualidade. Entre as obras literárias, selecionamos textos de autores como Jorge Luís Borges, Júlio Cortázar, Umberto Eco e Ítalo Calvino; entre as HQs, selecionamos obras de Neil Gaiman, Alan Moore, Grant Morrison e Warren Ellis. Nos dois conjuntos de textos selecionados, predomina a colocação em primeiro plano do processo de produção e recepção da narrativa, às vezes de forma alegórica, como obras que fazem referência a outras obras (às vezes fictícias), metáforas da leitura e escrita (ou reescrita) da história, realidades paralelas com diferentes versões de personagens ou acontecimentos, metalinguagem, incorporação dos elementos paratextuais ao enredo da obra, entre outros procedimentos estéticos próprios da literatura classificada como pós-moderna e que se encontram também, por influência da cultura de massas, em outras linguagens como os quadrinhos, o cinema e a televisão. Nossa análise busca explorar essa semelhança de temas e procedimentos numa tentativa de situar a produção de histórias em quadrinhos dos autores selecionados no contexto da cultura de massas entre os anos de 1980 e 2010 devido à relevância que adquiriram entre o público e a crítica nesse período. Essas obras são ricas em metáforas para a leitura de quadrinhos, o surgimento e desaparecimento de publicações, personagens e autores, “parentesco” entre gêneros e estilos narrativos. Inseridas em enredos de aventura, fantasia e ficção científica, as práticas literárias do pós-modernismo tornam-se um produto cultural adaptado ao gosto do público da cultura de massas desse período. Para realizar essa análise, valemo-nos dos estudos sobre intertextualidade da Linguística Textual, como Koch (2007) e Adam (2011); sobre a literatura e a cultura pós-moderna, como Jameson (2001) e Connor (1992); além de contribuições da Análise do Discurso de orientação francesa, especialmente os trabalhos de Dominique Maingueneau.

Palavras-chave: intertextualidade; pós-modernismo; metaficção.

O RISO DOS DEUSES - UMA LEITURA DA CARNAVALIZAÇÃO EM LAERTE, KOFF E RUAS

Donizete Batista

Há diferentes linhas teóricas para a descrição dos efeitos de humor. As filiadas à Pragmática trouxeram para o quadro de análise os agentes envolvidos na enunciação. Um avanço, já que os modelos anteriores centravam-se basicamente nos elementos formais. Porém, as teorias pragmáticas ignoram os fatores históricos envolvidos no estabelecimento de sentidos. Para a Análise do Discurso (AD), a historicidade dos sujeitos e dos enunciados (as formações discursivas e o interdiscurso) são fundamentais para constituição e interpretação dos atos sociocomunicativos. A linguagem é entendida aqui como jogo entre duas tensões: de um lado, as forças centrípetas, que querem regularizar, domar e controlar os sentidos, e, de outro, as forças centrífugas, que fazem um intenso trabalho de corrosão dos sentidos instaurados. A linguagem também não é um jogo de intenções entre falantes esclarecidos. Ela é opaca de sentidos, é o lugar do equívoco, do embate. Os discursos podem ser agrupados em dois grandes conjuntos: os parafrásticos – que estabelecem um vínculo de obediência e respeito aos discursos hegemônicos – e os polissêmicos, que ousam criar novos sentidos, destronando os discursos monologizantes. Essa face conflitante da linguagem foi definida pelo Círculo de Bakhtin como um dos componentes do dialogismo, principal motor do ato enunciativo. Depreende-se daí o conceito de carnavalização, teoria que guiará a análise das tiras em que Deus é um personagem. Os textos de Laerte, Koff e Ruas apresentam variadas interpretações desse personagem raptado dos discursos religiosos. O objetivo é demonstrar em que medida o rebaixamento, a alegoria, a paródia e o grotesco estão envolvidos na recriação do personagem Deus. Dessa forma, pretende-se provar como a interpretação do humor precisa, necessariamente, de uma ancoragem que ultrapasse as estruturas formais dos enunciados, integrando o interior com o exterior.

Palavras-chave: Análise do Discurso; dialogismo; carnavalização.

A NOÇÃO DE FIDELIDADE NA TRADUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Érico Gonçalves de Assis

Trata-se, neste artigo, de discutir a noção de fidelidade no escopo da tradução de histórias em quadrinhos. Os postulados teóricos dos Estudos da Tradução sobre fidelidade geralmente remetem a características do texto literário, no qual a parcela não-linguística é muitas vezes considerada como paratexto anexo ou adendo ao dito “texto principal” (o material linguístico). As HQs apresentam um certo número de características que as singularizam como modalidade de expressão, levando a uma concepção mais ampla de texto. O processo de leitura de quadrinhos, com vistas à apreensão cognitiva, implica acordos interpretativos diferentes daquele inerentes apenas à língua escrita – incorrem neste processo todas as articulações da página de HQ, como as articulações entre desenhos e material linguístico, entre os quadros, entre desenhos e tipografia e outras. Os elementos dos quadrinhos aqui tratados remetem aos postulados de Groensteen (1999). A respeito da fidelidade em tradução, a consulta principal é aos autores Berman (2013), Guidere (2010) e Aubert (1993). Sobre a tradução dos quadrinhos, consideramos os apontamentos de Zanettin (2008), Rota (2008) e Yuste Frías (2011). Com base em noções de fidelidade – apoiada em exemplos de quadrinhos traduzidos com variados graus de relação com o texto-fonte –, busca-se discutir as instâncias de fidelidade ao texto de partida, fidelidade ao leitor do texto de chegada e fidelidade ao(s) autor(es) do texto base nas seguintes modalidades: fidelidade de material linguístico, fidelidade dos desenhos, fidelidade da spatio-topie, fidelidade da tipografia e fidelidade do formato gráfico.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; tradução; fidelidade.

AS EXPRESSÕES DE LUTO EM THE WALKING DEAD: POR UMA COMPREENSÃO DA MORTE NA NARRATIVA DA HQ

Fábio Caim

Sandra Febbe

O expressivo sucesso da HQ “The Walking Dead”, capitaneada pela retomada saudosista e filosófica das narrativas de zumbi (que podem ser encontradas em diferentes mídias como: TV, Cinema, HQ, Livros, Brinquedos, Games etc), nos fez indagar de que forma a morte, como elemento relevante e estruturante na narrativa desta história em quadrinhos, é utilizada na construção do enredo e de que maneira o eterno luto, já que conviver com os mortos-vivos faz com que o pesar não se encerre, se configura como cenário e temática das atuações e interações entre as personagens. Para tanto, teremos como objeto de análise a coletânea “The Walking Dead Compendium Two” (2012), que compila as HQs norte-americanas publicadas entre os números 49 a 96 (45 edições). O Compendium Two será usado porque nos interessa a relação das personagens com a morte e não o desenvolvimento das origens da série; queremos investigar como o luto afeta as personagens e conduz a narrativa. Para a compreensão do luto, como conceito psicanalítico, trabalharemos principalmente com base no livro “Luto e Melancolia”, de Freud, além de outras obras de autores da mesma área, além disso, o conceito será discutido a partir de sua inserção e configuração na narrativa. Por sua vez, para uma maior profundidade no estudo da linguagem da história em quadrinhos, usaremos as premissas da Semiótica de extração peirceana com o objetivo de entender as relações entre imagem e texto, a fim de desvendar os meandros interpretativos da trama sónica da HQ, tendo como eixo a questão do luto na construção do enredo e nas interações entre as personagens, conforme explicitado anteriormente.

Palavras-chave: The Walking Dead; narrativa; luto.

HQs COMO ARTEFATOS MULTIMODAIS COMPLEXOS: POR UMA DESCRIÇÃO SISTEMÁTICA DE QUADRINHOS

Francisco O. Dourado Veloso

Esta apresentação baseia-se em resultados parciais de dois projetos de pesquisa que buscam compreender o processo de semiótica em HQs a partir de uma abordagem sistêmico-funcional. O primeiro projeto tem desenvolvido um sistema para a anotação e descrição do layout de página, que é tratada como um hyperframe (GROENSTEEN, 2007), a página como primeira unidade onde os demais elementos serão inseridos, tais como quadros, recordatórios e elementos linguísticos. O segundo projeto propõe um estudo diacrônico dos recursos semióticos utilizados em HQs a partir de um esquema de anotação que possibilita a decomposição e anotação dos recursos semióticos (BATEMAN, 2011) utilizados em HQs, estabelecendo uma metodologia sistemática para análise e interpretação de dados em HQs. Resultados preliminares demonstram que os esquemas de anotação permitem a organização e estudo de HQs como um corpus linguístico multimodal, que permite a análise tanto de aspectos linguísticos quanto pictóricos. Análise diacrônica de um corpus de HQs publicadas entre os anos de 1930, 1940, 1950 e 1960, comparado com HQs contemporâneas, revela mudanças no emprego de recursos semióticos utilizados para a construção da narrativa, tais como no uso da língua, na relação entre língua e elementos pictóricos. Ambos os projetos buscam contribuir para o desenvolvimento de metodologias que permitam o estudo e discussão de HQs com base empírica de dados, para aprofundar a compreensão de HQs como meio de comunicação e fortalecer a área de estudos em HQs como elemento importante na indústria cultural. Bateman, J. A. (2011). The decomposability of semiotic modes. IN: K.L. O'Halloran and B.A. Smith (eds.), Multimodal Studies: Multiple Approaches and Domains, Routledge Studies in Multimodality. London: Routledge, pp. 17-38. Groensteen, Thierry. (2007). The system of comics. Jackson, MI: University Press of Mississippi.

Palavras-chave: Linguística Sistêmico-Funcional; multimodalidade; humanidades digitais.

TRADUÇÃO DE HUMOR EM QUADRINHOS: ANÁLISE DO CASO CYANIDE & HAPPINESS

Gabriela Cristina Teixeira Netto do Nascimento

Érico Gonçalves de Assis

A webcomic Cyanide & Happiness, do quarteto Dave McElfatrick, Ron DenBleyker, Kris Wilson e Matt Melvin, foi publicada pela primeira vez em versão impressa em português nas coletâneas Cianeto & Felicidade e Sorvete & Depressão, ambas lançadas em 2015 pela editora LeYa. As tiras são marcadas pelo humor negro ou de baixo calão, assim como por trocadilhos. O último aspecto, em especial, representa dificuldade particular para as traduções: não apenas devido a jogos de palavras que tendem a funcionar apenas no idioma original (inglês), mas também por jogos entre duplos sentidos de palavras e as imagens com as quais estas palavras interagem. O artigo aborda a teorização sobre gatilhos de humor (MOREALL, 2013) e a consideração da tradução dos quadrinhos como “tradução subordinada” (MAYORAL, KELLY e GALLARDO, 1998). A seguir, busca-se combinar propostas de estratégias de tradução de humor (ROSAS, 2002) – tradução literal, tradução funcional e transcrição – e de estratégias de tradução de quadrinhos (KAINDL, 1999) – repetitio, adiectio, transmutatio, substitutio e deletio – para empreender uma comparação entre as edições norte-americanas e brasileiras dos dois volumes de Cyanide & Happiness. O artigo também beneficia-se do acesso ao processo de decisão tradutória e editorial das edições brasileiras, dado que um dos autores foi o tradutor das duas obras.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; tradução; humor.

CONFLUÊNCIA DA FORQUILHA: DISTANCIAMENTO ENTRE TEXTO E IMAGEM PARA UMA CONVERGÊNCIA EFETIVA

Guilherme Silveira

Esta pesquisa pretende refletir sobre a narrativa da história em quadrinhos “A Confluência da Forquilha”, de Lourenço Mutarelli. O autor, que teve uma produção quadrinística intensa durante a década de noventa, sendo um dos precursores do romance gráfico no Brasil, teve sua estreia com o aclamado “Transubstanciação” (1991), seguido de “Desgraçados” (1992) e o complexo “Eu te amo, Lucimar” (1994). Após esses três trabalhos, o autor cria o que considera ser seu trabalho mais estranho, lançando em 1996 o álbum que aqui será foco de análise: “A Confluência da Forquilha”. Esses quatro primeiros álbuns fazem parte de uma mesma fase do autor, mantendo várias semelhanças quanto aos temas pesados e incômodos, a caracterização suja e deformada das personagens e o caráter grotesco e pessimista das narrativas. Ainda assim, essas mesmas obras mantêm características muito próprias, com qualidades intrínsecas a cada uma delas, o que possibilita análises cuidadosas para compreendermos melhor o trabalho desse autor. Dessa maneira, o que se pretende neste trabalho de análise é evidenciar os aspectos únicos de “A Confluência da Forquilha”, em que se destaca o trabalho texto-imagem. Aqui vemos um Mutarelli que se aproxima da linguagem literária, não somente na quantidade de narração externa, mas também pelas questões referentes ao ponto de vista e à temporalidade da narrativa que tanto dizem respeito à literatura. Assim, num primeiro momento vemos um afastamento da dinâmica tradicional dos quadrinhos e um claro caminhar ao que pode ser chamado de “romance ilustrado”, mas nesse distanciamento entre texto e imagem, nessa investida em novas tensões que nem sempre são exemplo de preocupação em narrativas em quadrinhos, Lourenço Mutarelli cria completa dependência entre todos os elementos da obra, que se somam e complementam para criar sentidos complexos. Uma narrativas que frustra qualquer leitura redutora e se mostra recheada de sutilezas.

Palavras-chave: Lourenço Mutarelli; A Confluência da Forquilha; narrativa visual.

O ROSTO DA ANARQUIA - DISCURSO POLÍTICO EM V DE VINGANÇA

Isa Ferreira Lima

Como principal objeto deste estudo, temos a obra em quadrinhos V de Vingança (1988, Alan Moore e David Lloyd), a partir da qual surge uma reflexão sobre a máscara enquanto lugar de enunciação do sujeito anarquista. Recorrendo a leituras de Courtine e Foucault, principalmente de suas discussões política e governamentalidade, e a Milanez para compreender a potência do corpo enquanto superfície enunciativa, busca-se perceber como o corpo do sujeito anárquico se desdobra por intermédio da máscara e analisar este artefato enquanto signo político dentro e fora do universo da narrativa. A máscara encobre os rostos reais, mas aparece enquanto o próprio rosto. Se o rosto é o lugar da identidade, o uso massivo da máscara impede que cada um se diferencie de outrem, e, numa visão quimérica, muitos corpos passam a ter um único rosto. Apenas sob esse regimento de igualdade seria permitido aos sujeitos exercerem suas individualidades de maneira irrestrita. O corpo do Estado, por outro lado, está esfacelado, e a cada parte são designadas funções a partir da cabeça. O estudo ancora-se em imagens – no desenho, na materialidade visual. As imagens, suas (re)aparições e a composição dos quadros serão analisadas a partir de um viés analítico-discursivo, sempre convergindo para o corpo, para o rosto. Conceitos como Repetição e Materialidade Repetível, Enunciado e Efeito de Sentido serão trazidos para construir um apoio sólido. A hipótese é de que a máscara, o objeto em foco, ampara o surgimento de uma rede enunciativa, numa narrativa ficcional distópica e altamente politizada, cujo conteúdo articula a anarquia enquanto resistência possível frente a um sistema de poderes vigente.

Palavras-chave: máscara; anarquismo; discurso político.

REALIDADE E FICÇÃO EM O ETERNAUTA

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

O Eternauta é uma história em quadrinhos argentina de ficção científica considerada por muitos como uma das melhores de todos os tempos e certamente uma das mais importantes da HQ argentina. Nela, o roteirista Héctor Oesterheld e o desenhista Solano López narram uma invasão alienígena na capital portenha. A obra teve uma primeira versão, lançada originalmente de forma seriada em 1957 na revista Hora Cero, edita pelo próprio Oesterheld. Em 1969, uma segunda versão da mesma trama foi publicada na revista Gente, agora com desenhos de Alberto Breccia. Enfim, em 1976 foi publicada a segunda parte da trama, com desenhos de López e texto de Oesterheld, que não chegou a ver o resultado impresso, uma vez que foi sequestrado e morto pela ditadura. Um dos aspectos revolucionários da obra foi o fato do roteirista ter se colocado dentro dela, primeiro como ouvinte-narrador e posteriormente como personagem que participa das ações narradas. Este recurso, e outros, quebram a separação entre realidade e ficção de modo que o leitor veja a trama não como fruto da imaginação dos artistas, mas como algo que pode acontecer. Este artigo analisa a obra O Eternauta do ponto de vista das estratégias narrativas de verossimilhança adotadas por Oesterheld e seu impacto sobre o leitor.

Palavras-chave: Eternauta; Oesterheld; realidade e ficção.

“BREAKING THE FOURTH PANEL”: LINIERS, COMICS JOURNALISM, AND METAFICTION

Jeff Williams

This paper analyzes the comics interviews of Liniers and demonstrates their importance in the study of journalistic comics. Comics journalism has attracted academic attention over the last ten years. Most of the focus has been on investigative reporting and war correspondence with the majority of scholarship centering on Joe Sacco’s works and, to a lesser extent, on those by Guy Delisle, Joe Kubert and Ted Rall. However, journalism is not limited to investigative reporting and front line coverage. There are more “mundane” aspects of the world covered under journalism and one area involves celebrity interviews. Ricardo Liniers, Siri or Liniers, is primarily known for his daily syndicated strip, Macanudo, New Yorker covers, and other strips. It is not widely known that he also published a few drawn interviews with celebrities. These comics interviews are a valuable contribution to the study of journalistic comics. These interviews broaden the definition of journalism and are striking examples of new journalism in comics where the journalist is an active participant in the story. Liniers’ work adds an additional layer in incorporating fictional structures and elements of metafiction, parody, and a type of playfulness not common in other journalistic comics. His works break the fourth panel, to borrow a theatrical term in that he directly addresses the reader and portrays himself as a rabbit wearing glasses thereby bringing a surreal element to the genre.

Keywords: Liniers; comics journalism; Literary Analysis.

CADEIAS REFERENCIAIS EM MAUS, HQ DE VLADEK SPIEGELMAN

Julia Pupolin Antonio

A agenda de estudos da Linguística Textual hoje contempla uma virada no campo da referenciação, na qual se procura estudar corpus que tratem da imbricação do verbal com o não verbal, como, por exemplo, as Histórias em Quadrinhos (HQ). Quando observamos os trabalhos publicados sobre o gênero HQ, vemos que ainda podemos explorar melhor o conceito de multimodalidade e hipergênero no gênero em questão. Além disso, aliamos essa análise à teoria da referenciação, pois vemos que essa pode ser de grande valia ao estudar os referentes visuais que compõem o corpus, que julgamos ser de grande valor para uma pesquisa mais completa e rica. A questão aqui proposta é: como são (re)construídos e mantidos os objetos de discurso na HQ? E ainda, qual o papel dos objetos de discurso, nos processos de categorização e recategorização, no estabelecimento da crítica social na HQ? Sendo assim, esse trabalho procura analisar o processo de construção e reconstrução do objeto de discurso Vladek Spiegelman na HQ Maus, tendo em vista os referentes textuais com que é referenciado e, também, observar o processo anafórico dos referentes visuais. Para este trabalho utilizamos os estudos de Mondada e Dubois (2003), Koch (2004, 2005, 2006), Cavalcante (2003), Marcuschi (2007) e Ramos (2010).

Palavras-chave: Linguística Textual; referenciação; multimodalidades.

DISCUTINDO A RELAÇÃO: IMAGEM E TEXTO NA TRADUÇÃO DO CAOS SEMIÓTICO DE WATCHMEN

Kátia Regina Vighy Hanna

O entrelaçamento de três narrativas é uma das marcas registradas de Watchmen, minissérie lançada nos EUA em 1986, com roteiro Alan Moore, arte de Dave Gibbons e cores de John Higgins. Em seus doze capítulos, posteriormente reunidos em um único volume com o rótulo de graphic novel, o leitor transita entre o presente, o passado e o tempo fictício do gibi Contos do Cargueiro Negro conduzido por uma hábil arquitetura narrativa. De acordo com Silva (1995), a multiplicidade e a variedade de focos narrativos são algumas das características das graphic novels surgidas na década de 1980 e instauram o que denominou de caos semiótico na linguagem dos quadrinhos. Carneiro (2006), por sua vez, observa que em Watchmen não há marcadores sinalizando a passagem de uma narrativa a outra e que a mudança ocorre por nexos temáticos. Partindo disso, esta comunicação demonstra que os pontos de contato entre as narrativas concretizam-se na relação entre imagem e texto e analisa como as edições brasileiras da Abril (1988 e 1999), Via Lettera (2005-2006) e Panini (2011) traduziram essas interseções temáticas. O estudo demonstra que a interação imagem-texto também sinaliza eventos simultâneos, além de apresentar diferentes níveis de complexidade semântica. O suporte teórico deste trabalho vem dos estudos de viés semiótico, tanto no campo das histórias em quadrinhos (MCCLLOUD, 1993; CAGNIN, 1975; GIBBONS e VARNUM, 2007; VAN NESS, 2010) quanto no da tradução (KAINDL, 1999; CELLOTI, 2008).

Palavras-chave: texto; imagem; tradução.

O ETHOS DISCURSIVO AMERICANO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO CAPITÃO AMÉRICA

Larissa Tamborindenguy Becko

Carina Dalsoto

Dentro das teorias relacionadas a discurso e representação, um conceito muito importante é o ethos, que – segundo Maingueneau – é capaz de articular corpo e discurso não somente da oposição entre o oral e o escrito, mas também considerando o imagético e o escrito ou o oral e o imagético. Por meio das histórias em quadrinhos, é possível compreender não somente um fato histórico, mas perceber sua reflexão na sociedade. Knowles explica que os super-heróis adquirem grande popularidade em épocas de estresse nacional. Em relação aos gibis de super-heróis americanos, faz-se fundamental analisar esse produto cultural, a fim de verificar como o discurso político e social está inserido, frente a acontecimentos e situações reais. Considerando que a história do Capitão América tem muito a ver com a própria história dos Estados Unidos, foram analisadas três capas de histórias em quadrinhos do personagem, de diferentes épocas (1941, 1971 e 2006), com o objetivo de identificar elementos construtivos do discurso adotado pelos editores, roteiristas e desenhistas. Por meio da análise das capas, foi possível perceber a existência de um discurso que fala muito sobre os próprios norte-americanos – mostrando suas ideologias e os sentimentos aflorados de acordo com fatos reais de períodos diferentes de sua história.

Palavras-chave: ethos discursivo; Capitão América; Estados Unidos.

O TEXTO CHÁRGICO SOB O OLHAR DA LINGUÍSTICA DO TEXTO

Maria Cristina de Moraes Taffarello

A leitura de gêneros multimodais exige, particularmente, a descrição dos elementos verbais e visuais, a saber, os signos icônicos, que remetem à analogia com o real, os signos plásticos (cor, textura, forma) e os de contorno (balões, por exemplo). E, como acontece com os textos escritos e orais, parece lançar mão dos mesmos elementos teóricos para o processo de produção de sentido. Além disso, a articulação entre os diferentes dados sígnicos pode ser verbalizada sem que haja necessidade de hierarquizá-los. O tipo particular de texto chágico que constitui nosso corpus é um gênero multimodal subtipo do hipergênero História em Quadrinhos (HQ). A proposta central da comunicação é, ao mesmo tempo, um desafio: demonstrar que o arcabouço teórico da Linguística do Texto pode ser produtivo na análise de tais gêneros multimodais escritos. Ramos (2010), ao aproximar dois gêneros narrativos de HQ, a tira cômica e a piada, mostrando que a distinção elementar entre eles reside particularmente na imagem, facilitou nossa investida analítica. Sendo um gênero cômico, sua temática se atrela ao humor, uma de suas características mais relevantes. Dessa forma, será também de grande serventia para a análise de nossos textos de humor a descrição semântica dos componentes de uma piada empreendida por Raskin (1987), conhecida por Teoria de Script Semântico de Humor.

Palavras-chave: multimodalidade; gênero chágico; script.

A (DES)CONSTRUÇÃO DE FACE E A CONDIÇÃO FEMININA EM TIRAS CÔMICAS: AS MULHERES DE QUINO

Maria da Penha Pereira Lins

Mônica Lopes Smiderle de Oliveira

Rivaldo Capistrano de Souza Júnior

O gênero quadrinhos, no geral, e tiras cômicas, mais especificamente, podem ser definidos como uma modalidade de texto em que o apoio entre o elemento linguístico e o elemento visual é essencial, no sentido de representar uma situação interativa, em que problemas sociais e estratificação de estereótipos são repetidos e cristalizados. Como, em geral, as tiras cômicas veiculam intenções humorísticas, acreditamos que as situações ali encenadas estão postas a serviço de promover uma crítica social, a partir de um ato de fala irônico. É nessa direção que este trabalho toma como objetivo principal focalizar a crítica aos diferentes papéis exercidos pela mulher na sociedade, a partir das interações entre personagens nas tiras de Quino. Deste modo, será analisada a crítica à atuação das mulheres que atuam nas tiras que têm como protagonista a personagem Mafalda. São elas, principalmente: Mafalda, a politicamente engajada; a professora, a alienada; Susanita, a de intenções burguesas; Liberdade, a libertária; Mamãe, a doméstica. Para tal estudo, lançamos mão de noções da Pragmática, tais quais e principalmente a noção de ato de fala irônico e de polidez linguística, com o auxílio de Austin (1962), Searle (2002), Grice ([1975] 1982), Goffman (1985) e Brown e Levinson (1987). Assim, será possível ensaiar um mapeamento sobre o pensamento crítica de Quino em relação aos papéis que a mulher precisa exercer na sociedade.

Palavras-chave: ironia; face; humor.

ORLANDELI E SUA PRODUÇÃO DE TIRAS: ENTRE O TRADICIONAL E A INOVAÇÃO

Maria Isabel Borges

Esmeri Malagute Pereira

A tira é um dos gêneros discursivos pertencentes ao hipergênero “quadrinhos”. De acordo com Ramos (2014; 2011; 2010), a tira cômica, dentre os vários desdobramentos possíveis, é um gênero que se consagrou, em particular, nos jornais impressos, à medida que o formato retangular, uma disposição da sequência narrativa na linha horizontal, foi impondo-se como um padrão. Instituído pelos “syndicates”, sindicatos norte-americanos de distribuição de textos de entretenimento, desde o início do século XX, tal padrão nos permite propor uma distinção entre a tira cômica tradicional e a inovadora. Ao lado desse padrão, observamos a ampliação da disposição da sequência narrativa em duas linhas – a tira dupla ou de dois andares, como define Ramos (2011) – que, para nós, já se trata de uma inovação. Nossa proposta de distinção é colocada à prova quando analisamos as tiras do cartunista Orlandeli como objeto de estudo: “(Sic)”, as aventuras do personagem fixo Grump e a sua mais recente criação, “O mundo de Yang”. Esta, segundo o próprio quadrinista, segue um modelo de “tira de jornal”. De um modo geral, é possível, de um lado, o agrupamento das tiras cômicas em torno de uma padronização e, de outro, a fuga desse padrão em busca de rupturas que possibilitem a experimentação de outras disposições. Além dos estudos sobre a linguagem dos quadrinhos (CAGNIN, 2015; RAMA, VERGUEIRO, 2004; RAMOS, 2007; 2010; 2011; VERGUEIRO, RAMOS, 2009), a proposta de alargamento do formato das tiras, segundo Ramos (2014), é nosso principal ponto de partida.

Palavras-chave: linguagem dos quadrinhos; tira cômica; Orlandeli.

TRANSIÇÕES NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: SOBRE RITMO E ENGAJAMENTO

Mariana de Souza Coutinho

O trabalho parte da análise da adaptação do filme Django Livre (2012) para as histórias em quadrinhos para propor uma abordagem desse movimento de tradução intersemiótica. As análises utilizam como metodologia a Semiótica Tensiva, iniciada por Claude Zilberberg e Jacques Fontanille. Além de analisar as especificidades da linguagem das histórias em quadrinhos em comparação com o cinema, o estudo volta seu olhar para o ritmo de leitura e para os modos de engajamento que essa linguagem suscita. O objetivo específico é fazer uma aproximação da tipologia das transições entre quadros apresentada por Scott McCloud (1995) com as modulações descritas pela abordagem tensiva. Nessa linha, pensamos no conceito de catálise, descrito por Greimas (2008), como o preenchimento de lacunas de um texto, estipulando na tipologia de McCloud aquelas transições que exigem mais ou menos engajamento do leitor. Com isso, propomos uma gradação dessas transições que vai da que exige um maior preenchimento de lacunas por parte do enunciatário (o leitor previsto pelo texto) até a que exige menos, associando essa demanda ao andamento do texto. Nossa proposta busca unir as características textuais das histórias em quadrinhos aos novos conceitos propostos pela abordagem tensiva no âmbito do sensível, do ritmo e da percepção. O estudo propõe, assim, uma abordagem que dinamiza as transições e permite uma análise rítmica das estratégias empregadas pelo enunciador dos quadrinhos.

Palavras-chave: linguagem; transições; ritmo.

QUEM LER POR ÚLTIMO LERÁ MELHOR: MANIFESTAÇÕES DA PARÓDIA E DA SÁTIRA NA FORMAÇÃO DE SENTIDO DE “THE BOYS”

Marina Pôrto Almeida

Através da observação de semelhanças, diferenças e conceituações equivocadas a respeito da definição e do uso da paródia e da sátira em manifestações artísticas diversas, o seguinte trabalho procurará analisar a relação entre ambas e a forma como irão se manifestar juntamente com a linguagem da nona arte na série de quadrinhos “The Boys” do escritor escocês Garth Ennis, com ilustração de Darick Robertson. A série, lançada entre 2006 e 2008, traz em seu conteúdo a história de super-heróis arrogantes e prepotentes, claramente carregados de elementos que remetem a heróis icônicos do universo dos quadrinhos, que agirão como opressores em nossa realidade e precisarão ser contralados por um grupo de justiceiros conhecidos como “The Boys”. O artigo irá analisar como a paródia e a sátira, através de aspectos textuais e visuais, trabalharão em seu processo de criação de sentido inverso ou alternativo com o objetivo de problematizar a indústria de quadrinhos de super- heróis, seus costumes, posicionamentos sociais e políticos, valores éticos e morais, e seus elementos mais característicos e pertinentes, bem como possivelmente homenagear a mitologia dos quadrinhos de super-heróis. Por fim, o artigo esclarecerá as possíveis diferenças entre uma paródia e sátira na linguagem dos quadrinhos, como suas possíveis definições funcionariam nessa comunicação e como ambas podem estar inseridas e representadas em uma mesma obra.

Palavras-chave: paródia; sátira; The Boys.

O FOTÓGRAFO: QUADRINHOS E FOTOGRAFIA EM LINGUAGEM HÍBRIDA

Monique dos Santos Nascimento

A obra O Fotógrafo, de Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert e Frédéric Lemercier, é um relato pessoal da viagem de Lefèvre ao Afeganistão em 1986, com o intuito de acompanhar o trabalho de uma equipe dos Médicos Sem Fronteiras no país e revelar a situação do povo afegão em meio à invasão soviética. O fotojornalista passou três meses com o grupo de médicos, sendo guiado por uma caravana de mujahidin, os combatentes afegãos, passando por trilhas nas montanhas da região, onde o ar é rarefeito, e por planaltos onde caravanas eram metralhadas pelas forças soviéticas. Quase todo o trajeto foi feito a pé, carregando os medicamentos e equipamentos no lombo de burros e cavalos. O resultado dessa viagem gerou cerca de quatro mil fotos e, anos mais tarde, os três volumes de O Fotógrafo, obra que mescla as fotografias em preto e branco de Lefèvre, aos quadrinhos de Guibert, com cores e diagramação de Lemercier. Apesar da mistura de ilustrações e fotografias não ser um artifício inédito na nona arte, a obra integra ambos com um notável equilíbrio, servindo não apenas como recurso estilístico, mas como elemento narrativo. O artigo pretende observar o efeito desse hibridismo na obra e outras formas de conexão entre narrativas e fotografia, utilizando como base teórica Paim (2003). Para abordar a linguagem dos quadrinhos e suas potencialidades, serão utilizados McCloud (1995) e Eisner (1989). Por fim, para analisar as fotografias e suas características, serão usados conceitos de Barthes (1984) e Dubois (1994).

Palavras-chave: quadrinhos; fotografia; linguagem.

TIRAS DE HOMENAGEM: UM GÊNERO?

Paulo Ramos

Os estudos sobre histórias em quadrinhos tendem a priorizar dois dos gêneros das tiras: as cômicas, por serem as mais conhecidas e publicadas; as seriadas ou de aventura, por terem um histórico relevante na trajetória de consolidação dessa forma de arte, em particular nos Estados Unidos. Ramos (2009, 2011, 2014) aponta duas outras possibilidades: as tiras cômicas seriadas, um híbrido de cômicas e seriadas, e as livres, produções sem humor que podem ter como marcas uma temática aberta, a possibilidade de leitura aberta e a experimentação gráfica. Partindo desse olhar teórico, esta comunicação procura ampliar o rol de gêneros possíveis, apontando uma quinta possibilidade: as tiras de homenagem. Defende-se a ideia de que esse caso configure um gênero. Menos recorrente, ele tende a ser utilizado em momentos específicos, mantendo um diálogo com alguma data, fato trágico ou morte. A série regular é suspensa e, no lugar, cede espaço para uma homenagem gráfica ao tema. A construção textual não precisaria ser necessariamente narrativa, podendo se valer de outros tipos textuais também, como o descritivo ou o argumentativo. Essas marcas poderiam ser indicadas como elementos norteadores do gênero. A exposição irá tomar como base exemplos de histórias brasileiras e de outros países que se enquadram nessas regularidades propostas, de modo a fundamentar o ponto de vista defendido nesta comunicação.

Palavras-chave: tiras; tiras de homenagem; gênero.

PASSEANDO PELA CENA: A TRANSIÇÃO ASPECTO A ASPECTO COMO SILENCIAMENTO DO TEMPO

Pedro José Arruda Brandão

O presente estudo refere-se à relação da narrativa das histórias em quadrinhos com o silêncio, integrante em toda e qualquer forma de comunicação humana, segundo a produção teórica de Eni Orlandi Puccinelli. O silêncio, apesar de pouco explorado nos estudos de Linguagem, está sempre presente na produção linguística, seja audiovisual, teatral, musical, literária e quadrinística. Analisando as diversas transições narrativas no âmbito das histórias em quadrinhos exploradas pelo teórico e quadrinista estadunidense Scott McCloud (momento a momento, ação a ação, tema a tema, cena a cena, aspecto a aspecto e non-sequitur), este artigo procura trazer à tona as formas como o silêncio interage com a narrativa das HQs (nos seus espectros de silêncio fundante e silêncio constitutivo). Especificamente, o trabalho teórico procura mostrar a transição aspecto a aspecto, descrita por McCloud como uma espécie de passeio da “câmera” ou “mostrador”, conceito desenvolvido por Groensteen, por uma cena dentro da história. O trabalho demonstra que a transição aspecto a aspecto é, em suma, uma estratégia silenciadora do tempo dentro da narrativa da HQ, uma interrupção temporal para que o leitor, parte integrante do processo significativo da história, veja determinando momento da narrativa não como uma sequência de fatos, mas como uma única situação. Além de McCloud, Orlandi e Groensteen, iremos utilizar da teoria elaborada por outros autores, tais como Paulo Ramos, Álvaro de Moya, Sônia Luyten, Moacyr Cirne, Antônio Luiz Cagnin, dentre outros.

Palavras-chave: quadrinhos; silêncio; linguagem.

O PROCESSO DE REFERENCIAÇÃO E A CONSTRUÇÃO DO HUMOR EM TIRAS CÔMICAS DA PERSONAGEM MARLY, DE MILSON HENRIQUES

Priscila Guimarães Pinto

Esta pesquisa objetiva investigar o processo de (re)construção de referentes (objetos discursivo-cognitivos) no gênero textual tiras cômicas, além de observar a função do processo referencial para a produção do humor nesse gênero. Para tanto, busca referencial teórico e metodológico nos estudos do texto em perspectiva sociocognitiva e interacional (CAVALCANTE, 2010, 2011, 2012; CUSTÓDIO FILHO, 2011; KOCH, 2004, 2008; KOCH & ELIAS, 2013; MONDADA & DUBOIS, 2003; RAMOS, 2007, 2012, entre outros autores). Com isso, adotando essa perspectiva, entende-se o processo de referenciação como sendo uma atividade discursiva que permite os sujeitos operarem intersubjetivamente sobre a realidade a fim de (re)construírem os referentes presentes em um enunciado. Ademais, o texto é compreendido como sendo multimodal, ou seja, para se interpretá-lo, tanto o conteúdo, quanto a forma de estruturação devem ser igualmente relevantes. Logo, os recursos imagéticos presentes nos textos são passíveis de serem analisados à luz da Linguística Textual, assim como os aspectos verbais. Dessa maneira, o corpus que compõe este trabalho é constituído por tiras cômicas da personagem Marly, criação do cartunista Milson Henriques, que foram coletadas do Jornal A Gazeta. A análise do corpus permite evidenciar que 1) os referentes são introduzidos, evocados, modificados na e pela imbricação verbal/imagético; 2) os referentes, ao serem recategorizados, contribuem de maneira fundamental para a deflagração do humor nas tiras de Milson Henriques.

Palavras-chave: referenciação; humor; tiras cômicas.

CARLOS ZÉFIRO E AS AVENTURAS DO ADVOGADO SÉRGIO: UM ESTUDO SOBRE A CONSTRUÇÃO NARRATIVA NA SÉRIE “MEMÓRIAS DE UM ‘BOM’ ADVOGADO”

Rafael Santos Degenring Fernandes Nazareth

Carlos Zéfiro foi o expoente maior de um “gênero” de histórias em quadrinhos que floresceu no Brasil nos anos 1950, teve seu auge na década de 1960 e praticamente desapareceu durante os anos 1970. Estamos falando das revistinhas de sacanagem, também conhecidas por catecismos - livrinhos de narrativas sexuais, em formato 1/4 de ofício e com, no geral, 32 páginas. Sua relevância passa pela sua profícua produção: apesar de haver discordância em relação ao número de histórias criadas, estima-se que ele tenha assinado mais de 300. Dentro da obra de Carlos Zéfiro, a série “Memórias de um ‘bom’ advogado” ocupa uma posição de especial destaque. Esta afirmativa se deve ao fato de esta ser a única série que conhecemos com pelo menos um mesmo protagonista em diferentes histórias. Normalmente, os quadrinhos de Zéfiro se restringem a histórias únicas (fechadas em si mesmas), ou que se desenrolam por, no máximo, duas revistinhas. Tendo isso em vista, nos propomos a realizar uma análise da construção narrativa zefiriana na série citada, enfocando seu personagem principal a partir da reflexão simmeliana da aventura. Para tanto, este estudo se fundamentou em uma metodologia de base estrutural, se apoiando na realização de uma tipografia de certos elementos: voz narrativa, falas, cortes e planos.

Palavras-chave: Carlos Zéfiro; construção narrativa; aventura.

ENTRE O FACTUAL E O FICCIONAL: UM ESTUDO DO JORNALISMO EM QUADRINHOS COMO TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

Raiane Nogueira Gama

Este trabalho tem por objetivo traçar uma linha evolutiva do jornalismo em quadrinhos (JQ), prática iniciada na década de 90 e que vem ganhando espaço no Brasil e no exterior. Tomamos como precursor o jornalista e ilustrador maltês radicado nos Estados Unidos Joe Sacco, criador do termo, que retratou situações de guerra no Oriente Médio e nos Bálcãs em livros-reportagens em quadrinhos (cf. PAIM, 2011; SOUZA JÚNIOR, 2010). Ancoramo-nos na metodologia proposta pela semiótica francesa para sistematizar a transposição da linguagem jornalística para a linguagem da arte sequencial. Tal movimento é definido pela teoria como uma tradução intersemiótica, conceito introduzido por Roman Jakobson (1969) e desenvolvido em bases peirceanas por Julio Plaza (2003), que, com a semiótica greimasiana, ganha novos desdobramentos. Nesta perspectiva, interessa, além de caracterizar os principais elementos de uma tradução, mapear as possíveis coerções de gênero a ela associadas, assim como os efeitos de sentido dela decorrentes. Assim, partimos da hipótese de que o jornalismo em quadrinhos busca construir um simulacro de aproximação ao discurso jornalístico tradicional, com a preservação de determinadas estratégias da primeira enunciação. Essa manutenção se faz necessária para a criação de um efeito de sentido de credibilidade em relação às informações veiculadas, conteúdos factuais, histórias verídicas e não ficcionais. Procuramos verificar que estratégias da linguagem jornalística são adaptadas aos quadrinhos e que efeitos de sentido resultam dessa transposição. Para tanto, iniciaremos a pesquisa por uma descrição e uma teorização do trabalho pioneiro de Sacco. Posteriormente, nos aprofundaremos na análise de um corpus secundário, formado por outras apropriações, feitas pelos chamados “HQ-repórteres” (PAIM, 2011, p. 22).

Palavras-chave: tradução intersemiótica; jornalismo em quadrinhos; Joe Sacco.

APROXIMAÇÕES TEMÁTICAS ENTRE “QUANDO MEU PAI SE ENCONTROU COM ET FAZIA UM DIA QUENTE” E O EXPRESSIONISMO ALEMÃO

Renan Luis Salermo

Neste trabalho, pretende-se observar a construção discursiva de “Quando meu pai se encontrou com ET fazia um dia quente” (2011), de Lourenço Mutarelli, articulando o plano do conteúdo e o plano da expressão do quadrinho. Ao narrar uma história com tema fantástico, o enunciador faz alterações na linguagem dos quadrinhos e nas imagens para colaborar com os efeitos da significação discursiva. As alterações feitas nas imagens do plano da expressão sugerem as alterações propostas pelo movimento artístico “Expressionismo alemão”. Além da aproximação entre os planos de expressão, o conteúdo veiculado pelo quadrinho associa-se ao das obras do expressionismo. A subjetividade e o fantástico são os principais temas do expressionismo que aparecem em “Quando meu pai se encontrou com ET fazia um dia quente” (2011). Embasados na teoria semiótica francesa, discorreremos sobre as semelhanças temáticas e figurativas do quadrinho de Mutarelli com o citado movimento artístico. Além da relação temática entre o plano do conteúdo, investiga-se também o plano da expressão dos quadrinhos por meio das categorias da semiótica visual. O foco sobre a articulação entre plano da expressão e o plano do conteúdo visa evidenciar o caráter semissimbólico dos quadrinhos, que imprime ao gênero a qualidade estética capaz de gerar a valorização artístico-social.

Palavras-chave: Semiótica; Quando Meu Pai se Encontrou com ET Fazia um Dia Quente; expressionismo.

A CONSTRUÇÃO DOS SUPER-HERÓIS NA MEMÓRIA CULTURAL DO SÉCULO XXI POR MEIO DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Robson Santos Costa

Obras literárias e afins possuem vestígios e rastros que conservam uma “energia social” do passado em seus enunciados. Tais obras são um instrumento construído pelos sujeitos sociais para uma conversa com o passado que levaria, segundo Assmann (2011), à construção de uma denominada memória cultural. A memória cultural está ligada a determinados grupos sociais que, em dimensões sociais e técnicas específicas, constroem significados singulares relacionados às obras literárias e artísticas produzidas pela humanidade. Para uma memória cultural ser construída e permanecer ao longo do tempo, é necessário que tal memória esteja ligada a atos de repetição que ocorram de forma regulares. Desse modo, este trabalho observa como as atuais obras cinematográficas de narrativas de super-heróis adaptam, por intermédio de um processo que Todorov (2004) chama de diferença e repetição, as histórias em quadrinhos de super-heróis para construir uma memória cultural desses personagens para o século XXI. Para a análise do jogo de linguagens, no sentido Wittgensteiniano, entre histórias em quadrinhos e cinema compreenderemos ambas como gêneros secundários do discurso no sentido atribuído por Mikhail Bakhtin (2011), que define os gêneros como construções sociais que possuem enunciados semelhantes que são retomados, por meio da memória, na construção de novos enunciados. A compreensão das histórias em quadrinhos e do cinema como gêneros discursivos mostra-se relevante no sentido de que o gênero é um instrumento essencial para a construção de uma memória cultural desses personagens na contemporaneidade. Analisaremos adaptações quadrinísticas dos filmes Homem de Ferro e Thor, tendo como base as análises propostas por Cirne (1972), Vanoye e Goliot-Lété (2011), com o objetivo de demonstrar como a linguagem cinematográfica em um diálogo com as narrativas quadrinísticas de super-heróis estão estabelecendo sentidos na construção de uma memória cultural desses personagens para o século XXI.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; memória cultural; gêneros discursivos.

BAT-ONOMATOPEIAS E A IDENTIFICAÇÃO VISUAL POR MEIO DELAS

Thiago de Almeida Castor do Amaral

Esta comunicação pretende demonstrar como a utilização da onomatopeia visual no seriado televisivo estadunidense Batman dos anos 1960, junto da sonoplastia regular, reforça a ligação do programa com os quadrinhos do mesmo personagem, criando uma identificação instantânea para o telespectador entre os dois, assim como intensifica o caráter cômico proposital do seriado, graças ao pleonismo realizado pela sobreposição do som e da onomatopeia visual. O seriado Batman, exibido pela rede de TV americana ABC de 1966 a 1968 e no Brasil primeiramente pelas TV Paulista e Tupi, trazia em vários episódios onomatopeias visuais em cenas de luta, que “saltavam” na tela, sobrepondo-se à imagem do filme, de forma muito parecida ao que acontece nos quadrinhos. Uma das características do seriado era sua comichade, exagerando aspectos encontrando nas histórias de Batman e utilizando-se de humor ingênuo, tornando-se extremamente popular. Serão utilizados estudos acerca das onomatopeias realizados por Aizen, Cirne, Ramos, Barbieri et al, em especial em relação a seu caráter plástico que, nos quadrinhos, torna-se extremamente significativa. Essa plasticidade da onomatopeia nos quadrinhos migra para a TV devido à forte relação da mesma com a linguagem dos quadrinhos, visto serem ambos textos multimodais. Também serão utilizados conceitos de Marcuschi, Ramos, Dionísio e Paes de Barros acerca de multimodalidade, situando e aproximando quadrinhos e vídeo como textos multimodais.

Palavras-chave: onomatopeia; quadrinhos; multimodalidade.

O INSÓLITO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DAS ESTRATÉGIAS NARRATIVAS E PICTÓRICAS EM “ASILO ARKHAM: UMA SÉRIA CASA NUM SÉRIO MUNDO” - SURREALISMO E AS VANGUARDAS DO SÉCULO XX

Valter do Carmo Moreira

As histórias em quadrinhos se mostram como um dos suportes mais adequados para as investigações poéticas iniciadas pelas Vanguardas, por ser um meio monossensorial que depende de um só sentido para transmitir um mundo de experiências, sua leitura se dá, simultaneamente, entre imagem, texto e onomatopeia, esta que seria um híbrido, encontrando-se no limiar entre um e outro, é um tipo de texto, que, visualmente, se destaca e invade a própria plasticidade da imagem. No entanto, não se qualifica nem como texto tampouco como imagem, pois reclama um outro sentido, a audição. Na leitura de Asilo Arkham: uma séria casa num sério mundo, tudo que o leitor infere nas páginas se dá através do paralelismo entre texto e imagens, e, muitas vezes, a leitura de um prescinde a do outro, sem hierarquizar sua ordem ou se deixar guiar por seus valores em separado. A HQ Asilo Arkham é composta por duas histórias distintas que se entrecruzam, se alternam e colidem constantemente e, embora aconteçam em diferentes épocas, são contadas simultaneamente alternando-se e sobrepondo-se, desse modo, transcorrem de forma não linear e fragmentada, e a própria narrativa (tanto visual quanto textual) se dá de maneira insólita, por meio da fragmentação da história. Esse tipo de estratégia insólita faz com que o leitor mergulhe na história, mesmo que a considere absurda, pois exige desse leitor uma credibilidade advinda da imaginação e da experiência, depositada em seu inconsciente. Para sedimentar esse pensamento, estabeleceu-se diálogo com pesquisadores do campo das artes, e das histórias em quadrinhos, tais como: Mario de Micheli, Peter Bürger, Fiona Bradley, Santiago García e Scott McCloud. Também recorri a pensadores e historiadores das vanguardas dadaísta e surrealista, como Yves Duplessis, Jacqueline Chenieux-Gendron e o próprio André Breton que discutem os mais caros elementos que constituem as práticas surrealistas.

Palavras-chave: arte moderna; histórias em quadrinhos; história da arte.





Quadrinhos, Literatura e Arte

O PAPEL DA FOTOGRAFIA NO “MÉTODO MARVEL” E A MODELIZAÇÃO ICÔNICA DA REALIDADE

Amaro Xavier Braga Jr.

O trabalho analisa a produção de imagens nas HQs da Marvel através do chamado “Método Marvel”, que consiste na busca de realismo crescente da maneira de desenhar e na incorporação de elementos do cotidiano social. Buscou-se analisar o papel da fotografia neste processo por vias da análise de conteúdo em algumas publicações selecionadas intencionalmente e dos depoimentos de desenhistas disponibilizados em blogs pessoais. Parte-se da teoria da imagem desenvolvida por Moles (1975) e Villafañe (2012), estabelecendo que o processo de criação das imagens é também um processo de “modelização icônica da realidade”. A discussão caminha em analisar o processo de produção dos desenhos, que envolve duas situações distintas. Primeiro: reproduzir os esquemas mentais e consensuais aos quais os leitores e a editora estão acostumados; Segundo: uma reprodução do ambiente social de base fotográfica que envolve tanto os fatos quanto as aparências das coisas que se circunscrevem os envolvidos (produtores e leitores). Faz-se uma comparação entre o que não aparece nos manuais de desenhos com o que é frequente na prática dos desenhistas (pelo discurso), no foco da utilização da fotografia como referência ao desenho. Esta inserção da foto como recurso cria uma diferenciação entre “reconhecimento” e “reprodução”, estabelecendo uma relação distinta do primeiro e de condicionamento do segundo. A criação de imagens, a partir destas referências nos quadrinhos, transita por uma necessidade de demonstrar que suas produções são críveis e passíveis de realidade e verossimilhança. Os resultados procuram esclarecer quais são os parâmetros desta concepção de realidade do “Método Marvel” e como a criação de destas imagens desenhadas se estruturam.

Palavras-chave: fotografia; imagens desenhadas; teoria da imagem.

DA LITERATURA PARA OS QUADRINHOS: BREVE COMPARAÇÃO ENTRE “O MAL DOS SÉCULOS”, DE LUIZ GÊ, E A LITERATURA DE ÁLVARES DE AZEVEDO

Carolina Tomasi

Álvares de Azevedo, poeta paulistano, inspirado na obra dos poetas Lord Byron, Chateaubriand e Goethe, foi conhecido no Brasil como um poeta-byroniano. A literatura brasileira conta com uma etiquetagem que secciona o Romantismo em três gerações; entre elas, há a geração dos poetas ultrarromânticos que tem como expoente o nome de Álvares de Azevedo, que é rotulado como um poeta do “mal-do-século”. Esta comunicação tem como objetivo comparar trechos da obra de Álvares de Azevedo com a HQ, de Luiz Gê, “O mal dos séculos”. É notável a transcrição de procedimentos discursivos entre uma arte e outra. A literatura de Álvares de Azevedo conta com recursos linguísticos que colocam em cena predominantemente o uso (e abuso) da primeira pessoa do singular na figura do ator, o poeta “eu”, que escolhe seus objetos de valor: o negativismo, a derrota, o conflito, a desilusão, o tédio, a fuga da realidade, o apreço pela morte. Esses objetos, do ponto de vista da literatura contemporânea, são até ridicularizados e, por fim, colocados como objetos “negativos” e “disfóricos”. Como é que Luiz Gê trata os objetos, tão valorizados por Álvares de Azevedo? Há mudança de efeito de sentido entre uma linguagem e outra? De um lado, a obra de Álvares de Azevedo, com tendência à acentuação afetiva (idealização e saudade da infância, busca da mulher pura e corrida atrás da morte); de outro, Luiz Gê, focalizando o jogo de velocidades, diferentemente da literatura de Álvares de Azevedo, equilibra a intensidade afetiva, que concentra e aproxima o plano do quadrinho, e a extensidade, que difunde e afasta a cena (ZILBERBERG, 2011). Com base no método comparativo, demonstraremos o jogo entre uma linguagem e outra, investigando as escolhas rítmicas de Luiz Gê na adaptação da obra de Álvares de Azevedo.

Palavras-chave: quadrinhos; Literatura; arte.

QUANDO AGOSTINI E CARYBÉ SE ENCONTRAM NO ENSINO DE ARTE

Claudia Cavalcante Cedraz Caribé de Oliveira

André Luiz Souza da Silva

No ensino fundamental, entre os conteúdos gerais propostos na disciplina Ensino de Arte, temos os produtores de arte, sua época e suas obras; outro conteúdo destacado é a percepção da arte como meio de comunicação e expressão dos/entre os indivíduos (PCN, 1997). Partindo desta perspectiva, apresento as primeiras reflexões elaboradas a partir do estado da arte realizada para pesquisa em nível de mestrado, quando propomos a interação com histórias em quadrinhos no ensino de Arte como linguagem para valorização e difusão da produção de artistas plásticos baianos, a exemplo de Carybé, Genaro de Carvalho, Sante Scaldaferri e outros; partindo deste contexto, incentivaremos os educandos do Ensino Fundamental a uma imersão na produção destes artistas, direcionando-os num trabalho que envolve pesquisa, produção de conteúdo com significado e utilização da linguagem dos quadrinhos como facilitador da aprendizagem. No desenvolvimento desta proposta, será necessário que eles conheçam todos os códigos e signos presentes nos gibis, seus elementos constituintes e sua estrutura narrativa; necessário também que ele consiga perceber os elementos formais empregados nas construções pictóricas dos artistas plásticos estudados, sua construção cromática, gráfica e compositiva, percebendo a importância cultural destas produções. A execução deste estudo justifica-se pela possibilidade de incentivar os educandos a abandonar sua condição anicônica, que, segundo Groensteen (2004), caracteriza-se pelas pessoas que têm uma formação essencialmente textual e são incapazes de entender ícones. Possibilitando, assim, que estas sejam produtoras e leitoras de imagens, signos e ícones. Segundo Vergueiro (2004), os quadrinhos podem ser utilizados para aprofundar um tema, ilustrar uma ideia e como forma lúdica para trabalhar determinados temas; propomos pensar os quadrinhos como linguagem para desenvolver pesquisa em arte.

Palavras-chave: história em quadrinhos; arte; educação.

UM ESTUDO SOBRE A PERSONAGEM CAIM EM SANDMAN, DE NEIL GAIMAN

Cleriston de Oliveira Costa

O presente trabalho tem como objetivo analisar as instâncias dos recursos narrativos e estilísticos que compõem a representação da personagem Caim na história em quadrinhos Sandman (publicada originalmente em 1989 e trabalhada por nós em edição de 2005), escrita por Neil Gaiman e ilustrada por uma equipe rotativa de desenhistas. Embora não seja originalmente uma criação de Gaiman, Caim (assim como outras personagens que também pertencem ao universo onírico da editora DC Comics) faz algumas participações nesta série, em várias delas a referida personagem mata seu irmão Abel repetidas vezes, sendo que este último revive horas depois para ser então morto outra vez por Caim em algum momento posterior, não raras vezes com requintes de crueldade. Desta forma, pretendemos, por meio de uma pesquisa bibliográfica e qualitativa, que se pautou em postulados de Abbagnano (2000), Eagleton (2005, 2006), Borges (2008, 2010) e Perrone-Moisés (1998), compreender as motivações para o fenômeno da repetição do ato de matar, bem como refletir sobre a natureza da personagem. Oferecemos, em um primeiro momento, um curto relato sobre a trajetória editorial de Caim, listando em seguida algumas de suas aparições em Sandman que servirão para embasar nossas reflexões e, por fim, passamos para a análise propriamente dita.

Palavras-chave: Sandman; Caim; motivação.

ANTROPOMORFISMO NOS QUADRINHOS ADULTOS: PERSONAGENS E NARRATIVAS

Diego Emmanuel de Kerchove de Denterghem

O artigo proposto investiga os impactos que a escolha do antropomorfismo, como forma de representação, tem sobre a construção de personagens e narrativas, focando-se essencialmente nas histórias em quadrinhos e em particular nos quadrinhos adultos. O artigo se desenvolve a partir de uma conceptualização do antropomorfismo e de um breve panorama histórico quanto à evolução dessa forma de representação nas artes gráficas e narrativas ocidentais. Em seguida, é realizada uma análise das possíveis aplicações do antropomorfismo em uma narrativa gráfica, baseando-se na obra de Roland Barthes “Introdução à análise estrutural da Narrativa” (1972) e em outras obras dedicadas ao meio dos quadrinhos, como “Desvendando Quadrinhos”, de Scott McCloud (2005). A fim de entender a recorrência de certos animais nas histórias em quadrinhos que se utilizam dessa forma de representação, o artigo aborda a simbologia desses animais a partir das “Fábulas de Esopo” e do “Dicionário de Símbolos”, de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant. A fim de ilustrar os conceitos abordados pelo artigo, diversas obras, tanto nacionais como estrangeiras adultas, são visitadas, como “Blacksad”, dos espanhóis Juanjo Guarnido e Juan Díaz Canales, “Zé Gatão”, de Eduardo Schloesser, “Peixe Peludo”, de Rafael Moralez e Eduardo Bueno, e “Maus”, de Art Spiegelman, entre outras, mostrando, assim, as infinitas possibilidades, narrativas e estéticas do uso do antropomorfismo nas histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: quadrinhos; antropomorfismo; adulto.

A REVISTA “ARTLECTOS & PÓS-HUMANOS # 9”: EXPERIMENTOS ARTÍSTICOS DE CRIAÇÃO DE QUADRINHOS POÉTICO-FILOSÓFICOS

Edgar Franco

A revista em quadrinhos de periodicidade anual, “Artlectos & Pós-humanos”, publicada pela editora Marca de Fantasia – ligada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPB –, insere-se no gênero de quadrinhos batizado de “poético-filosófico” (FRANCO,1997). Esse gênero é caracterizado por algumas particularidades: a primeira delas é o uso de um texto mais vinculado à poesia do que à prosa; a segunda, o fato de incluírem argumentos com intenção filosófica deliberada; e a terceira, o caráter experimental e de autoexpressão artística que permeia essas HQs. “Artlectos & Pós-humanos” publica quadrinhos do artista transmídia Edgar Franco, que, segundo Elydio dos Santos Neto (2012), é um dos principais representantes do gênero poético-filosófico no Brasil. Este artigo apresenta brevemente a revista e a contextualiza no panorama da produção de quadrinhos autorais e poético-filosóficos no Brasil, destacando seu caráter experimental de investigação da linguagem dos quadrinhos em uma perspectiva artística, e apresenta o processo criativo de 4 HQs publicadas no número 9 da revista, lançado em março de 2015, sendo elas: “Ciberpatuá Quântico” – uma reflexão sobre um possível futuro pós-humano –, “Gene Egoísta” – um pequeno manifesto poético antidarwinista em favor da visão do biólogo James Lovelock (2006) –, “HierarquiADN” – que reflete sobre uma certa prepotência dogmática da ciência –, e “Cerrado Ser” – que trata da iminente extinção do bioma Cerrado. A análise destaca os referenciais teóricos e midiáticos que serviram de base para a criação das HQs, assim como as intenções poéticas e seus desdobramentos estéticos e narrativos, tomando como referência para pensar a criação obras dos pesquisadores da arte Fayga Ostrower (1977) e Stephan Nachmmanovitch (1993).

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; gênero poético-filosófico; processo criativo.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS E NEUROESTÉTICA: CONEXÕES POSSÍVEIS

Eleida Pereira de Camargo

Clive de Toledo Sanjar Mazzilli

O objetivo da pesquisa é relacionar os principais conceitos da Neuroestética à história em quadrinhos, buscando o entendimento do processo neurológico desta informação, prioritariamente em seu aspecto visual. Para tanto, metodologicamente nos valem de uma revisão bibliográfica que se concentra especialmente nos trabalhos experimentais realizados pelas Neurociências. A Neuroestética busca compreender os fenômenos neurobiológicos envolvidos na experiência estética, entendida aqui como aquilo que nos sensibiliza, por sua beleza ou repugnância. Nestas investigações, foram estabelecidos paralelos entre elementos da linguagem visual e os princípios organizacionais do cérebro, sugerindo que os objetivos do sistema nervoso humano e dos artistas plásticos sejam semelhantes – ambos buscam entender atributos visuais essenciais do ambiente, compondo e/ou decompondo informações visuais em elementos como cor, luminosidade, forma e movimento. É justamente a capacidade de expressar criativamente essa percepção das informações que se revela como um diferencial qualitativo dos artistas especializados em representação visual. Ramachandran e seus colaboradores propuseram leis universais da Neuroestética que, apesar de ainda não terem sido plenamente comprovadas cientificamente, buscam os fundamentos do processamento da informação visual no cérebro humano. Relacionar estas “leis” à percepção visual das histórias em quadrinhos, hipoteticamente, é o resultado esperado desta pesquisa. A Lei da Constância-repetição, por exemplo, preconiza que o cérebro humano busca padrões de ritmo e ordem. A Lei do Agrupamento descreve a necessidade de reunir os padrões detectados em grupos maiores. O Princípio do Deslocamento de Pico fala em favor do exagero formal com a finalidade de destacar determinadas características consideradas relevantes. Este princípio, aplicado ao universo dos quadrinhos, nos remete à caricatura, importante expressão do humor gráfico.

Palavras-chave: história em quadrinhos; neuroestética; percepção visual.

OS DEVANEIOS POÉTICOS DE LINIERS: QUADRINHOS, ARTE E REPRESENTAÇÃO DO ARTISTA E DO FAZER ARTÍSTICO

Erika Viviane Costa Vieira

Pretende-se analisar as tiras do argentino Liniers buscando compreender seus quadrinhos como atividade poética intermedial que realiza referências intermediárias à figura de artistas visuais consagrados, tais como Van Gogh e Picasso, ou de obras visuais consagradas. A imaginação e a racionalização da atividade poética são expressas com bastante evidência na obra de Liniers, através das representações da leitura e das diversas formas de ler, do ócio, da valorização do momento presente, do questionamento da vida e do ser, ou seja, Liniers utiliza-se de imagens poéticas relacionadas ao plano ontológico. Para explorar os pressupostos poéticos presentes na obra de Liniers, pretende-se iluminar a discussão de tais aspectos com a fenomenologia bachelardiana presentes em “A poética do espaço” e “A poética do devaneio”, pois se sabe que o método fenomenológico busca compreender o intrincado jogo da consciência criadora do poeta/artista. Nesta perspectiva, o quadrinho trata-se de uma combinação de mídias e, no caso de Liniers, faz referências a outras mídias em suas tiras. Para tratar das referências intermediárias à figura do artista e do fazer artístico em seus quadrinhos, utilizar-se-á o conceito de intermedialidade como uma categoria de análise de textos de mídia híbrida segundo Irina Rajewsky (2012). Enfim, pretende-se apresentar algumas considerações acerca das relações entre as artes visuais tradicionais, seus pintores e o fazer artístico, e a representação de Liniers que paira entre o universo poético e o imaginário.

Palavras-chave: Liniers; poética do devaneio; representação do artista.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS E ARTE – A INFLUÊNCIA DO EXPRESSIONISMO NAS HQS DE TED MCKEEVER

Fabio Augusto Venâncio dos Anjos

Marilda Queluz

A influência das Artes Plásticas nas Histórias em Quadrinhos pode ser observada em vários momentos e trabalhos – nas composições visuais de Mike Allred, Alex Ross ou Ted McKeever, por exemplo; bem como a influência das HQs na Arte é facilmente identificada em trabalhos como os de Andy Warhol, Roy Lichtenstein ou, mais recentemente, Butcher Billy. Este diálogo entre as formas de arte é, de fato, enriquecedor e promove uma valorização ao inserir novas camadas de interpretação e apreciação às obras que as apresentam. Isto pode ser confirmado ao se analisar o trabalho de Ted McKeever, principalmente nas três edições que produziu com super-heróis da editora norte-americana DC Comics entre 1996 e 2003, ambientadas em um universo notoriamente inspirado por filmes do Expressionismo Alemão, como *Metrópolis* (1927) e *O Gabinete do dr. Caligari* (1920). Sua arte se destaca por linhas espessas, cores carregadas e deformações de personagens e cenários, efeitos que foram amplificados na busca pela atmosfera opressiva e angustiante do movimento moderno a que se refere, cujos maiores expoentes foram os vanguardistas do movimento *Die Brücke* (A Ponte), ativo entre 1905 e 1913. O objetivo deste trabalho é o de analisar e comparar a arte do quadrinista Ted McKeever, nas já citadas três *graphic novels* publicadas pela DC Comics, à de artistas históricos como Edvard Munch (1863-1944) e Ernst Ludwig Kirchner (1880-1938), destacando os elementos visuais semelhantes, na busca por traçar um paralelo entre as formas de arte, e refletir sobre as características histórico-culturais da linguagem Expressionista nos Quadrinhos. A fundamentação teórica baseia-se nos estudos de Shulamith Behr, Ernst H. Gombrich, Antonio Luiz Cagnin, Will Eisner e Scott McCloud.

Palavras-chave: Ted McKeever; Expressionismo; super-heróis.

“TODO CAOS É APENAS APARENTE”: DIÁLOGOS E RESSONÂNCIAS NOS QUADRINHOS DE PEDRO FRANZ

Fanny Spina França

Thays Tonin

A antologia de Pedro Franz, “Promessas de amor a desconhecidos enquanto espero o fim do mundo”, publicada entre 2010 e 2012, é, do fim ao início, uma ruptura, um antissistema, uma crítica à linguagem: dos quadrinhos, das artes, das disciplinas. Franz amplia os limites convencionais dos quadrinhos, fazendo sobreviver no século XXI uma estética underground, que, como escolha estética, é também uma escolha política. Dos diálogos que não respeitam fronteiras nem especificidades surge uma obra que vai da forma dos quadrinhos à poesia, da literatura à filosofia de Bataille e a antropologia de Geertz. O “caos aparente” em suas páginas traz questões: entre imagens e textos, há um cenário de reflexão sobre a contemporaneidade e sua condição que agrega uma sociedade que hoje é produzida com a participação da indústria cultural (MAAR, 2008), em meio a uma democracia pós-política (ZIZEK, 2012), e suas relações de poder. Por uma perspectiva histórica, pensamos o quadrinho enquanto uma produção cultural que emana a relação entre as esferas política e estética da contemporaneidade, problematizando suas representações da experiência social recente. Portanto, enquanto obra contemporânea que fala, pensa e faz pensar o contemporâneo. Em diálogo com autores como Aumont, Cirne, Barthes e Benjamin, pensamos este quadrinho como um meio e fonte de variados debates entre História e Arte, elencando-os como proposta teórica para pensar o tempo presente.

Palavras-chave: underground; contemporaneidade; arte.

A PRESENÇA DO DRAMA SHAKESPEARIANO EM V DE VINGANÇA

Fernando Aparecido Poiana

Este trabalho analisa a utilização de referências intertextuais com a obra do dramaturgo inglês William Shakespeare (1564-1616) como procedimento de construção ficcional em V de Vingança (V for Vendetta), de Alan Moore (1953-) e David Lloyd (1950-). Para tanto, investiga-se como esse romance gráfico revisita Macbeth (1606), Hamlet (1602), Twelfth Night (1602), Richard III (1592) e King Lear (1606), a partir da citação livre de trechos significativos dessas peças e, com isso, incorpora motivos e temas caros ao drama shakespeariano que ressoam de maneira incisiva no contexto histórico, político e social contemporâneo. Desse modo, esse trabalho é, antes de tudo, uma proposta de leitura cerrada dos usos que Moore e Lloyd fazem da citação como procedimento de construção de sentido em V de Vingança. De fato, parte da estratégia ficcional desse romance gráfico consiste em arrancar o texto shakespeariano do seu contexto original para ressignificá-lo no contexto distópico de uma sociedade conservadora e autoritária, metáfora crítica para os anos de ferro do governo de Margaret Thatcher (1925-2013). Tendo isso em mente, discute-se nesse trabalho a hipótese de que V de Vingança estabelece um diálogo profundo com a tradição literária inglesa a partir da presença do drama shakespeariano na imanência de sua narrativa gráfica.

Palavras-chave: romance gráfico; drama shakesperiano; tradição e influência.

UM ESTUDO SOBRE O MOVIMENTO MINIMALISTA NA HQ DO GAVIÃO ARQUEIRO DE MATT FRACTION E DAVID AJA

Gabriel de Oliveira Monte

O objetivo da comunicação é analisar o movimento minimalista nas histórias em quadrinhos. O Minimalismo (ou Minimal Art) é um termo designado para um estilo artístico que era tendência na pintura e escultura surgido na década de 50. Para o pesquisador americano Strickland (2000), as composições em arte minimalista podem ser definidas como disposições simples de unidade idênticas e intermutáveis, utilizando frequências modulares de inspiração matemática e geométrica, com grandes prolongações. Segundo Rosalino (2002), esse movimento está ligado aos Estados Unidos, sendo ele uma reação ao Expressionismo abstrato. As obras minimalistas têm um caráter irônico, crítico e engenhoso. O desejo de rompimento desse movimento com os movimentos anteriores pode ser notado no seu objetivo que era criar sentido a partir do mínimo. O Minimalismo reflete temas extraídos da vida cotidiana e das culturas de massa. Esse estilo abrange os campos das artes plásticas (JUVENAL, 2008), do cinema (EVANGELISTA et al., 2010), da literatura (SOBREIRA, 2006) e do teatro (FARIA, 2011). Nas histórias em quadrinhos, notamos influências desse movimento na composição de páginas, onde se usam repetições de quadro de tamanho pequeno em favor do ritmo da narrativa, como em Batman – Cavaleiro das Trevas (1986), de Frank Miller, e em O Imortal Punho de Ferro (2007), de Ed Brubaker, Matt Fraction e David Aja. O objeto escolhido para este estudo foram as revistas de número um, dois e três do Gavião Arqueiro (2012), da editora Marvel, versão americana, com roteiros de Matt Fraction, desenhos de David Aja e colorização de Matt Hollingsworth. Do roteiro, será analisada a construção dos arcos de história da revista, com reflexões sobre a temática, a narrativa e os personagens. A partir do desenho, serão analisados os elementos gráficos da revista: as composições de quadro, os desenhos dos personagens, dos cenários e as cores.

Palavras-chave: minimalismo; histórias em quadrinhos; Gavião Arqueiro.

EXPO TRANSMURILIANA – HOMENAGEM AOS 10 ANOS DO MUSEU DE ARTE DE MURILO MENDES (MAMM) COM TRANSPOSIÇÕES ÀS HQS DE SUAS POESIAS: REFLEXÃO E FUNÇÃO DE RESGATE EDUCATIVO NA LITERATURA E QUADRINHOS

Gazy Andraus

Nosso país mantém atualmente uma cultura limitada nacionalmente em relação ao reconhecimento de suas criações como legado cultural. Um exemplo é a autoria do poeta Murilo Mendes (1901-1975), reconhecido na região mineira de Juiz de Fora/MG (tendo inclusive lecionado Cultura Brasileira em Roma), mas praticamente subutilizado nas escolas do Brasil atual. Suas poesias e a comemoração dos 10 anos do museu dedicado a seu nome em Juiz de Fora tornam emblemática a questão e resistem como exemplo desta ingerência brasileira, já que fora de sua localidade, tanto o poeta, como o museu são parcamente reconhecidos na contemporaneidade. A exposição montada pelo curador Thiago Berzoini, 'Transmuriliana, rememora poesias de Mendes ora transpostas para as histórias em quadrinhos (HQs) com autores de diversas regiões brasileiras e ainda auxilia na manutenção das HQs como arte possibilitando sua interação às poesias com uma função renovada crítico-reflexiva e educativa oferecidas pelo museu, cuja função defendem Ramos (2004) e Arslan (2008). Delineiam-se aqui questões de deficiência no âmbito cultural no Brasil, em contraponto à iniciativa louvável do MAMM que se abre para uma difusão abrangente nacionalmente, e amplia-se o conceito inclusivo de arte dado por Shusterman (1998), ao inserirem-se os quadrinhos, derrubando o preconceito que as Belas-Artes impingiram às próprias expressões artísticas. Esse resgate também favorece uma fruição reflexivo-educativa do público com as poesias de Murilo Mendes, afixadas ao lado das transposições, bem como sua sensibilização às obras numa visão amplificada graças às transposições, aliado ao complemento de uma palestra realizada acerca da importância das HQs e sua poética, mantendo o caráter artístico envolvente à exposição como um todo. Isso formatou um público bastante interessado, possibilitando-lhes uma valorização da cultura em geral, incluindo a literatura poética de Murilo Mendes, os quadrinhos, e a função educativo-crítica do museu, que pode se espargir em âmbito nacional.

Palavras-chave: HQs; poesias; museu.

FERNANDO PESSOA E SEUS HETERÔNIMOS EM LINGUAGEM QUADRINÍSTICA

Jaqueline Santos Coelho

Para Álvaro Cardoso Gomes (1994), Fernando Pessoa pode ser considerado um dos poetas mais revolucionários do século XX, a inventividade do autor que criou heterônimos para se expressar e escrever seus poemas das mais variadas formas pode ser considerada uma prova de sua revolução literária. Nas obras que iremos analisar, “Fernando Pessoa e outros pessoas” e “Eu, Fernando Pessoa”, ambas com ilustrações de Guazzelli, é possível ver as diferentes técnicas e cores utilizadas pelo ilustrador para retratar Pessoa e cada um de seus heterônimos. Cada obra tem as suas peculiaridades. “Fernando Pessoa e outros pessoas”, com roteiro de Davi Fazzolari, a primeira a ser lançada, trata-se de um apanhado de textos em verso e prosa de Pessoa e seus heterônimos (Álvaro de Campos, Alberto Caeiro e Bernardo Soares) sobre Lisboa. A partir das características da poética de Pessoa e cada um de seus heterônimos estabelecidas por Gomes (1994), analisaremos, sob a ótica do conceito de tradução intersemiótica de Plaza (2010), como Guazzelli as adaptou para a linguagem quadrinística. Já “Eu, Fernando Pessoa”, com roteiro de Susana Ventura, baseia-se na Carta da gênese dos heterônimos na qual Pessoa explica a criação de cada um deles. Na obra, juntamente com trechos desta carta, há poemas de Pessoa e cada um dos heterônimos citados na mesma para que o leitor visualize as características de cada um deles. Os traços no início da obra são quase rabiscos que vão ficando mais nítidos no decorrer das páginas, é também perceptível a preferência de uma só cor em diferentes tons para cada heterônimo, deixando assim bem clara a individualidade de cada um deles. Estas e outras peculiaridades de ambas as obras serão exploradas no presente trabalho sobre a representação de Fernando Pessoa em quadrinhos.

Palavras-chave: Fernando Pessoa; tradução; poesia.

TRAÇOS EM PARALELO: IMAGENS E PALAVRAS NA LITERATURA DE LOURENÇO MUTARELLI

Jorge Luiz Adeodato Jr.

Em “O rumor da língua” (1984), Barthes afirma: “a ficção quer que a pesquisa se exponha, mas não se escreva”. O enfrentamento faz-se necessário para o exercício de uma reflexão teórica pertinente, e, para que uma escrita teórica possa fazer-se junto à ficção contemporânea, é necessário uma disposição para enfrentar as provocações inerentes à arte de nosso tempo. O presente trabalho ocupa-se das dinâmicas entre imagem e texto na produção literária de Lourenço Mutarelli em suas relações com procedimentos narrativos típicos das histórias em quadrinhos (HQs). Deslocando-se por entre linguagens, Mutarelli alcançou relevância como quadrinista durante a década de 1980 e 1990, para apenas estreitar na prosa literária em 2002; sua produção hoje contempla literatura, quadrinhos, cinema e teatro. Seu credo como artista parece ter justo local nos interstícios, fazendo dele um autor que problematiza estruturas caras à narrativa literária convencional. Entendendo as histórias em quadrinhos como gênero em si, detentor de elementos estéticos particulares ao desenvolvimento de suas próprias narrativas, o presente trabalho intenta aproximar aspectos da linguagem quadrinística (em especial aquela produzida dentro da cultura alternativa, onde um de seus expoentes é Robert Crumb) com a prosa de Mutarelli em suas obras “O cheiro do ralo” (2002) e “A arte de produzir efeitos sem causa” (2008).

Palavras-chave: Literatura Brasileira contemporânea; quadrinho brasileiro; cultura alternativa e underground.

O LEITOR EM CENA NA NARRATIVA GRÁFICA MACANUDO, DE LINIERS

Jozefb Fernando Soares Queiroz

Esta proposta se configura como os primeiros passos de uma investigação de doutorado em estudos literários realizado pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL) e se origina a partir das discussões e leituras realizadas na disciplina intitulada Literatura, Leitura, Recepção e Performance, oferecida pelo programa de pós-graduação da referida universidade. Propõe-se realizar uma leitura analítica da obra em quadrinhos Macanudo, do argentino Ricardo Siri Liniers, cujas tiras são publicadas desde o ano de 2002 no periódico argentino “La Nación”. Na análise da obra, que até o momento é composta de mais de 3 mil tiras, observam-se constantemente as relações de interação estabelecidas entre texto e leitor; este por vezes é convidado de maneira explícita a compor as tramas, sem o qual certas tiras não teriam sentido. O estudo se baseia, principalmente, nas concepções trazidas pela teoria da recepção, a exemplo do alemão Wolfgang Iser (1979), ao tratar do jogo do texto e sua relação com o leitor. Outros autores também são requisitados, a exemplo do inglês Terry Eagleton (2006) e da colombiana Beatriz Robledo (2011). Pretende-se explicitar os momentos nos quais a narrativa de Liniers conta com a “interação” de um leitor crítico e participativo para que sejam desvendados os seus recursos narrativos, tais como a composição da trama por meio de elementos pictóricos e a execução de elementos humorísticos e culturais, entrelaçando texto e leitor, transformando ambos em um só fio condutor da trama.

Palavras-chave: Liniers; Macanudo; humor gráfico.

UMA LEITURA CRÍTICA SOBRE A ESTÉTICA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: O CASO CIDADE SORRISO DOS MORTOS VIVOS

Juliana Prestes de Lima

Carlos Alberto Machado

Esta pesquisa trata do estudo, análise e leitura crítica do conteúdo de algumas histórias em quadrinhos contidas no livro Cidade Sorriso dos Mortos Vivos: sangue e pinhão pra todo lado. O livro trata de um tema em voga na cultura pop, os Zumbis, porém, neste caso, as histórias estão inseridas em um contexto regional, mais especificamente na cidade de Curitiba - PR. Foi traçado um pequeno histórico das HQs no mundo e como elas foram e são influenciadas pela arte e pelas tecnologias do seu tempo. Para a realização deste trabalho, foi utilizado o livro Uma introdução política aos quadrinhos, de Moacyr Cirne, que explica sobre a não inocência das HQs e como se deve fazer leitura crítica das mesmas. Questões como estilo dos desenhos, letreiros, traços, anatomia dão o tom e o tipo da técnica utilizada, a qual influencia diretamente na leitura das mesmas. Foram analisadas três histórias da obra em questão, onde se observou na pesquisa a estética relacionada à obra. Também foram utilizadas diversas imagens das histórias em questão para ilustrar os conteúdos abordados. Ainda para análise da estética das HQs, foi utilizado como base o livro Quadrinhos e Arte Sequencial do cartunista Will Eisner. A conclusão obtida foi de que nenhuma história em quadrinho é inocente, pois elas são carregadas de ideologias dos próprios autores e de seu meio. O estudo da estética auxiliou na compreensão de como uma imagem pode comunicar uma mensagem, e que a disposição destes elementos influencia na construção e leitura das mesmas.

Palavras-chave: arte sequencial; leitura crítica; estética das histórias em quadrinhos.

CONSTRUINDO ARABESCOS MODERNOS: A ARTE ÁRABE-ISLÂMICA NO QUADRINHO HABIBI, DE CRAIG THOMPSON

Lucas Melo de Almeida

O quadrinho Habibi nos transporta para um país fictício de um oriente presente no imaginário ocidental, mas o quadrinista americano Craig Thompson faz um belo trabalho tecendo esse mundo através de um trançado composto por elementos de religiosidade muçulmana, superstições e histórias comuns ao mundo árabe, além de uma refinada crítica social, tudo isso transmitido através de uma arte que se esmera em reproduzir traços típicos da arte árabe-islâmica, sendo este o foco principal no nosso estudo. A reprodução de imagens através de palavras, tanto a falada através de histórias, quanto a escrita (base sobre a qual se constrói a arte árabe), além das repetições que geram os padrões conhecidos como “arabescos”, são uma imersão ocidental em um costume árabe e podem nos dar fortes indícios de como se inserem e ajudam a construir esse mundo árabe, enquanto fornece um ambiente controlado para comparar semelhanças e diferenças com a nossa própria relação com as palavras. O presente trabalho se propõe a analisar, dentro do contexto de uma trama teórica firmemente trançada com fios provenientes da antropologia, da história e da história da arte, o modo como o Thompson justapõe e aglutina tradições artísticas gráficas e narrativas, tanto ocidentais quanto orientais, e também a forma como esta é vista por aquela, para a composição de sua obra Habibi, é o objetivo do presente trabalho. Ao longo de nossa análise, fica evidente como Habibi é uma obra bastante complexa e não pode ser analisada com sucesso a menos que seja levando em consideração em sua compleição, da mesma forma que um arabesco só pode ser totalmente compreendido numa visão panorâmica.

Palavras-chave: arte; caligrafia; Etnografia.

REPRESENTAÇÕES DO PERSONAGEM CONAN NA REVISTA EM QUADRINHOS “THE SAVAGE SWORD OF CONAN”, DA MARVEL COMICS

Marco Antonio Correa Collares

O escritor texano Robert Howard criou na década de 1930 um ícone da cultura popular: Conan, o Bárbaro. O personagem, originário da chamada literatura pulp, obteve sucesso imediato, seus contos sendo constantemente editados ou até reescritos em pastiches literários de artistas imitadores. Na década de 1970, o personagem foi quadrinizado pela empresa estadunidense Marvel Comics de acordo com o contexto histórico da época, as convenções do suporte midiático “história em quadrinhos”, bem como o gosto do argumentista Roy Thomas e dos artistas Barry Windsor-Smith e John Buscema. As representações do personagem na revista “The Savage Sword of Conan”, em alguns aspectos, diferem da forma como Conan foi abordado na literatura pulp dos anos 1930, sendo esse o tema desta comunicação. Isso porque as tramas originais do bárbaro representavam um homem complexo e multidimensional, um bárbaro errante a perambular pelo mundo civilizado de uma era meta-histórica ficcional, sorvendo a vida e ao mesmo tempo entrando em conflito com os preceitos morais corruptos das civilizações representadas nos contos. Nos quadrinhos da Marvel, Conan se torna um agente da liberdade individual escapista, quase que a expressão das lutas cotidianas de uma juventude rebelde contra as amarras da sociedade vigente. Assim, se os contos literários originais representaram o personagem em meio ao dilema da barbárie belicosa versus uma civilização decadente e corrupta, quase que um espelho dos temores dos homens da Grande Depressão Mundial do período, os quadrinhos expressaram um personagem menos multidimensional, um agente da luta da liberdade individual diante de perigos e desafios fantásticos, na esteira do gênero da “Espada e Feitiçaria” criado por Howard. Situar esses dois momentos do personagem Conan significa ir além da análise de dois suportes midiáticos específicos, situando um personagem da ficção fantástica entre os campos da história e da cultura.

Palavras-chave: representações; Conan, o Bárbaro; Marvel Comics.

TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA: UM ESTUDO SOBRE A ADAPTAÇÃO DE WATCHMEN

Mariana Oliveira Martins

Entendemos que a adaptação é um processo de tradução e deve ser compreendida com base no fato de que as mudanças são inevitáveis, uma vez que se passa um texto de uma linguagem para outra, que, tendo recursos expressivos específicos, não encontrará equivalentes exatos em outros meios de linguagem, e aí se encontra o caráter criativo desse processo. No presente trabalho, analisaremos o processo de adaptação para o cinema de Watchmen, série de história em quadrinhos escrita pelo roteirista Alan Moore e ilustrada por David Gibbons, publicada entre 1986 e 1987 pela DC Comics, focando nos conceitos de transcodificação, que consiste na passagem de um texto de um suporte para outro (no caso, passagem da revista em quadrinhos para o filme), de recriação e de tradução intersemiótica, que diz respeito à procura por elementos de um determinado sistema semiótico cuja função se assemelhe à de elementos de outro sistema de signos. A partir do momento que não consideramos mais a adaptação como mera imitação, mas como uma transformação, surge uma estrutura totalmente nova, e o texto final deve ser visto como uma obra autônoma que possui seus próprios meios de expressão, mas também não se pode negar a íntima relação que o texto de origem mantém com a adaptação. O filme Watchmen, dito “infilável” pelos fãs, por conta da estrutura singular do romance gráfico em que se inspira, foi lançado em março de 2009, dirigido por Zack Snyder. Sem adentrarmos em discussões a respeito da qualidade da obra, discutiremos como o diretor trabalhou para transpor os aspectos peculiares da HQ para o cinema, o que mudou e o que foi mantido do texto original, levando em conta as diferenças e as semelhanças entre a linguagem quadrinística e a cinematográfica.

Palavras-chave: tradução intersemiótica; quadrinhos; cinema.

ENTRE IMAGENS E PALAVRAS: AS AFRO-BRASILIDADES NA ADAPTAÇÃO DE JUBIABÁ PARA OS QUADRINHOS

Marinalva Lima dos Santos

O romance Jubiabá, de Jorge Amado, apresenta pontos de ruptura ao colocar como central e elevar à condição de herói um personagem negro, pobre e favelado, além de utilizar do nome do pai-de-santo para nomear a narrativa. Com essas ações, Jorge Amado dá voz a personagens vindas do povo, as quais, em suas poucas aparições nas produções literárias, não possuíam representatividade, sendo negada voz e reforçada a subalternidade. As adaptações de obras literárias, entendidas aqui como um processo de Tradução Intersemiótica, tornam-se na atualidade um meio tanto de atualização como de democratização dos bens culturais, haja vista o alcance a um público cada vez mais heterogêneo. A adaptação quadrinística de Jubiabá, feita por Spacca, destaca a trajetória do herói negro Antônio Balduino, com ênfase também na relação com seu conselheiro, o pai-de-santo, Jubiabá. Diante disso, fundamentado em teóricos como Eduardo Assis Duarte, Júlio Plaza, Paulo Ramos e Linda Hutcheon, é objetivo deste trabalho, com foco nas afro-brasilidades e a centralidade de personagens negros, analisar comparativamente o romance e os quadrinhos, levando em consideração os recursos de linguagem utilizados pelas duas formas de linguagens em questão. Nesse sentido, será discutida também neste trabalho a defesa por Jorge Amado em suas narrativas sobretudo em Jubiabá, do povo menos favorecido e excluído socialmente; e a adaptação literária enquanto Tradução Intersemiótica e sua importância para atualização e democratização das artes.

Palavras-chave: Jubiabá; quadrinhos; afro-brasilidades.

O KARMA DE GAARGOT E LA NUIT: VANGUARDA DOS QUADRINHOS VISIONÁRIOS

Matheus Moura Silva

O presente trabalho analisa a graphic novel O Karma de Gaargot (1973), de Sérgio Macedo. Brasileiro, autor de quadrinhos desde a década de 1970, Macedo viveu 30 anos fora do país entre a Europa e a Polinésia Francesa. Apesar da prolífica produção, tendo publicado álbuns fechados na França, EUA, além de colaborar com a Metal Hurlant, na França, até seu retorno ao Brasil, em 2007, só havia publicado no país O Karma de Gaargot. Inovador em diversos aspectos como roteiro, enquadramento, narrativa, técnicas de desenhos, este trabalho dialoga com outras produções do período, como La Nuit (1975), do francês Phillip Druillet. Tendo em vista tais relações, serão levantados aspectos semelhantes e divergentes entre as obras selecionadas dos autores, além de aproximar os trabalhos, a partir da análise dos processos criativos, com o produzido dentro da chamada Arte Visionária. Enquanto Arte Visionária, é usado como parâmetro o traçado pelo artista plástico Laurence Caruana no livro “The First Manifesto of Visionary Art”, de 2001. Como objetivo, o intuito é a investigação dos processos criativos e mapeamento quanto a produção de Arte Visionária e quadrinhos, com ênfase na publicação brasileira por ser ainda um resgate histórico de uma obra rara e esquecida pelo público atual. Para metodologia de pesquisa, serão feitas análises conceituais, simbólicas e dos processos criativos envolvidos nas histórias em quadrinhos selecionadas com base nos estudos de Fayga Ostrower (1972), Scott McCloud (2004), George F. Kneller (1976), Cecília Salles (2009), dentre outros. Como hipótese parcial, se a Arte Visionária busca retratar imagens surgidas em outra realidade, invisíveis a mente em estado ordinário cotidiano, é bem provável que os autores tenham tido contato com os mesmos repertórios imagéticos, o que acaba por justificar as semelhanças entre o visto em O Karma de Gaargot e La Nuit – principalmente no tocante a diagramação de páginas.

Palavras-chave: arte visionária; Phillip Druillet; Sérgio Macedo.

COMO A BALEIA VEIO A SER: UMA RELEITURA DE UM CONTO DE KIPLING NOS QUADRINHOS DE “O INESCrito”

Monique Cavalcante de Souza

O Inescrito, HQ de Mike Carey e Peter Gross, explora as diferentes camadas que compõem o universo literário, do processo criativo à recepção e à sobrevivência da obra. A narrativa é então construída no tênue equilíbrio entre a realidade e a ficção, e nas próprias fronteiras desta última. Para a tessitura dessa malha narrativa, autores, filmes, livros e personagens são convocados de diversas maneiras, possibilitando uma rede dialógica entre eles. O protagonista, Tom Taylor, é também inspiração para o personagem principal de uma série de livros juvenis, tal qual Harry Potter, escrita por seu pai. A ligação existente entre Tom, o filho, e Tommy, o personagem, é a chave de passagem para transitar entre os diversos mundos narrativos, é um elo entre a ficção e a realidade. Outro ponto de contato importante, que funciona como uma conexão entre as diversas narrativas, é o Leviatã, representado pelo arquétipo da baleia que, aliás, é frequente ao longo de toda a obra, assim como o é na história literária, desde o livro bíblico de Jonas até Moby Dick. Na HQ, a baleia está intimamente ligada ao poder das narrativas, fazendo delas seu alimento e, assim, possibilitando a sobrevivência ou o apagamento das mesmas. Uma das narrativas com a qual a HQ dialoga é o conto *How the whale got his throat*, de Rudyard Kipling, sobre o surgimento do sistema de alimentação das baleias, que foi transposta para a história *How the whale became*, quando a baleia é introduzida pela primeira vez em *O Inescrito*. Neste artigo, analisar-se-á como a história presente na HQ ressignifica e atualiza a sua anterioridade, sob a perspectiva dos Estudos da Tradução, e considerando o processo tradutório como um processo de criação e interpretação, que possibilita inesgotáveis releituras.

Palavras-chave: tradução intersemiótica; história em quadrinhos; *O Inescrito*.

QUADRINHOS E INTERDISCIPLINARIDADE: RELATO DE UMA PRODUÇÃO CRIATIVA A PARTIR DE UM TEXTO LITERÁRIO

Paula Mastroberti

O trabalho que desejo apresentar constitui-se de um relato de algumas experiências como professora do Curso de Artes Visuais e Coordenadora do PIBID-UFRGS/Artes Visuais no sentido de inserir e promover a linguagem dos quadrinhos em interdisciplinaridade a outras áreas, não restrita às compreendidas dentro dos estudos das Linguagens, mas inclusiva das pertencentes às Ciências Exatas e Humanas. Parto do princípio de que a linguagem dos quadrinhos, ao incluir competências poético-verbais e poético-visuais, pode ser aplicada como linguagem científica de pesquisa e expressão do conhecimento, apoiada na episteme *Arts Based Research* (BARONE, EISNER, 2012). Este relato pretende incluir as seguintes experiências: a de professora coordenadora do Curso de Extensão Quadrinhos e Artes Sequenciais: Produção, Leitura e Ensino, que inaugurou este ano, a partir do interesse manifestado por alunos de graduação e de pós-graduação das áreas de Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais, Letras, Comunicação e História ou profissionais advindos dessas áreas e a de ministrante da Oficina *Pibidianos em Quadrinhos*, cujo programa veio atender à demanda dos grupos pibidianos de diversas áreas (Filosofia, Física, Matemática, Letras, História, entre outros) por uma formação criativa nessa linguagem. Essas ações vêm de encontro às políticas educacionais atualmente vigentes, que priorizam a leitura e a escrita para além do campo verbal, mas necessariamente inclusiva do visual, como comprovam as diretrizes do Exame Nacional do Ensino Médio (disponíveis em <http://portal.inep.gov.br/>) e, mais recentemente, as do Pacto Nacional pelo Fortalecimento do Ensino Médio (disponíveis em <http://pactoensinomedio.mec.gov.br/>). Contudo, não se trata aqui de desenvolver estratégias para aplicação dos quadrinhos como mera ferramenta didática de apoio disciplinar, mas, conforme a episteme *Arts Based Research*, promover valores estéticos e poéticos através de uma metodologia que reúne a leitura e a produção criativa de textos literários e de obras gráficas valorizando-as como portadoras de conhecimento.

Palavras-chave: quadrinhos e interdisciplinaridade; quadrinhos e produção gráfica; ensino criativo da linguagem dos quadrinhos.

INCIDENTE EM TUNGUSKA (INVESTIGANDO A HISTÓRIA EM QUADRINHOS CONTEMPORÂNEA)

Pedro Franz Broering

Incidente em Tunguska é uma narrativa ficcional de minha autoria e uma investigação sobre a história em quadrinhos como mídia. Neste trabalho, apresento algumas questões sobre artistas que trabalham com os quadrinhos e quadrinistas que experimentam em seu trabalho posições análogas ao trabalho de artista, mostrando trabalhos, incluindo minha trajetória artística, que de alguma forma ampliam e alteram o que é a “instituição” da história em quadrinhos. Partindo de conceitos de Philippe Dubois sobre o cinema de exposição, proponho que também a história em quadrinhos se insira nas artes visuais através da migração de imagens ou elementos e através da migração de dispositivos. Ainda, penso a publicação de história em quadrinhos como um espaço expositivo e apresento questões referentes às especificidades do meio. Desta forma, ainda que cada campo tenha suas especificidades, proponho que é justamente nesse ponto de intersecção que reside a especificidade de algo que caracteriza o que podemos chamar de história em quadrinhos contemporânea, utilizando o adjetivo com um sentido distinto de apenas “atualidade”, da mesma forma que o usamos junto à arte, à dança, à fotografia e a outros campos. É nesse lugar híbrido, que lida com questões pertinentes tanto aos quadrinhos e quanto da arte contemporânea, que situo Incidente em Tunguska.

Palavras-chave: história em quadrinhos; artes visuais; migração de dispositivos.

TRADUÇÃO INTERMIDIÁTICA INTEGRAL EM HILDA FURACÃO, DE ROBERTO DRUMMOND

Rafael Senra Coelho

Pretendemos aqui explicitar os pressupostos sob os quais realizaremos uma peculiar adaptação de trechos do romance Hilda Furacão, do escritor mineiro Roberto Drummond. Diferente das adaptações que são feitas entre diferentes mídias (no nosso caso, os exemplos envolveriam uma narrativa literária adaptada para os quadrinhos), pretendemos efetuar uma espécie de “tradução” entre mídias, cujo efeito perseguido é o de espelhar e ressaltar influências e nuances presentes na obra original. Mais do que fazer uma adaptação cujo intuito seria autoral (demonstrar uma marca de autoralidade ao refazer uma obra literária em quadrinhos), didático (facilitar a absorção da obra literária através da narrativa sequencial e das imagens em quadrinhos) ou mercadológico (se aproveitar do status da obra literária para revendê-la sob uma outra mídia), queremos aqui adaptar a obra literária inserindo, em cada pequena etapa do processo, elementos que remetam a todo o projeto estético da obra original. Este trabalho é parte de uma tese de doutorado que analisará as imagens e estruturas arquetípicas do romance de Drummond, detendo-se também em questões sobre identidade e memória. Nos valeremos de estudos sobre quadrinhos como os de Scott McCloud (1995), Gazy Andraus (2006) e Waldomiro Vergueiro (2012), de estudos que relacionam imagem e texto como os de Vera Casa Nova (2008), além das teorias sobre tradução de Walter Benjamin (2001), Antoine Berman (2007), e teorias sobre tradução pensadas para as adaptações em quadrinhos (BORGES (org.), 2013).

Palavras-chave: adaptação; tradução; Literatura.

SHAKESPEARE EM QUADRINHOS: AS RELAÇÕES DE ADAPTAÇÃO E DE APROPRIAÇÃO EM “KILL SHAKESPEARE”

Rebeca Pinheiro Queluz

O objetivo deste trabalho é analisar as relações de adaptação e apropriação da obra de Shakespeare na revista número sete da coleção “Kill Shakespeare”, de Conor McCreery, Anthony Del Col e Andy Belanger, publicada pela editora IDW Publishing. O enredo dessa aventura épica gira em torno da saga do herói Hamlet, predestinado a salvar a terra da tirania de um poderoso feiticeiro chamado William Shakespeare. Neste artigo, compartilhamos do pressuposto de Anne Ubersfeld (2002) de que clássicos reclamam uma adaptação por terem sido escritos numa sociedade e para uma sociedade diferente da nossa, com diferentes processos histórico-culturais. Para Linda Hutcheon (2013), os adaptadores contam histórias a seu modo, tornando as ideias concretas e reais a partir de determinadas escolhas e seleções e o produto desenvolvido por eles deve ser considerado uma obra autônoma. Assim, procuraremos mostrar como os diversos textos shakespearianos se entrelaçam na concepção desse tecido narrativo. Tentaremos pensar, com base nos estudos de Cagnin, Eisner, McCloud e Paulo Ramos, como esses quadrinhos constroem um diálogo com a linguagem do teatro e da pintura, numa rede intrincada de metalinguagens. Na construção da linguagem gráfica e na relação texto-imagem, serão examinados os principais elementos temáticos, as modificações do enredo e a construção dos personagens (em especial Hamlet, Ricardo III, Lady Macbeth e Julieta). Buscaremos compreender como as tramas de Shakespeare foram atualizadas, resignificadas a partir do uso de recursos como a estilização do desenho, a caracterização heroica dos personagens, a influência dos cenários, figurinos e adereços, as ênfases cromáticas, a composição das páginas e dos quadrinhos. As estratégias narrativas (roteiro e desenhos) procuram criar a simultaneidade dos fatos e sugerir vários pontos de vista de uma mesma cena, deslocando os contextos dos questionamentos existenciais, as críticas sociais e as questões políticas para os reinos da aventura e da fantasia.

Palavras-chave: Kill Shakespeare; quadrinhos; adaptação e apropriação.

A ADAPTAÇÃO QUADRINÍSTICA DE GRANDE SERTÃO VEREDAS: PROBLEMAS NARRATOLÓGICOS E PARATEXTUAIS

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

O objeto de nossa pesquisa é a adaptação quadrinística do romance Grande Sertão: Veredas, de Guimarães Rosa, realizada em 2014 por Eloar Guazzelli Filho (adaptação) e Rodrigo Rosa (ilustrações) para a editora Biblioteca Azul. Partimos da provocação feita por Moacyr Cirne (2000) sobre a dificuldade de adaptação da obra roseana para os quadrinhos. Como se sabe, a enunciação do narrador em Grande Sertão: Veredas traz uma série de peculiaridades, a ponto de Cirne afirmar que “se a narração em Rosa já é, em si, um personagem-significante (...) o quadrinho teria de encontrar um modelo encantatório para impulsionar gráfica e ‘poeticamente’ a narrativa (...) capaz de criar um ‘clima gráfico’ atento às exigências poetizantes do texto original” (CIRNE, 2000, p. 181). Dentre os diversos aspectos possíveis de análise, nos voltamos para dois problemas: um deles diz respeito à problemática narratológica, no tocante aos aspectos do narrador (literário) e do mostrador (quadrinístico). O objetivo de nossa pesquisa é mostrar que certos aspectos narratológicos, ligados aos aspectos modais de modo e voz, se perdem na adaptação, seja por força das características significantes distintas das linguagens verbal e quadrinística. O outro problema se refere às características paratextuais da adaptação; percebemos que há um cuidado extremado em relação à apresentação gráfica paratextual da obra (capa, embalagem etc.), muito provavelmente influenciada por outras edições graficamente “ousadas” da obra (como a da editora Nova Fronteira, de 2007, que vinha acompanhada de um catálogo da exposição homônima). Nosso quadro teórico se insere, de um lado, no campo dos estudos narratológicos (Gérard Genette, Thierry Groensteen) e, de outro, no campo dos estudos paratextuais (Genette, Jonathan Gray), além dos teóricos da adaptação (Linda Hutcheon, Umberto Eco).

Palavras-chave: adaptação; narração; paratextos.

A RELAÇÃO ENTRE LITERATURA E HISTÓRIA EM QUADRINHOS: WATCHMEN E O ROMANCE

Rômulo Bezerra da Silva

Embora não sejam a mesma expressão cultural, literatura e histórias em quadrinhos partilham de vários elementos em comum. O objetivo da comunicação é justamente apontar quais são esses elementos entre Watchmen (1986-1987) e o gênero romanesco. Para tanto, há dois movimentos comparativos a serem feitos. O primeiro se constitui na comparação entre a estrutura do romance realista dos séculos XVIII e XIX e a estrutura de Watchmen; já o segundo se volta ao tratamento temático, já considerando os romances do século XX. Na primeira comparação, parte-se da noção de realismo formal postulada por Ian Watt (2010) para entender como o romance estabelece sua organização narrativa em um primeiro momento. A partir disso, tenta-se alinhar o realismo formal às estruturas próprias das histórias em quadrinhos como descritas por Will Eisner (2008) e Paulo Ramos (2012). Tenciona-se com isso demonstrar que a opção dos autores de Watchmen por usar (ou não) certos recursos – legendas, balões, formato e contorno dos quadrinhos, corpo e movimento dos personagens, onomatopeias, diferentes planos e ângulos de visão – colabora para a construção de uma narrativa cuja organização e cujo artifício parecem sempre escamoteados. É nesse sentido que a aproximação se faz possível, uma vez que essa contínua tentativa de esconder as costuras, as estruturas narrativas, é o que parece ser, em última instância, o foco do realismo formal. No segundo movimento de comparação, considera-se não mais a estrutura do romance realista, mas, sim, dos romances publicados já no século XX, em especial aqueles mais próximos da publicação de Watchmen. Pretende-se considerar tipo de mudança – temática, sobretudo – houve em relação aos romances realistas e como essa mudança se faz presente no tratamento dispensado ao enredo da história em quadrinhos analisada.

Palavras-chave: Watchmen; romance; literatura comparada.

A ESMERALDA DE VICTOR HUGO: DO ROMÂNTICO AO ERÓTICO GRÁFICO

Sidney Barbosa

Dennys da Silva Reis

Os textos hugoanos são cada vez mais revisitados ora como fonte de inspiração ora como princípio de transposição. Notre-Dame de Paris é uma dessas obras, tendo sido até mesmo transformada em ópera pelo próprio Victor Hugo. Seu enredo ganhou muitas releituras na artes – quadrinhos, cinema, teatro, dança, escultura, pintura dentre outras – e na mídias – televisão e rádio, especialmente. Seus personagens, em conjunto ou individualmente, viraram tanto produtos comerciais quanto obras artísticas, além de entrarem para o imaginário francês e também contemporâneo mundial. Um desses personagens é Esmeralda, a figura feminina principal do romance Notre-Dame de Paris. De adolescente à adulta, o imaginário midiático construiu uma imagem desta personagem que, por vezes, tangência o romance e, por outras vezes, adiciona valores que são diferentes do pensamento hugoano a respeito desta protagonista. Tendo por base essa problemática, objetivamos neste trabalho analisar as narrativas gráficas de Jean-Marc Stalner (La Esmeralda – 3 tomos e La Esmeralda Interdite – 2 tomos) e de Seno Knife (A cigana de Notre Dame), confrontando-as com o romance de Victor Hugo. Para além da análise adaptativa, tencionamos aplicar o conceito de narrativa transmidiática criado por Henry Jenkins (2008), em que cada mídia contribui de forma singular para a compreensão de um universo narrativo, bem como o enriquece e reinventa a interação entre público e mídia.

Palavras-chave: Victor Hugo; narrativa transmidiática; narrativa gráfica.

O MANGÁ E A ESTÉTICA BASARA NAS OBRAS DE TAKASHI MURAKAMI

Simonia Fukue Nakagawa

Este estudo tem como pretensão explorar outro caminho que o mangá percorre sem ser no formato tradicional de histórias em quadrinhos, ou seja, será analisado o mangá inserido no universo artístico do artista japonês Takashi Murakami. Porém, tanto os mangás, considerados cultura pop japonesa, como as obras de Takashi Murakami, que pertencem à arte contemporânea japonesa, podem estabelecer uma possível relação com a estética japonesa basara. Para tentar entender a relação do mangá nas obras desse artista japonês, buscou-se não somente o histórico artístico da produção dele, mas seus ideais para com o mercado das artes, que, para Murakami, devem seguir o mesmo propósito do mangá, seu consumismo. No entanto, com propósito de complementar a pesquisa, a estética japonesa basara também será abordada por permear tanto no mangá quanto nas obras de Takashi Murakami. Ela, que antes de ser incorporada como estética era um modo de vida dos daimyo no século XIV, mas seis séculos depois, o artista contemporâneo japonês Tenmyouya Hisashi a entendeu como o espírito que demonstra exuberância e luxo. Então é possível encontrar essas características da estética basara no aspecto visual e social dos mangás, e também na extravagância das produções e reproduções, em grande escala, das obras de arte de Takashi Murakami. Procurou-se na fundamentação teórica da pesquisa a necessidade em buscar subsídios na história e nas teorias da estética basara e do mangá; críticas artísticas e documentários sobre o artista Takashi Murakami, além da observação analítica de suas obras; podendo então entender o possível diálogo entre o mangá, Takashi Murakami e a estética basara.

Palavras-chave: mangá; arte contemporânea japonesa; estética basara.

D. PEDRO I MATADOR DE ZUMBIS: A RELEITURA DA HISTÓRIA NO ROMANCE GRÁFICO INDEPENDÊNCIA OU MORTOS

Stanis David Lacowicz

Calcando-se nos estudos sobre as relações entre literatura e história (HUTCHEON, 1991), enquanto formas discursivas cujas fronteiras possibilitam um constante diálogo, nosso trabalho busca analisar a reconstrução ficcional da personagem de Dom Pedro I, Imperador do Brasil, no romance gráfico *Independência ou Mortos* (2012), que reconta em quadrinhos a vinda da família real portuguesa para o Brasil, em 1808. A viagem mostra-se problemática quando o navio se vê tomado por zumbis devoradores de carne humana, que depois se espalham pelo país. Caberia, então, a D. Pedro libertar a nação tanto dos mortos-vivos quanto dos portugueses. A obra, em sua configuração híbrida de imagem e linguagem verbal, busca unir o resgate de um período de nossa história, um conteúdo tido por sério e erudito, com a temática dos zumbis, mortos-vivos, que se difundiu no século XX a partir de uma literatura popular e produções cinematográficas, obras em geral relacionadas ao divertimento e, nesse sentido, menos estimadas pelas elites culturais. Tal diálogo entre erudito e popular, entre conteúdos sérios e elementos da cultura de massa, entra em consonância com posturas artísticas que seriam a marca da contemporaneidade ou, no dizer de alguns teóricos, o pós-modernismo. Ao analisar a personagem e sua trajetória na obra, relacionaremos sua reconfiguração a partir dos conceitos de carnavalização e dialogismo, a partir de Bakhtin (1987), evidenciando o processo pelo qual a releitura pode permitir não só um novo olhar crítico sobre a história, mas também sobre a maneira pela qual os textos de procedência diversa entram em confluência.

Palavras-chave: *Independência ou Mortos*; D. Pedro I; carnavalização.

ARQUÉTIPOS COLETIVOS: SANDMAN E OUTROS PERPÉTUOS

Thais Fernanda Martins Hayek

O presente artigo pretende fazer uma análise dos personagens principais da graphic novel *Sandman* (1987-1996), de Neil Gaiman, os sete perpétuos: Destino, Morte, Sandman, Destruição, Despero, Desejo e Delírio sob a ótica dos arquétipos coletivos propostos por Carl Jung. Os perpétuos são parecidos com os Deuses, mas seus poderes são ainda maiores, pois os próprios Deuses, transitam em seus domínios. A série escrita por Gaiman (e ilustrada por diversos artistas), conta a história de Sandman (Morpheus) responsável pelo universo dos sonhos, ele controla o mundo onírico de todas as criaturas, o senhor absoluto desse mundo inconsciente. Assim como Sandman, seus irmãos também são apresentados por Gaiman, utilizando argumentos históricos, mitológicos, religiosos e do cotidiano. Este artigo visa mostrar de que maneira, tanto os elementos gráficos, como a personalidade e os argumentos (da apresentação) de cada personagem se traduzem nas explicações simbólicas sobre os arquétipos coletivos iniciados pelo psicanalista Jung e tratada também por outros autores como Joseph Campbell, Marie Luíze Von Franz e James Hollis. O arquétipo é como um modelo coletivo que dá possibilidade de desenvolvimento da identidade individual. Eles estão nas fantasias individuais e nas mitologias, bem como os perpétuos, que estão presentes em todos os seres, através de seus sonhos, desejos, desesperos... que se repetem através dos tempos.

Palavras-chave: graphic novel; Sandman; arquétipos coletivos.

BATMAN E O DUPLO

Thamiris Nóbrega Andrucioli

O presente trabalho tem como objetivo fazer uma análise da HQ “O que aconteceu ao Cavaleiro das Trevas?”, de Neil Gaiman, de um ponto de vista psicanalítico. Para isso, é traçada uma linha do tempo que vai desde a Era de Ouro até os dias atuais, onde os eventos que acontecem no universo da HQ se refletem no enredo da obra de Gaiman. O foco principal do estudo é estabelecer um paralelo e observar como a relação entre Batman/Bruce Wayne, Alfred e Coringa se desenvolvem (um deles como seu mentor e outro como seu nêmesis), sendo esses personagens e as relações caóticas que estabelecem entre si os principais responsáveis pelo molde do caráter de Bruce e também pela criação da figura do Homem-Morcego como ele é atualmente. As máscaras que todas essas figuras utilizam, assim como a figura do duplo e sua replicação ao longo do enredo também são observadas, assim como essa situação se repete em inúmeros textos literários, principalmente os que são focados na temática Gótica (onde a figura e o universo do Batman estão completamente imersos). A obra *O Duplo*, de Otto Rank, serve de base ao estudo, além de obras de Sigmund Freud, como *O Estranho*.

Palavras-chave: Batman; duplo; psicanálise.

DESCIDA ENTRE OS MORTOS: O MITO DE ORFEU E O MONSTRO DO PÂNTANO ANUAL #2 DE ALAN MOORE

Vinicius Idalgo Becegato

No mundo das histórias em quadrinhos, observamos intertextos diretos e indiretos com as diversas mídias, registros históricos, fatos científicos e mitologia mundial. Em meados da década de 80 e 90, autores como Alan Moore e Frank Miller deram um novo fôlego para o panorama geral das HQs, apresentando uma alternativa ao super-herói infalível anteriormente observado e introduzindo (ou reformulando) o super-herói desajustado, dentre elas o Monstro do Pântano, Batman e John Constantine. Em O Monstro do Pântano Anual #2 (Swamp Thing Annual #2), escrito por Alan Moore e ilustrado por Steve Bissette, observamos o claro intertexto com o mito de Orfeu. No presente trabalho, pretendemos observar como o mito se adapta à narrativa contínua, inerente à maioria das HQs, colocando o mito em perspectiva com a continuidade e a HQ perante o mito. A continuidade e a imersão em um universo fictício já estabelecido (o universo da editora DC) também serão analisadas e postas em discussão. Usaremos, então, do método descrito por Will Eisner (1995), conceitos semiológicos de análise imagética e conceitos de paródia e intertextualidade de Linda Hutcheon (2013) para analisar a obra em si. O objetivo final seria demonstrar o caráter antropofágico dos quadrinhos, em que se absorvem elementos da literatura universal, situando-os em uma realidade fictícia observada em poucas outras mídias.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; Mito de Orfeu; O Monstro do Pântano.





Quadrinhos, Mercado e Sociedade

FLAGRANTES DE INVISIBILIZAÇÃO: OS TRAÇOS APAGADOS DO HUMOR GRÁFICO PRODUZIDO POR MULHERES NO BRASIL

Alba Valéria Tinoco Alves Silva

A discrepância entre o número de homens e de mulheres entre os cartunistas no Brasil é notável e verifica-se em várias fontes de referência, como enciclopédias, antologias e publicações especializadas. Em obras como a Antologia brasileira de humor (1976), Literatura em quadrinhos no Brasil, o acervo da Biblioteca Nacional (MOYA; CIRNE, 2002) e Piracicaba 30 anos de humor (2003), por exemplo, o número de mulheres artistas nunca ultrapassa 5% do número total de artistas mencionados. O presente trabalho norteia-se pela hipótese de que, no Brasil, há mais humor produzido por mulheres do que sonha o mercado editorial, mas que esse humor ainda permanece com pouca visibilidade, e tem por objetivo discutir as razões subjacentes a esse fenômeno, bem como mostrar evidências daquilo que parece ser um gesto – cuja natureza também está em discussão – de apagamento dos marcos e das marcas do humor que a mulher produz, configurando-se num processo de invisibilização. Este trabalho é resultante de pesquisa documental e bibliográfica, que vem se realizando desde 2005, sobre o humor produzido por mulher no Brasil, que inclui, entre seus resultados, uma tese de doutorado, defendida em 2008, e uma série de palestras e comunicações em eventos nacionais e internacionais, bem como artigos em publicações especializadas e capítulos de livros. O referencial teórico tem por base trabalhos sobre humor gráfico no Brasil, como Imprensa, humor e caricatura (2011), organizados por Isabel Lustosa, e História da Caricatura no Brasil (2012), de Magno Luciano, e textos específicos sobre a relação entre mulheres e humor, como They used to call me Snow White, but I drifted (1991), de Regina Barreca, e Look Who's Laughing: Gender and Comedy (1994), de Gail Finney.

Palavras-chave: quadrinhos; gênero; mercado.

DO AMOR E DA DIFERENÇA: DISCURSOS SOBRE A HOMOAFETIVIDADE NA HQ “AMORES PLURAIS”

Alexandro Carlos de Borges Souza

Durante muito tempo considerado um tema tabu nas histórias em quadrinhos brasileiras, a homossexualidade passou a ser retratada com mais frequência por artistas e ativistas ligados à produção independente nacional. Um desses pioneiros a fugir do discurso puramente erótico-pornográfico para discutir as diferentes formas da homoafetividade foi o quadrinista e pesquisador Henrique Magalhães, com os personagens de Macambira e Maria, que também abriu espaço para HQs gays em sua editora, a Marca de Fantasia. Lançado em 2013, o álbum “Amores Plurais: Quadrinhos e Homossexualidade” foi fruto de um concurso nacional promovido pela editora paraibana, que aceitou trabalhos em diferentes gêneros dos quadrinhos que abordassem a temática da homossexualidade. Dos 23 trabalhos inscritos de diferentes estados brasileiros e também de outros países, 15 histórias foram selecionadas para publicação. Apesar da temática única, o álbum apresenta abordagens diversas sobre o tema que revelam a pluralidade de discursos que permeiam as diferentes manifestações da homoafetividade. Neste artigo, procuramos identificar como esses discursos se articulam para retratar os diversos grupos sociais da comunidade homoafetiva. Outro objetivo é explorar as nuances discursivas na construção da subjetividade homoafetiva dos personagens a partir de duas categorias: o amor (ou, em alguns casos, o desejo) e a diferença. Por meio da articulação entre essas categorias, procuramos identificar de que maneira essas histórias se aproximam das chamadas teorias queer, que estudam o rico universo da diversidade sexual.

Palavras-chave: sexualidade; quadrinhos; discurso.

UN ESTUDIO DE TRANSPOSICIONES EN EL TIEMPO Y EL ESPACIO: FEIFFER EN ARGENTINA (1965-1970)

Amadeo Gandolfo

Este trabajo persigue varios objetivos. Buscamos continuar y expandir los recientes estudios que ponen el foco en la “relación privilegiada” entre las industrias de la historieta argentina y estadounidense pero trasladando esta relación de los inicios del siglo XX a la década del sesenta. Luego, analizaremos un caso puntual cuya trayectoria y producción lo ponen a medio camino entre lo excepcional y lo típico dentro del panorama historietístico norteamericano: Jules Feiffer. Nuestras intenciones son, en primer lugar, reconstruir brevemente la trayectoria de Feiffer en el panorama de la historieta norteamericana, tomándolo como un caso particular que posee la cualidad de encapsular a la historia del comic norteamericano desde sus orígenes hasta el desarrollo de la novela gráfica. En segundo lugar, analizar la forma en que Feiffer llegó y fue publicado en Argentina en la revista *Confirmado*, dirigida originalmente por Jacobo Timerman. Esto implica realizar un breve desvío por la técnica y la línea, observar a través de que contactos comerciales y medios técnicos sus tiras llegaban a ser publicadas en nuestro país. En tercer lugar, nos interesa observar la manera en que la producción de Feiffer funcionaba culturalmente al interior de la revista. ¿De qué forma contradecía o acompañaba la dirección editorial-ideológica de la revista? Creemos que estas conexiones son de carácter más bien contingente e indeterminado, vínculos dados por la necesidad de publicación de un material en una revista, por la incesante hambre de contenido de una industria masiva y no tanto por similitudes ideológicas o por una identidad fija.

Palabras-chave: industria; comics norteamericanos; Argentina años sesenta.

RECONFIGURANDO AS NORMAS DE PUBLICAÇÃO DE HQS: CROWDFUNDING E AS REDES DE CONTATOS

André Pereira de Carvalho

Com a introdução da ferramenta do crowdfunding no mercado das histórias em quadrinhos no Brasil, percebemos uma transformação nas estratégias de publicação no campo. No modelo tradicional de publicação, temos a editora realizando um filtro entre os artistas debutantes, escolhendo publicar aqueles que conferem uma maior garantia de vendas e lucro, e com menor risco de prejuízo. Com o crowdfunding, vemos que os artistas podem fazer uso de outros elementos para tornar seu projeto de quadrinhos bem sucedido. No crowdfunding, é necessário que o proponente do projeto faça seu projeto atrativo o suficiente para arrecadar financiamento de várias pessoas, até alcançar o valor mínimo proposto para o projeto ser publicado. Observamos, sob a ótica da análise de redes, a importância que as redes de contatos possui para tornar um projeto de quadrinhos bem sucedidos no crowdfunding, observando todas as publicações de quadrinhos realizadas pelo site do Catarse. Primeiramente, consideramos que o uso da rede de contatos não é o único fator relevante na publicação, mas buscamos mostrar aqui o grau de importância que toma quando se opta por publicar através dessa ferramenta. Em seguida, mostramos como as redes de contatos são empregadas pelos atores do campo como uma estratégia de publicação; isto é, como exponencializam um dos fatores de publicação para conseguirem competir com os demais. Ao montar uma rede com as relações de publicação (quem apoiou qual projeto), podemos observar possíveis estratégias tomadas pelos proponentes, e hipotetizamos que as regras do campo referentes a quem está capacitado a publicar são reconfiguradas, de maneira não intencional, por conta das práticas dos atores para obter sucesso na produção de quadrinhos. Esta pesquisa está atualmente em andamento, e pretendo abordar aqui os dados e análises realizadas até o momento.

Palavras-chave: crowdfunding; análise de redes; quadrinhos.

HENTAI E OS QUADRINHOS DA GRAFIPAR

Angel Ticafussa de la Higuera y Yassaca

Dentro do vasto universo de opções de gênero disponíveis dentro das histórias em quadrinhos, o estilo japonês conhecido como hentai é uma das referências quando o assunto versa o erotismo e a pornografia. Oriundo do mangá, o hentai se firmou no ocidente, aproveitando a onda de popularidade que a cultura pop japonesa desfrutou nas últimas décadas do século XX, alimentando um público ávido por novidades. No Brasil, é um gênero popular hoje em dia, graças ao fácil acesso propiciado pela internet, onde proliferam um grande número de blogs, sites e fanpages que fornecem quase de maneira inesgotável, gratuita ou paga, um vasto material a uma comunidade de consumidores de cultura pop japonesa crescente. Procurar a origem desse gênero no Brasil é um importante ponto de referência para determinar a introdução dos elementos narrativos do gênero dentro de uma cultura diversa a do hentai. Investigando a correspondência dos quadrinhos eróticos nacionais, surgidos nos anos 70 e 80, talvez tenhamos condições análogas entre as publicações, que permitam sua associação a roteiros e autores. Nos quadrinhos eróticos publicados neste período pela editora paranaense Grafipar, podemos associar elementos estruturais comuns ao gênero hentai – sexo, perversão e violência – como pontos de convergência entre o hentai e o quadrinho erótico brasileiro. A intenção deste artigo é esclarecer essas conexões, para que propiciem uma reflexão entre a produção do quadrinho erótico japonês (hentai) e o produzido no Brasil nas décadas de 70 e 80, analisando seus contextos, hibridismos e influências.

Palavras-chave: hentai; Grafipar; quadrinho erótico.

GÊNERO E RAÇA NOS QUADRINHOS: O IMPACTO DA ESTRUTURA SOCIAL NA REPRESENTAÇÃO DA CAPITÃ MARVEL

Anne Caroline Quiangala

A partir de um estudo cronológico da sucessão do Capitão Marvel para as Capitãs Marvel, busco examinar a relação entre as demandas de mercado e as inúmeras transições de personagens sob essa alcunha. O presente trabalho faz um recorte entre as heroínas Monica Rambeau e Carol Danvers tendo em vista conflitos sociais que incidiram na transição indireta. O que essa variação significa como proposição política preconizada pela editora Marvel? Como é o impacto identitário na audiência? Destacando as duas personagens citadas, descrevo a relação entre sociedade/demanda social e o mercado engajado na manutenção do status quo. Dentre as editoras mainstream, a Marvel é a que tem primazia pela representação mais progressista: Tempestade, Misty Knight e Monica Rambeau, mesmo que apresentando continuidades estereotípicas, são exemplos da inserção de mulheres Negras nesse mercado. A partir dum aporte teórico feminista negro (Patricia Hill Collins, Grace Gipson), análise na perspectiva de gênero (Selma Oliveira), de crítica da mídia (Anita Sarkeesian) e de estudos específicos sobre representação de personagens negras nos quadrinhos mainstream, discuto a naturalização da invisibilidade e, mais do que isso, da permuta por padrões hegemônicos. Em tempos de tanto investimento cinematográfico em adaptações (X-Men, Demolidor, Elektra, Vingadores, Thor, Batman...) é cada vez mais importante destacar as convenções escolhidas como estandartes bem como os efeitos de representação de minorias (Tocha Humana); é evidente que as escolhas seguem uma lógica capitalista, mas esse não é mais um argumento tão válido, pois 1) há um público mais diversificado que nas décadas anteriores que 2) busca identificar-se com as personagens e 3) através do consumo de títulos centralizados em questões minoritárias (Batwoman) evidencia sua vontade e empenho em transformação social.

Palavras-chave: Capitã Marvel; representação; novo racismo (new racism).

RESSIGNIFICAÇÃO E NORMATIZAÇÃO DA VIOLÊNCIA SEXUAL EM MANGÁS HOMOERÓTICOS

Anne Louise Dias

A representação da violência sexual não é incomum dentro do universo dos mangás, no qual a mulher é costumeiramente descrita através de estereótipos hipersexualizados ou projetada como dócil e submissa. De fato, o imaginário sexual representado em diversos mangás parece não querer fugir de certas generalizações, nas quais o sexo não-consensual é glorificado e visto como usual. É de nosso interesse, entretanto, apontar como as práticas sexuais violentas adentram o contexto de mangás que giram em torno de relações homoafetivas, os chamados yaoi ou, em termos mais genéricos, BL (boy's love). Geralmente escritos por mulheres e de público-alvo majoritariamente feminino, os mangás yaoi ecoam a prática da representação da violência sexual ao atingir o âmbito dos relacionamentos amorosos, e o estupro surgiria como um tropo recorrente dentro da relação homoafetiva. Sob as perspectivas da filosofia e principalmente da psicanálise, caber-nos-á procurar desvelar em mangás, escritos por mangakas (escritoras) célebres como Takanaga Hinako e Yamane Ayano, o processo pelo qual a violência sexual é descaracterizada para em seguida ser mascarada, transmutada em demonstração de afeto. Será ainda importante refletir sobre como esse tropo afetaria a comunidade de leitoras de yaoi, conhecidas como fujoshi e amplamente ativas em fóruns, tendo em vista que mangás homoeróticos são entendidos como uma ferramenta de vazão e expressão da sexualidade feminina.

Palavras-chave: mangá; yaoi; violência sexual.

O CASAMENTO DE ESTRELA POLAR: A EVOLUÇÃO DA REPRESENTAÇÃO SOCIAL LGBT NO IMAGINÁRIO FICCIONAL DAS HQS DE SUPER-HERÓIS

Dandara Palankof e Cruz

O presente trabalho tem como objetivo apresentar a evolução nas representações sociais LGBTTT nas histórias em quadrinhos norte-americanas do gênero de super-heróis, tomando como base o evento do casamento do personagem Estrela Polar – primeiro super-herói assumidamente gay. Sendo as histórias em quadrinhos parte significativa da cultura popular midiática, elas tornam-se também parte da construção de nosso imaginário coletivo; a partir dele, emergem discursos, que conduzem e validam comportamentos que norteiam nossas relações; daí, portanto, a importância das diversas representações de grupos sociais apresentadas nesse meio, uma vez que, segundo Gerard Duveen, na introdução de “Representações Sociais: investigações em psicologia social”, as diversas mídias tem papel fundamental na transformação em senso comum das representações por elas difundidas, de modo que “as representações sustentadas pelas influências sociais da comunicação constituem as realidades de nossas vidas cotidianas e servem como o principal meio para estabelecer as associações com as quais nós nos ligamos uns aos outros.” O casamento de Estrela Polar, mostrado nas páginas da HQ mensal Astonishing X-Men #51 (Marvel Comics, 2013), foi reflexo da legalização do casamento entre pessoas do mesmo sexo no estado de Nova York – conquista que foi resultado do intenso debate nas esferas públicas acerca dos direitos civis dos cidadãos LGBTTT; a história constituiu-se como um marco na representação social dessa minoria nas HQs do gênero, ainda marcado pelo discurso machista e homofóbico. A importância do debate causado pela publicação pôde ser verificada quando, em fato resultante dos processos cíclicos da comunicação social, o evento em si tornou-se objeto de debate público, ao ser noticiado pelos mais diversos veículos.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; representações sociais; LGBTs.

REAÇÕES DAS EDITORAS BRASILEIRAS DE QUADRINHOS FRENTE AOS CENÁRIOS DE INSTABILIDADE ECONÔMICA

Daniel do Canto Oliveira Saks

O presente artigo analisa algumas das reações das editoras nacionais de revistas em quadrinhos frente aos diversos e crônicos cenários de instabilidade histórica da economia brasileira. São estudadas as alterações dos preços, formatos, número de páginas, acabamento e periodicidade das publicações em quadrinhos seriadas e regulares nas últimas décadas. Quando claro, conveniente e necessário, também são elaborados comentários sobre as mudanças expostas em cada estudo. A análise é realizada por dados obtidos em pesquisas a sites na internet, edições, coleções e informações de profissionais do ramo. Para os eventuais estudos que demandem correções de valores monetários, foi utilizada como base de referência a calculadora do site do Banco Central do Brasil citando em cada caso o índice escolhido. Devido à proposta do trabalho, só puderam ser estudadas séries contínuas, regulares e preferencialmente longevas, excluindo desta forma séries especiais, publicações independentes e autorais, assim como edições especiais e minisséries. Também foi evidência analítica necessária o fato de que tais séries sofreram mudanças significativas ao longo de sua trajetória. O atual trabalho tem por objetivo esclarecer o leitor sobre os sacrifícios, as oportunidades, os erros e os acertos das editoras de quadrinhos em suas decisões mercadológicas, através de interpretações dos fatos passados e recentes.

Palavras-chave: quadrinhos; preços; inflação.

REPRESENTAÇÃO DA VIOLÊNCIA EM HQS DE TERROR

Edilaine Correa Gonçalves

Objeto: O presente resumo pretende fazer análise da obra A NOIVA ZUMBI de Gonçalo Junior (roteiro) e Fabio Cruz (desenho) publicado por Opera Graphica Editora, 2014. Metodologia: Analisaremos quais recursos da arte sequencial são explorados nesta obra para apresentar a temática sobre cangaço misturando gêneros, história e imaginário popular. A composição nos remete inevitavelmente ao contista Edgar Allan Poe como técnica presente no processo criativo do roteirista que encontra expressão através da arte expressionista de Fabio Cruz, aparentando ser utilizada deliberadamente para dar o tom de terror à obra. Desta forma, as obras publicadas por Luchetti, Zalla, Mojica serão consultadas, pois partimos do pressuposto que o título, neste momento em análise, revisita trabalhos destes personagens publicados no Brasil na década de 50. Entrelaçamentos de elementos provenientes de fatos reais, lenda e história - mistura de arte, narrativa e o potencial dos quadrinhos serão explorados no que diz respeito ao quesito - recepção da obra, assim como a possível razão para a mistura do gênero terror e violência além do já presente por tratar-se, em parte, de história real. Justificativa: Tenciona-se conhecer melhor a receptividade deste tipo de obra nos dias de hoje considerando-se que a TV, tanto por assinatura como a aberta, oferece várias séries do gênero, enquanto que publicações em quadrinhos são menos comuns. No entanto, supõe-se que são temas continuamente bem vindos como entretenimento, oferecendo espaço para reflexão. Poe, Lowecraft, Barthes serão consultados além do próprio Gonçalo Junior no que diz respeito à história dos gibis e seus diversos gêneros no Brasil.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; terror/ficção; mercado editorial.

A REPRESENTAÇÃO SOCIAL E A SEXUALIZAÇÃO NOS QUADRINHOS

Gabriel Figueiredo de Oliveira Fontenele Sampaio Cunha

Este trabalho busca analisar as representações sociais nas histórias em quadrinhos contemporâneas e como estas afetam o indivíduo e sua forma de compreender o mundo e a si mesmo. Seguindo os conceitos de representação social desenvolvidos na teoria de Serge Moscovici e Denise Jodelet no campo da psicologia social, analisaremos quadrinhos contemporâneos de super-heróis em seus aspectos visuais e narrativos. Entende-se esse tema como relevante vez que os quadrinhos, enquanto forma de manifestação cultural, são reflexo de um imaginário popular com forte presença na sociedade, além de possuírem certa influência no processo contínuo de construção das representações sociais e, conseqüentemente, na formação da realidade social na qual estão inseridos. Existem muitos estudos sobre a representação da mulher nos diversos meios de comunicação, principalmente na publicidade; nos quadrinhos, porém, são poucos os estudos teóricos nesse aspecto. Tendo isso em mente, tentaremos entender o que essas representações podem nos dizer a respeito do imaginário coletivo dos criadores e leitores de quadrinhos, principalmente no que se refere à sexualização das mulheres na mídia e a mudança gradual desse cenário em anos recentes, dada a maior preocupação em se repensar e reinterpretar o papel e lugar da mulher no mercado consumidor e nas próprias narrativas quadrinísticas.

Palavras-chave: quadrinhos; representação social; gênero.

COMUNICAÇÃO, SUBJETIVIDADES E CENÁRIO URBANO: A TRANSFIGURAÇÃO COMO MEDIAÇÃO PERMANENTE NO TRATAMENTO DAS CIDADES EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Giovani Pagliusi Lobato e Moura

O presente artigo visa estudar os impactos subjetivos e sociais das cidades retratadas nas novelas gráficas: “Astro City”, de Kurt Busiek, “Cidade Selvagem”, de Warren Ellis, e “A era de Ultron”, de Brian Bendis. Partindo da ideia defendida por Ferrara de que a cidade é mediação para construção do sentido de urbano, a reflexão embasada nessa tríade temática acima tenta demonstrar de que maneira o observador / leitor dialoga com acontecimentos urbanos baseados em catástrofes tanto físicas quanto subjetivas nos quadrinhos e, no mesmo íterim, será analisado como a cidade influencia na evolução da trama. As cidades imprimem uma condição complexa de estruturas e mediações que são complexidades diferentes da natureza e da sua relação com o homem. Servirão de escopo teórico para a investigação da cidade e da sua destruição como pressupostos de análise o “desafeto” e o “trágico” como empatias simbólicas (EISNER, 1995, 2009) e a cidade como visualidade e mediação (FERRARA, 2008). Nossa discussão tenta evidenciar que as demasiadas cenas de destruição, nos largos horizontes da produção de quadrinhos, denotam uma maneira de nos afastarmos da crítica ou do aprofundamento relacional com o externo, com aquele mundo que realmente deve ser vivenciado e negociado, este podendo ser tanto a cidade e seus escombros quanto as formas subjetivas de viver e ou sociabilizar o seu entorno.

Palavras-chave: comunicação; subjetividade; mediação.

QUADRINHOS INDEPENDENTES: OUSADIA E EXPERIMENTAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO DE PUBLICAÇÕES

José Veríssimo de Sousa

Desde a década de 2000, as histórias em quadrinhos (HQs) produzidas no Brasil ampliam gradativamente o leque de opções ofertadas aos leitores. Consequência desse fenômeno, o mercado de HQs reflete, principalmente no nicho das publicações independentes, um pulsante campo criativo. Certas HQs de cunho independente apresentam, na sua formatação enquanto produto, aspectos de feitoria e/ou comercialização não comuns para a maioria das publicações produzidas para outros nichos de consumo. Visto isso, o artigo trata da análise de três dessas iniciativas editoriais no universo das HQs independentes. O critério para o recorte do material estudado foi a existência, nessas publicações, de estratégias editoriais infrequentes no campo das HQs, tanto na esfera das publicações feitas para um mercado independente quanto nos segmentos possuidores de maior público consumidor. Desse modo, a pesquisa expõe um potencial grupo de características da adaptabilidade dos quadrinhos para diversos públicos alvo e formatos editoriais que, apesar de pontualmente bem sucedidos, não são aproveitados largamente pelo mercado. A metodologia utilizada foi qualitativa, a partir de uma pesquisa exploratória que se valeu de fontes bibliográficas e levantamento de informações através de pesquisas na internet. O estudo indica que, mesmo em iniciativas mercadologicamente ainda pouco expressivas, várias publicações se mantêm no campo das HQs com estratégias comerciais e conceituais ainda pouquíssimo exploradas.

Palavras-chave: mercado; publicações independentes; estratégias.

MSP: QUADRINHOS, PARQUES, GRAPHIC NOVEL, MANGÁ E O RISCO CALCULADO

Kaori Ishihara Tamekuni

O mercado editorial de quadrinhos sofreu significativas mudanças ao longo dos últimos vinte anos. A maior produtora de revistas em quadrinhos nacionais, a Mauricio de Sousa Produções - MSP, passou por reveses, durante esse período, em que reduziu o investimento em animações, teve seu parque temático fechado, com dívidas de quarenta milhões de reais, e vivenciou a redução nas vendas de suas revistas. A MSP está fortemente associada ao seu fundador, e embora Mauricio de Sousa, no que se refere ao tom de suas histórias, não ser adepto de correr riscos, ao abordar temas mais polêmicos, ao explorar o mercado, ele se expõe às falhas e busca inovar. Em 2008, lançar a Turma da Mônica Jovem - TMJ, a MSP esperava: combater a queda em suas vendas, devido à consolidação do consumo de mangá no país; e atingir um público entre quinze e dezesseis anos. A queda nas vendas foi revertida, a revista TMJ está entre as mais vendidas. Em 2011, a organização fecha parceria com a Cartoon Network para o desenvolvimento de animações. Em 2012, a MSP lançou o projeto das Graphic Novels, em que outros cartunistas são convidados a reinterpretar os personagens do estúdio. Ao analisar as estratégias de como a MSP tornou-se líder de mercado, o presente artigo usou os conceitos de inovação, baseados: (a) nas teorias da economia e da gestão que abordam as relações de mercado e a tríplice-hélice; e (b) nas teorias do design que também abordam o caráter de significação da inovação, do metaprojeto e no conhecimento compartilhado para obtê-la. Porém, como o processo para se alcançar a inovação estará propenso a falhas, esta foi vista sob a perspectiva do falibilismo de Peirce, em que o erro deve ser considerado como parte do processo e é um mecanismo de aprendizagem.

Palavras-chave: Mauricio de Sousa Produções; mercado; inovação.

A PRODUÇÃO ACADÊMICA SOBRE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NAS UNIVERSIDADES ESTADUAIS E FEDERAIS BRASILEIRAS: UMA ANÁLISE DE 1972 A 2013

Karoline Kunieda Gentil

Victor Callari

O presente trabalho apresenta os resultados parciais da pesquisa de Iniciação Científica sobre o desenvolvimento do cenário acadêmico que trabalha com as histórias em quadrinhos como fontes ou objetos de pesquisa, a partir da década de 1970 até os dias de hoje. A pesquisa partiu dos pressupostos metodológicos da História Quantitativa tal qual desenvolvida no contexto pós Segunda Guerra Mundial pela historiografia francesa dos Annales. O trabalho busca ainda contribuir com as informações e os dados levantados por Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos acerca da produção de pesquisas sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo – em pesquisa realizada em 2006 –, porém expandindo a área de análise para as Universidades Estaduais e Federais de todo o território nacional, identificando os principais campos e áreas de desenvolvimento de pesquisa envolvendo Histórias em Quadrinhos – Comunicação, História, Letras, Pedagogia, entre outros –, seu avanço nas últimas quatro décadas e suas principais esferas de desenvolvimento, tais como trabalhos de conclusão de curso, dissertações de mestrado ou teses de doutorado. Dessa forma, busca-se mapear a produção acadêmica e fornecer às futuras pesquisas importantes dados estatísticos, gráficos e informações sobre os diferentes locais de produção de conhecimento acadêmico de Histórias em Quadrinhos em âmbito nacional.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos na universidade; produção acadêmica; história quantitativa.

PARA ALÉM DAS PÁGINAS DO GIBI: A CONSTRUÇÃO DE UMA MARCA QUADRINÍSTICA

Layssa Bauer von Kulitz

Presente em 60 países e responsável por mais de 80% do movimento mercadológico de quadrinhos no Brasil, a Turma da Mônica fez sua fama durante os anos 70 e 80, quando foi publicada pela Editora Abril. Sem dúvidas, a Mauricio de Sousa Produções é um gigante do mercado nacional brasileiro e parte do que possibilitou, e ainda possibilita, esse fato é a divisão de licenciamento da companhia. Responsável por 90% da renda da MSP, cerca de R\$ 2 bilhões ao ano, a divisão de licenciamento permite que os personagens da Turma da Mônica sejam utilizados em 2,5 mil produtos distribuídos por mais de 30 países. A divisão de licenciamentos da MSP, contudo, fez muito mais que cimentar as bases de renda da companhia e amplificar o alcance de reconhecimento deste universo quadrinístico tão bem construído, ela também fez nascer um relacionamento nunca antes visto entre o público brasileiro e uma história em quadrinhos. No presente artigo, eu pretendo explorar a maneira na qual o relacionamento da Turma da Mônica com o seu público se desdobrou, tendo em vista a iniciativa corporativa da MSP levada a cabo por sua divisão de licenciamento. Ao enxergarmos a Turma da Mônica como um produto artístico feito para o consumo em massa, percebemos que empreitadas referentes ao uso de imagem e ao licenciamento de personagens, como as feitas pela divisão de licenciamento, são direcionamentos corporativos cuja intenção específica consiste no desenvolvimento de uma marca. Inserir, portanto, a obra da Turma da Mônica neste contexto nos capacita a aprofundar nosso conhecimento acerca do envolvimento dos leitores brasileiros com um produto quadrinístico de consumo de massa que se utiliza de formas multimodais de marketing para construir sua marca. Talvez tal exercício analítico jogue alguma luz no processo de consolidação desta obra tanto no mercado de consumo quanto no imaginário nacional.

Palavras-chave: Turma da Mônica; Mauricio de Sousa; Mauricio de Sousa Produções; licenciamento; mercado.

TROFÉU HQMIX E O PANORAMA DO MERCADO BRASILEIRO DE QUADRINHOS

Lucio Luiz

O Troféu HQMix é uma das mais tradicionais premiações das histórias em quadrinhos e do humor gráfico no Brasil, tendo sido criado em 1989. Em seus mais de 25 anos de existência, contou com quase 90 diferentes categorias, refletindo as tendências do mercado brasileiro de quadrinhos. Sob sua intenção primordial, registrada em seu regulamento, de “divulgar, valorizar e premiar a produção de quadrinhos, humor gráfico, animação e assemelhados”, e o fato de contar com a participação, por voto, de profissionais e pesquisadores da área, o Troféu HQMix ajuda a traçar um panorama dos quadrinhos no Brasil nas últimas três décadas por meio das categorias criadas, fundidas, divididas e extintas, bem como pelos resultados, por vezes controversos, de muitas de suas premiações. Este artigo tem o objetivo de traçar um histórico do Troféu HQMix, dando ênfase a seu modelo de premiação e escolha de categorias e vencedores, a fim de auxiliar nas pesquisas que buscam observar a evolução do mercado brasileiro de quadrinhos. Essa análise será feita a partir de um estudo da história do Troféu HQ Mix, utilizando-se dados quantitativos e qualitativos de cada edição do prêmio, assim como pela comparação por prêmios internacionais de formato semelhante, como os Eisner Awards, dos Estados Unidos, que foram criados em 1988 com dinâmica bastante semelhante. Com base nos dados estudados, será possível observar as prioridades de cada época, como a extinção da categoria “Suplemento infantil” em 1990, o fim da categoria específica para fanzines em 2007 (passando a integrar a categoria “Publicação independente”) e o surgimento de categorias voltadas para a internet a partir de 1998, entre outras mudanças.

Palavras-chave: Troféu HQMix; premiações; mercado brasileiro de quadrinhos.

AS INOVAÇÕES NARRATIVAS E ESTÉTICAS EM DAYTRIPPER

Marcel Luiz Tome

Roberto Elísio dos Santos

Obra apreciada positivamente tanto pelo público como pela crítica, vencedora de vários prêmios, a graphic novel *Daytripper*, criada pelos quadrinistas brasileiros Fábio Moon e Gabriel Bá, foi publicada originalmente nos Estados Unidos. A análise de seu conteúdo e entrevistas com seus autores permitiram compreender os aspectos inovadores quanto à narrativa, à estética e ao conteúdo desta história em quadrinhos, que transita entre a produção alternativa e a comercial. *Daytripper* mistura elementos artísticos, característicos de suas formações culturais, com questões diárias da vida moderna. A narrativa também incorpora o tema central da história com uma reflexão sobre a vida e a morte, essas e outras características básicas de uma história em quadrinhos autoral são incompatíveis com as histórias em quadrinhos comerciais, pois estas podem ser classificadas como uma história que segue um modelo testado e aprovado pelo público que está acostumado com esse formato. Como história em quadrinhos, *Daytripper* é constituída por elementos híbridos originados da união entre texto e imagem; como novela gráfica e produção mainstream, é o resultado do sincretismo de uma arte experimental e autoral com modelos preestabelecidos de um produto da indústria cultural; nesse caso, as qualidades de uma não alteram ou anulam as qualidades da outra.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; obra autoral; inovações.

FRAGMENTOS DE JESSICA JONES: A IMAGEM FEMININA EM ALIAS - CODINOME INVESTIGAÇÕES

Marcelo Soares de Lima

Escapismo, entretenimento, aventura descompromissada são sinônimos relacionados às histórias em quadrinhos desde sua gênese como produto de consumo em revistas periódicas – pontos reforçados com veemência ao se tratar das publicações de super-heróis –, muito por sua expressividade imagética, mas que se mostraram ao longo do tempo como algo além dessas concepções. Calcadas na lógica fantasiosa e lúdica, as HQs fincaram raízes na cultura juvenil e, como meio de comunicação e expressão artística que se alimenta da própria cultura e situação histórico-político-social ao seu redor, se reconfigurou com o passar dos anos, ampliando e explorando suas possibilidades tanto narrativas quanto temáticas. Nesse contexto, a inserção de temas sociais advindos das discussões existentes nos anos 1960 e 1970, e com influência de produtos criados no meio underground americano, foram de primordial importância para a consolidação desse caminho dentro das duas grandes editoras americanas de quadrinhos de super-heróis até hoje em dia: Marvel Comics e DC Comics. Vimos ao longo do tempo assuntos polêmicos e inclusivos de discursos militantes, socialmente falando, adentrarem o ambiente mercadológico comercial, que tem como prioridade a venda. A partir dessa percepção, definimos como objeto de estudo um desses temas por considerarmos de extrema relevância atualmente: o olhar dessas produções para o universo feminino. Nossa pesquisa propõe compreender como as histórias em quadrinhos do gênero superaventura constroem a imagem das mulheres, a partir da revista *Alias: Codinome Investigações*. Após uma análise bibliográfica, histórica e discursiva, concluímos que a revista se mostra como uma interessante e importante obra no que tange à construção de uma outra visão das mulheres na superaventura, não só aprofundando esse ponto como sendo também um registro histórico de um período sócio-cultural de transformações e novas configurações.

Palavras-chave: Análise do Discurso; superaventura; feminino.

ÉTICA ANIMAL NOS QUADRINHOS DA MÔNICA JOVEM

Maurício de Paula Kanno

O trabalho busca analisar questões de ética animal nos quadrinhos da “Turma da Mônica Jovem” e “Chico Bento Moço”, versões adolescentes e mangá dos personagens da Turma da Mônica, de Mauricio de Sousa. Foram encontradas histórias em que se valoriza principalmente o respeito aos animais domésticos, como cães abandonados, com a personagem Marina superando seu medo de cachorros para salvar um cão; criação de um café com gatos para tentar cuidar deles, além de adoção responsável desses animais; respeito à vida de animais selvagens na Amazônia; além de companheirismo com animais habitualmente consumidos, como o porco e a vaca, no caso de Chico Bento; ou ainda receio de Mônica quanto a lidar como hipotética profissional com animais que serão transformados em comida; há também referência a uma personagem vegetariana, Denise, à qual o amigo Xavecão oferece churrasco com linguiça de soja. Entre os autores utilizados para a discussão, estão Alfredo Bosi e Erwin Panofsky, com sua discussão sobre motivação/intenção na criação da obra de arte. Temos também Aracy Amaral, com sua obra “Arte pra quê?”, discutindo o comprometimento social da arte, aqui reinterpretado como o respeito aos animais, levando em consideração teóricos de ética animal como Peter Singer e Carlos Naconecy.

Palavras-chave: quadrinhos; Turma da Mônica Jovem; ética animal.

ESTADO E LIBERDADE NA OBRA DE FRANK MILLER: UMA ANÁLISE DE HOLY TERROR E DA SAGA DE MARTHA WASHINGTON

Philippe Oliveira de Almeida

Bernardo Supranzetti de Moraes

O objetivo de nosso trabalho é fornecer uma contribuição ao debate relativo à tensão entre Estado e liberdades individuais na obra de Frank Miller (1957-). Para tanto, cotejaremos *Holy Terror*, graphic novel publicada por Miller em 2011, e a série de revistas que, iniciada em 1990 com *Give Me Liberty* e concluída em 2007 com *Martha Washington Dies*, narram a trajetória da militar Martha Washington. Miller, autor e desenhista de inegável talento, é frequentemente associado a polêmicas no que tange a sua ambivalente orientação política. Não são raros os que buscam, em seus trabalhos, manifestações de tendência proto-fascista. Em virtude de comentários, feitos em 2011, acerca do movimento Occupy Wall Street, Miller envolveu-se em celeuma midiática com o (igualmente talentoso) autor Alan Moore, que o acusou de misógino e homofóbico. A recepção de *Holy Terror* foi, igualmente, objeto de controvérsia. O próprio Miller definiu a obra como “peça de propaganda”. Para muitos, seria um esforço para endossar a Guerra ao Terror que o governo norte-americano promoveu. O debate político – a corrupção das instituições, a hipocrisia da correção política, a apatia da população, a necessidade de resgatar a moralidade – é central à obra de Miller, que frequentemente recupera temas clássicos da cultura política ocidental – como a representação de Esparta como modelo de organização social, em 300, ou uso de distopias futuristas como crítica à presente conjuntura. Se *Holy Terror* e a série sobre Martha Washington ganham destaque, em nosso estudo, isso se deve ao aparente contraste na forma como ditos trabalhos lidam com o problema da relação entre as esferas pública e privada. Nosso marco teórico parte das obras filosóficas de Giorgio Agamben e Slavoj Žižek, que tratam não apenas do 11 de Setembro, mas também debatem sobre os papéis do Estado e a Liberdade.

Palavras-chave: Frank Miller; Estado; liberdade.

DEPOIS DA EDIÇÃO MARAVILHOSA

Renata Farbat de Azevedo Borges

Depois do encerramento, no final da década de 70, da Edição Maravilhosa, a mais emblemática série brasileira de revistas com quadrinizações de clássicos literários, houve um período de decréscimo quantitativo na produção desse tipo de publicação no Brasil, ainda no século 20 (NATAL, 2002). Nos primeiros quinze anos deste século, no entanto, a produção de quadrinizações de clássicos ultrapassou e muito os últimos 30 anos do final do milênio, tendo tido um boom a partir de 2006 (VERGUEIRO, RAMOS, 2009). Como compreender o movimento crescente de valorização deste dispositivo cultural, comprovado pelo aumento no número de quadrinizações publicadas? Analisaremos a presença dos quadrinhos e, em separado, das quadrinizações de clássicos, nas compras do Governo Federal a partir de 2006 por meio do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE). Estas políticas públicas influenciaram as escolas e o mercado editorial brasileiro e estimularam a produção de quadrinizações no Brasil. Analisaremos a presença das quadrinizações neste programa de leitura, buscando verificar se o número de quadrinizações de clássicos vem crescendo na mesma proporção que os títulos genéricos em quadrinhos, e entender como as compras governamentais impactam o mercado editorial a partir da análise das editoras envolvidas e seu desempenho no programa, ano a ano.

Palavras-chave: adaptações literárias; mercado; governo.

O MEDO DE UMA CATÁSTROFE ECOLÓGICA NAS PÁGINAS DE “TERRA 1”

Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso

O presente trabalho analisa a série de HQs “Terra 1”, publicada entre junho e setembro de 1998 pela Abril Comics (selo criado pela Editora Abril com a intenção de lançar quadrinhos no estilo americano, mas produzidos por artistas brasileiros). A série trata de dois povos alienígenas, muito parecidos com os seres humanos, que, devido a ações inconsequentes, acabaram por devastar os recursos naturais de seus planetas e se viram obrigados a procurar um novo local para se estabelecerem. A Terra, por suas características climáticas parecidas com o antigo lar desses povos se tornou o local onde eles poderiam recomeçar suas vidas. A trama gira em torno da disputa entre esses dois povos alienígenas para se fixar na Terra, um deles com recursos tecnológicos mais avançados os chamados “embaixadores”, que se apresentam como super-heróis aos seres humanos; o outro não possui a mesma tecnologia e vaga pelo espaço em busca de asilo em uma nave que pertencia aos embaixadores. E, devido a uma manipulação feita pelos embaixadores, eles são vistos como monstros que pretendem destruir a Terra. Ao longo da série, evidencia-se que os embaixadores têm o objetivo de eliminar todos os seres humanos da Terra, pois os consideram indignos de viver em um “paraíso” ao qual eles não respeitam, a união entre alienígenas e humanos consegue evitar que o plano se concretize. “Terra 1” pode ser caracterizada como uma série de ficção científica com temática ecológica e distópica, pois expõe consequências pessimistas sobre o futuro, ao mostrar o quanto as ações humanas podem prejudicar o planeta Terra. O objetivo principal deste artigo é investigar a mensagem transmitida pelas HQs e discutir algumas questões referentes ao medo de um grande desastre ecológico e qual seria a melhor maneira de evitá-lo.

Palavras-chave: ecologia; medo; Terra 1.

AS MENTES POR TRÁS DA CIRCO EDITORIAL: UMA TRAJETÓRIA PELOS ANOS 1970 E 1980

Rodrigo Otávio dos Santos

A Circo Editorial foi uma das principais editoras de histórias em quadrinhos nos anos 1980. Revistas como Circo, Geraldão e, principalmente, Chiclete com Banana fizeram parte não apenas do mundo editorial nacional como também do imaginário juvenil daquele período onde o Brasil saía de uma ditadura militar e entrava na chamada Nova República. A editora se constituiu a partir da figura central de Toninho Mendes, o empresário/editor que levou a cabo a ideia de diversas revistas circularem pelo país, mostrando talentos que, embora fossem conhecidos por conta de suas participações em jornais de grande expressão, nunca haviam sido lançados como artistas de quadrinhos em periódicos específicos para este fim. Na empreitada com Toninho, estiveram nomes como Angeli, Laerte, Luiz Gê, os irmãos Chico e Paulo Caruso entre outros artistas. A ideia deste artigo é traçar uma biografia desses artistas, objetivando mostrar como a editora foi montada e como trabalhava, bem como a relação desta e os desmandos governamentais, a escalada da inflação e as dificuldades enfrentadas para colocar nas bancas de jornais de um país continental revistas mensalmente. Por fim, veremos questões históricas do período, questões financeiras e de tiragem, que ajudarão a preencher uma lacuna acerca da produção quadrinística brasileira no período citado.

Palavras-chave: história em quadrinhos; História; anos 80.

QUADRINHOS CORPORATIVOS NO BRASIL: A EDITORA QUALIDADE EM QUADRINHOS E O CASO DO CONVÊNIO ENTRE SEBRAE E ABNT

Thiago Seiji Takahashi

A Qualidade em Quadrinhos é uma editora brasileira que trabalha com a criação e publicação de quadrinhos corporativos. Ela já atendeu os serviços provenientes de mais de 18.000 empresas como a Petrobras, Inmetro, Sebrae (Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas), ABNT (Associação brasileira de normas técnicas) e outros. Essa editora costuma trabalhar com quadrinhos de autoria própria e também com publicações personalizadas e comercialmente encomendadas. Um dos seus clientes que merece destaque é o convênio formado entre o Sebrae e a ABNT. Essas duas corporações começaram a utilizar os quadrinhos dessa editora em seus projetos de comunicação desde 2009. O convênio tinha projetos com o objetivo estimular a utilização das normas técnicas pelas micro e pequenas empresas. Uma das iniciativas pioneiras realizada por esse convênio foi concretizar a transição do suporte de leitura dos quadrinhos do gibi impresso para um aplicativo de leitura digital. O objetivo deste estudo será apresentar e analisar o trabalho realizado pela editora Qualidade em Quadrinhos com o convênio formado entre o Sebrae e a ABNT. Para isso, o presente estudo abordará temas sobre comunicação corporativa e aspectos linguístico-textuais a respeito da linguagem dos quadrinhos. Grande parte dos dados que serão apresentados nesse estudo foram obtidos através de entrevistas realizadas com o diretor da editora, Alexandre Montandon. Por meio deste estudo, concluiu-se que a linguagem dos quadrinhos tem sido aplicada com sucesso na comunicação corporativa e também está sendo reconhecida pelas grandes organizações empresariais do Brasil há mais de duas décadas. Eles são utilizados como um importante material de apoio que auxilia no processo de conscientização dos objetivos dos programas de educação corporativa.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; educação corporativa; comunicação.

AS CHARGES DE MAOMÉ E SUAS CONSEQUÊNCIAS POLÍTICO-SOCIAIS

Waldomiro Vergueiro

Maomé went to the mountain... and did not like what he saw there: political cartoon, social criticism and tension increasing in the 21st. Century. Considerando-se o recente ataque ao jornal parisiense Charlie Hebdo, em janeiro de 2015, busca-se analisar o impacto da produção gráfica sequencial na sociedade. Discute-se o papel do produtor gráfico como mediador cultural em uma realidade marcada por todos os tipos de radicalismos e batalhas dogmáticas, que ocorrem na perspectiva ideológica, religiosa, de gênero, etc. Defende-se a responsabilidade social do artista e sua liberdade intelectual como valores duradouros. Analisa-se a contribuição da produção gráfica sequencial na constituição de uma nova cultura visual no Século XXI, levando em conta, especialmente, o papel do humor na representação, crítica e mudança da sociedade atual. Defende-se que o humor gráfico – especialmente as charges e cartuns – tem o potencial não somente de ilustrar uma situação específica mas, ainda mais, de revelar seus aspectos mais sombrios. Propugna-se que o humor exerce uma função pedagógica de crítica social. Por fim, aponta-se a necessidade de desenvolvimento de uma estrutura de proteção ao artista gráfico, que possa garantir sua manifestação artística livre e sem medo de represálias.

Palavras-chave: charges de Maomé; humor; Charlie Hebdo.



Quadrinhos, Mídias e Novas Tecnologias

SCANS E SEU ENTORNO SUBCULTURAL COLABORATIVO

Alexandre Honório da Silva

Os “scans” representam a expressão de uma prática subcultural-colaborativa de digitalização ilegal que ora dialoga o domínio do fã de histórias em quadrinhos. O presente artigo procurará a análise de tal prática e seus usuários através de dados obtidos de questionários aplicados entre 2012 e 2013 em comunidades dedicadas aos “scans” e na análise de dados obtidos a partir de uma perspectiva virtual etnográfico-participativa quando produção e distribuição de “scans” em blogs, comunidades e fóruns foram acompanhadas ao longo de 90 dias. A partir de tais dados, consideramos que o “scan” emerge como artefato midiático-colaborativo e prática subcultural: uma ampliação imprevista de uma forma cultural e, ao mesmo tempo, instância que mescla participação e colaboração como componentes de envolvimento e pertença. Aqueles envolvidos com/por tal artefato, como procuramos apontar neste artigo, mais que apenas consumi-lo, buscam nele algo conversacional e, na colaboração em seu entorno, veem-se partícipes de processos que expandem seu objeto de culto. Os usuários/consumidores de “scans” lidam com esta prática não como uma forma de distanciamento tecnológico-convergente de seu objeto anteriormente analógico de culto, mas como forma de preservá-lo e restaurá-lo: veem nos “scans” um modo de curadoria e de complementaridade relacionada com uma forma cultural reconhecida.

Palavras-chave: scans; subcultura do consumo; HQs.

K-OMICS: UMA EXPERIÊNCIA TRANSMIDIÁTICA DO JOGO-SIMULADOR KIMERA PARA OS QUADRINHOS

André Luiz Souza da Silva

Lucas Lins Muniz Pimenta

Há alguns anos a sociedade brasileira despertou para o uso dos quadrinhos para além do mero entretenimento ou de simples instrumento para crianças. As histórias em quadrinhos (HQs) invadiram o meio acadêmico, com inúmeras pesquisas surgindo na última década, apresentando diversos estudos sobre os quadrinhos e sua aplicabilidade nas mais diversas áreas sociais, em especial para a área de educação. A esse movimento o governo também ficou atento e, através dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) e pela Lei de Diretrizes e Bases (LDB), os quadrinhos foram inseridos oficialmente na sala de aula após um longo período de ausência e preconceito. O presente artigo busca apresentar o uso dos quadrinhos em sala de aula e o jogo-simulador Kimera, que vem sendo desenvolvido na Universidade do Estado da Bahia – UNEB, propondo a elaboração de uma narrativa transmidiática do jogo e transportando o universo criado para os quadrinhos, trabalhando com a linguagem específica da nona arte na transposição dos elementos que o jogo-simulador Kimera dispõe, explorando os elementos reais e imaginados no jogo, que é desenvolvido por uma equipe de profissionais multidisciplinares formado por educadores, designers, roteiristas, informatas, historiadores entre outros. Analisando o já reconhecido uso dos quadrinhos no ensino, tecendo reflexões sobre o diálogo entre as HQs, o jogo-simulador e a narrativa transmidiática.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; Kimera; narrativa transmidiática.

SO CLOSE: QUADRINHOS MULTIMÍDIA A SERVIÇO DO JORNALISMO LITERÁRIO

Antonio Laudenir Oliveira dos Santos

O presente trabalho investe na discussão sobre as proximidades entre o jornalismo literário e as histórias em quadrinhos em uma interface com as novas tecnologias. Por meio da análise da HQ reportagem “So close, faraway”, de autoria do jornalista gaúcho Augusto Paim, publicada em novembro de 2013, no site Cartoon Movement, será possível identificar como os elementos multimidiáticos usados na reportagem ampliam a imersão narrativa do leitor. Dessa forma, poderemos compreender como as ferramentas multimidiáticas colaboram para o aprofundamento do relato jornalístico e para a ampliação da realidade ali narrada, características essas que Felipe Pena (2006) atribui ao jornalismo literário. A análise da reportagem aqui selecionada possibilitará perceber o jornalismo em quadrinhos (DUTRA, 2003) como uma nova experiência midiática em que as duas linguagens distintas envolvidas, do Jornalismo e da HQ, mantêm relativa autonomia, porém, ao serem reunidas com uma única finalidade, tornam-se indissociáveis. Iremos, portanto, perceber como a prática jornalística, que contempla apuração, pesquisa e o estabelecimento de contato com fontes/personagens se adequa aos referenciais estéticos e gráficos pertencentes aos quadrinhos. Para isso, será realizada uma entrevista semiestruturada com o jornalista autor da reportagem e ainda uma descrição do uso das ferramentas multimídia e de como a narrativa da HQ Reportagem se constitui em um exemplar do jornalismo literário. O objeto aqui escolhido enquadra-se ainda na definição de “Hqtrônica” (FRANCO, 2004). Para o autor, esse novo gênero de história em quadrinho demonstra alta capacidade interativa com o leitor/ usuário da web ao incluir outras ferramentas midiáticas como áudio, vídeo e fotografia no decorrer da narrativa. É possível concluir, portanto, que uma única reportagem em forma de quadrinho conjuga uma variedade de olhares que serão esboçados nessa pesquisa.

Palavras-chave: jornalismo literário; multimídia; jornalismo em quadrinhos.

VELHA ROUPA COLORIDA: UMA ANÁLISE DA TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DOS UNIFORMES DOS SUPER-HERÓIS PARA O CINEMA

Bruno Fernandes Alves

Os super-heróis das histórias em quadrinhos podem ser considerados uma renovação do mito universal do herói, que é definido por Jung (1995) como “homem ou um homem-deus todo-poderoso e possante que vence o mal (...) e que sempre livra seu povo da destruição e da morte”. Dentre as diversas características que definem a tipologia desses personagens, está o uso de uniformes feitos com tecido colante e adornados com cores primárias. O uniforme colante é justificado por permitir liberdade de movimentos para o combate físico, ao mesmo tempo em que se tornam símbolos identitários de cada super-herói. O primeiro herói dos quadrinhos a usar esse tipo de uniforme foi o Fantasma, criado por Lee Falk em 1936. Por cima de suas calças, o personagem usava uma espécie de sunga com listas em diagonal, tendo esse design se tornado um padrão. Esse tipo de vestimenta tem como inspiração as roupas usadas pelos strongmen, artistas que entre o final do século XIX e início do século XX exibiam sua força física nos picadeiros de circos e que de certa forma foram precursores do fisiculturismo. Se por um lado essas roupas se mostram funcionais no suporte bidimensional, as mesmas sofrem adaptações no momento de sua transposição para produções cinematográficas live-action gerando, na maioria das vezes, um desvio de suas características originais com o objetivo de se tornarem mais realistas. Diante do exposto, este trabalho tem como objetivo analisar o processo de transposição dos uniformes característicos dos personagens X-Men e Os Vingadores para o cinema, usando como categoria de análise as três matrizes fundamentais de tradução propostas por Julio Plaza a partir do seu conceito de Tradução Intersemiótica: Tradução Icônica, Tradução Indicial e Tradução Simbólica.

Palavras-chave: super-heróis; cinema; tradução intersemiótica.

DA PÁGINA PARA A TELA: A QUESTÃO DO LAYOUT EM SIN CITY

Camila Augusta Pires de Figueiredo

Em seu artigo “Incompatible Visual Ontologies: The Problematic Adaptation of Drawn Images”, Pascal Lefèvre enumera quatro principais diferenças ontológicas entre quadrinhos e cinema que influenciam o processo de adaptação entre as duas mídias e que, se negligenciadas, podem se tornar problemáticas durante esse processo e acabar gerando fracassos de bilheteria. Este artigo focará na questão da diferença entre o layout da página de uma revista em quadrinhos e o layout da tela do cinema, tomando como exemplo algumas páginas do romance gráfico Sin City, de Frank Miller (década de 1990), e de sua versão para o cinema, dirigida por Robert Rodriguez (2005). Além da óbvia diferença entre o uso de quadros, balões e calhas nos quadrinhos e dos fotogramas no cinema, é preciso atentar para as diferentes etapas de produção e edição das imagens em cada mídia, bem como para as diferenças em relação à recepção, como a velocidade, os caminhos percorridos e ações inerentes ao ato de visualização por parte do leitor/espectador. Cabe ainda refletir sobre as questões espaçotemporais de disposição da sequência de imagens e sobre as escolhas estéticas do autor/diretor para compor a página/a tela. Recorreremos ao texto “Tendances Contemporaines de la Mise en Page”, de Thierry Groensteen, a fim de tentar compreender as escolhas estéticas presentes nas páginas de Sin City e posteriormente compará-las com sua versão cinematográfica.

Palavras-chave: adaptação; layout; Pascal Lefèvre.

DIREÇÃO DE ARTE NO CINEMA DE ANIMAÇÃO JAPONÊS: “A VIAGEM DE CHIHIRO”

Emily Smaha da Silva

Carlos Alberto Machado

Essa pesquisa tem como objetivo aprofundar o estudo da produção realizada pela direção de arte no filme “A Viagem de Chihiro” (MIYAZAKI, 2001) através da análise dos cenários produzidos por mangakás no cinema de animação. De abordagem qualitativa, com caráter bibliográfico a pesquisa desenvolve-se através do estudo sobre os elementos específicos da cultura japonesa apresentados de forma estética na construção dos cenários do filme, a compreensão do processo de produção de uma animação, a influência dos quadrinhos japoneses – os quais caracterizam parte da cultura pop no Japão, sua produção midiática nas animações para a construção da cultura visual, e o aprofundamento sobre a função da direção de arte no cinema. Para o alcance dos saberes, foram utilizados autores pesquisadores da cultura pop japonesa, como Carlos Alberto Machado, Sonia Bibe Luyten, e Cristiane Sato, as relações entre mangá e animê, Dani Cavallaro e Robin Brenner, da cultura japonesa em geral, Renato Ortiz, Hitoshi Oshima e Célia Sakurai, das características específicas do estúdio Ghibli e de suas produções, Susan Jolliffe Napier, e estudos sobre o cinema, Sergei Eisenstein e Cláudia Stancioli Couto. Através deste aprofundamento bibliográfico, foi possível alcançar uma análise relacionando a cenografia com as abordagens teóricas, entendendo também que é possível observar características culturais do Japão nos cenários do filme.

Palavras-chave: cinema de animação japonês; direção de arte; cenografia.

TRANSFORMERS E MEIOS DE COMUNICAÇÃO

Fabio Antonio

OBJETIVO: Trata-se de analisar o desenho animado Transformers, entendido como uma fonte que expressa determinadas ideologias da sociedade estadunidense na década de 1980. **ASSUNTO:** A série de desenhos animados Transformers foi criada nos Estados Unidos em 1984, licenciada e distribuída para vários países no mundo, no Brasil a série estreou em 1986 pela Rede Globo. Esse estudo compreende as quatro temporadas iniciais da série clássica, chamado nos Estados Unidos de Generation One. **ARCABOUÇO TEORICO:** Os Transformers, introduzidos dentro dos grandes meios de comunicação, são o resultado do trabalho de algumas empresas dos Estados Unidos, como a fabricante de brinquedos estadunidense Hasbro e da japonesa Takara, que tinham interesse em divulgar de modo mais amplo seus produtos, como no Brasil em 1980 com a empresa Estrela. Nos desenhos em si, é apresentada a história de robôs que vivem num planeta distante, Cybertron, sendo que alguns fogem devido a guerra de duas facções rivais, o grupo dos heróis, Autobots e os vilões, os Decepticons. As tramas desenrolam-se quanto aos Decepticons procurarem constantemente por fontes de energia e os Autobots, sempre compelidos a derrotá-los, e salvar a terra e seus habitantes. A ideia sobre esse convívio entre seres humanos e máquinas não se reduz obviamente a década de 1980 e também não unicamente aos desenhos animados, podendo ser observadas outras frentes e mídias, como cinema ou quadrinhos. **REFERÊNCIAS:** – BENJAMIM, Walter. Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense. 1985. – HOBBSAWN, Eric. A Era dos Extremos. São Paulo: Cia das Letras. 1995. – WILLIAMS, Raymond. Cultura. Rio de Janeiro: Paz & Terra. 1992. – TOTA, Antonio Pedro. O Imperialismo sedutor. São Paulo: Cia das Letras. 2000.

Palavras-chave: desenho-animado; Estados Unidos; Transformers.

DAS PÁGINAS À GRANDE TELA: O HOMEM DE FERRO E SEU PAPEL NA DIFUSÃO DOS MITOS E MITOLOGIAS POLÍTICAS NORTE-AMERICANAS NA CULTURA POP

Gabriel Bueno da Silva

Gabryel Augusto Teofilo Batista Real

Com a recente ascensão da cultura nerd, o universo dos super-heróis entrou de forma constante na lista dos blockbusters de verão do cinema norte-americano e passou a fazer parte de um importante e rentável nicho da cultura pop. Longe de se apresentar apenas como um produto de entretenimento desprovido de intencionalidades por parte de seus criadores, o deslocamento deste universo das páginas dos quadrinhos para a grande tela carrega – mesmo que de forma sutil e talvez inconsciente – importantes questões históricas, sociais e culturais. O presente trabalho tem por objetivo analisar a transposição do personagem Homem de Ferro das HQs para o cinema como algo dotado de historicidade e que é imbuído de importantes valores políticos da cultura norte-americana. Pretende-se, a partir da obra de Raoul Girardet, se fazer uma análise de como o fenômeno midiático dos super-heróis contribui para a propagação dos mitos e mitologias políticas norte-americanas em diferentes contextos históricos. Ao analisar o referido personagem da Marvel Entertainment, propõe-se pensar a construção do “inimigo externo” norte-americano, objeto político que norteou o discurso bélico e a política dos EUA desde meados do século passado até os dias atuais. Os personagens presentes na saga Homem de Ferro se mostram emblemáticos ao discutirmos as representações de herói e vilão nos quadrinhos e no cinema, assim como toda a atmosfera de medo e ameaça e o salvacionismo depositado nos super-heróis. As adaptações cinematográficas das obras criadas há décadas para o mercado dos quadrinhos nos levam ao ponto principal de análise dessas mídias como importantes difusoras dos mitos e mitologias políticas norte-americanas: o abandono da ameaça comunista, tão presente nas histórias em quadrinhos a partir dos anos 60 e o surgimento de um novo inimigo da pátria – o terrorismo.

Palavras-chave: quadrinhos; cinema. Terrorismo.

FANZINES E A AUTOPUBLICAÇÃO DE QUADRINHOS ANTES DA INTERNET

Guilherme Caldas dos Santos

O objetivo desta proposta é discorrer sobre a relação entre tecnologia, cultura e sociedade a partir da análise do contexto de publicação de quadrinhos na virada das décadas de 80 e 90. Após um relativo aquecimento no mercado de quadrinhos brasileiro experimentado na década de 80, observa-se um retraimento que se reflete no sucessivo encerramento de algumas das principais publicações do período: Circo, Chiclete com Banana, Animal, consideradas ainda hoje como marcos na publicação de quadrinhos no Brasil descontinuaram suas atividades num curto espaço de tempo. O desaparecimento destes referenciais, juntamente com um quadro de crise econômica, leva a uma reformulação no sistema tecnológico relacionado à produção de quadrinhos naquele momento, conforme a formulação de Thomas Hughes, em que os processos criativos passam a buscar outros canais de expressão e distribuição. Num contexto em que o uso de computadores era incipiente e em que sua interconexão era ainda algo apenas sugerido, observa-se uma reconfiguração do circuito de fanzines que utilizava os modos de produção (xerox, serigrafia, outros processos artesanais) e os canais de distribuição (correios, o chamado “circuito alternativos” de shows) que se apresentavam naquele momento em um sistema que em pouco tempo adquire dinâmica própria, ainda dependente do seu entorno, é claro, mas realimentada pelo próprio circuito, através da ligação entre os vários editores proporcionada pelas próprias publicações inseridas neste circuito.

Palavras-chave: estudos culturais; cultura material; sociedade.

ADAPTAÇÃO DE “V DE VINGANÇA” PARA O CINEMA: DO ERUDITO AO POP, DO CÂNONE À ADAPTAÇÃO

Iasmin Helena Silva Dias

A adaptação de obras dos quadrinhos para o cinema é um fato cada vez mais recorrente. Os super-heróis têm ganhado força nos blockbusters e os diversos arcos narrativos se fundem a séries de filmes. Mas não só de super-heróis vivem os quadrinhos. Ao longo de sua trajetória, o popular e o erudito se confundem. Em “V de Vingança”, Alan Moore e David Lloyd desenterram um personagem esquecido da história inglesa e o transformam em um ícone revolucionário. A obra ascendeu à popularidade anos depois de sua criação, impulsionada por movimentos de contestação e, assim, veio a adaptação cinematográfica. Neste trabalho, busco demonstrar, através dos conhecimentos de Luiz Adolfo de Andrade – em “Espaço, jogos e comunicação: rumos para a cultura Transmídia” – e Mário Feijó – em “O prazer da leitura” – o porquê adaptar e como se dá a tradução entre mídias. Pautada nos conhecimentos de Will Eisner no livro “Quadrinhos e arte sequencial”, explico o cinema e os quadrinhos como forma de arte sequencial, porém, como canais de comunicação distintos, que apresentam características, necessidades e públicos diversos. Explico também a importância das adaptações como perpetuação e divulgação dos cânones e como o julgamento de valores atribuído a cada mídia é prejudicial. Comparando as obras – as primeiras edições lançadas no Brasil pela editora Globo em 1989, o encadernado lançado pela Panini em 2012 e o filme de 2005 –, este trabalho objetiva demonstrar esse julgamento – O que é erudito? Como é possível um título que dialoga com a cultura de massa ser tratado como cânone literário? O original é sempre melhor que a adaptação? – e anulá-lo através da dissociação das obras: a apresentação da adaptação não como uma tentativa de cópia em outro canal midiático, mas, sim, uma obra derivada e individual, com valor próprio e, principalmente, autossuficiente.

Palavras-chave: adaptação; cinema; transmídia.

NARRATIVAS MULTILINEARES E O LEITOR DE WEBCOMICS: UM ENSAIO TEÓRICO SOB A ÓTICA DOS ESTUDOS DE RECEPÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Liandro Roger Memória Machado

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

O objetivo deste trabalho está situado em uma relação entre a atividade do leitor de webcomics e os estudos de recepção dentro do campo das Teorias da Comunicação. Em seus estudos sobre recepção, Guillermo Orozco Gomez (2003) destaca uma visão do receptor como sujeito social, “negociador” ativo da produção de sentido no processo comunicativo. No contexto dos webcomics, isso parece se tornar ainda mais veemente considerando-se, por exemplo, a possibilidade de multilinearidade da narrativa, com bifurcações que permitem ao leitor escolher múltiplas direções dentro de narrativas fechadas (FRANCO, 2008). Em levantamento bibliográfico inicial, observou-se que esse assunto é apontado por pesquisadores importantes dos quadrinhos como McCloud (2006), Franco (2008) e Mendo (2008), porém não chegam a ser desenvolvidas reflexões aprofundadas sobre como o recurso da multilinearidade é percebido pelos leitores. Tampouco tais reflexões foram desenvolvidas nos estudos de recepção no campo da Comunicação, que apresenta, majoritariamente, meios como a televisão como objeto de estudo (MARTÍN-BARBERO, 1995). Assim, este trabalho visa propor, através de uma perspectiva teórica, um ensaio sobre narrativas multilineares nos webcomics, mapeando hipóteses sobre suas implicações no plano da recepção. Ao oferecerem-se ao leitor escolhas acerca dos rumos da narrativa, estabelecem-se múltiplas possibilidades de configuração da mensagem, ampliando-se largamente o escopo das significações e os limites da interação entre leitor e história (MENDO, 2008). Ainda que as escolhas de cada leitor estejam condicionadas também a uma série de contextos específicos – cultural, etnográfico, psicológico etc. –, a multilinearidade enquanto característica do meio abre espaço, de maneira geral, não apenas para uma potencial flexibilização do sentido da mensagem, mas para profundas modificações em cada experiência individual de leitura.

Palavras-chave: webcomics; leitura; recepção.

WEBCOMICS, HIPERTEXTO E CONVERGÊNCIA DE MÍDIAS: AS PARTICULARIDADES DO WEBSITE MS PAINT ADVENTURES

Maiara Alvim de Alameida

Em relação a outras formas de arte, as histórias em quadrinhos são relativamente recentes. Surgidas na segunda metade do século XIX, são normalmente associadas a suportes impressos, como jornais e álbuns. Nas últimas décadas, com a popularização das tecnologias digitais e da internet, surgem as webcomics: histórias em quadrinhos publicadas em meio digital. Embora grande parte das obras publicadas na internet limite-se a reproduzir o formato já perpetuado pelos quadrinhos impressos, algumas exploram mais amplamente as possibilidades oferecidas pelo suporte digital. Assim, essas webcomics interativas destacam-se pela incorporação de outras mídias (além de texto e imagem) à narrativa, e de mecanismos que permitem uma maior participação dos leitores. Um exemplo de webcomic interativas seriam as histórias publicadas no site www.mspaintadventures.com, da autoria do estadunidense Andrew Hussie. As publicações do site contam em grande parte com a participação dos leitores para determinar os rumos da narrativa, que conjugam imagem, texto, animações em flash, links e jogos em sua composição. Propomos, em nossa fala, um diálogo de tais obras com as teorias do hipertexto, utilizando as considerações de George Landow (1997). Também investigaremos como a incorporação de diferentes mídias à narrativa dos quadrinhos abre caminhos para novas formas de criação e de participação dos leitores. Neste ponto, utilizaremos as contribuições dos teóricos Henry Jenkins (2012) e Pierre Lévy (1999).

Palavras-chave: webcomics; convergência midiática; MS Paint Adventures.

LITERATURA, QUADRINHOS E TECNOLOGIA NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA

Marcio Roberto da Silva Garcia

Fabiane Lopes de Oliveira

As Histórias em Quadrinhos (HQs) desenvolveram-se desde sua criação, tornando-se um meio de comunicação de massa que atinge principalmente crianças e adolescentes, tendo em vista que transmite, a partir de imagens e textos, as mais diversas informações, porém, no ambiente educativo, esta tem sido utilizada com o intuito de estimular, diversificar, significar e ampliar a aprendizagem. Diante desses olhares, interroga-se a forma em como poderíamos levar esse conteúdo intrínseco da vida de crianças e adolescentes para a sala de aula, com um caráter pedagógico. A inserção da tecnologia é outro ponto importante para a proposta de pluralizar o trabalho pedagógico, por este motivo foi gerada uma pesquisa no Programa de Iniciação Científica (PIBIC), desde 2013, a respeito do uso das HQs em sala de aula. Contudo, no ano de 2014, sentiu-se a necessidade de ampliação da pesquisa, buscando averiguar como estão sendo elaboradas as políticas de incentivo à leitura das HQs, bem como o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) dentro do ambiente escolar. Nesse sentido, procura-se depreender quais são as referidas ferramentas utilizadas, assim como identificar se as HQs e os recursos tecnológicos, utilizados nas disciplinas de Língua Portuguesa pelos professores, refletem nos resultados que ambas trazem para o aprendizado. Como arcabouço teórico desta pesquisa, utilizamos autores de relevância sobre o tema, principalmente: NETO (2011), VERGUEIRO (2012), RAMOS (2012), LUIZ (2013), THOMPSON (2008), EISNER (2012), VEEN; VRAKKING (2009). Os resultados levantados apontam que o uso dos iPads e das HQs nas aulas de Língua Portuguesa se tornou relevante para motivar os alunos e fazê-los a entrar em contato com situações reais do uso da língua materna, assim podendo explorar noções gramaticais, significados, contextos e variações linguísticas, tornando as aulas mais dinâmicas e os tornando protagonistas do processo, resultando em uma melhora do aprendizado.

Palavras-chave: educação; tecnologia; quadrinhos.

DA NONA ARTE À SÉTIMA PARTE: ESTUDO DA ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA DE SIN CITY

Marco Antonio Gomes Cruz

Este trabalho tem como objetivo investigar os processos de adaptação cinematográfica da graphic novel de Frank Miller, Sin City, para o filme homônimo lançado em 2005. Em busca de melhor compreensão de seu êxito estético e a transposição realizada entre um meio e outro, propõe-se um estudo de caso, que abarca desde as dinâmicas do processo de adaptação fílmica até o contexto histórico que desemboca no surgimento da obra original e o filme dela derivado. Dissecando os vestígios do diálogo entre os meios, a conformação de suas gramáticas e a tradução de seus signos, o trabalho identifica as diferenças formais (visuais e narrativas) que se manifestam nas duas obras, reconhecendo as dificuldades na adaptação e suas respectivas soluções cinematográficas. O trabalho problematiza ainda o paradigma da fidelidade na adaptação, levando em conta as alterações no texto fílmico em relação à obra original, os limites da liberdade criativa e os princípios que a norteiam. Desta forma, distingue-se a obra audiovisual adaptada dos demais filmes do gênero pela sua proposta técnico-estética que emula a experiência visual das histórias em quadrinhos e identifica-se a costura cinematográficas que permite que a obra se sustente enquanto filme, obedecendo aos padrões construtivos e características formais típicas do cinema, dialogando com gêneros já consagrados como o film noir.

Palavras-chave: Sin City; adaptação; quadrinhos.

HQ REPORTAGEM NOSSA FARRA CONTINUA: UM ESTUDO DE CASO DE EXPERIÊNCIA JORNALÍSTICA MULTIMIDIÁTICA E HÍBRIDA

Naiana Rodrigues da Silva

Antonio Laudenir Oliveira dos Santos

O jornalismo, em séculos de existência, manteve uma relação intrínseca com o modo semiótico textual/verbal a ponto de estabelecer resistência ao uso de outros códigos. A fotografia, a imagem em movimento e mesmo a sonoridade do rádio dedicaram-se com afincos na autoafirmação diante da supremacia dos tipos. Contudo, a emergência do jornalismo multimídia descentrou o texto e trouxe à cena uma variedade de formatos narrativos que dialogam entre si, compondo o que Ramon Salaverría (2001) chama de unidade comunicativa. Essa ideia corresponde à qualidade de alguns produtos informativos de conformar um significado único mediante a harmonização de diversos elementos informativos comunicados por meio de diferentes códigos. Para alcançar essa unidade comunicativa é preciso evitar a redundância excessiva, construir mensagens que se complementam e ceder o protagonismo ao código que, em um caso específico, seja mais pertinente. Orientados por essa premissa, os alunos da disciplina Laboratório de Jornalismo Multimídia, da Universidade Federal do Ceará, ministrada no semestre 2014.2, criaram o produto “Espiral”, cuja primeira temática especial foi as agruras de quem convive com a falta ou precariedade do saneamento básico na Capital cearense. Entre os diferentes formatos trabalhados, a narrativa em forma de quadrinhos foi protagonista de uma reportagem sobre a historicidade da implantação do saneamento básico em Fortaleza. Valendo-se de textos, vídeos e documentos, a HQ Reportagem “Nossa Farra Continua” é um caso de multimedialidade e da hibridização de gêneros (BAKHTIN, 2002; FAIRCLOUGH, 2001) do jornalismo e de outra área discursiva, no caso a HQ, constituindo um produto legítimo ao jornalismo em quadrinhos (DUTRA, 2003). Por meio do estudo de caso (GIL, 2009), será possível descrever e analisar o processo de elaboração da referida HQ Reportagem, ou “Hqtrônica”, nas palavras de Franco (2004), um exemplo de formato criativo, interativo e multimidiático.

Palavras-chave: narrativa; multimídia; hibridismo.

SOBRE QUADRINHOS DIGITAIS: O MANIFESTO DE BALAK01

Rodrigo Stromberg Guinski

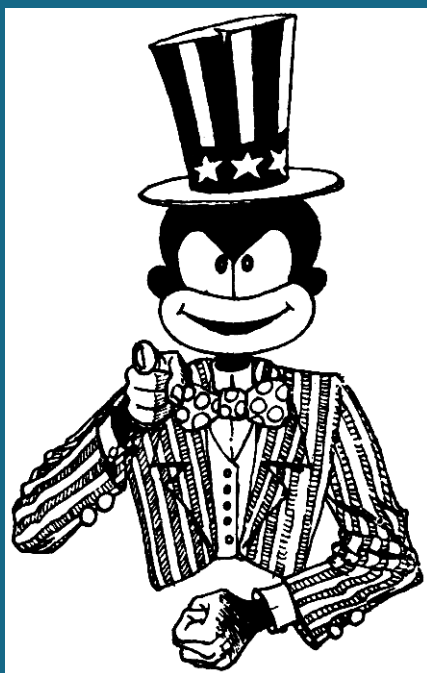
Este trabalho tem como objetivo discutir o experimento em narrativa digital About Digital Comics, publicado no website DeviantArt em 06 de fevereiro de 2009 pelo usuário Balak01, o quadrinista e animador francês Yves “Balak” Bigerel. About Digital Comics ficou conhecido como um manifesto para uma nova forma de se pensar o quadrinho digital, propondo uma alternativa à Tela Infinita de Scott McCloud. Balak, com um simples slideshow interativo criado em Flash MX, desenhos executados rapidamente e uma narrativa na qual discute suas ideias através de sequências de ação bem humoradas, define uma nova metodologia para a criação e visualização do quadrinho digital na qual o usuário navega e controla a velocidade de reprodução das imagens de forma intuitiva. Balak chamou essa mistura intermediária de quadrinhos, animação e videogames de Turbo Media, que também é o nome do website no qual publica quadrinhos seus e de outros quadrinistas associados, no website também está disponível a ferramenta de visualização open source Turbomedia Player. Em 2010, com o advento do iPad o método sintetizado por Balak se tornou um modelo para plataformas comerciais de visualização de quadrinhos digitais, tais como o Guided View do ComiXology, DC2, Thrillbent e Marvel Infinite, as duas últimas contam com a contribuição de Balak. O presente artigo pretende traçar a emergência e as relações intermediárias do modelo Turbo Media.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; webcomics; tecnologia.

2017

4^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

jornadasinternacionais@gmail.com



ESPERAMOS VOCÊ LÁ!