



# **CADERNO DE RESUMOS**

**ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES**

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO**

**22 A 24 DE AGOSTO - 2018**



JORNADAS INTERNACIONAIS DE  
**HISTÓRIAS EM  
QUADRINHOS**  
**22 a 24 de agosto de 2018**  
Escola de Comunicações e Artes da USP

## **CADERNO DE RESUMOS**

**ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES**

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO**

**22 A 24 DE AGOSTO - 2018**

**Realização**

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

## **5as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos – Caderno de Resumos**

### **Realização**

Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP

### **Organização**

Nobu Chinen (Observatório de Histórias em Quadrinhos / ECA-USP)

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

Paulo Ramos (UNIFESP)

Waldomiro Vergueiro (ECA-USP)

### **Edição**

Celbi Pegoraro

Ediliane de Oliveira Boff

Nobu Chinen

Paulo Ramos

### **Projeto gráfico**

Claudio R. Martini (Zarabatana Books)

### **Ilustração da capa**

Will

### **Apoio**

Comix

Departamento de Biblioteconomia e Documentação da ECA-USP

Departamento de Letras da Universidade Federal de São Paulo

Editora Criativo

Editora Peirópolis

Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo

Marsupial Editora

Programa de Pós-Graduação em Comunicação da ECA-USP

Zarabatana Books

5as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos – Caderno de Resumos. 22 a 24 de agosto de 2018, São Paulo. Organizado por Nobu Chinen, Roberto Elísio dos Santos, Paulo Ramos e Waldomiro Vergueiro. São Paulo: Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2018.

ISSN 2237-0323

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

Apresentação

Programação Geral

Resumos / Eixos Temáticos

Quadrinhos, Educação e Cultura

Quadrinhos, História e Sociedade

Quadrinhos, Linguagem e Gêneros Textuais/Discursivos

Quadrinhos, Literatura e Arte

Quadrinhos, Comunicação e Mercado

Quadrinhos, Novas Mídias e Tecnologias

# APRESENTAÇÃO

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

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

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

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

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

No entanto, muito mais importante do que comemorar números e recordes, o maior mérito das Jornadas é servir como um fórum que promove o encontro entre pessoas realmente interessadas em compartilhar conhecimento. Em todas as edições, pudemos contar com a presença de conceituados convidados nacionais e internacionais com os quais os participantes tiveram a oportunidade de aprender e de dialogar, em um ambiente de debates aprofundados, porém de descontração e amizade.

As Jornadas são, enfim, um momento de reunião e conagração e assim pretendemos que continue sendo: uma grande celebração à Nona Arte.

Nobu Chinen

Paulo Ramos

Roberto Elísio dos Santos

Waldomiro Vergueiro

Organização das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos

# **PROGRAMAÇÃO GERAL**

**22.08**  
**QUARTA-FEIRA**

<b>13h</b>	Credenciamento e distribuição de material
<b>14h-15h30</b>	Mesas temáticas
<b>15h30 – 16h</b>	Intervalo
<b>16h – 17h30</b>	Mesas temáticas
<b>17h30 – 18h</b>	Coffee Break
<b>18h</b>	Abertura oficial do congresso
<b>18h15</b>	Anúncio do vencedor do Prêmio Álvaro de Moya
<b>18h20</b>	Conferência de abertura: Dra. Barbara Postema Universidade Massey / Nova Zelândia

**23.08**  
**QUINTA-FEIRA**

<b>13h</b>	Credenciamento e distribuição de material
<b>14h-15h30</b>	Mesas temáticas
<b>15h30 – 16h</b>	Intervalo
<b>16h – 17h30</b>	Mesas temáticas
<b>17h30 – 18h</b>	Coffee Break
<b>18h</b>	Conferência: Diamantino da Silva
<b>19h15-20h15</b>	Lançamentos de livros



**24.08**  
**SEXTA-FEIRA**

<b>13h</b>	Credenciamento e distribuição de material
<b>14h-15h30</b>	Mesas temáticas
<b>15h30 – 16h</b>	Intervalo
<b>16h – 17h30</b>	Mesas temáticas
<b>17h30 – 18h</b>	Coffee Break
<b>18h</b>	Conferência: Dr. Jorge Montealegre Iturra Universidade de Santiago de Chile / Chile
<b>19h</b>	Encerramento do congresso

# **RESUMOS EIXOS TEMÁTICOS**

# **QUADRINHOS, EDUCAÇÃO E CULTURA**

# **SIGMA PI E A DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA DE CONCEITOS QUÍMICOS: UNINDO CIÊNCIA E ARTE NAS HQS**

ADRIANA YUMI IWATA  
KARINA OMURO LUPETTI

As histórias em quadrinhos (HQs) são uma mídia popular e de entretenimento, cuja principal característica consiste na união de imagem e texto, proporcionando a contação de diversos tipos de histórias e a utilização de variadas técnicas de desenho. As HQs também podem ser utilizadas como uma ferramenta educacional e de divulgação científica, informando os leitores de maneira lúdica e atrativa, unindo a arte e a linguagem dos quadrinhos com a informação científica. O objetivo deste trabalho é apresentar uma história em quadrinhos chamada “Sigma Pi”, e discutir sua proposta enquanto material de entretenimento e de divulgação científica. A HQ é inspirada na narrativa e arte dos quadrinhos japoneses – mangá, enquanto apresenta diversos conceitos químicos e experimentos em cada número da série. A história se inicia com a protagonista Branca, que acaba de entrar em um clube de química chamado Sigma Pi. No clube, ela interage com os demais membros e vivencia aspectos do trabalho em laboratório, bem como a discussão de conceitos relacionados aos experimentos. A HQ também se preocupa com o aspecto narrativo envolvendo o roteiro e a relação de cada personagem com a protagonista, que inicialmente não é bem aceita por um dos membros do clube de química. A HQ atualmente conta com 9 números e 2 capítulos especiais, sendo previstos 20 números para a finalização da história, e disponibilizada em formato digital e impresso.

**Palavras-chave:** História em Quadrinhos; Divulgação científica; Química.

# **QUADRINHOS EM REVISTA: OS ARTIGOS TEMÁTICOS SOBRE A NONA ARTE PUBLICADOS NA REVISTA COMUNICAÇÃO E EDUCAÇÃO**

ADRIANO LEONEL  
NATÁLIA ROSA MUNIZ SIERPINSKI  
MARCIEL A. CONSANI

A revista Comunicação & Educação é considerada como o mais importante periódico da América Latina a se dedicar ao estudo da interface Comunicação/Educação ou, como preferimos denominar, “Educomunicação” (Soares, 2011). Ela vem publicando ininterruptamente, há cerca de duas décadas, artigos neste universo temático que tratam dos mais diversos objetos de pesquisa em comunicacional — inclusive, as Histórias em Quadrinhos (HQs). Nossa proposta neste paper é realizar uma análise preliminar da produção específica do referido veículo com recorte para as matérias que tratem especificamente das HQs sequenciais (deixando de lado as charges, cartuns e correlatos). Assim, investigaremos a incidência, a abordagem e o viés epistemológico dos artigos publicados em C&E, utilizando inferência estatística e a metodologia da Análise de Conteúdo (Bardin, 2002). Nesta sistemática de trabalho, procuraremos alinhar a importância crescente dos quadrinhos como objeto de interesse acadêmico e o tratamento a eles dispensado nas páginas do referido veículo, levantando indicadores quantitativos e qualitativos que evidenciam a dinâmica desta relação. Como resultado, pretendemos contribuir com o mapeamento da produção acadêmica sobre HQs e Educomunicação, indicando a suficiência — ou a insuficiência — de produções qualificadas nesta linha temática, de modo a estimular a contribuição dos pesquisadores que a ela se dediquem.

**Palavras-chave:** Educomunicação; Comunicação & Educação; Histórias em Quadrinhos.

# HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E EDUCAÇÃO: USO DAS HQS DE ASTERIX NO ENSINO DE HISTÓRIA ANTIGA

ALLEF DE LIMA LAURINDO FRAEMANN MATOS

O ensino de História, bem como as demais matérias, possui suas barreiras e é extremamente importante que o docente, diante do exercício de sua função, reflita sobre a maneira com que utiliza para ensinar seus alunos e esteja atento às múltiplas ferramentas que estão à disposição para proporcionar uma melhor experiência de ensino-aprendizagem no âmbito escolar. Enquanto historiadores, estamos sempre em contato com a análise de diversos tipos de documentos que servem como fonte de informação de fatos históricos. É interessante levar aos discentes tais materiais para serem explorados a fim de extrair informações e coletar dados a respeito do conteúdo programático da aula em questão. Diante da proposição de que uma História em Quadrinho também é um texto fonte de informações históricas, uma vez que a mesma já foi utilizada para diversos fins ao longo dos séculos, esse trabalho pretende desenhar a possibilidade de utilização das HQs como um recurso de ensino de História. Desde seu surgimento até a sua utilização nas práticas pedagógicas, sob a luz de autores como Waldomiro Vergueiro, Fabio Paiva e Túlio M. Vilela, será demonstrado como as Histórias em Quadrinhos de Asterix podem ser utilizadas em favor da aprendizagem no ensino de História Antiga.

**Palavras-chave:** História Antiga; Asterix; Histórias em Quadrinhos.

## JORGE AMADO, O SALTO DA TRAJETÓRIA DA CRÍTICA PARA A ACEITAÇÃO DA ADAPTAÇÃO EM HISTÓRIA EM QUADRINHO NO AMBIENTE ESCOLAR

ARACÉLI SAMPAIO DE OLIVEIRA CARVALHO

Os quadrinhos são fruto da chamada comunicação de massa. Recusados nas escolas, por bastante tempo pelos pais e educadores no mundo todo. A literatura, sempre fez parte do repertório da “formação” escolar. Antonio Candido, na conferência “A literatura e a formação do homem” (1999, p.81-99), e sua função humanizadora, afirma: “[...] a instrução dos países civilizados sempre se baseou nas letras. Daí o elo entra formação do homem, humanismo, letras humanas e o estudo da língua e da literatura. Tomadas em si mesmas, seriam as letras humanizadoras[...]” O autor Jorge Amado é reconhecido por leitores no Brasil e no exterior, entretanto era recusado nas escolas por seu uso da linguagem oral, bem acharem que fazia apologia a sexualidade. Walnice Nogueira Galvão em *As Musas Sob Assédio – Literatura e Indústria Cultural e Globalização* (2005), ataca o regionalismo na obra de Amado. O ano de 2009 marca o ingresso de Jorge Amado através da história em quadrinho da Adaptação de seu Romance Jubiabá para o formato Graphic Novel do cartunista e ilustrador Spacca. Waldomiro Vergueiro, na obra *Como Usar as Histórias em Quadrinhos em Sala de Aula*, (2009) afirma: “A evolução dos tempos funcionou favoravelmente à linguagem das HQS, evidenciando seus benefícios para o ensino e garantindo sua presença no ambiente escolar formal. [...] é o que aconteceu no Brasil, por exemplo, onde o emprego das histórias em quadrinhos já é reconhecido pela LDB e pelos PCN”. Nossa pesquisa visa analisar a adaptação do romance Jubiabá (1935), de Jorge Amado, para as HQs dirigidas às escolas, e despontam algumas questões e problemas: como a adaptação do quadrinista Spacca conduz a narrativa literária do escritor baiano para o uso pedagógico? Através da (tradução intersemiótica) quais as contribuições da literatura para os quadrinhos.

**Palavras-chave:** Literatura, Jorge Amado; Crítica Literária; Quadrinho; Educação e Adaptação.

# A FORMAÇÃO DO SUJEITO-LEITOR NO ENSINO FUNDAMENTAL: CONTRIBUIÇÕES DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

BARBARA ARCANJO CAMPOS

A comunicação oral tem como propósito demonstrar os resultados da pesquisa financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), com apoio da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto – USP, e desenvolvida para além de preocupações com a questão da leitura no Ensino Fundamental – em particular se os alunos lêem, em quais condições de produção, e se os professores possuem saberes pedagógicos que auxiliam a proporcionar experiências agradáveis com essa prática cultural, a leitura, para os alunos pelos quais são responsáveis – o que instigou à realização desta pesquisa. Desse modo, a pesquisa teve como principal mote entender como as Histórias em Quadrinhos (HQs) influenciam na formação de sujeitos-leitores em classes de 4º e 5º anos do Ensino Fundamental, em duas escolas da rede pública do interior do estado de São Paulo. Assim, podemos entender as HQs como gênero literário de abordagem amplamente aberta que demonstra inúmeras possibilidades de expressão, podendo ser entendidas como um produto cultural e forte canal de propagação do pensamento humano. Assim, como objetivo geral, teve-se como fim investigar se e como as HQs foram trabalhadas em sala de aula do Ensino Fundamental de escolas públicas e, como objetivos específicos: a) indagar se os alunos dos 4º e 5º anos do Ensino Fundamental conheciam as HQs e se as liam fora do contexto escolar; b) investigar os saberes dos professores sobre as HQs, para o desenvolvimento da leitura de crianças do 4º e 5º anos do Ensino Fundamental. Portanto, para o alcance dos objetivos propostos, nos fundamentamos na Análise de Discurso de matriz francesa pêcheuxiana.

**Palavras-chave:** Educação; Histórias em Quadrinhos; Análise de Discurso.

## AS DIFERENTES TERMINOLOGIAS DA TIRA CÔMICA NO LIVRO DIDÁTICO

BEATRIZ CUSTODIO DEROZA

As tiras cômicas ficaram conhecidas pelo formato tendencialmente curto, horizontal e retangular de seus quadrinhos, resultado de uma padronização adotada pelos jornais, que eram seu principal suporte de divulgação no século XX. Com a consolidação de novos suportes e das mídias sociais, esse formato mais regular passou a ser revisto e redimensionado. Desde que esse gênero dos quadrinhos foi inserido nos livros didáticos, alunos de escolas públicas e particulares têm tido contato com os diferentes moldes utilizados pelos autores das tiras cômicas. Paralelamente, tem sido comum perceber uma confusão na percepção do que seja tira, tirinha, charge e história em quadrinhos. Busca-se demonstrar, nesta comunicação, que essa imprecisão do livro didático, ao utilizar cada um desses termos, tende a causar desentendimento sobre o tema e problemas para desenvolver atividades práticas. O objeto de análise são tiras cômicas retiradas de um livro didático de língua portuguesa do 6º ano do ensino fundamental II, da editora Uno, onde é possível encontrar trinta e sete tiras, trabalhadas junto aos alunos com diferentes terminologias. Como pressupostos teóricos para fundamentar esta análise, leva-se em conta a definição de tira cômica, abordagem no ensino e os formatos abrangentes estabelecidos por Ramos (2011, 2012, 2014b, 2017), além da definição de suporte de Bonini (2011).

**Palavras-chave:** Tira cômica; Terminologia; Ensino.

## GRAPHIC NOVEL: UM SUPORTE EDITORIAL PRIVILEGIADO

BEATRIZ SEQUEIRA DE CARVALHO

Por designarem apenas as obras em quadrinhos que são destinadas ao público adulto, e não mais ao infantil; por apresentarem qualidade editorial superior, e não mais impressas em papel barato; por serem editadas em formato de livro, e não de revista; e por serem vendidas nas livrarias e lojas especializadas, e não mais nas bancas de jornal, as graphic novels passaram a ser vistas pelo público em geral como a antítese de tudo o que era considerado ruim nas histórias em quadrinhos, transformando-se assim no suporte privilegiado no entendimento dos quadrinhos como um produto cultural valorizado, e não mais apenas como entretenimento de massa. Com isso, gerou-se o entendimento de que graphic novels seriam um novo gênero das histórias em quadrinhos, algo separado dos demais dentro do campo. Ademais, o uso indiscriminado do termo acabou por transformá-lo em um conceito valorativo que delega status às graphic novels em detrimento dos demais formatos, estes, agora, desconsiderados como trabalhos de qualidade. O que o presente artigo objetiva, portanto, é problematizar este uso indiscriminado do termo, que é usado de maneira adjetiva para agregar valor a uma obra. Além disso, tentar demonstrar que as graphic novels não são um novo gênero das histórias em quadrinhos, e nem mesmo algo separado delas, e sim um suporte editorial que, no decorrer do processo de legitimação cultural do campo, acabou privilegiado em detrimento dos demais no que concerne à sua valorização como um objeto cultural legítimo. Para tal, utilizaremos autores que versam sobre a história, conceituação e uso do termo graphic novel em variadas acepções e propostas, como Paulo Ramos e Diego Figueira, Paul Gravett e Bart Beaty.

**Palavras-chave:** Graphic novels; Suporte editorial; Valorização cultural.

## QUADRINHOS, EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO DE PROFESSORES

BETANIA LIBANIO DANTAS DE ARAUJO  
JOYCE SACRAMENTO DA CONCEIÇÃO FERNANDES

Quadrinhos, Educação e Formação de Professores. Apesar de historicamente antiga no Brasil (já presente no século XIX com a obra de A. Agostini) a linguagem gráfica dos quadrinhos permaneceu muitas décadas distante das escolas. “Arte menor” ou “obra de desocupados” para muitos educadores do passado as HQs ganharam espaço e influência com a expansão editorial das décadas de 70 e 80, mas ainda assim permaneceram longe dos olhos dos alunos. A partir da década de 90 o campo educacional “percebe” a relativa importância das HQ’s principalmente como ferramenta pedagógica: os quadrinhos chegam à sala de aula, mas cercado ainda de muito preconceito e imerso numa cultura pedagógica ainda tradicional: colorir personagens, preencher balões, etc. Demorou para que os quadrinhos, como gênero discursivo que dialoga interdisciplinarmente com todas as áreas, pudessem ser presença significativa nas práticas pedagógicas. Deixando de lado o aspecto meramente instrumental (como ferramenta) e afirmando-se como repertório estético-narrativo próprio, compreendemos a HQ como um campo das experimentações criativas onde o leitor-autor de quadrinhos assume cada vez mais o protagonismo de suas aprendizagens na escola (e fora dela) mobilizando múltiplos repertórios. Os quadrinhos, nessa perspectiva, dialogam com um outro perfil de professor (a): leitor/autor/mediador de quadrinhos. Este artigo se propõe a refletir sobre as oficinas de quadrinhos realizadas em projeto de formação de professores e estudantes. Como aporte teórico, inicialmente o eixo do trabalho apoia-se na abordagem triangular proposta por Ana Mae Barbosa, a história dos quadrinhos no Brasil e a educação (Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos e Djota Carvalho), o saber-fazer ou produção na HQ (Will Eisner, Scott McCloud), composição (Wöflin) e leitura da imagem.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Arte-educação; Formação continuada.

# O USO PEDAGÓGICO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE PORTUGUÊS PARA ESTRANGEIROS

BRÍZZIDA ANASTÁCIA SOUZA LOBO DE MAGALHÃES CALDEIRA

A presença das histórias em quadrinhos como hipergênero textual utilizado no processo de ensino-aprendizagem de diversas disciplinas escolares teve a sua eficácia discutida por diversas pesquisas ao longo dos anos (VERGUEIRO, 2014; VERGUEIRO e RAMOS, 2015; RAMOS, 2009; 2017; LUYTEN e LOVETRO, 2017). O emprego das suas diferentes linguagens no ensino de língua e cultura para alunos estrangeiros, em abordagens comunicativas e interacionais, é uma prática explorada por Júdice (2005) e Dell'Isolla (2005). Esse hipergênero permite a criação de atividades que desenvolvem o multiletramento ao longo da leitura e da compreensão de textos produzidos na língua-alvo, refletindo aspectos da cultura da sociedade em que se insere. Motivada por essas observações, esta pesquisa tem como objetivo investigar o uso pedagógico das histórias em quadrinhos no ensino de português para alunos estrangeiros, refletindo sobre o posicionamento acadêmico, editorial e docente a respeito da sua aplicação prática. Para tanto, foram realizadas três etapas de levantamento e análise de dados. Inicialmente, no banco de teses e dissertações on-line da CAPES, em trabalhos publicados no período de 1990 até 2017; posteriormente em um corpus composto por onze livros didáticos voltados para o ensino de português para estrangeiros, jovens e adultos, do nível iniciante (A1) até o avançado (C2); e por fim, através de um questionário estruturado, aplicado para profissionais que atuam nesse contexto de ensino. Os resultados da pesquisa apontam para oito formas de uso pedagógico de tiras autênticas e próprias, seguindo a visão de Ribeiro e Guerra (2015) no que concerne ao entendimento sobre inserção pedagógica encadeada de materiais didáticos em aulas de PLNM.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Ensino de Português para Estrangeiros; Língua e Cultura do Brasil.

## OS QUADRINHOS NEGROS: A AGÊNCIA DOS AUTORES NEGROS NAS HQ'S NACIONAIS

CAIO CÂNDIDO FERRARO

A produção de quadrinhos no Brasil segue em uma crescente desde o início do século XXI, com notável força na última década. No entanto, em um universo notadamente elitista, dominado por homens brancos, as produções de artistas negros vêm ganhando destaque, não somente pela tez de seus autores, mas também por se tratarem de histórias em quadrinhos negras. Se por um lado não há um fator inédito, por outro lado o volume e qualidade que se apresentam no cenário atual constata a representatividade negra como centro de um necessário (ainda que tardio) debate. Histórias como "Angola Janga", de Marcelo D'Saete, "Contos dos Orixás", de Hugo Canuto, "Black Friday", de Robson Moura, e "Pele", de Rafael Calça e Jefferson Costa. Cada uma dessas hq's representa um arquétipo importante para a discussão da questão negra no último país a abolir a escravidão oficialmente. "Angola Janga" é o passado, onde D'Saete revisita a história do Quilombo de Palmares e a agência dos negros na resistência contra a escravidão. "Contos dos Orixás" traz a religiosidade, aspecto mais silenciado da cultura afro-brasileira. "Black Friday" e "Pele" são o presente, em duas vertentes distintas o periférico e o central respectivamente, Apesar do tom de denúncia no texto e nas quebras de estereótipos em ambos os casos, a primeira trata-se de uma produção independente, enquanto a segunda é uma Graphic Novel da mais importante produtora nacional de quadrinhos. Essas diferentes abordagens, com lançamentos tão próximos, nos servirão de base para delinear a importância da agência dos autores negros para a produção dos quadrinhos negros, tal como a relevância dessas obras para a representatividade negra.

**Palavras-chave:** Negro; Racismo; Hq nacional.



# **A HISTÓRIA DE CIENTISTAS BRASILEIROS E DIVULGAÇÃO DOS CENTROS DE PESQUISA, INOVAÇÃO E DIFUSÃO (CEPIDS) EM QUADRINHOS**

CARLOS ANTONIO TEIXEIRA  
WALDOMIRO DE CASTRO SANTOS VERGUEIRO

Relato de um projeto de pesquisa e de aplicação experimental com alunos do nono ano do Ensino Fundamental. Serão produzidas 35 revistas, de cerca de 10 páginas cada uma delas, no formato de Histórias em Quadrinhos (HQs), 18 biográficas - relato da história de vida de cientistas brasileiros: homens, mulheres e afrodescendentes, e 17 de divulgação dos Centros de Pesquisa, Inovação e Difusão, incluso no Programa CEPIDs FAPESP. O estudo trabalhará com o arcabouço teórico, assumindo que textos de divulgação científica e Histórias em Quadrinhos constituem Gêneros Textuais. Subsidiará a pesquisa os estudos cognitivos que tratam da neuroplasticidade da mente humana. As HQs são compostas de imagens e textos, sendo que a informação imagética ativa o lado esquerdo do cérebro e se complementa à leitura dos fonemas que ativa o seu lado direito. Objetiva-se com o relato de histórias de vida de cientistas na forma bibliográfica, e a divulgação dos CEPIDs, em formato de HQs, contribuir para desmitificar o senso comum com relação à percepção distorcida, particularmente de jovens estudantes, do que é ser um cientista e como funciona um centro de pesquisa, incentivar o interesse pelas carreiras científicas e tecnológicas, e ao mesmo tempo promover o debate em torno da questão de gênero e raça no campo científico brasileiro. Serão aplicados dois questionários, um no início das intervenções nas escolas e outro no final do projeto, que servirão para análise e avaliação da pesquisa, bem como a aplicação de Grupo Focais. As revistas serão distribuídas gratuitamente para cada um dos alunos para aplicação da pesquisa. Por ocasião da conclusão do projeto as revistas passarão a integrar o acervo das bibliotecas escolares.

**Palavras-chave:** Biografias; História da Ciência; Centros de Pesquisa, Inovação e Difusão CEPIDs.

## **QUADRINHOS NO LIVRO DIDÁTICO: ASPECTOS MULTIMODAIS**

CLARICE MARQUES CORRÊA

O objetivo desta exposição é compreender as maneiras como os textos multimodais que integram o hipergênero dos quadrinhos são utilizados no contexto de ensino e qual sua relevância para esta atividade. Tomamos como corpus de análise exercícios presentes em um livro didático para o ensino de língua inglesa que utiliza textos em quadrinhos. Tais atividades estão contidas em uma das obras constituintes da coleção intitulada "Way to go!", da editora Ática Scipione, aprovada no Programa Nacional do Livro Didático 2018. A análise dessas amostras se deu de forma descritivo-analítica, com a finalidade de determinar a maneira como o aspecto visual dos textos multimodais em quadrinhos é tratado nas atividades e a função que tais produções desempenham no contexto de ensino em questão. Esta análise fundamentou-se nos conceitos presentes nos estudos acerca do fenômeno da multimodalidade de Kress e Van Leeuwen (2006; 2010) e na discussão acerca de sua aplicação no contexto de ensino, promovida por Dionísio e Vasconcelos (2013), bem como nos estudos sobre quadrinhos realizados por Ramos (2009). Trabalhando com a hipótese de que o material estudado não contempla o trabalho com o aspecto visual dos textos multimodais de forma satisfatória, analisamos aqui exemplos de atividades buscando confirmar ou refutar a hipótese adotada.

**Palavras-chave:** Multimodalidade; Livro didático; Língua estrangeira.

# A LEITURA DE TIRINHAS NA SALA DE AULA: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

CLÁUDIA BAHIA RIBEIRO VASCONCELOS  
MARIA DE LOURDES GUIMARÃES DE CARVALHO

Comunicação proposta com o objetivo de apresentar um planejamento de intervenção pedagógica de leitura compreensiva de tirinhas para alunos do ensino fundamental II, com a finalidade de proporcionar o desenvolvimento da competência leitora e, conseqüentemente, interferir no grau de letramento deles. A intervenção foi elaborada tendo em vista a análise dos resultados diagnosticados pelo Programa de Avaliação da Rede Pública da Educação Básica, pelos descritores de Língua Portuguesa da Matriz de Referência do PROEB e visa responder quais são os efeitos de um trabalho interventivo de leitura do gênero tirinhas, para o desenvolvimento da competência leitora e aumento do grau de letramento de uma amostra de alunos do ensino fundamental II. A hipótese é de que através de atividades direcionadas por meio da leitura de tirinhas veiculadas nas revistas da Turma da Mônica (estrategicamente por sua estrutura composicional, de conteúdo e por ser uma produção nacional – com temáticas próximas da realidade social), os alunos adquirirão habilidades ainda não consolidadas no que tange aos procedimentos de leitura. Os pressupostos teórico-metodológicos são baseados na Linguística Textual conforme Koch (2004, 2017), Kock & Travaglia (2011), Kock & Elias (2014), no Interacionismo Sociodiscursivo de acordo com Bronckart (1999, 2006), Bakhtin (2003), associados à prática de circulação de gêneros textuais e estratégias de leitura conforme propõem Solé (1998), Kleiman (2014) e nos trabalhos sobre a imagem como produtora de sentidos de Vergueiro (2009), Ramos (2009), (2002, 2010, 2017). O gênero tirinhas será considerado em suas diferentes formas de representação - verbal (fala e escrita), não verbal (visual, gestual, corporal), multimodal e semiótica. A investigação será desenvolvida numa abordagem com delineamento metodológico qualitativo nos moldes da pesquisa-ação interventiva. Uma amostra de tirinhas será explorada como material de leitura durante as atividades interventivas.

**Palavras-chave:** Letramento; Tirinhas; Leitura compreensiva.

# HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: A IMPORTÂNCIA DO PROCESSO CRIATIVO

DANIELLE BARROS SILVA FORTUNA

As histórias em quadrinhos (HQs) constituem uma arte milenar cuja origem é atribuída às imagens sequenciadas das pinturas rupestres. As HQs são formadas pela imagem e escrita, e além de seus formatos tradicionais nas formas impressas e em suportes digitais, existem formatos mais novos como as HQs na internet e as HQtrônicas (FRANCO, 2009). As HQs são publicações amplamente conhecidas, sobretudo as do circuito comercial, porém há outras expressões quadrinhísticas com perspectivas autorais e artísticas. Os quadrinhos autorais são considerados arte por apresentarem particularidades inerentes a um trabalho artístico, seja pela experimentação estética, conceitual (ANDRAUS, 2013) e liberdade criativa, ao não estarem submetidos aos ditames editoriais. No âmbito do ensino, os quadrinhos têm sido utilizados gradativamente em sala de aula (VERGUEIRO, RAMOS, 2009). Em levantamento por Fortuna et al (2016) com mapeamento na literatura científica das experiências desenvolvidas com quadrinhos e fanzines em ciências/saúde foi verificada a coexistência de práticas, a maioria pautada em pedagogia transmissional e bancária (FREIRE, 2005), e uma minoria de experiências dialógicas com expressão livre da criatividade. As HQs, embora possam ser proveitosas como recurso didático, se forem utilizadas de forma acrítica e sem o devido aprofundamento conceitual tornam-se ações de pouca relevância educativa. Este trabalho é parte de uma pesquisa de doutorado que investigou sobre o processo criativo de HQs como um meio avaliativo de materiais educativos sobre ciências elaborados pela Fiocruz. Foram realizadas três oficinas de criação de HQs com 38 participantes no total, em três instituições públicas de ensino nos estados RJ, BA e ES, voltadas a captar as percepções do público acerca de 9 materiais educativos, - um processo avaliativo através do ato criativo - que resultaram na criação de 18 materiais pelos participantes. Este trabalho discute sobre a importância do ato criativo no uso de HQs em ensino de ciências.

**Palavras-chave:** Ensino de ciências; Quadrinhos; Processo criativo.

# A PRODUÇÃO DE HQ PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA: UM ESTUDO DE CASO NO ÂMBITO DA INICIAÇÃO À DOCÊNCIA

DANILO MAGALHÃES FARIAS  
MARIANA DO NASCIMENTO FULY

No âmbito do Ensino da Matemática, cabe destacar que a Resolução de Problemas é uma metodologia já consagrada e difundida entre os profissionais da área. Sua importância na construção do conhecimento matemático é inegável, pois objetiva fazer os alunos pensarem matematicamente e desenvolver a habilidade de resolver problemas, explorá-los, generalizá-los e propor novos problemas a partir dos anteriores. No entanto, é comum ouvir a seguinte queixa dos professores de matemática ao tentar implementá-la: “os alunos não conseguem resolver problemas porque não conseguem lê-los e interpretá-los”. Visando minimizar essas dificuldades, vislumbrou-se o uso de Histórias em Quadrinhos associadas à metodologia supracitada. Iniciou-se então a primeira ação do projeto que viria a se chamar HQEM (vinculado ao subprojeto de Matemática do PIBID UFF – CAPES), a produção de situações-problema matemáticas (e possíveis resoluções dessas) em forma de HQ. Após a análise de tirinhas consagradas, a criação de personagens originais e a produção dos roteiros, utilizou-se o software PIXTON para conceber essas HQ, que junto a passatempos de cunho matemático também produzidos pelo grupo, compõem um “gibi”. Essa produção foi objeto de estudo do TCC de um dos colaboradores do projeto ao final de seu curso de Especialização em Ensino de Matemática, onde por meio de oficinas e entrevistas, foi analisado o impacto que a elaboração desses quadrinhos teve na formação de cada um dos licenciandos envolvidos, especificamente no que tange à sua capacidade de propor problemas matemáticos. Neste trabalho, tem-se por objetivo apresentar uma versão prévia do gibi produzido, os resultados do TCC supracitado e as próximas ações do projeto.

**Palavras-chave:** História em Quadrinhos; Ensino de Matemática; Formação de Professores.

## HISTÓRIAS EM QUADRINHOS - HQS NA EDUCAÇÃO DO CAMPO EM ESCOLAS DO ASSENTAMENTO DE VILA AMAZÔNIA - PARINTINS

DENIS DE OLIVEIRA SILVA

A construção de Histórias em Quadrinhos - HQs na escola de Educação do Campo (CALDART, 2004) é uma alternativa didática para trabalhar na sala de aula (VERGUEIRO, 2014), por meio de HQs que representem o sócio histórico das comunidades do Assentamento Agrícola de Vila Amazônia em Parintins – Am. O objetivo deste artigo é demonstrar a utilização de HQs na sala de aula de escolas de Assentamento, a partir da concepção da Educação do Campo, partindo do próprio local de vida das crianças, onde através das histórias orais dos comunitários conheçam o sócio histórico das comunidades em que vivem, transformando-as em HQs. A realização deu-se através de um projeto de extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, em duas escolas das comunidades do Mato Grosso e Santo Antônio do Tracajá, como metodologia a Fenomenologia (CERBONE, 2012) e procedimento a História Oral (ALBERTI, 2000). Ao iniciarmos o projeto as crianças não conheciam histórias em quadrinhos, foi um processo de inserir as HQs na sala de aula, como no cotidiano delas, para que pudessem aprender a ler e construir HQs. As crianças construíram HQs demonstrando as relações sócio históricas de suas famílias e da comunidade que moram, utilizadas como material didático em aulas do 4º e 5º anos do Ensino Fundamental, como também incentivo a prática de leitura, escrita e interpretação de textos, como a leitura de mundo, as HQs são um meio importante para inserir na sala de aula como recurso didático, nesse processo as crianças ganharam uma prática de leitura e escrita diferente das quais tinham aprendido no transcorrer de suas vidas, que foi a construção de Histórias em quadrinhos, a partir do próprio local de vida.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Educação do Campo; Local de vida.

# O TRÁGICO E O CÔMICO NOS MANGÁS JAPONESES

DEVAHUTI DASÍ (NADAJA GUIMARÃES)

O objetivo deste trabalho é analisar a estrutura dos mangás japoneses e pensar sua semelhança com a estrutura das tragédias e comédias do teatro grego clássico. Com este propósito iremos estudar, portanto, os mangás Tokyo Ghoul e Shingeki no Kyojin de forma que verificaremos o modo como seus enredos representam imitações de ações referentes à vida, à felicidade e à desventura. Tais ações são executadas por personagens principais que transitarão da representação de um humano comum, tipicamente retratado no teatro cômico, a heróis predestinados, seres elevados, que são representados pelas tragédias gregas. Analisaremos como estes heróis desafiam as suas autoridades e os seus destinos; o modo como sofrem e por meio deste sentimento despertam, assim, a compaixão dos leitores; as peripécias por eles enfrentadas até o clímax, o modo como desta maneira suscitam a purgação dos sentimentos pela catarse e, enfim, chegam ao desfecho trágico que é o que provoca a reflexão sobre as semelhanças entre eles e as personagens principais das tragédias gregas. Veremos, ainda, a forma como os seis elementos básicos das tragédias (enredo, caracteres, falas, ideias, espetáculo e canto) estão presentes na estrutura dos mangás. Neste trabalho, não iremos, contudo, buscar encontrar se há alguma relação de intercurso cultural que tenha provocado tais semelhanças entre as estruturas dos mangás japoneses com o teatro clássico, senão pensar como tais estruturas assemelham-se e impactam os seus espectadores.

**Palavras-chave:** Mangá; Tragédia; Comédia.

# OS ROTEIROS DE OESTERHELD E SUA RENOVAÇÃO DO MEIO QUADRINÍSTICO ARGENTINO

DOUGLAS PIGOZZI  
MIGUEL ANGEL FONCUEVA

Discute o papel da produção quadrinística de Héctor Germán Oesterheld no meio quadrinístico argentino (e latino-americano). Para tanto, trata de como o seu trabalho de roteirista inovou e reformulou esse meio, o que ocorreu de diversos modos, como a criação de mais de cem personagens, do seu trabalho com vários desenhistas (principalmente Alberto Breccia, Francisco Solano López e Hugo Pratt), a fundação de uma editora, do uso de “mensagens subjacentes”, do trabalho com a fantasia e a imaginação dos leitores, do tema da conscientização política por meio dos quadrinhos e também a criação de uma das principais figuras das histórias em quadrinhos argentinas: o Eternauta. Lembra-se também dos cenários históricos, políticos e sociais em que ocorreu o trabalho de Oesterheld com os quadrinhos ao longo de aproximadamente trinta anos, o que envolveu tanto a Guerra Fria como as ditaduras militares na Argentina e em outros países latino-americanos, o que influenciou o trabalho de Oesterheld. Para tanto, é necessário realizar uma análise dos desenhos, recursos gráficos, roteiros e das simbologias das histórias em quadrinhos oesterheldianas, para um maior entendimento acerca das possibilidades de comunicação e expressão que as histórias em quadrinhos possuem, além de uma discussão com autores que debatem a obra de Oesterheld, como Diego Rosemberg, Hugo Montero, Judith Gociol, Laura Vazquez e Waldomiro Vergueiro.

**Palavras-chave:** Oesterheld; Histórias em quadrinhos; Comunicação.

# A REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DO HUMOR NAS CARICATURAS FEITAS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES

ELISÂNGELA DE FREITAS MATHIAS

O humor gráfico é uma linguagem que se baseia no componente visual como representação do pensamento e do conhecimento. Como toda linguagem, o desenho de humor, em especial as caricaturas, carrega códigos específicos para que se faça compreensível. A caricatura se distingue por ser um desenho que enfatiza e exagera as características físicas de uma pessoa. Em alguns casos acentua gestos, vícios e hábitos particulares em cada indivíduo. As caricaturas podem evidenciar a intenção dos autores em acentuar qualidades risíveis da personalidade caricaturada. Em muitos desenhos as características aparecem como apelo cômico, evidenciadas pelo exagero dos elementos visuais e pelas distorções de natureza física do caricaturado. Enquanto docente da disciplina de arte na cidade de Piracicaba e grande entusiasta do desenho infantil, desenvolvi com os alunos formas de pesquisar a gramática visual dos desenhos, em especial, o desenho de humor. As aulas percorreram um caminho de pesquisa, análise, leitura, interpretação e produção de histórias em quadrinhos, tiras, charges, cartuns e, especialmente, caricaturas. Ao analisar os desenhos de caricaturas feitos pelos alunos, no período de 2008 a 2017, percebi que o uso dos elementos gráficos para a obtenção do humor muda de acordo com as personalidades retratadas, dependendo de como esta figura é exibida pelos meios de comunicação de massa. Notei que as crianças assimilam os discursos ideológicos, tanto verbais como visuais, de uma sociedade e que os desenhos podem refletir a força hegemônica desses discursos. Este estudo propõe apresentar uma reflexão sobre a forma como as crianças e adolescentes criam e fazem uso dos elementos gráficos nas caricaturas para representar a graça em seus desenhos e busca compreender se estes elementos são influenciados pela cultura midiática no qual estão inseridos.

**Palavras-chave:** Caricatura; Desenho infantil; Humor.

## PRODUÇÃO E LEITURA DE HQs: POR UM MOVIMENTO RIZOMÁTICO DAS IMAGENS

ELIZIA DE SOUZA ALCÂNTARA

A concepção de “linguagem e mundo” adquiriu novos sentidos quando Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) engendraram o rizoma como metáfora para problematizar a produção e trânsito de conceitos na dinâmica da realidade social. Tomando como aporte teórico os princípios do rizoma e sem querer esgotar as múltiplas possibilidades de análise desse termo, pretende-se, neste trabalho, analisar em que medida as tiras em quadrinhos operam como narrativas rizomáticas. De igual modo, busca-se articular a produção e a leitura das HQs às noções de livro-raiz e livro sistema-radícula, além de refletir sobre a prática social de leitura do texto imagético no campo da educação. Para tanto, o caminho metodológico tem como referência a pesquisa qualitativa, articulada com a investigação documental das tiras em quadrinhos editadas nas revistas da Turma do Xaxado produzidas pelo quadrinista baiano Antonio Cedraz entre os anos de 1999 a 2006, bem como o diálogo com demais autores, como: Eisner (2005), Orlandi (2003), Ramos (2014), Vergueiro (2014), Soares (1998), dentre outros. Assim, espera-se ampliar o debate em torno da potência narrativa dos quadrinhos no cenário contemporâneo trazendo a produção de imagens para o campo da leitura múltipla, a ser plural, a ser ambígua (FERREIRA, 2003).

**Palavras-chave:** Rizoma; HQs; Leitura.

# A FUNÇÃO NARRATIVA DA DIAGRAMAÇÃO DE QUADROS EM A PODEROSA THOR, DE RUSSELL DAUTERMAN

FABRICIO MARTINS

A narrativa das histórias em quadrinhos se estabelece, normalmente, em uma série de imagens acompanhadas, ou não, de palavras. Usualmente, essas representações são circundadas por quadros, o que originou o nome no Brasil: História em Quadrinhos. Os quadros possuem uma função de servir de moldura para as ações narradas e orientar a leitura a favor da narrativa. Mas na maioria dos casos, os quadros e calhas são passivas e estáticas. Mas alguns desenhistas/autores, como Will Eisner, Jim Steranko, Chirs Ware e outros, propõem encapsulamentos fora do padrão que ensejam uma nova percepção espacial e diagética aos (às) leitores (as). Em maio de 2015, o desenhista Russell Dauterman assumiu a arte da revista Thor (e em seguida de The Mighty Thor) escrita por Jason Aaron. Dauterman considera o requadro para além de uma moldura estática em relação à narrativa. Esse artigo propõe analisar como o trabalho desenhista buscar criar uma relação singular entre a diagramação e a narrativa das histórias, embasado nos estudos de Neil Cohn, Thierry Groensteen e Daniele Barbieri. Os quadros de Dauterman pulsam em energia diretamente aos acontecimentos da história. A moldura varia em relação às: ações dos personagens; suas emoções; ao cenário onde a ação acontece; e à dramaturgia da história. Sua diagramação resvala em elementos de metalinguagem e metaficção, onde os acontecimentos das histórias são tão intensos que os quadros reagem a eles na mesma magnitude e contam uma história quase por si próprios.

**Palavras-chave:** Diagramação de Quadrinhos; Lay Out; Ritmo Gráfico.

## AS IMAGENS DOS QUADRINHOS: APLICAÇÕES E DIFICULDADES NO USO EDUCACIONAL

FÁBIO DA SILVA PAIVA  
ERNANI NUNES RIBEIRO

Este é um estudo de caráter bibliográfico que propõe apresentar uma análise referente às imagens dos quadrinhos, apresentando uma discussão sobre as aplicações e as restrições no seu uso educacional. Abrange o conceito de imagem e sua relação com os Quadrinhos. Apresenta as Histórias em Quadrinhos no diálogo com o processo de ensino e de aprendizagem, entendendo que a educação faz uso de experiências e de vivências de uma sociedade e de toda sua obra para estabelecer a cultura e caminhar no sentido da ampliação de conhecimentos e do acúmulo de saberes. Ao entendermos que esse processo ocorre inserido nas práticas cotidianas, podemos entender a leitura das Histórias em Quadrinhos como uma das maneiras de mediação, de transmissão e também de apropriação de cultura e, portanto, de realização da ampliação do patrimônio cultural e do processo de educação como um todo. Realiza análise sobre a utilização das Histórias em Quadrinhos no Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM) e traça um comparativo utilizando o Censo Escolar. Conclui sobre a importância do uso de Quadrinhos na Educação e a função potencializadora das imagens nos processos cognitivos. Conclui haver disparidade entre as posições oficiais ministeriais relacionadas ao uso dos Quadrinhos na Educação.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Imagens; Educação.

# HISTÓRIA EM QUADRINHOS NAS AULAS DE ARTE: UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO ADAUTO BEZERRA, BARBALHA, CEARÁ

FÁBIO TAVARES DA SILVA  
ROGERIO JUNIOR CORREIA TAVARES

Esta comunicação apresenta um estudo sobre as Histórias em Quadrinhos – HQs e suas possibilidades de uso no ensino de Arte do ensino médio. Para tal, realizou-se além de um levantamento e análise bibliográfica o planejamento e execução de uma ação com o ensino e aprendizagem de Quadrinhos na Escola de Ensino Médio Adauto Bezerra – Barbalha/Ceará. Foi realizado um conjunto de aulas durante um bimestre letivo em uma turma de primeiro ano do ensino médio. Para a fundamentação teórica e planejamento da experiência tomamos como referência os estudos de Ana Mae Barbosa (2009), Waldomiro Vergueiro (2009) e João Marcos Parreira Mendonça (2006, 2008) dentre outros autores que se dedicam ao ensino de artes, quadrinhos na educação e quadrinhos no ensino de artes respectivamente. Na experiência buscou-se, primeiramente, aproximar os participantes das HQs, estimulando-os a desenvolverem sua capacidade de leitura de imagens, através da identificação e compreensão dos principais elementos que compõem a linguagem visual e da linguagem dos quadrinhos em particular. Contextualizou-se a história das HQs e foram discutidos e experimentados diferentes modos de produção de quadrinhos, culminando com a produção de narrativas visuais pelos participantes. As aulas de arte em uma turma regular tiveram os quadrinhos como conteúdo e objeto de ensino e aprendizagem buscando uma prática em que os quadrinhos pudessem ser mais do que uma ferramenta didática. Conclui-se com esse estudo, que ainda se faz necessário consolidar o entendimento dos quadrinhos como Arte e de seu lugar legítimo como um dos conteúdos do ensino da Arte. Desse modo, acredita-se que esse trabalho colabora para a constituição e consolidação de um modo de ver as HQ para além de simples entretenimento, mas também como instrumento de ensino e aprendizagem de Arte, bem como um conteúdo legítimo a ser apreendido nas aulas de Artes do ensino médio.

**Palavras-chave:** Ensino de Artes; Escola; História em Quadrinhos.

## SOBRE QUADRINHOS E JAZZ: NOVAS ABORDAGENS PARA UMA ANTIGA RELAÇÃO

GEISA FERNANDES

Em 1948, o produtor Ernie Anderson encontrou a lendária cantora de jazz Billie Holiday em Nova York para tratar da apresentação que representaria seu retorno aos palcos, após o período de dez meses de detenção por porte de narcóticos. Terminada a reunião, Lady Day perguntou ao produtor se ele poderia lhe comprar algumas revistas de histórias em quadrinhos. Naquela noite crucial foram elas que proporcionaram companhia à artista. Quarenta e cinco anos mais tarde Billie se tornaria ela mesma tema do celebrado álbum dos autores argentinos Muñoz e Sampayo (1993). Em 1927, Piet Mondrian publicou "Jazz e o Neo-Plasticismo", no qual sustentou que o jazz e o então novo movimento das artes plásticas representavam nada menos que movimentos revolucionários capazes de lidar com o novo uso do tempo e do espaço nas metrópoles modernas. Em 2015, Kamasi Washington lançou seu primeiro álbum solo chamado "The Epic", ópera-jazz abertamente inspirada nas histórias em quadrinhos, tanto na estética das composições, quanto na arte do projeto. Washington revelou que ele havia se dedicado à produção de uma novela gráfica e a estrutura final do álbum foi diretamente influenciada por essa linguagem. Considerados durante muito tempo formas marginais de expressão, jazz e histórias em quadrinhos alcançaram no século vinte e um não só o status de linguagens respeitadas, mas também de manifestações artísticas e objetos de pesquisa. Mas qual foi preço pago para alcançar tamanho reconhecimento? Propõe-se, a partir da teoria de Bourdieu sobre o campo de produção cultural e do trabalho de Pillai e Priego: "Brilliant Corners: Approaches to Jazz and Comics" (2016), a discussão de aspectos ligados às interações entre as linguagens, tais como: os limites do comprometimento artístico, a construção de uma narrativa própria por parte de seus artistas e maneira como o jazz é representado nos quadrinhos.

**Palavras-chave:** Música e cultura; Indústria cultural; Representação.

# CONTRIBUIÇÕES DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O ESTUDO DE PALAVRAS E SENTIDOS NA LÍNGUA MATERNA OU EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

GERALDO JOSÉ RODRIGUES LISKA

Neste trabalho, abordamos como as histórias em quadrinhos podem contribuir para o estudo de palavras e sentidos tanto em língua materna como em línguas estrangeiras. Em nossa dissertação de mestrado (LISKA, 2013), concluímos que o gênero textual mais abundante nos livros didáticos são as tiras cômicas. Por serem geralmente curtas, elas acarretam uma leitura que não seja cansativa, assim, tem-se a ideia de que a observação dos aspectos gramaticais do texto torna-se mais atraente. No entanto, em nossa tese de doutorado (LISKA, 2018), elaboramos uma proposta de abordagem didático-pedagógica apropriada para a Educação Básica que vai além do uso de tirinhas para o estudo de aspectos gramaticais, e sim para se aprofundar sobre o funcionamento da língua, compreender suas diferentes possibilidades de uso e saber utilizar os diversos recursos de expressão. Esse tratamento, que privilegia a seleção lexical e efeitos de sentido, possibilita ainda que o aluno possa reconhecer e fazer uso do efeito de sentido decorrente de palavras e expressões formadas por meio de processos cognitivos metonímicos e metafóricos, em textos de diversos gêneros, e utilizar, ao produzir texto, recursos expressivos/ estilístico-enunciativos como estratégia da construção semântica do texto. Preocupamo-nos, além dos conhecimentos linguísticos, com a aplicação de técnicas educativas que promovam relações sócio-históricas e culturais entre texto apresentado e seu cenário de produção, bem como entre o texto e o cenário existencial do aluno; entre o material pedagógico e a existência extraescolar do aluno; e a possibilidade de o aluno identificar, na atividade feita, todo um conjunto de questões de ordem linguística que vão desde a própria natureza e função do texto e das questões específicas de construção lexical até as questões de ordem mais ideologicamente valorativa, como, por exemplo, a utilização do humor para fins catárticos nas sociedades.

**Palavras-chave:** Semântica; Léxico; Ensino de língua.

## CHICLETE COM BANANA E SEUS TEMAS: UMA OBSERVAÇÃO DO TEXTO EM CONTEXTO

IBERÊ MORENO ROSÁRIO E BARROS

O presente artigo torna pública a primeira observação quantitativa de nossa pesquisa de doutorado, em curso desde 2016, como um relato de estado da arte. O levantamento foi feito a partir da leitura das 24 edições originais da revista Chiclete com Banana e catalogação em 15 categorias temáticas e 10 formatos de produção, visando a compreender como e em que termos a revista dialogava com seu contexto de produção e circulação, sem a intenção de encerrar o debate ou propor explicações de natureza determinista. Tomaremos como referência três perguntas centrais para a formatação da discussão: Qual a distância temporal que pode ser identificada entre as mudanças políticas e as representações produzidas na revista? Há um padrão ideológico ou político aparente e identificável nas produções? Se há uma constância de posicionamentos, é possível encontrar, em maior ou menor grau, rupturas nessa construção? Será levado em consideração a data de publicação e os temas tratados, de maneira a compreender quais podem ser as motivações para as publicações e respectivamente as posições representadas pelos autores nas produções. Espera-se com essa etapa trazer o debate sobre o contexto e a representação, conforme adotado majoritariamente pelo campo da História. Não há uma busca de uma resposta direta de todas as perguntas de pesquisa, por serem resultados parciais, mas sim de levantamento de maiores indicações e compartilhamento dos dados adquiridos.

**Palavras-chave:** UdiGrudi; Angeli; Chiclete com Banana.



# MÉTODO TEOLÓGICO DE LEITURA E INTERPRETAÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

IURI ANDRÉAS REBLIN

Delineamento de um método teológico de leitura e interpretação de elementos do fenômeno religioso nas histórias em quadrinhos. O estudo, de natureza básica, de abordagem qualitativa, quanto ao problema, exploratória, quanto aos objetivos, e bibliográfica, quanto aos procedimentos, parte da premissa, calcada em referenciais teóricos como Umberto Eco, Waldomiro Vergueiro, Will Eisner, de que as histórias em quadrinhos são simultaneamente uma forma de linguagem, uma expressão artística e um produto cultural. Como tais, apresentam e representam uma visão de mundo, situada num contexto e, portanto, carregada simbolicamente, mediada por uma narrativa e a intencionalidade atribuída pela pessoa autora. As histórias em quadrinhos tornam-se, dessa forma, potencialmente locus revelacionis do fenômeno religioso. Nessa direção, como ciência hermenêutica do fenômeno religioso, a teologia é capaz de acrescentar a percepção do agenciamento teológico imiscuído na representação da vida humana apresentada nas histórias em quadrinhos. Assim, num primeiro momento, a pesquisa se ocupa em destacar as características das histórias em quadrinhos como linguagem, expressão artística e produto cultural, ressaltando suas narrativas como portadoras de uma leitura de mundo. Num segundo momento, apresenta a teologia como ciência hermenêutica e suas particularidades. No terceiro momento, propõe um método de leitura e interpretação das histórias em quadrinhos a partir do instrumental metodológico da teologia de análise do fenômeno religioso. Ao final, a pesquisa aponta para as nuances da aplicação do método teológico na leitura e interpretação das histórias em quadrinhos e suas contribuições para uma compreensão multidimensional do sentido implícito em suas narrativas.

**Palavras-chave:** Religião e Histórias em Quadrinhos; Hermenêutica teológica; Linguagens da experiência religiosa.

# PRODUÇÃO E ANÁLISE DE NARRATIVAS SILENCIOSAS PARA O PROCESSO EDUCACIONAL DE SURDOS

JANAINA FREITAS SILVA DE ARAÚJO

Narrativas silenciosas são histórias em quadrinhos cujo recurso principal para comunicação não são os elementos verbais, mas os pictóricos e esquemáticos (LINDEN, 2011), produzindo, portanto, informação passível de melhor receptividade para o surdo. Tal abordagem por meio de HQs se justifica devido à problemática correlacionada ao aprendizado da língua portuguesa como língua principal – ou língua mãe – para os surdos (ARCOVERDE, 2011). Como o ensino da língua portuguesa se correlaciona com o emprego da fonética, tal processo não é eficiente como o ensino de Libras para os surdos, visto que o ensino de Libras é permeado pela percepção de sinais, símbolos. Os mesmos símbolos possuem suas unidades de configuração como forma, posição e movimento – elementos estes que podem ser representados por meio das histórias em quadrinhos. Além de uma fonte de entretenimento e mídia de massas, as HQs também podem ser utilizadas como ferramenta mediadora do processo de ensino-aprendizagem, assim como já é possível observar em alguns estudos sobre quadrinhos de pesquisadores nacionais (SANTO, 2015; LUYTEN, 2012; FRONZA, 2007). Todavia, não é possível encontrar pesquisas sobre o estudo desse formato gráfico sobre a ótica do Design – ou seja, sob a análise dos elementos gráficos e da diagramação que compõe tal material - para o emprego do mesmo em uma metodologia de ensino específica. O design emocional, por exemplo, pode ser uma das abordagens sobre tais HQs (LUPTON, 2017), considerando seu aspecto de trazer o indivíduo à experiência e a satisfação que vai além da relação de objeto-usuário, sobretudo envolvendo características de representatividade e autonomia. Esse artigo, portanto, busca o emprego e análise da produção de histórias em quadrinhos silenciosas como objeto de mediação do aprendizado para o processo ensino-aprendizagem de surdos na faixa infanto-juvenil.

**Palavras-chave:** Surdos; Quadrinhos silenciosos; Ensino-aprendizagem.

# DE QUADRINHO EM QUADRINHO: A CONSTRUÇÃO DA ESCRITA POR ALUNOS SURDOS

JANAINA TUNUSSI DE OLIVEIRA  
DOANI EMANUELA BERTAN  
INGRID JULLIANE FREIRES SARTORI BARBOSA

O ensino de português segunda língua (L2) para surdos requer uma interação com práticas que aproximem os alunos das vivências da língua, oferecendo o acesso a gêneros textuais diversos e promovendo a produção dos mesmos. Para tanto, espera-se não apenas um domínio da estrutura desses gêneros, promovendo a leitura autônoma e identificação de características específicas, como também a sua construção por parte destes alunos. Diante disso, o presente estudo tem por objetivo expor uma prática educativa realizada com alunos surdos do ensino fundamental I (2º e 3º ano) acerca do processo de ensino-aprendizagem da língua portuguesa escrita por meio de Histórias em Quadrinhos (HQs). A escolha das HQs deve-se ao fato de sua visualidade contribuir com o processo de construção da língua pelos alunos surdos, fator relevante na aquisição de L2 por estes. Os pressupostos teóricos baseiam-se em estudos acerca da linguagem das HQs em contexto de sala de aula (Ramos, 2009; Vergueiro e Ramos, 2009; Mota, 2013), da construção dos gêneros textuais no ensino (Marcuschi, 2002) e a aplicação dessa teoria no contexto de português para surdos (Farias, 2006; Vieira, 2009; Vieira e Araújo, 2012). Busca-se, com essa proposta, repensar as práticas de ensino de português L2 para surdos e promover o refinamento linguístico, tendo em vista a necessária seleção lexical existente para a construção de um HQ, propiciando aos alunos um processo de reflexão acerca da língua escrita.

**Palavras-chave:** Português L2; Histórias em Quadrinhos; Surdez.

# HISTÓRIA EM QUADRINHOS PARA O ENSINO DE QUÍMICA: ANÁLISE DE DIVERSOS MODOS DE UTILIZAÇÃO

JOSÉ OSVALDO SILVA CUNHA  
FLÁVIA CRISTINA GOMES CATUNDA DE VASCONCELOS

Este trabalho apresenta um relato das atividades desenvolvidas durante a iniciação científica que tinha como objetivo investigar os diversos modos de utilização das tiras cômicas dentro do ensino de Química. O trabalho foi desenvolvido no curso em Química-Licenciatura na Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste. Como as HQs possuem uma pluralidade de gêneros textuais (RAMOS, 2016), escolheu-se como gênero textual, as tiras cômicas como gênero devido este recurso estar presente nos livros didáticos, avaliações e jornais. Além disto, sua narrativa textual é curta, com um desfecho inesperado, traduzindo-se em um valor semântico humorístico, além de ter um potencial lúdico e educacional, capaz de divulgar informações científicas e fazer o leitor refletir sobre o que está sendo transmitido. É importante destacar que, para inserir conceitos de Química em um quadrinho, é necessária uma adaptação da linguagem Química na linguagem dos quadrinhos, levando em conta tanto as características quadrinistas como os conceitos químicos sem omissões de informações (CUNHA e VASCONCELOS, 2017). Assim, as etapas deste trabalho consistiram em: I) analisar as tiras cômicas em uma coleção de livros didáticos de Química da Educação Básica; II) investigar as concepções de professores sobre os fenômenos químicos em uma tira cômica dos personagens Frank e Ernest; III) criação de tiras cômicas por licenciandos em Química; IV) aplicação de uma tira cômica dentro de uma atividade avaliativa no curso de Licenciatura em Química. Em todos os pontos investigados em nosso contexto, identificou-se as potencialidades e limites do uso das tiras cômicas no ensino de Química. Por fim, destaca-se a necessidade emergente de se discutir mais esta forma de linguagem nos cursos de formação docente, visto que as tirinhas podem ser melhor e mais exploradas como recurso didático nas aulas de Química.

**Palavras-chave:** Ensino de Química; Formação Docente; Tira Cômica.

## O CORTIÇO EM HQ: BERTOLEZA, A BESTA DE CARGA

LO-RUAMA LÓRING BASTOS

Este artigo é o recorte da pesquisa de Mestrado, que investigou o potencial educativo de clássicos da literatura brasileira adaptados para a linguagem dos quadrinhos, como metodologia criativa, no ensino de História. O estudo envolveu o comportamento da sociedade brasileira, no último quartel do século XIX, e tem como objeto de análise a personagem de Bertoleza, de O Cortiço, de Aluísio Azevedo – obra escolhida pelo Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE), adaptada por Ivan Jaf e Rodrigo Rosa. Nesta análise, propusemos refletir sobre a forma como a mulher é representada no contexto da época, as suas condições de vida e relações sociais construídas. Ao refletir sobre o papel social da personagem, comprovamos que o emprego das histórias em quadrinhos (HQs), como recurso pedagógico, tem potencial educativo para dinamizar a prática docente em sala de aula. Ratificamos os possíveis usos das adaptações como elemento para a compreensão dos processos históricos que, por meio das imposições da cultura patriarcal, nos permitiu discutir questões como, o feminino, a submissão da mulher, o patriarcalismo, a pobreza, a escravidão, a exploração do outro, a desigualdade social, a injustiça, a ganância, o acúmulo de bens e o suicídio. A pesquisa, de caráter bibliográfico, se apoiou em trabalhos que debatem questões relevantes acerca do uso de HQs em sala de aula que, além de determinarem a organização e os questionamentos erguidos na pesquisa, serviram de base para direcionar e trabalhar os conceitos-chave que nortearam a investigação. A perspectiva de análise está focada nos códigos visuais e na estrutura narrativa, concomitante ao contexto histórico dos enredos.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos; Adaptação; Ensino de História.

## QUADRINHOS E QUADRINISTAS: UMA ANÁLISE DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PRODUZIDAS E PROTAGONIZADAS POR MULHERES

LUANA BALIEIRO COSME

O objetivo do presente trabalho é problematizar a emergência das histórias em quadrinhos produzidas e protagonizadas por mulheres, em uma abordagem transnacional (priorizando as fronteiras/periferias). Ressalto que essa pesquisa ainda se encontra em fase inicial. O recorte do período abarcado por essa comunicação é o início dos anos 2000 (com foco na primeira década), pois este é marcado pela efervescência no que se refere a distribuição pelo meio da internet e assim, uma maior popularização dos quadrinhos em geral. Com fontes, utilizo alguns títulos específicos, como Persépolis (2000) da iraniana Marjane Satrapi, Vírus Tropical (2014) da equatoriana Power Paola e alguns quadrinhos publicados em sites pessoais, característica do período. As fontes são autobiografias, rompendo com os padrões estereotipados de histórias de super-heróis. Nesse sentido, meu foco é sobre a análise dos usos de memórias publicadas em forma de quadrinhos por/sobre autoras mulheres, e por isso será embasada teórica e metodologicamente pela epistemologia feminista e os estudos da memória, bem como pelas teorias da imagem em diálogo com o pensamento dos Filósofos da diferença. Com essa comunicação busco colaborar para a construção de uma história dos protagonismos das mulheres na produção de quadrinhos, buscando um “não” silenciamento na historiografia atual.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Mulheres; Protagonismo.

# AU FIL DE L'ART: OS QUADRINHOS E O ENSINO DE HISTÓRIA DA ARTE

LUCAS ALMEIDA DE MELO  
MARCUS VINICIUS DEPAULA

Luis Gasca e Ansier Mensuro listaram em seu livro, *La Pintura en El Comic*, diversas experiências que relacionam os quadrinhos à pintura (desde a pré-história até o século XX). Dentre os diversos trabalhos citados neste livro, destaca-se *Au Fil de l'Art*. Trata-se de uma história em quadrinhos europeia, escrita originalmente em francês (e sem tradução para português) pelos artistas sérvios Gradimir e Ivana Smudja, que relata as aventuras metalinguísticas de uma adolescente que viaja no tempo e encontra grandes mestres da pintura, desde Leonardo da Vinci até Pablo Picasso. Os autores de *Au Fil de l'Art* fizeram uso de um profundo conhecimento a respeito das duas mídias envolvidas, estimulando o leitor a refletir sobre a pintura por meio dos quadrinhos. A presente pesquisa se destina, então, a avaliar o potencial didático do álbum *Au Fil de l'Art* para o aprendizado de história da arte e caracterizá-lo como um novo tipo de ferramenta, que o arte-educador pode utilizar em sala de aula, visando o desenvolvimento da percepção sensível e a imaginação criadora dos alunos. O artigo está inserido no projeto de pesquisa *Arte e Comunicação Visual: a linguagem dos quadrinhos e a questão da narrativa na pintura acadêmica*, cadastrado no departamento de história e crítica de arte da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro e utiliza a iconologia, desenvolvida por William Mitchell, como metodologia para abordar a imagem e a relação entre imagem e texto. Nosso intuito é utilizar essa experiência ímpar para apontar e discutir as semelhanças e diferenças entre as linguagens dos quadrinhos e da pintura acadêmica, com objetivo de pensar as possibilidades críticas e pedagógicas que as HQs podem agregar ao ensino de história da arte.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; História da Arte; Iconologia.

## DIREITOS HUMANOS E QUADRINHOS: O ESTUDO DE UMA INTERCESSÃO PROFÍCUA

LUCAS AQUINO FERREIRA

O presente trabalho estuda a relação entre quadrinhos e direitos humanos. Parte-se do pressuposto de que os quadrinhos possuem elementos únicos capazes de trazer abordagens inovadoras para diversas temáticas. Dentro do campo específico dos direitos humanos, a pesquisa se desenvolverá a partir de três questões: (I) qual a relação entre quadrinhos e direitos humanos?; (II) por que existe uma relação entre quadrinhos e direitos humanos?; e (III) o que essa relação pode contribuir para os direitos humanos? Nesse sentido, a primeira questão a ser esclarecida é qual a relação entre os quadrinhos e os direitos humanos. Partindo-se do pressuposto de que quadrinhos são uma linguagem, entende-se que para essa intercessão ser provada só é necessário identificar obras dentro dessa mídia que abordem temáticas que envolvem direitos humanos. Por essa perspectiva, é fácil perceber a proeminência de histórias em quadrinhos relevantes que tratam de temáticas caras aos direitos humanos, citando-se como exemplo "Gen - Pés Descalços", de Keiji Nakazawa; "Maus", de Art Spiegelman; "Palestina", de Joe Sacco; "Persépolis", de Marjane Satrapi; e "Pyongyang", de Guy Delisle. Em seguida, buscar-se-á expor a razão para existência de uma relação tão profícua entre quadrinhos e direitos humanos, destacando as seguintes características da mídia: (I) a capacidade de se transmitir relatos autobiográficos de uma forma relacionável; (II) o potencial na transmissão de violações de direitos humanos através de uma mídia visual; e (III) os quadrinhos serem uma mídia contra-hegemônica e de fácil produção. Por fim, serão demonstradas as vantagens para a temática dos direitos humanos em fortalecer essa relação com a linguagem dos quadrinhos, destacando: (I) o fato dos quadrinhos serem uma mídia de massa; (II) a arte produzir uma educação mais sensível; (III) os quadrinhos serem uma arte global; (IV) os quadrinhos serem uma linguagem aglutinadora; e (V) os quadrinhos serem uma mídia produtora de empatia.

**Palavras-chave:** Direitos Humanos; Quadrinhos; Semiótica.

# A IMPORTÂNCIA DA HISTÓRIA EM QUADRINHO COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

LUCAS ELYSEU ROCHA NARCIZO MENDES

Os quadrinhos ao longo de sua trajetória frente ao processo de ensino e aprendizagem sempre foi alvo de críticas constantes. Em meio a isso cabe-nos questionarmos afim de destacar o objetivo do trabalho: Como que as Histórias em Quadrinhos – como ferramenta metodológica – podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de geografia escolar? A priori, podemos responder essa pergunta a partir de Mendonça (2015) que diz que os mesmos proporcionam possibilidade de criação de um espaço geográfico, estruturando-o em temporalidades diferentes e simultâneas. Dadas a partir, segundo Estevão e Costa (2016), de situações lúdicas que permitem a reorganização dos conceitos a serem debatidos em sala de aula, a partir de como são expostos nas histórias em quadrinhos. Por ensino de geografia entendemos segundo De Oliveira (1999) como uma disciplina que orienta tanto os alunos quanto os professores a partir de seus respectivos conhecimentos teóricos e práticos, a fim de serem usados como instrumentos de compreensão do mundo, levando-os à autonomia, criatividade e satisfação de seus interesses. A partir disso podemos ver a importância das histórias em quadrinhos como ferramenta metodológica para o processo de ensino e aprendizagem de geografia, pois, o diálogo entre ambas permitirá para Estevão e Costa (2016) uma leitura de totalidade de mundo associado a experiências e vivências, que condicionarão suas ações intencionadas frente à construção do conhecimento e de sua relação com o lugar que vive. Sendo o trabalho dividido em duas sessões. A primeira sessão com um debate teórico sobre ensino de geografia assim como um debate sobre a importância do quadrinho para o ensino. Na segunda sessão teremos um diálogo entre os pontos abordados na primeira destacando suas respectivas importâncias e potencialidades frente ao processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ensino de Geografia; Lugar; História em Quadrinho.

# CRISES, VERDADES E NARRATIVAS: V DE VINGANÇA E O PÓS-MODERNISMO

LUCAS FAZOLA MIGUEL

Na presente comunicação, procuraremos observar a relação intertextual identificada entre V de Vingança, de Alan Moore e David Lloyd, e obras literárias como a distopia de George Orwell, 1984 (1949) e, sobretudo, o romance V. (1961), do norte-americano Thomas Pynchon. Tais aproximações são assumidas pelo autor britânico de quadrinhos, de forma que tal percepção nos leva a lançar o olhar para o cenário teórico no qual a obra - que alçou Alan Moore aos holofotes da produção de quadrinhos mainstream - foi concebida. Os pontos de contato com a distopia orwelliana são percebidos com facilidade, contudo, através da busca pelas referências críticas sobre a obra do autor norte-americano, evidenciou-se que ela é considerada por pesquisadores tais como Linda Hutcheon (1991), Antoine Compagnon (1999) e Douwe Fokkema (1986) como uma obra pós-moderna por excelência. Dessa forma, nos dispomos a apresentar uma visão panorâmica do cenário que engloba o pós-modernismo, de modo a evidenciar o papel da ficção e do narrador em um horizonte literário típico das sociedades de consumo pós-industriais, que se estabeleceram no ocidente do pós-guerra no século XX. Questionando as metanarrativas, rompendo com a fronteira entre os níveis de cultura, o cenário pós-moderno angariou entusiastas e detratores em igual medida, influenciando campos dos mais variados como a arquitetura, a literatura e as artes visuais. Faz-se necessário apontar que, ainda que o autor inglês não se intitule um escritor pós-moderno, suas influências, concepções de escrita e experimentações narrativas dialogam fortemente com esse cenário. Dessa forma, analisaremos a obra em questão, V de Vingança, à luz de pressupostos estabelecidos por Hutcheon (1991), de modo a demarcar e evidenciar alguns pontos que possibilitam que a história em quadrinhos da dupla britânica possa ser lida como uma obra pós-moderna.

**Palavras-chave:** Alan Moore; Pós-modernismo; Linda Hutcheon.

# RETÂNGULOS, BALÕES E NEGRITUDE EM QH: ESCRAVIDÃO ENTRE ÁFRICA E SERGIPE NO SÉCULO XIX

LUCIANO DOS SANTOS FERREREIRA

A escravidão é bastante estudada não só por historiadores brasileiros como por estrangeiros interessados na instituição escravista Brasileira. Tema de enorme complexidade, devido ao longo período da história do país em que foi praticado, de muitas nuances, denotando a dificuldade de exposições generalistas, seja pelo aspecto multifacetado, pela dificuldade da existência de um padrão ou pelo espaço onde ocorreu. A proposta é a criação de um produto didático, uma HQ, para aprofundar os conhecimentos sobre a escravidão, junto ao público escolar, de modo mais lúdico e inteligível. As HQs sofreram preconceito durante muito tempo, tidas como superficiais e marginalizadas, direcionadas para um público preguiçoso, sem inclinação à leitura. Mas como afirmam Vergueiro e Santos (2012), uma geração foi alfabetizada através dos quadrinhos, portanto constituindo porta de entrada para outras leituras. Hoje, com novas concepções didático-pedagógicas, reconhece-se que estas possuem grande valor no incentivo à leitura, principalmente dos jovens. Na história a personagem será filha de um chefe tribal da etnia banto, no Ndongo, cuja etnia habitava desde a altura da Baía de Biafra até a atual Cidade do Cabo, como cita Alberto da Costa e Silva, sendo um dos contingentes mais frequentes na escravidão brasileira (Silva, 2011, p. 210). A personagem será integrante na viagem rumo ao desconhecido no negreiro Progresso, embarcação conhecida pela historiografia, descrita por Pascoe Grenfell Hill (2008), relatando o sofrimento dos embarcados numa viagem à Cidade do Cabo, sob custódia dos ingleses, que teria como destino o Brasil. Na HQ, Njinga tem uma chegada tumultuada, tanto quanto a própria viagem, e nossa personagem assim como os demais escravos será desembarcada clandestinamente em barris, numa praia à noite, com base no relato de Sharyse Piroupo do Amaral (2012, p. 320), como era comum desde 1831, quando o tráfico negreiro fora proibido. Posteriormente segue para Sergipe Del Rey.

**Palavras-chave:** Ensino; HQ; Escravidão.

# EXPLORANDO UMA TIRA CÔMICA DO BIDU SOBRE AS FASES DE AGREGAÇÃO DA ÁGUA EM UMA AVALIAÇÃO DE CIÊNCIAS

MARAYZA DA SILVA BEZERRA

JOSÉ OSVALDO SILVA CUNHA

FLÁVIA CRISTINA GOMES CATUNDA DE VASCONCELOS

Para entender os conceitos sobre Ciência, requer-se um tipo de linguagem que auxilie na compreensão e leitura do mundo, a qual ajuda a entendermos a nós mesmos e ao ambiente que nos cerca (CHASSOT, 2016). Nesta perspectiva, as Histórias em Quadrinhos (HQ) podem ser utilizadas como um recurso linguístico capaz de auxiliar na compreensão das Ciências da Natureza. Por ter uma linguagem autônoma e pela relação de elementos narrativos visuais e verbais (RAMOS, 2016), as HQs destacam-se, também, pela pluralidade de gêneros encontrados na linguagem, como a tira cômica ou tirinha. Segundo o mesmo autor, a tirinha tem como característica principal o humor no quadrinho ligado a um texto curto, que cria um contexto narrativo de desfecho inesperado no seu final. Com esse valor semântico, a tirinha também se destaca por apresentar caráter lúdico e educacional quando bem estruturada e com coerência entre linguagem verbal e não verbal (CUNHA, VASCONCELOS, 2017). Constatando o seu potencial humorístico, lúdico, linguístico e educacional, este trabalho tem como objetivo analisar e avaliar as percepções de alunos de uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental II sobre as mudanças de estado físico da matéria explorado na tirinha. A tirinha escolhida foi a do personagem Bidu, produzido pelo Maurício de Sousa, na qual são exploradas as três fases da água. Os alunos foram submetidos a avaliação bimestral e em uma das questões foi solicitada a interpretação das mudanças de fases de agregação da água na tirinha. Após a análise dos dados, foi identificada uma certa limitação dos estudantes em descrever as mudanças apenas a partir dos elementos não-verbais, mas identificou-se a potencialidade do uso do recurso como meio avaliativo, visto que os alunos acharam mais atrativo a questão com a tirinha, ao invés do uso de uma pergunta tradicional conteudista.

**Palavras-chave:** Ensino de Ciências; Estados da Matéria; Tira Cômica.

# INTERVENÇÕES EDITORIAIS NA IMPRENSA ESCRITA: O EXEMPLO DO DAILY BUGLE DAS NARRATIVAS EM HQS DO HOMEM ARANHA

MARCO ANTONIO CORREA COLLARES

Em 1968, o historiador José Honório Rodrigues alertou sobre os cuidados acerca da utilização de periódicos e jornais em pesquisas historiográficas, visto que, “nem sempre a independência e exatidão dominam o conteúdo editorial”, sendo este caracterizado pela “mistura do imparcial e do tendencioso, do certo e do falso”. Ficava o alerta no que tange ao fato do corpo editorial de um jornal interferir nas notícias veiculadas aos leitores, seja por motivos políticos ideológicos e/ou econômicos. Este trabalho trata das relações existentes entre o corpo editorial de jornais com a veiculação de notícias nos mesmos. Para compreendermos tal relação, nos utilizaremos de exemplos extraídos das HQs, mais especificamente, a forma como o fotógrafo jornalístico Peter Parker/Homem Aranha da Marvel Comics se relaciona com o editor-chefe do jornal de suas narrativas ficcionais, o Daily Bugle (Clarim Diário). Criado nos anos 1960, o jornal ficcional das narrativas em quadrinhos do Homem Aranha possui John Jonah Jameson como dono e editor-chefe, ele que comumente interfere nas notícias sobre o herói de modo a desvirtuá-las ou (re) significá-las, tentando mostrar aos leitores a “verdadeira” face do Homem Aranha, como sendo uma grande ameaça à sociedade. As histórias em quadrinhos do personagem desvelam, portanto, práticas que podem estar presentes nas redações de periódicos e jornais impressos, sendo o foco da apresentação.

**Palavras-chave:** Jornais e Periódicos; Clarim Diário; Homem Aranha.

# ACURAR E CONHECER: A GIBITERAPIA COMO TRAJETO DE TRANSFORMAÇÃO

MARIA JACIARA DE AZEREDO OLIVEIRA  
WALDOMIRO DE CASTRO SANTOS VERGUEIRO

A pesquisa propõe em analogia ao termo biblioterapia, que pode ser entendida como uma proposta de trabalho multidisciplinar que tem uma relação com o bem-estar composta por narrativas ou leituras terapêuticas, que ao serem desenvolvidas, em geral, propiciam a reabilitação emocional dos indivíduos (ALMEIDA; BORTOLIN, 2013), o conceito de gibiterapia. A fundamentação teórica foi construída a partir do diálogo entre autores de diferentes áreas e traz elementos da filosofia hermenêutica (HEIDEGGER, 2014), Psicologia, Leitura e Biblioterapia de modo a trabalhar conceitos como cura, terapia e autoconhecimento que são centrais para o desenvolvimento do trabalho. A pergunta de partida para as reflexões propostas é: Como o leitor de quadrinhos é afetado por esta leitura? Seguida de outra pergunta: Poderia a leitura de quadrinhos apresentar aspectos positivos nos processos de transformação e cura dos indivíduos? Desenvolvidas a partir das reflexões oriundas de trabalhos sobre Biblioterapia (CALDIN, 2010; GUEDES, 2013; SILVA, 2017) e Histórias em Quadrinhos (CIRNE, 2000; KNOWLES, 2008; VERGUEIRO, 1998; 2005; 2009a; 2009b; EISNER 2008, 2010). Busca subsídios na hermenêutica existencial de Heidegger (2014), e na psicologia analítica de Jung com as teorias sobre arquétipos, inconsciente coletivo e simbolismo (1986, 2000, 2008). Opta pelo método de pesquisa qualitativa e exploratória ao apresentar um olhar pouco explorado pelos campos transversais a esta temática tais como: Biblioteconomia, Comunicação, Memória, Psicologia e Histórias em Quadrinhos e desenvolve a investigação a partir Pesquisa bibliográfica. O objetivo de tais indagações não é solucionar um problema teórico com respostas prontas e verdades cristalizadas, ao contrário, pretende apontar uma nova possibilidade de se pensar a relação dos quadrinhos e seus leitores, além de apresentar material para a discussão e a construção de novas reflexões sobre tais questões.

**Palavras-chave:** Leitores de histórias em quadrinhos; Biblioterapia; Gibiterapia.

# ALÉM DO CONSUMO DA CULTURA POP JAPONESA: MOE NO MERCADO DE MANGÁS

MARIANY TORIYAMA NAKAMURA  
GIULIA CRIPPA

O termo moe está associado a um tipo de anseio afetivo, ou resposta afetuosa a personagens de mangás, animês e games, correspondendo à resposta emocional do fã aos elementos visuais, mesmo que esses personagens não possuam necessariamente um enredo ou universo ficcional construído à sua volta. Objetos que trazem representações de personagens moe, como travesseiros estampados com suas imagens, figuras colecionáveis e mesmo trajes podem desencadear moe. Inserido nas discussões sobre o consumo otaku, moe relaciona-se também com os estudos de mangás e animês, uma vez que são elementos constituintes do cotidiano dos japoneses e compõem juntos uma parte significativa de sua cultura pop. Isso se deve em parte aos fãs e aos laços que estabelecem com essas produções, fator decisivo para a maneira como esses produtos passam a se espalhar pelo mundo. Debatido de maneira conflituosa no Ocidente, moe desempenha um papel central na produção e recepção do pop japonês em tempos de interesse do Japão em fazer com que sua cultura pop torne-se global, com a estratégia Cool Japan, e em tempos de presença marcante das tecnologias de informação e comunicação no fluxo de seus bens culturais no exterior. Este trabalho tem como objetivo trazer as discussões em torno de moe no mercado de mangás para sua compreensão ao cenário contemporâneo ocidental, na qual ainda há equívocos com a noção de kawaii (fofura). Para tanto, analisamos aspectos do desenvolvimento e consumo dos mangás no Japão e no Ocidente para que possamos entender como personagens ficcionais mobilizam tantos sentimentos e divergências. Recorremos a estudiosos japoneses e ocidentais nas áreas de cultura contemporânea e dos quadrinhos japoneses como Hiroki Azuma, Ka'ichiro Morikawa, Patrick Galbraith, Sharon Kinsella, Anne Allison, Helen McCarthy, Henry Jenkins, Sonia Bibe Luyten e Paul Gravett.

**Palavras-chave:** Mangá; Moe; Consumo.

# ERA UMA VEZ...HQ: HISTÓRIA EM QUADRINHOS CONSTRUINDO CONHECIMENTO HISTÓRICO NO ENSINO FUNDAMENTAL

MATEUS SAMPAIO DE SOUSA  
ANDRÉ LUIZ SOUZA DA SILVA (BETONNASI)

O século XXI consolida um novo entendimento sobre os quadrinhos no Brasil: deixa de ser uma leitura infantil e entretenimento para se tornar uma leitura dinâmica, além de fonte de saber para diversos públicos e idades. Essa linguagem ganha importância no meio acadêmico, a partir do resgate pelo Ministério da Educação, através da LDB/1996, que sinalizava a necessidade de utilização de outras linguagens, no ensino básico, abrindo caminho à utilização das HQs, como recurso didático (VERGUEIRO & RAMOS, 2009). Dentro desta perspectiva, faz-se necessário refletir sobre a conexão entre os processos formativos a essa forma de linguagem, cheia de signos, significados e caracteres que pensados de maneira crítica pode identificar os conhecimentos produzidos através de sua criação e produção. Nesse sentido, pensamos o discente da contemporaneidade envolto de informações de diversos meios de comunicação, um indivíduo histórico social em seu tempo (HETKOWSKI, 2009) que deve ser considerado como autor social e elemento fundamental na construção de seu próprio conhecimento e dos sujeitos submersos em sua ação. A partir do entendimento das histórias em quadrinhos como arte sequencial (EISNER, 2010), as linguagens “no plural” dos quadrinhos, (BARBIERI, 2017), o processo criativo da produção de HQ (McCLOUD, 1995), sua utilização em ambiente escolar (RAMOS, 2016), dentre outras, pretende-se envolver os alunos do Colégio Militar de Salvador/EB numa proposta de construção de conhecimento histórico em sala de aula, através da produção de histórias em quadrinhos para revista digital escolar, construídas por meio de problematizações históricas brasileiras que dialogam com o contexto atual, com objetivos de tentar buscar compreensão do processo de ensino-aprendizagem em História, observando possibilidade de desenvolvimento da postura crítica, autoral e independência do aluno, que produz um HQ, além de identificar a recepção dos leitores da produção na faixa etária lócus desta pesquisa em seu próprio processo de construção de conhecimento.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Educação; Conhecimento Histórico.



# IDENTIDADES SEXUAIS NÃO-HEGEMÔNICAS: A REPRESENTAÇÃO SOCIAL DOS LGBTs NOS QUADRINHOS

MICHEL DE OLIVEIRA FURQUIM DOS SANTOS

O presente trabalho tem como objetivo analisar como as representações sociais nas histórias em quadrinhos interferem no sentimento de identidade de indivíduos que apresentam identidades sexuais não-hegemônicas, ou seja, diferente da heterossexual. Antes da segunda metade do século XIX, não utilizava-se o termo “homossexual” e o termo “transexual” foi publicado pela primeira vez somente em 1993. Períodos recentes, se considerarmos que gênero e sexualidade acompanham a humanidade desde seus primórdios. Anterior a criação destes termos, identidades sexuais não-hegemônica e identidades de gênero que fugiam da norma, eram classificadas como “anormais”, “doentias” ou “pervertidas”. Durante muito tempo, os LGBTs (lésbicas, gays, bissexuais e transexuais) ocuparam o espaço de terceira pessoa. Falava-se deles: como eram, quem eram, o que faziam e por que o faziam (Soares, 2012). Estes discursos, produzidos por grupos dominantes acabavam afetando as representações, uma vez que, em virtude do poder que dispunham, impunham normas e representações aos membros dos grupos dominados (Bourdieu, 1977, 1980). Sendo as histórias em quadrinhos manifestações culturais relevantes, representando a realidade social, torna-se relevante investigar como os LGBTs são representados nestas produções e como estas representações interferem nos processos identitários dos indivíduos não-heterossexuais. Seguindo os conceitos da Psicologia Histórico-Cultural, na perspectiva de Lev Semyonovich Vygotsky e da Psicologia Social, na perspectiva de Serge Moscovici, buscaremos analisar quadrinhos contemporâneos, focando nas histórias de super-heróis que trouxeram personagens assumidamente gays, lésbicas, bissexuais e transexuais.

**Palavras-chave:** Representações sociais; LGBTs; Histórias em quadrinhos.

## QUADRINHOS DIGITAIS: UMA REFLEXÃO TEÓRICA E CONCEITUAL A PARTIR DA SÉRIE QUADRINHOS ÁCIDOS

NARA BRETAS LAGE

Produzidos de maneira tradicional, digitalizados e postados na internet, ou feitas no computador com ferramentas digitais, as Histórias em Quadrinhos (HQs) sofreram modificações, mostrando preocupação com os veículos utilizados na circulação. Partindo do princípio Mediamorfosis (FIDLER, 1998), entendemos essas transformações como resultado das necessidades percebidas, das pressões políticas e das inovações sociais e tecnológicas. Logo, o passado da mídia não deixa de existir, e o presente é uma mistura do que está acontecendo e o que se sucede. Ela não existe de forma separada, está sempre se reinventando e reestruturando para funcionar. Sendo o quadrinho uma mídia especialmente vinculada ao seu método de publicação (EISNER, 2013), considera-se a influência da ferramenta de transmissão na criação das HQs. Independe da apresentação e layout (SANTOS, 2010), tais quadrinhos são denominados como Webcomics, terminologia que consideramos inadequada. A expressão web, que significa rede, está diretamente associada à internet, que não é determinante destes HQs e sim facilitadora da distribuição, que pode acontecer a partir de aparatos tecnológicos digitais como pendrives, cartões de memória, etc. Também julgamos limitadora a denominação HQTrônica (FRANCO, 2004), que elenca características para que um quadrinho seja enquadrado neste meio, como por exemplo a animação, a trilha sonora e o efeito de som, que já existiam em versões animadas na TV muito antes da HQs serem disponibilizadas no computador. Nesse ambiente de novas técnicas, nascem o que denominamos Quadrinhos Digitais (QDs), que com uma variedade de estilos se diferem dos impressos especialmente pela circulação. Entendemos QDs como HQs produzidas com a ajuda de aparatos tecnológicos digitais, em pelo menos uma etapa do seu processo de criação, e distribuído, primeiramente, no ambiente digital, em muitos casos por meio da internet. Assim, discutimos o universo dos QDs, sua evolução e semelhanças com o impresso, questões analisadas a partir da série Quadrinhos Ácidos.

**Palavras-chave:** Quadrinhos Digitais; Tecnologias Digitais; Quadrinhos Ácidos.

# ENQUADRANDO OS GÊNEROS: NARRATIVAS E PRECONCEITO NO AMBIENTE ESCOLAR

NATÁLIA ROSA MUNIZ SIERPINSKI  
MARCIEL A. CONSANI

A partir da premissa de que os preconceitos de gênero se fazem presentes no ambiente escolar realizamos uma pesquisa teórico-prática correspondente ao TCC da autora, o qual visou tratar dessa problemática pelo viés da mediação educativa com as histórias em quadrinhos. Assim, foram realizadas cinco oficinas com estudantes de 15 a 18 anos numa escola estadual do município de Santo André (SP). Nessas intervenções foram conduzidas discussões envolvendo conceitos de estereótipos, preconceito e gênero, as quais introduziram atividades de apropriação da linguagem quadrinhística — com recorte para o gênero “Super-heróis” — e visando, ao final, a produção de narrativas gráficas autorais pelos estudantes. Nosso artigo analisa esse processo e seus resultados, apoiando-se em autores como Lopes Louro (2003) que aborda a interface entre educação e gênero; Santos (2015) que evoca reflexões entre a relação dos quadrinhos com a sociedade e a cultura; além de Freire (1996) e Martín-Barbero (2014), os quais tratam de aspectos da práxis educacional. Destacamos aqui o desenvolvimento de uma metodologia analítica própria para o objeto de estudo, constituído pelas 79 historietas produzidas pelos estudantes nas oficinas. Nossas discussões versarão sobre as potencialidades da produção de histórias em quadrinhos no contexto educacional da escola pública como uma estratégia fundamentada na mediação educacional importante e pertinente na abordagem das questões de gênero.

**Palavras-chave:** Educação; Gênero; Quadrinhos.

## NAMOR: UM SUPER-HERÓI SUBVERSIVO

NILDO VIANA

Namor, O Príncipe Submarino, foi um dos primeiros super-heróis criados, ao lado do Super-Homem, Capitão América. Ele combateu os nazistas e ficou ausente da superaventura com a chamada “crise dos super-heróis” do pós-Segunda Guerra Mundial, retornando nos anos 1960 com a retomada e inovação da Marvel Comics. Namor sempre foi um super-herói subversivo e suas aventuras apontam para combates com diversos supervilões, mas também com os demais super-heróis (Homem de Ferro, Demolidor, Quarteto Fantástico, etc.) e, ao lado de Hulk, enfrentou Os Vingadores e fez parte do grupo de super-heróis Os Defensores (Doutor Estranho, Valquíria, Gavião Arqueiro, Surfista Prateado, Hulk). Namor sempre foi crítico da humanidade por causa de sua autodestrutividade e destruição ambiental (o seu embate com o Homem de Ferro exemplifica isso, pois é a poluição do mar pelas empresas Stark que gera o conflito). No final dos anos 1960 ele coloca que os estudantes seriam a esperança da humanidade, período de auge e radicalização do movimento estudantil norte-americano. O nosso objetivo é compreender o universo ficcional de Namor e entender como foi possível emergir um super-herói subversivo e qual o caráter de sua crítica social. Para tanto, o uso do método dialético e da categoria de totalidade se torna fundamental, o que significa entender o seu universo ficcional em sua relação com a sociedade norte-americana da época. Assim, a conclusão que chegamos é que a criação de um super-herói subversivo remete aos responsáveis pela sua criação e desenvolvimento de suas histórias, bem como ao contexto social e histórico em que isso ocorria, gerando mudanças no personagem. O período mais crítico de Namor é a época de crise e radicalização do movimento operário e movimentos sociais em alguns países, o que é transposto para seu universo ficcional de forma específica devido características dos seus produtores.

**Palavras-chave:** Namor; Super-Herói; Subversão.

# AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O PROGRAMA NACIONAL DE BIBLIOTECA DA ESCOLA

RAFAEL COBBE DIAS  
RODRIGO OTÁVIO DOS SANTOS

O programa nacional de biblioteca da escola (PNBE) foi criado em 1997 com a intenção de promover o acesso à cultura e incentivar a leitura nas escolas da rede pública de todo Brasil. Para isso, o governo distribuiu entre as escolas participantes do projeto acervos de obras de literatura de pesquisa e de referência. A partir de 2006 foram incluídas as histórias em quadrinhos na lista de compras governamental para o PNBE. A intenção deste artigo é verificar quais histórias em quadrinhos foram compradas nos anos de 2006, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012 e 2013 para o PNBE e a partir desta premissa propor uma análise crítica sobre esses quadrinhos, com a intenção de auxiliar o professor que tem o propósito de fazer uso das histórias em quadrinhos na sala de aula. Para isso usaremos autores como Vergueiro, Ramos, Barbieri, Eisner, Gordon entre outros e apontaremos alguns critérios para o uso desses quadrinhos na sala de aula, com auxílio de autores da área da pedagogia, como Vygotsky e Libâneo. O fato destas publicações ainda estarem disponíveis nas bibliotecas que participaram do PNBE foi essencial para a escolha deste tema e nossa principal meta é auxiliar o professor em sua prática diária, oferecendo novas opções de exercícios didático a partir de materiais que estão disponíveis na biblioteca de sua escola.

**Palavras-chave:** PNBE; Histórias em quadrinhos - HQ; Recurso pedagógico.

## GEFANGENE E A PRISÃO NO BRASIL

RODRIGO OTAVIO DOS SANTOS  
LANITA HELAINE DA SILVA NEVES SIZANOSKY

A história em quadrinhos Gefangene - sem saída, foi produzida em 2010 pelo artista curitibano radicado na Alemanha, Koostella. A obra de 72 páginas impressa pela editora Zarabatana é composta por histórias de página inteira, sempre divididas em grades de três quadros por três quadros, todas contando histórias sobre a vida no sistema prisional. A ideia deste artigo é apresentar uma leitura de Gefangene à luz do sistema carcerário brasileiro. As agruras sofridas pelos apenados e as dificuldades enfrentadas por eles são algumas das relações que procuramos apresentar em nosso trabalho, que procurará também mostrar como estas questões são explicitadas na obra de Koostella. Para tanto, utilizaremos autores que versam sobre o sistema penal, como Foucault, Oliveira, Ferreira entre outros, e também autores que tratam do tema das histórias em quadrinhos, como Ramos, Barbieri, Cagnin e Cirne, entre outros. Então, na correlação entre a realidade carcerária e a obra ficcional de Koostella, temos condições de avaliar e comparar as diferenças entre a vida prisional e o imaginário retratado pelo autor. Assim, nos valeremos das leis relacionadas ao sistema carcerário, apontando para suas incongruências e incapacidades práticas ao mesmo tempo que mostramos, por meio da linguagem dos quadrinhos, como o autor se utiliza desta mídia para explicitar os problemas dos apenados.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos; Sociedade; Sistema Carcerário.

## FORASTERO NEGRO. IDENTIDADE E REPRESENTATIVIDADE

ROMILDO SERGIO LOPES

Esse artigo nasce da dissertação de mestrado: Identidades secretas: representações do negro nas histórias em quadrinhos norte-americanas. As histórias em quadrinhos enquanto meio de comunicação de massa, cuja trajetória moderna atravessou todo século XX até chegar à contemporaneidade, mantendo sua linguagem quase que inalterada, o que por si só é possível inferir sobre a grande força do meio e, conseqüentemente, grande impacto das representações que ela cria que circulam pela sociedade. A proposta desse trabalho é discutir quais são as identidades do negro nas histórias em quadrinhos americanas da editora Marvel Comics publicadas no Brasil. Tais representações podem criar identificação com modelos de conformidade ou reforçar preconceitos por meio dos estereótipos clássicos de minoria racial nos Estados Unidos. A metodologia aplicada é a junção de dois campos: a semiótica de matriz pierceana, enquanto técnica de pesquisa, responsável por dar relevo às representações e a seus argumentos, bem como a sociologia, a qual se valeu das noções de cultura e identidade exploradas por Stuart Hall e Anthony Giddens para as análises dos resultados. A amostra parte de uma coleção de revistas da Marvel Comics publicadas no Brasil pela Panini, no período de 01 de julho a 31 de dezembro de 2011, adquiridas nas bancas e lojas especializadas, perfazendo 76 revistas, com 252 histórias analisadas em que foram identificadas 1370 participações relevantes dos personagens, dessas apenas 75, ou seja, 5,47% foram geridas por negros, demonstrando uma baixa representatividade. Identificou-se 16 personagens negros relevantes que, poderiam ser agrupados em 5 modelos possíveis de identidades, muitas das quais alinhadas aos demais campos como cinema e música.

**Palavras-chave:** Negro; Identidade e representatividade; Comunicação.

## O USO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NAS AULAS DE LÍNGUA ESPANHOLA

ROSEMIRA MENDES DE SOUSA

A utilização das histórias em quadrinhos como recurso didático é estimulada oficialmente, com várias referências a tal recurso nos documentos do Ministério da Educação, como nas "Orientações Curriculares para o Ensino Médio". Além disso, muitos autores, como Waldomiro Vergueiro, professor da USP, já estudaram o tema e os efeitos positivos desse material na sala de aula. Porém, especificamente quanto ao ensino de língua espanhola, faltam dados sobre a efetiva utilização dos quadrinhos pelos docentes. Para suprir um pouco dessa ausência, foi aplicada uma pesquisa a 174 professores de espanhol, com o objetivo de averiguar, entre outros pontos: se utilizam nas aulas os quadrinhos; com qual frequência isso é feito; quais são os principais personagens usados; para o ensino de quais competências e/ou conteúdos da língua espanhola os quadrinhos são utilizados. A pesquisa atingiu seus objetivos, revelando, entre outros dados, que mais de 75% dos professores usam os quadrinhos com frequência moderada ou elevada, principalmente para trabalhar a compreensão leitora, gramática e vocabulário, além de aspectos culturais. Entre os personagens utilizados, Mafalda e sua turma se mostraram absolutos, tendo sido trabalhados pela integralidade dos professores que utilizam os quadrinhos. Destaca-se, ainda, que cerca de um terço dos professores não teve qualquer formação para trabalhar os quadrinhos nas aulas, enquanto quase a metade deles revelou ter dificuldades para encontrar material para utilizar no ensino de espanhol. Esses resultados da pesquisa podem ser úteis para a orientação da redação de livros didáticos e também para o aperfeiçoamento dos currículos dos cursos de formação de professores, na medida em que revelam as necessidades e carências dos docentes quanto ao uso dos quadrinhos nas aulas de espanhol.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos; Língua espanhola; Recurso didático.

# UMA VOCAÇÃO EM VESTES (E CORPO) DE BORRACHA: O CONCEITO RELIGIOSO DE “CONVERSÃO” NA HISTÓRIA DE ORIGEM DO HOMEM-BORRACHA

RUBEN MARCELINO BENTO DA SILVA

Estreando na revista *Police Comics*, n. 1, de agosto de 1941, uma publicação da extinta editora Quality Comics, o Homem-Borracha surgiu como um dos personagens mais versáteis da história do gênero da superaventura nos quadrinhos. Portando seus inconfundíveis óculos e trajando um uniforme colante vermelho, o super-herói tornou-se o terror dos criminosos, pois seus poderes de maleabilidade permitiam-lhe não só esticar-se, mas também assumir a forma de qualquer objeto. Posteriormente, já propriedade da DC Comics, o Homem-Borracha tornou-se um importante membro de uma das formações da Liga da Justiça. Sua história de origem, inclusive, é muito curiosa. Eel O'Brian era um criminoso que, na fuga de uma indústria química que invadira com seus comparsas, acabou sendo baleado, além de banhado por uma grande quantidade de um estranho ácido. Durante a tentativa de escapar da polícia, desmaia e é resgatado por religioso que integrava uma espécie de mosteiro cristão. Ao recobrar os sentidos, o frade explica a Eel que vira nele um homem que poderia tornar-se um bom cidadão. Eel conta-lhe, então, sua história de vida, marcada por rejeição e abandono. Em seguida, descobre que o ácido havia alterado a constituição orgânica de seu corpo, permitindo-lhe moldá-lo como quisesse. Eel decide regenerar-se e passa a combater o crime como Homem-Borracha. Esta comunicação, portanto, pretende apresentar uma análise do uso do conceito de “conversão”, próprio do âmbito religioso, como elemento que experimenta um processo de ressignificação simbólica por meio da liberdade criativa característica da superaventura, um autêntico exemplo do fenômeno de apropriação e transformação semântica, pela cultura pop, de bens simbólicos próprios de um universo cultural determinado. Como referenciais teóricos de pesquisa, utilizar-se-ão o conceito de Teologia do Cotidiano, proposto por Iuri Andréas Reblin, e a percepção de Paul Tillich acerca da religião como substância da cultura.

**Palavras-chave:** Homem-Borracha; Teologia do Cotidiano; Conversão.

# A LUZ DE UMA MISTERIOSA CHAMA: HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, MEMÓRIA VEGETAL E A CONSTITUIÇÃO DE SI

SABRINA DA PAIXÃO BRÉSIO

Reconhecidamente um dos principais estudiosos das mass media, literato e bibliófilo, Umberto Eco é um dos primeiros intelectuais a inserir as histórias em quadrinhos (HQs) na discussão acerca de processos formativos na sociedade, destacando a correlação da criação artística com o consumo e a apropriação simbólica das narrativas em quadrinhos. O que propomos com a presente comunicação é tornar o olhar para um de seus romances, *A Misteriosa Chama da rainha Loana* (2005), destacando a presença dos quadrinhos no processo autoformativo do protagonista. Definido pelo autor como um romance ilustrado, esta obra mescla a ficção e a autobiografia intencionalmente mal disfarçada, na qual acompanhamos o narrador, um senhor de mais de sessenta anos, em busca de suas memórias afetivas, perdidas após um coma. Retornando a casa da infância o protagonista Yambo busca reconstituir-se através dos velhos gibis, revistas e discos, remexendo baús e armários cerrados há mais de 40 anos, compondo um panorama que vai da década de 1930 ao final da década de 1940. O início desta jornada se dá quando ele se depara com O tesouro de Clarabela, história presente na revista em quadrinhos do Mickey Mouse, que lhe fornece o fio de Ariadne, e reaviva uma misteriosa chama no labirinto nebuloso de suas memórias. Seguiremos com Mickey, Donald, Flash Gordon e Dick Tracy pela juventude vivida em meio à ascensão fascista na Itália, na qual o narrador/protagonista encarna um duplo do caminho autoformativo do próprio autor, tendo como arcabouço teórico as perspectivas da hermenêutica simbólica presente em Gaston Bachelard, bem como as obras teóricas do próprio Umberto Eco.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Hermenêutica simbólica; Itinerário autoformativo.

# QUESTÕES CULTURAIS NA OBRA SWAMP THING DE ALAN MOORE

SUELLEN CORDOVIL DA SILVA

Pretendemos neste trabalho discutir sobre identidade e a fragilidade da vida humana na História em Quadrinhos (HQ) intitulada Swamp Thing que foi criada inicialmente por Len Wein e Berni Wrightson em 1971 com até 1990. Alan Moore fez o roteiro a série a partir do número 20 em 1984 até 1987. Alan Moore é roteirista, escritor, romancista, contista, músico e cartunista. Os enredos de seus trabalhos carregam uma proximidade com as limitações humanas e as crises sociais e políticas. Podemos verificar ao longo da obra O Monstro do Pântano que tratou de elementos importantes como o racismo, a misoginia, a violência armada, a poluição empresarial e a indústria cultural. Notamos no capítulo intitulado A lição de anatomia (1984) que o personagem Monstro do Pântano é desconstruído em uma mesa cirúrgica para uma melhor compreensão do personagem pelas suas particularidades a fim de reconstruí-lo logo a seguir. Esse processo desencadeia-se uma anatomia do personagem por um doutor que tenta descobrir o mistério da formação humana e vegetal do Monstro do Pântano. O personagem é uma espécie de monstro e carrega uma personalidade de empatia e colaboração com os humanos. Ele é parte humana por conter a identidade humana do doutor Alec Holland o qual foi vítima da explosão. Ele foi levado com a sua pesquisa chamada fórmula biorrestauradora para um pântano próximo em uma espécie de lodo. Neste pântano ele tornou um humano vegetal chamado o Monstro do Pântano. A personagem Abby se apaixona pelo monstro demonstrando uma quebra com o social preestabelecido. A questão da identidade no que tange à pessoa ou imagem para outros, portanto, a alteridade precisa ser considerada na narrativa. Na obra perpassa essa relação do monstro para com os demais que é repartida em função dos outros nas [inter]relações.

**Palavras-chave:** Alan Moore; Cultura; Educação.

# AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O NACIONAL NA OBRA “INICIAÇÃO À NOSSA HISTÓRIA”

THAÍS DA SILVA TENORIO

Esta comunicação tem por objetivo analisar de que forma a obra didática Iniciação à nossa História (1958) ao utilizar Histórias em Quadrinhos em sua abordagem, contribuiu para a disseminação da identidade nacional. A pesquisa tem como fonte a obra de José Hermógenes de Andrade Filho – na época, professor de História do Brasil do Colégio Militar do Rio de Janeiro – intitulada Iniciação à nossa História, lançada em 1958 pela Editora Aurora. No período de seu lançamento o ensino de História do Brasil estava envolto a um clima de exaltação patriótica e nacionalismo, sendo a obra analisada, posteriormente, um grande referencial para a produção de livros didáticos. O livro era utilizado para a preparação dos alunos para exames de admissão no “ginásio”. Este por sua vez continha uma abordagem histórica que enfatizava as guerras, conquistas e os heróis nacionais. Além disso, apresentava uma inovação pedagógica marcante: a utilização das Histórias em Quadrinhos produzidas pela Editora Brasil América (EBAL), em meio ao conteúdo. Estes quadrinhos produzidos pela EBAL, eram chamados de Quadrinhos Históricos, e tinham por função auxiliar o aluno no entendimento do conteúdo. Nesta época, a EBAL se colocava no mercado como uma editora de Quadrinhos didáticos, voltados para histórias reais e adaptações de clássicos. Assim sendo, para compreendermos como se deu esse o processo de fortalecimento de uma ideia de nação, tomaremos por base as ideias teórico-metodológicas de Benedict Anderson (1991). Segundo Anderson, a língua é um grande potencializado para a formação de um nacionalismo, que somada ao ensino, sustenta o que ele chamou de Comunidade Imaginada. A partir disso, poderemos compreender como ocorre a disseminação de uma ideia de nação, a partir do ensino e da linguagem e de que forma as Histórias em Quadrinhos contidas no livro, contribuíram para o reforço do discurso nacionalista contido na obra.

**Palavras-chave:** Nação; História em Quadrinho; Ensino.

# O CÍRCULO DE BAKHTIN E O ESTUDO ACADÊMICO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

THIAGO ESTEVAO CALIXTO DE CASTRO

O ensaio propõe uma reflexão sobre a pertinência das ideias do Círculo de Bakhtin para o estudo acadêmico das histórias em quadrinhos. O “círculo” foi constituído pelo conjunto de considerações estabelecidas por Bakhtin, Volochinov e Medvedev. A partir de diferentes olhares – relacionados entre si – os pensadores situaram a linguagem como resultado de um incessante processo interativo, mediado pelo diálogo, afastando de seu horizonte interpretativo concepções da linguagem como um sistema autônomo. Dito de outro modo, segundo as reflexões do Círculo, o conhecimento da língua – em suas diferentes manifestações – é processado através de enunciados concretos, ouvidos e reproduzidos na comunicação com o outro (daí a ideia de diálogo). Em diferentes obras, tais como *Marxismo e Filosofia da Linguagem* (1929), *Problemas na Poética de Dostoiévski* (1972) e *Estética da Criação Verbal* (1979), estes pensadores delinearão conceitos basilares para uma análise dos fenômenos da linguagem a partir de um viés interativo. Alguns desses conceitos formulados pelos autores são relevantes para o estudo das histórias em quadrinhos: 1) a sistematização do enunciado como a unidade fundamental da comunicação, sempre em interação com determinado contexto, que o afeta e dá forma; 2) a ideia de polifonia, isto é, de que a concretização de um enunciado é precedida por outras vozes que não somente a do autor; 3) a formulação sobre os gêneros do discurso, segundo a qual toda forma relativamente estável de comunicação está imersa numa situação histórica e social, que afeta sua produção de sentido; 4) a concepção de diferentes níveis de dialogismo como intrínsecos aos fenômenos linguísticos; 5) o entendimento de que todo signo é ideológico. Com algumas dessas referências conceituais, a discussão pretende demonstrar a pertinência das ideias do círculo para a produção de sentido nas Histórias em Quadrinhos, bem como para pensar este gênero discursivo em sua relação com a cultura.

**Palavras-chave:** Linguagem; Quadrinhos; Bakhtin.

## UM CAMINHO VIÁVEL? HQS NO ENSINO DE HISTÓRIA

THOMAS MAYCON MACIEL

O ensino de disciplinas no ensino fundamental e médio tem sido constantemente revisitado por pesquisadores preocupados com o desenvolvimento e aplicação de formas diferentes para competir com a imersão tecnológica que seus alunos sofrem nos grupos sociais nos quais estão inclusos para além da escola. Tal processo passa também pela disciplina de História, diante dessa preocupação e por leituras e pesquisas realizadas, as histórias em quadrinhos (HQs) se mostram como possibilidade para a diversificação do material didático, assim sendo o objetivo principal e tomando por base conceitos elaborados por pesquisadores da área como Waldomiro Vergueiro, Nobu Chinen, Paulo Ramos, Sônia Luyten e outros, é de verificar quais os impactos gerados pela inserção desse material dentro do ambiente escolar em específico na educação pública da cidade de Ponta Grossa, com o intuito de dinamizar o ensino de História e torná-lo dentro das possibilidades fornecidas pela linguagem das Histórias em Quadrinhos mais atrativa para tais alunos, consumidores vorazes de imagens, mas que possuem dificuldades significativas na compreensão e leitura de tais elementos culturais. Para a efetivação de tais objetivos é necessário levar em conta também como se apresentam os quadrinhos, sua estrutura, funcionamento e aspectos de sua criação (roteiristas, desenhistas, editoras e interesses dos mesmos), fomentando assim o debate sobre o cenário histórico colocado para o surgimento de tais produtos midiáticos e as representações feitas pelos autores dos diferentes contextos históricos colocados nas obras em quadrinhos.

**Palavras-chave:** História; Ensino; História em Quadrinhos.

# NEM TODOS OS QUADRINHOS SÃO PARA CRIANÇAS: CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA E FORMAÇÃO DE LEITORES NOVATOS

VALÉRIA APARECIDA BARI  
RAUL FELIPE SILVA RODRIGUES

Como bem sabemos, as histórias em quadrinhos não são só para crianças. Podemos facilmente encontrá-las direcionadas para o público adolescente e adulto, com variados temas e abordagem expressivas. Com isso, percebemos o respeito à liberdade de expressão estabelecida legalmente no Brasil, publicitado segundo as regras e procedimentos de mercado. Contudo, para além das práticas de consumo desses importantes bens culturais, esta comunicação considera os estudos que relacionam as histórias em quadrinhos à prática docente, bem como à mediação de leitura e ao lazer cultural de crianças e jovens. Tem por finalidade discorrer sobre a necessidade social de classificação indicativa voluntária, como procedimento de editoração de revistas e álbuns de quadrinhos. Dessa forma, identifica os critérios utilizados para definir essa classificação indicativa, como metodologia verificativa de procedência, para aplicação da mesma às histórias em quadrinhos. A justificativa do procedimento sugerido é contribuir para formação de leitores infanto-juvenis, à medida que evita incidentes ou percalços, mediante o esclarecimento prévio dos conteúdos pelos familiares, educadores e atores culturais que selecionarão e mediarão a leitura. Haja vista tais formulações, os principais teóricos que fundamentam este trabalho são Antônio Luiz Cagnin, Waldomiro Vergueiro, Márcia Mendonça, Lucia Mastroberti, Thiago Vasconcellos Modenesi, Amaro Xavier Braga Jr. Por conseguinte, a partir das noções estabelecidas pela Secretaria Nacional de Justiça, pode-se propor a adoção da classificação indicativa de modo voluntário, nas publicações de histórias em quadrinhos, principalmente quando as mesmas são veiculadas em revistas ou álbuns. Como considerações finais, serão feitas recomendações acerca da classificação indicativa e sua clara distinção de ações de censura para histórias em quadrinhos, ou seja, demonstrando que a disseminação da informação prévia dos conteúdos não implica em censura, mas em acesso à informação, beneficiando a mediação da leitura e trazendo segurança aos pais, responsáveis e educadores, no processo de formação de leitores novatos.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Classificação Indicativa; Formação do Leitor.

## A LEITURA (IN)DEPENDENTE DAS ADAPTAÇÕES LITERÁRIAS EM QUADRINHOS

VANESSA YAMAGUTI

A inserção dos quadrinhos no PNBE – Programa Nacional Biblioteca da Escola – aconteceu, segundo Vergueiro e Ramos (2009), em 2006. Tal fato mexeu com o mercado editorial, como apontaram Borges (2016) e Yamaguti (2017). No período de compra das Histórias em Quadrinhos (HQs), 2006 a 2013, Yamaguti (2017) identificou 126 obras, distribuídas em diferentes gêneros, contudo, quase a metade, 57 eram adaptações literárias, gênero dos quadrinhos mais selecionado pelo programa. Essa informação corrobora para considerarmos que a visão do governo federal é a de que as HQs servem como motivadoras para leitura dos clássicos literários, e que as editoras optaram por seguir as orientações dos editais, ao colocarem a preferência por tal gênero. A partir dessas considerações, nossa comunicação apresentará os dados e as análises desses títulos selecionados. Buscando evidenciar que, embora haja um discurso de senso comum que os quadrinhos são grandes incentivadores de leitura, as adaptações podem levar o aluno a ler o clássico e, ao invés de colaborar, dificultar o entendimento da obra caso não haja um bom trabalho no processo criativo da HQ. Para tanto, utilizaremos duas adaptações da obra Dom Casmurro, de Machado de Assis, uma da editora da Ática, quadrinizada por Rodrigo Rosa e Ivan Jaf, e outra da Devir, feita por Felipe Greco e Mário Cau, selecionadas, respectivamente, nos editais do PNBE 2013 e 2014. Com as duas obras, intentamos mostrar como as escolhas editoriais e dos adaptadores podem interferir no processo de leitura dos alunos, a depender do trabalho com o texto verbal.

**Palavras-chave:** PNBE; Quadrinhos; Adaptação.



# ENTRE A HISTÓRIA, A MEMÓRIA (E O NACIONALISMO?): AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO MUSEU DE AUSCHWITZ-BIRKENAU

VICTOR CALLARI

O Auschwitz-Birkenau State Museum em parceria com a editora polonesa K & L Press publicou, entre os anos de 2009 e 2013, uma série de quatro histórias em quadrinhos, intitulada “Episodes From Auschwitz”. A série foi apresentada ao público como um material destinado aos “young readers” e como mais uma das propostas educativas do museu para o ensino da história do campo de concentração e extermínio de Auschwitz, sendo inclusive sugerida como parte de preparação para visitas técnicas monitoradas. A obra contou com a consulta e participação de historiadores e sobreviventes de Auschwitz durante sua confecção, e por esse motivo reivindicou o status de “primeira HQ histórica” sobre Auschwitz. Essa pesquisa verifica os possíveis significados e limitações que a noção de “HQ histórica”, tal qual expressa pela série, pode carregar, a partir de uma análise das diferentes concepções de história que se manifestam na obra e das tensões entre os campos da história, da memória e do testemunho, elementos estruturantes das representações do passado construídos “na” e “pela” obra. Busca-se, assim, “desnaturalizar” essas representações do passado e compreendê-las como escolhas conscientes ou inconscientes dos artistas e pesquisadores a partir do possível diálogo que mantém com o contexto de ascensão do sentimento nacionalista que resultou na aprovação da controversa lei sobre o Holocausto, no início de 2018. O aporte teórico utilizado consiste na articulação da noção de representação, tal qual expressa pelo historiador francês Roger Chartier e a noção de documento-monumento do historiador Jacques Le Goff, com as reflexões acerca da Memória e do Testemunho presentes em autores como François Hartog e Paul Ricoeur, com as contribuições de teóricos da gramática dos quadrinhos como Scott McCloud, Paulo Ramos e Thierry Groesteen.

**Palavras-chave:** História e Memória; Histórias em Quadrinhos; Segunda Guerra Mundial.

# **QUADRINHOS, HISTÓRIA E SOCIEDADE**

# A POTÊNCIA INTERROGATIVA DAS IMAGENS: RELATO DE UMA EXPERIMENTAÇÃO METODOLÓGICA

ADRIANA CAÚLA  
ANDRÉ COSTA DE ABREU

O artigo tem como objetivo apresentar experimentação metodológica desenvolvida na pesquisa “Diante de Imagens Urbanas”, que se dedica à busca por outras formas de abordagem e compreensão da cidade contemporânea tendo como objeto central as imagens urbanas/imagens de cidades. A experimentação envolveu processos de articulação entre discursos sobre as cidades: escritos e desenhados nos campos dos Quadrinhos e da Arquitetura e Urbanismo, justaposição panorâmica das produções de narrativas gráficas contemporâneas e da historiografia da cidade, como também outras formas de aproximação que colocam em movimento o pensar. Justifica-se a escolha destes dois campos por sua proximidade mais latente: a expressão principal destes ocorrer através do desenho, da imagem, e pela identificação da criação de imagens como narrativas, como discursos que vem acompanhando, reagindo, refletindo as transformações das cidades. Partindo da ideia de ROUCH de que as imagens são muito mais do que é visível, as ações de cartografia, montagem e colagem foram associadas como ferramentas em um esforço de pensar por imagens (WARBURG) e a partir de imagens (BENJAMIN), transpondo limites disciplinares e rompendo com as linearidades marcantes do pensamento dedutivo. Os gestos articuladores se sobrepuseram e se entrelaçaram resultando em imagens outras, criadas a partir de processos reflexivos e associativos com potência interrogativa e que figuram como obras abertas (ECO), no sentido da multiplicidade de leituras que estas permitem.

**Palavras-chave:** Imagens urbanas; Experimentação metodológica; Pensamento por imagens.

# A QUESTÃO DA MULHER: UMA CONTRAPOSIÇÃO ENTRE O OCIDENTE E O ORIENTE EM PERSÉPOLIS

ALEXANDRA PEIXOTO VIANA

Persépolis é uma série escrita por Marjane Satrapi, conhecida como a primeira iraniana a publicar histórias em quadrinhos. É uma autobiografia que traz diversas questões sociais e históricas, dentre as quais se destacam a religião, as guerras no Irã, o comunismo, a juventude e a mulher. A autora passa por situações extremamente difíceis e tocantes, como a execução de um tio por motivos políticos, o cenário da guerra e sua mudança solitária para a Áustria. Nos anos passados em Viena, Satrapi teve contato com o mundo ocidental de uma forma que a impressionou e assustou. Nosso objetivo é discutir a contraposição gritante que Satrapi observa entre as mulheres iranianas e as ocidentais, que estabelece, nas iranianas, um sentimento contraditório de admiração e preconceito. O modo como lidam com o sexo, roupas, drogas e relacionamentos amorosos é extremamente distinto e causam na autora momentos de grande aflição. Muitas vezes ela foi vista, aos olhos dos ocidentais, de maneira negativa tanto pela nacionalidade quanto pelas crenças. Nesse esteio, é impossível discutir o tema sem falar de preconceito religioso e xenofobia. Para tratar dessas questões, basearemos nosso trabalho no método dialético, analisando a trajetória, o processo histórico, social e cultural vivido e contado por Satrapi, para analisar as diferenças entre as mulheres ocidentais e orientais expostas por ela. Ademais, a base teórica utilizada será o materialismo histórico, uma vez que essa concepção vincula, de forma conceitual e explicativa, as relações sociais concretas – que, nesse caso, são especialmente as relações entre homens e mulheres e entre mulheres de culturas diferentes – e as formas de consciência estabelecidas.

**Palavras-chave:** Mulheres; Irã; Ocidente.

# ANARQUIA PARA AS MASSAS: CRÍTICA DIAGNÓSTICA DE "OS INVISÍVEIS" DE GRANT MORRISON

ALLAN LIMA PAIOLI

O artigo em questão visa analisar, à luz dos Estudos Culturais, a obra *Os Invisíveis* (1994 - 2000), roteirizada pelo autor escocês Grant Morrison e ilustrada por diversos artistas; publicada pelo selo editorial Vertigo, da DC Comics. Nele, principalmente a partir da técnica de Crítica Diagnóstica desenvolvida por Douglas Kellner (2001), será estabelecida uma investigação contextual da obra, seu papel crítico no cenário sociopolítico ocidental, e os ineditismos apresentados em relação à tendência contra hegemônica observada nas histórias em quadrinhos publicadas pelas duas grandes editoras norte americanas (Marvel e DC) iniciada durante os anos 1960. *Os Invisíveis* narra o dia a dia de uma célula anarco terrorista formada por representantes de grupos sociais e localidades oprimidas mantida pelo "Colégio Invisível", instituição que luta contra a opressão física e psíquica infligida em toda humanidade pela "Igreja Externa", uma antiga organização extradimensional que detém o controle econômico, político e militar de todo o planeta. Em consonância não proposital com a ideia proposta por Kellner (2001) de que "os meios de informação e entretenimento são formas de pedagogia cultural onde somos ensinados a como nos comportar, pensar e sentir." Grant Morrison pretendia, com os seus *Invisíveis*, criar uma obra artística complexa o suficiente para mudar os rumos da cultura, o que ele batizara *Hipersigilo*. E é a partir desta ideia que identificamos a tentativa de criação de uma arte crítica e multicultural, que busca direcionar o olhar de sua audiência a um horizonte contra hegemônico e resistente às opressões das engrenagens vigentes na sociedade.

**Palavras-chave:** Os Invisíveis; Estudos Culturais; Contra hegemonia.

## AS REPRESENTAÇÕES DO ESPIRITISMO NOS QUADRINHOS BRASILEIROS

AMARO XAVIER BRAGA JUNIOR

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

**Palavras-chave:** Kardecismo; Quadrinho Brasileiro; Religião.

# NOTAS BIOGRÁFICAS SOBRE OESTERHELD

AMAURY FERNANDES

As histórias em quadrinhos com viés político no nosso continente devem muito da sua existência e importância à obra de Héctor Germán Oesterheld (1919-desaparecido em 1977). O presente ensaio, que se propõe como esboço biográfico, busca estabelecer uma linha do tempo que contraponha o grau de engajamento político do roteirista à inclusão de aspectos ideológicos como uma das características axiais em sua obra. Procuraremos estabelecer, através da descrição sucinta e da análise discursiva das principais produções do roteirista argentino, como o seu progressivo envolvimento com movimentos políticos influencia na escolha de temas, cenários, discursos e caráter dos personagens de suas narrativas. Através das técnicas e teorias de autores como Franco Ferraroti, Pierre Bourdieu e Leonor Arfuch buscaremos construir uma breve biografia do nosso personagem e, através do ferramental teórico da análise do discurso e da semiologia, descrever, detalhar e analisar as diversas séries de histórias em quadrinhos, obras como as biografias de personagens políticos da Argentina e demais trabalhos de Oesterheld, para demonstrar o paralelismo existente entre o seu progressivo engajamento e participação na vida pública da Argentina e a inclusão de aspectos profundamente políticos em seus trabalhos, vinculados às ideologias professadas pelos grupos aos quais se filia. Assim poderemos compreender parte de seu processo criativo, e construir um quadro com certa abrangência de sua obra, que circunscreva desde as suas primeiras produções na década de 1950 até as últimas, em meados dos anos 1970, quando de seu sequestro e desaparecimento.

**Palavras-chave:** Héctor Germán Oesterheld; Biografia; Política e quadrinhos.

## A ALTERIDADE INTERNA: KAMALA KHAN E O OUTRO COMO HERÓI

ANA CRISTINA DOS SANTOS  
GABRIEL BRAGA FERREIRA DE MELO

Os deslocamentos territoriais contemporâneos impõem um convívio entre diferentes gerando, como resultado, uma consciência das múltiplas tradições culturais que formam a sociedade. A figura do outro já está estabelecida e não habita mais uma terra distante. Nessa realidade, surge Kamala Khan, a garota estadunidense filha de paquistaneses que se tornou a nova Miss Marvel. Kamala não se rende ao discurso universalista e de assimilação do outro que tem como única manifestação a perspectiva do centro. Kamala é fruto de um momento das sociedades pós que oferece a possibilidade do global e do local como detentor de uma voz com algo a dizer. Ela é o resultado de uma nova cultura mundial cuja homogeneização não ocorre devido ao tráfego intenso de pessoas e culturas. Dessa forma, Kamala experimenta diferentes culturas que exercem influência sobre ela e criam um espaço entre as duas, no qual tem liberdade para deslocar significados, dialogar e negociar a sua diferença e sua identificação, seu pertencimento e sua alteridade em relação a cada uma das margens culturais. Kamala habita um entre lugar onde a relação da cultura com o território geográfico é perdida, promovendo um choque entre diferentes visões e gerando um sujeito híbrido, mais experimental e tolerante. Esta comunicação visa apresentar como Kamala, pertencente a essa cultura híbrida, esquece a fantasia de uma pureza cultural paquistanesa “perdida” e, adotando a tradução como característica de seu ser móvel e maleável, habita duas identidades, fala duas linguagens culturais e negocia constantemente entre elas. A análise proposta apoia-se em Hall (2005) para a discussão de questões de tradução; Toro (2010) sobre as questões dos sujeitos deslocados, García Canclini (2008) para uma melhor compreensão das culturas híbridas e Bauman (2000) no auxílio da compreensão das características líquidas dos nossos tempos.

**Palavras-chave:** Deslocamentos; Identidade; Histórias em quadrinhos.

## **AMANDA WALLER: A MAIOR VILÃ DO OCIDENTE? UM COMENTÁRIO SOBRE A CONSTRUÇÃO DO PERSONAGEM DE JOHN OSTRANDER**

ANDRÉ MOREIRA DE OLIVEIRA

Readaptados para tempos mais atuais por John Ostrander, a série de histórias intituladas de “Esquadrão Suicida” (originalmente de 1959) foi um sucesso discreto de público enquanto discutia questões seminais sobre o conceito de super-heróis, legado dado por Alan Moore e Frank Miller. Essa tendência da época de 1990 tem sua inovação ao tratar a ideia de super-heróis pelo escopo moral de seus nêmeses, os super-vilões, uma vez que, se os personagens subentendidos como “bons” agora são mais sombrios, o que dirá de seus antagonistas? No entanto o destaque é o grande elemento inovador nessa encarnação do Esquadrão: a implacável Amanda Waller, burocrata responsável por tal audaciosa iniciativa. Ostrander por meio dela discute as camadas mais profundas do governo norte-americano do momento, inclusive morais e éticas. Nesse sentido o compilado de missões que abrangem a fundação desse novo Esquadrão até a prisão de sua líder, Amanda Waller, serve como base para discutir a moralidade norte-americana e por que não, a de todo o Ocidente. Aqui serão discutidas as missões, a escolha do elenco de seus participantes e principalmente a construção da verossimilhança histórica que plasma a criação de Amanda Waller e sua apresentação como os norte-americanos representam a burocracia, dentro de sua democracia.

**Palavras-chave:** Amanda Waller; Esquadrão Suicida; Burocracia Norte Americana.

## **AS COREIAS NOS QUADRINHOS: REPRESENTAÇÕES DOS PAÍSES NO OLHAR DO OCIDENTE**

CELBI VAGNER MELO PEGORARO

O presente trabalho analisa a representação na visão ocidental da República da Coreia (Coreia do Sul) e da República Popular Democrática da Coreia (Coreia do Norte) em dois momentos históricos distintos, quando cada país inspirava estratégias e condições políticas diferentes no âmbito internacional. Na década de 1980, a Coreia do Sul promoveu todo o seu soft power utilizando os Jogos Olímpicos de Seul em 1988 como ponta de lança na divulgação de uma nova imagem do país, vendendo eficiência e inovação tecnológica. Na década de 2000, a Coreia do Norte estava inserida no chamado “Eixo do Mal”, com países como Irã e Síria, e iniciava uma atuação política mais provocativa em relação as potências do ocidente. O universo de pesquisa abrange duas publicações em quadrinhos, cada qual focando um desses momentos. O italiano Romano Scarpa produziu uma saga “Seul 88”, em oito capítulos, tratando com humor e utilizando personagens Disney para descrever um romance envolvendo personagens nativos das duas Coreias. Foi publicado no Brasil em agosto de 1988, às vésperas dos jogos olímpicos. Lançado em 2004, a graphic novel “Pyongyang: Uma Viagem à Coreia do Norte” do canadense Guy Delisle, apresenta um retrato irônico e crítico da Coreia do Norte, fruto de sua experiência de dois meses trabalhando como supervisor num estúdio de animação francês (que terceirizou a mão de obra), testemunhando o controle rígido e autoritário de seus anfitriões. O objetivo é verificar como os países são retratados em relação ao período histórico. Como metodologia será adotada a análise comparativa da representação visual e do estilo narrativo. Serão confrontadas as diferentes características político-ideológicas presentes em cada produção em relação ao período retratado. Utilizaremos como referencial teórico conceitos de Umberto Eco e Daniele Barbieri e fundamentação histórica de autores como Eric Hobsbawn, Robert Kaplan, Giovanni Arrighi e Charles Kegley.

**Palavras-chave:** Coreia; História em Quadrinhos; Cultura e Sociedade.

# HUMBERTO EM: A REPRESENTAÇÃO SOCIAL DO PERSONAGEM SURDO NA TURMA DA MÔNICA

CLEUDINEA PAURA SILVEIRA

O estudo aqui apresentado é relativo à representação da pessoa surda que através da revista em quadrinhos, analisa-se alguns episódios da “Turma da Mônica”, do cartunista Maurício de Sousa, mais especificamente do personagem Humberto, que aparece esporadicamente desde 1960. A escolha por HQ deve-se ao fato de que elas retratam o senso comum que está inserido na sociedade. Parte-se da abordagem dos episódios “O ovo da discórdia” (1960), “Tirinhas do Cebolinha” (1961), “Vendendo sorvete” (1982), “Falando com as mãos” (2006) e “Saiba mais inclusão social” (2011) para verificar os diferentes olhares que o autor lançou sobre o personagem Humberto, nestas edições. A hipótese é que o personagem foi se transformando ao longo do tempo como reflexo da visibilidade (captada pelo autor) das políticas de inclusão e legislação em vigor direcionadas ao surdo. Com isso, o olhar sobre o personagem surdo foi sendo alterado à medida que o sujeito ganhou a oportunidade de adquirir uma língua – Libras –, em um dos episódios, tornando-se mais significativo nas histórias. Porém, mesmo com esses avanços, ainda notamos alguns conceitos equivocados que não foram desmitificados pela sociedade. Assim, as dimensões teóricas serão baseadas em Moscovici, onde o autor aborda a teoria da representação social, na lei 10.436/2002, que sanciona a Libras como meio legal de comunicação e expressão, e o decreto 5.626/2005, significando e conceituando a pessoa surda.

**Palavras-chave:** Representação social; História em quadrinhos; Surdo.

# QUADRINHOS ERÓTICOS NA ERA DIGITAL: O PROTAGONISMO FEMININO E O MALE GAZE

DANIELA DOS SANTOS DOMINGUES MARINO  
DANIELLE COSTA LLORET  
LALUNA GUSMÃO MACHADO

A internet tem afetado, de forma significativa, todas as produções culturais e isso inclui também as histórias em quadrinhos. Se nas décadas de 1980 e 1990 nomes como Manara, Crepax, Serpieri eram expoentes do gênero erótico, com o advento da internet passamos a ter acesso não só às mais diversas obras, como também a discursos que se opõem à forma como as mulheres foram sempre retratadas por esses artistas. Assim, algumas narrativas que chegam a nosso conhecimento, subvertem o gênero ao colocarem as mulheres como protagonistas dos atos sexuais representados nos quadrinhos, ou seja, alterando a perspectiva masculina da narrativa, ou o “male gaze”, para uma história com foco no prazer feminino. Mesmo que tratar a sexualidade feminina possa ainda ser um tabu, a genealogia do conceito de erotismo aponta para o fato de que a moral em relação à representação do sexo em produções artísticas é afetada não só pelo contexto histórico, como também pelas convenções sociais vigentes em culturas diferentes. Portanto, entender essa trajetória por meio dos apontamentos de Nietzsche (1991), Foucault (1977), Freud (1924) e Roudinesco (2008), se faz necessário para apontar de que forma as mudanças sociais e tecnológicas afetam a representação feminina nos quadrinhos eróticos.

**Palavras-chave:** Quadrinhos Eróticos; Protagonismo Feminino; Male Gaze.

# RESISTÊNCIAS E TOTALITARISMOS: UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE "MAUS: A HISTÓRIA DE UM SOBREVIVENTE" E "PERSÉPOLIS"

DANILO NAGIB QUEIROZ DE MATTOS

Este trabalho consiste em uma análise comparativa entre duas importantes obras autobiográficas. De um lado "Maus: a história de um sobrevivente" de Art Spiegelman nos conta a história de Vladek e Anja Spiegelman durante a ascensão do regime nazista, responsável pelo maior genocídio do povo judaico da História. Paralelamente a esta narrativa, Spiegelman aproveita para narrar o processo de criação da própria obra na qual o leitor está se debruçando, o que contou com uma intensa rotina de entrevistas com o seu pai, Vladek, idas ao psicólogo e inúmeras desavenças e traumas familiares. Do outro lado, analisamos "Persépolis" de Marjane Satrapi. Esta obra autobiográfica conta a história da própria autora e sua família durante a chamada Revolução iraniana de 1979 que derrubou o Xá Mohammad Reza Pahlavi, instaurando assim, um regime fundamentalista islâmico. A história possui uma narrativa que funde o drama à comédia, dando leveza à um complexo e dinâmico processo revolucionário que acabaria em um estado ditatorial de cunho religioso e nacionalista. A análise comparativa neste trabalho tem como objetivo identificar formas de resistências culturais em momentos de falência democrática. Nesta perspectiva, entendemos que, apesar da distância espacial e temporal, os contextos históricos das duas obras conversam no sentido de narrarem a experiência de pessoas comuns que sobreviveram, cada uma de sua forma, à regimes dos quais tinham como meta a aniquilação de culturas que julgavam prejudiciais à ordem do Estado. Teoricamente estamos nos referindo aqui a uma micro história (Ginzburg), o que conversa com os conceitos de "história vista de baixo" (Thompson) e "história a contrapelo" (Benjamin). Para discutirmos as resistências culturais, utilizamos Edward Said, fugindo de uma perspectiva eurocêntrica e engessada sobre a relação entre diferentes culturas nacionais. Por fim, utilizamos a metodologia da História Comparada, tradicionalmente usada por Marc Bloch e catalisada atualmente por José D'Assunção Barros.

**Palavras-chave:** Micro história; Resistência cultural; História comparada.

# TINTIM NO CONGO: UMA SAGA DE TRADUÇÕES CULTURAIS

DENNYS SILVA-REIS

Tintin au congo foi o segundo álbum da série As aventuras de Tintim do quadrinista belga Hergé (1907-1983). A primeira publicação foi em 1932, porém desta data até 1970, esta HQ recebeu inúmeras reformulações do próprio autor e das publicações mundo afora. Este quadrinho até os dias atuais recebe críticas por ser considerado racista e estereotipado, além de colonialista. Tais críticas foram também, por vezes, reproduzidas nas suas traduções para outros países. Em língua portuguesa, Tintin au Congo tornou-se Tintim em Angola (em Portugal, 1939) e Tintim na África (no Brasil, 1970). Somado a isso, este álbum foi satirizado pelas publicações do sul-africano Anton Kannemeyer. Portanto, a partir do exposto, pretende-se neste trabalho mostrar como a obra de Hergé teve um viés, inicialmente, colonialista e, posteriormente, pós-colonial no que tange a sua produção, circulação e recepção. No que concerne à produção, nos deteremos nas modificações feitas pelo autor em três publicações posteriores à primeira. No que diz respeito à circulação, mapearemos as traduções brasileiras e portuguesas. E sobre a recepção, será enfatizado o porquê da obra está sendo objeto de um grande processo até os dias de hoje e como a estética de Hergé foi reutilizada por Kannemeyer. O estudo se apoiará no arcabouço teórico Pós-colonial e também nas ideias de adaptação de quadrinhos em tradução de Frederico Zanettin. Almeja-se esclarecer alguns pontos sobre a saga da publicação de Tintin no Congo e desta forma mostrar as muitas leituras que este quadrinho pode oferecer.

**Palavras-chave:** Colonialismo; Tintin au congo; Tradução de quadrinhos.



# A REITERAÇÃO DO FEMININO NOS QUADRINHOS DE MAITENA

DONIZETE A. BATISTA  
MONISE VIANA ABRANCHES  
RAQUEL FERREIRA MIRANDA

A cartunista argentina Maitena escreveu a série *Mulheres Alteradas* nos anos 1990. A série, considerada um sucesso, foi lançada no Brasil nos anos 2000. As HQs tematizam variados dilemas do universo feminino – neste caso, urbano, classe média alta e branca. Essas narrativas gráficas giram em torno das relações amorosas, dos filhos, da carreira profissional, das tarefas domésticas e das insatisfações para com o corpo. Essas questões são abordadas sob diferentes óticas em uma mesma página, por essa razão, não há personagens fixos. Para este trabalho selecionamos algumas dessas histórias para analisá-las a partir das orientações da teoria queer. Nessa perspectiva, discute-se que a “naturalização” do gênero é realizada por meio de práticas discursivas constantes: o sujeito, ao nascer, assume, compulsoriamente, um conjunto de ações que varia se for ele homem ou mulher. Essas delimitações de práticas garantem ao sujeito a sua inteligibilidade perante a sociedade. Os indivíduos que fogem desse padrão, que não se encaixam dentro do aparato binário, são tidos como um corpo estranho, não legível. O artigo expõe como os dilemas sofridos pelas personagens femininas decorrem das contradições do sujeito na pós modernidade. A autora constrói um rico universo habitado por mulheres “alteradas”. Há personagens que parecem resignar-se aos papéis impostos pelos discursos hegemônicos, tradicionais, que as encarceram em uma identidade fixa e imutável, que não foge do script do destino biológico. Outras personagens, no entanto, revelam uma postura de resistência e enfrentamento. Para tanto, o sujeito mostra-se flexível, volátil e heterogêneo. Para as considerações finais, ainda que provisórias, compreende-se que as personagens vivem num constante exercício de reafirmação de atos performativos cuja finalidade é reconstruir uma superfície identificável como pertencente ao feminino. Tornar-se mulher é reiterar essas práticas sociais e isso fragiliza qualquer perspectiva discursiva que as naturalize, que considere o feminino uma essência.

**Palavras-chave:** Maitena; Teoria Queer; Feminismo.

# CHICO BENTO NA CORTE DO REI ARTUR: O MITO ARTURIANO E A IDADE MÉDIA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

DOUGLAS MOTA XAVIER DE LIMA

Herói mítico do período medieval, Artur é personagem central do campo literário chamado “matéria da Bretanha”, conjunto de relatos que remonta ao século XII e agrega elementos como a Távola Redonda, o Graal, a espada mágica Excalibur, e personagens como Merlin, Percival, Tristão e Lancelot. O mito arturiano foi explorado nos séculos medievais, mas foi com o Romantismo oitocentista, o cinema e os quadrinhos que o mítico rei medieval teve seu prestígio reafirmado e passou a constituir uma peça-chave para a compreensão da Idade Média no mundo contemporâneo. No âmbito das histórias em quadrinhos, o mito arturiano perpassa o clássico *Príncipe Valente*, de Hal Foster, e obras mais recentes, como *Arthur – uma epopeia Celta*, de David Chauvel, Jérôme Lereculey e Jean-Luc Simon. Para a presente comunicação, selecionou-se a edição n.20 da série *Chico Bento Moço*, intitulada “Um caipira na corte do rei Artur”. A partir da obra, propõe-se discutir as apropriações do passado medieval através dos quadrinhos e o papel do mito arturiano nesse processo. Procura-se demonstrar que as histórias em quadrinhos e, especificamente, a obra analisada, mobilizam diversos saberes sobre a Idade Média, desde os relacionados à investigação histórica propriamente dita, aos elementos do medievalismo (medievalism), apropriações contemporâneas que envolvem traços fantasiosos e estereotipados para representar o período medieval.

**Palavras-chave:** História em Quadrinhos; Mito Arturiano; Idade Média.

# BATMAN VS SUPERMAN: A POLÍTICA AMERICANA NA ERA REAGAN

EDUARDO FRANCISCO MOLINA

Este projeto tem como objetivo analisar as representações da política estadunidense no período da Era Reagan, através da fonte *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, de 1986, escrita por Frank Miller e publicada pela DC Comics. Se passando no período da Guerra Fria em que os conflitos político-ideológicos e militares entre Estados Unidos e a União Soviética voltam a se acirrar, temos na história uma representação clara do tom político e social da Era Reagan: o medo do desconhecido, a perspectiva constante de um ataque fatal, as incertezas sobre um possível ataque nuclear. Gotham City vive mergulhada no caos social tal qual a conjuntura da sociedade americana à época. A postura adotada por Reagan e os elementos patrióticos desencadeados em sua política se assemelham ao Superman, o único herói livre, que age acreditando que suas ações refletem as medidas necessárias para manter a ordem social, sempre como um emissário da Casa Branca ou um fantoche nas mãos do estado. Antagonicamente, Batman luta obstinadamente contra os criminosos de Gotham, se tornando um rebelde contra o sistema e um defensor do Estado de Bem-Estar Social abandonado pelo governo. A HQ leva o leitor a uma reflexão dos valores morais e ideológicos que permeiam o imaginário popular dos Estados Unidos na segunda metade da década de 1980. Busca-se traçar um panorama sobre a trajetória das HQs nos Estados Unidos ao longo do século XX para demonstrar a influência política nestas histórias, as possibilidades de usá-las como fontes históricas para compreensão do passado, refletir sobre o papel dos quadrinhos como reflexos da sociedade vigente com seus valores políticos, econômicos, culturais e sociais. Para tanto, tomaremos como referências autores como Eric Hobsbawn, Jacques Manry, Theodor Adorno, Max Horkheimer, Will Eisner, Scott McCloud entre outros.

**Palavras-chave:** Ronald Reagan; Estados Unidos; Batman.

## QUE “NEGRO” É ESSE NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS? UMA ANÁLISE DO JEREMIAS DE MAURÍCIO DE SOUSA

ELBERT DE OLIVEIRA AGOSTINHO

Este trabalho tem como objetivo iluminar práticas discursivas que aludem às identidades negras no Brasil, tendo como ponto de observação o personagem negro Jeremias criado por Maurício de Sousa na década de 1960, e presente nas narrativas atuais da Turma da Mônica. A pesquisa propõe uma abordagem investigativa, observando narrativas nas quais Jeremias aparece de forma mais efetiva, verificando que o personagem negro de Maurício de Sousa oscilou entre posições de coadjuvante, figurante, e protagonista temporário, sem assumir uma posição explícita e efetiva de denúncia do racismo e da promoção da igualdade racial. Neste sentido, observa-se que as histórias em quadrinhos podem ser consideradas uma forma de literatura (EISNER, 2013), ou recurso pedagógico (RAMOS, 2012), funcionando também como instrumento de análise de imagens (signo) e texto (discurso), pois para se compreender os mecanismos comunicacionais de uma história em quadrinhos torna-se necessário que se saiba ler os componentes sócio-culturais que forjam a temperatura estética (CIRNE, 1975). Como aporte teórico utilizaremos a análise bakhtiniana, optando pela abordagem de identidade dialógica do personagem, pois, os discursos surgem nas condições de um convívio cultural mais complexo e relativamente muito desenvolvido (BAKHTIN, 2011). Pretende-se também, examinar a construção e representação das identidades negras questionando como a presença dos personagens negros são efetivamente configuradas, nesse sentido, os aspectos da identidade cultural formam-se através do pertencimento a uma cultura nacional, e com os processos de mudança as identidades podem ser deslocadas (HALL, 2014), observando os espaços em que a identidade negra é impressa, pois, a identidade é relacional, e existem condições específicas para que ela exista (WOODWARD, 2014).

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Identidade Negra; Bakhtin.

# OS CLICHÊS DO JORNAL VOZ DE DIAMANTINA DO SÉCULO XX NUMA PERSPECTIVA QUADRINÍSTICA

ERIKA GABRIELLA MENDES SILVA  
ERIKA VIVIANE COSTA VIEIRA

Este trabalho volta-se à pesquisa de edições do jornal Voz de Diamantina publicadas entre 1936 e 1990, dispostos no Museu Tipografia Pão de Santo Antônio, localizado na cidade de Diamantina, Minas Gerais. Tem como objetivo investigar os clichês encontrados em algumas edições que se aproximam das características das tiras, charges, cartuns – gêneros dos quadrinhos, comuns em jornais de grande circulação que, contudo, são nomeados como clichês. Essa nomeação é usada para se referir a qualquer imagem disposta no folhetim em questão. Para a tentativa de aproximação dos clichês com os gêneros dos quadrinhos, é feito um breve esboço das definições desses gêneros possibilitando a comparação dos clichês pesquisados e os quadrinhos. A partir das definições, é possível traçar um paralelo entre os clichês selecionados dos jornais da Voz de Diamantina e os gêneros quadrinísticos. Feito esse trabalho de comparação, percebemos que, apesar dos clichês estudados serem tratados apenas como um simples clichê, não sendo levado em consideração nos jornais da época, como um gênero das histórias em quadrinhos, podemos considerar que eles têm características que se enquadram nos termos dos gêneros quadrinísticos mencionados. Os referenciais teóricos foram Ramos (2014), que tratou das tiras livres, e Lustosa (2011), que traz discussões a respeito das charges e dos cartuns.

**Palavras-chave:** Clichês; Quadrinhos; Jornais.

# OS SUPERPODERES DO CORINGA: UM ESTUDO SOBRE A RELEVÂNCIA DE UM VILÃO NA CULTURA MIDIÁTICA

FABRICIO MARQUES FRANCO

Este artigo é parte de uma dissertação de mestrado sobre a presença de personagens perversos na cultura de massa, tendo como recorte o vilão Coringa. Nêtese do super-herói Batman, ele é o mais persistente e ubíquo vilão da cultura pop. Criado em 1940, o personagem rompeu os limites das histórias em quadrinhos, conquistando outras mídias como a televisão, o cinema e os videogames e se transformando em um produto cultural e social. A sua escolha para esta pesquisa se deu porque, segundo a hipótese do autor, o Coringa tem atualmente o mesmo status de um super-herói. Ou seja, possui determinados traços e particularidades que contribuíram para a constituição do seu carisma e, conseqüentemente, para a sua presença nas mais diversas mídias. Para tanto, esta pesquisa considera que os super-heróis ocuparam o lugar dos mitos antigos na cultura contemporânea. Citando Umberto Eco (2011, p. 239), esta mitificação pode ser considerada como uma simbolização inconsciente, quando há uma “identificação do objeto com uma soma de finalidades nem sempre racionalizáveis, projeção na imagem de tendências, aspirações e temores particularmente emergentes num indivíduo, numa comunidade, em toda uma época histórica”. Como motivos para esta identificação, a pesquisa destaca e analisa as particularidades do personagem que ajudam a explicar este fascínio como, por exemplo, o fato do personagem ser um criminoso perverso que se vale do humor para escarnecer de tudo e de todos. Assim, neste artigo foi analisada a presença midiática do personagem nos contextos social e cultural atuais. Além disso, os estudos semióticos e sociológicos de Umberto Eco e Franco Berardi e as teorias psicanalíticas de Sigmund Freud serviram de base teórica para articular e problematizar a persistência e ubiquidade do Coringa nas mídias e, principalmente, a sua relevância para o público consumidor de produtos de entretenimento.

**Palavras-chave:** Vilania; Perversão; Histórias em Quadrinhos.

# CARICATURAS DO ADVENTISMO: AS TIRINHAS CÔMICAS E A REPRESENTAÇÃO DO ADVENTISTA NO SIGNS OF THE TIMES

FELIPE SILVA CARMO  
ALLAN MACEDO DE NOVAES

O humor é um elemento característico da cultura; ou seja, não está restrito a contextos ou produções específicas. Ele, por exemplo, é fator integrante de narrativas religiosas, ora para ironizar uma opinião errônea, ora para caricaturizar o comportamento do insensato. Contudo, no que diz respeito às histórias em quadrinhos (HQs), especificamente as tirinhas cômicas, o humor, quando trata de temas religiosos, costuma ser desacreditado ou interpretado como uma atitude irreverente, indigna de crédito ou respeito. Entre os adventistas, por exemplo, no decorrer de sua relação histórica com as HQs, as ditas comic strips costumavam ser rotuladas de maneira banal, subcultura literária, um tipo entretenimento indigno de ser consumido. Ainda, assim, é possível observar um fenômeno oposto a essa opinião na revista Signs of the Times, periódico mensal adventista com uma tradição de publicações que remete ao final do séc. XIX, nos EUA. Essa revista, em um determinado período de tempo, costumava dedicar espaço privilegiado a uma série de tirinhas que, além de possuir conteúdo humorístico, levanta críticas a respeito da prática religiosa adventista de seu tempo, evidenciando uma opinião contrária a respeito do consumo e utilização desse sub-gênero entre os adeptos da instituição. Assim, o objetivo desse trabalho é identificar a representação dos adventistas nas tirinhas publicadas no periódico Signs of the Times a fim de compreender a relação humor-religião no contexto da denominação.

**Palavras-chave:** Adventismo; Tirinhas; Humor.

# A RELAÇÃO ENTRE AGRONEGÓCIO E QUESTÃO INDÍGENA DURANTE OS GOVERNOS LULA E DILMA NAS CHARGES DE CARLOS LATUFF

FERNANDA TARGA MESSIAS

Temas referentes ao debate da questão agrária brasileira fazem, evidentemente, parte das práticas discursivas e dos objetivos programáticos dos movimentos sociais e populares do meio rural. O processo histórico de colonização e de exploração colonial que marcou a formação da sociedade brasileira deixou uma herança perversa para os habitantes e trabalhadores do campo, marcada pela formação de grandes latifúndios e por uma política agrária voltada para o agronegócio. Por meio de suas práticas comunicativas, as comunidades camponesas, os movimentos populares do campo e as entidades sociais da classe trabalhadora, bem como diversos jornais da mídia alternativa, denunciam essa realidade e apresentam as demandas daqueles que mais sofreram com esse processo de exploração. No contexto dessa produção comunicativa, a charge tem presença importante. Defendemos aqui, um conceito de charge que a caracteriza como ferramenta comunicativa a serviço daqueles que tem sua voz reprimida, instrumento de denúncia e mobilização. Neste trabalho, o objetivo foi analisar como o chargista Carlos Latuff desenhou a relação entre o agronegócio e a questão indígena no Brasil durante o período que compreende os governos Lula e Dilma. A pesquisa deriva de um aprofundamento realizado entorno do agronegócio desenvolvido na dissertação de mestrado da autora. Para tal, utilizou-se da metodologia da análise do discurso chárstico. As análises revelaram as contradições de governos que se reivindicavam populares, mas que promoveram a consolidação do agronegócio como política agrária no Brasil por meio de uma política de governo conciliatória.

**Palavras-chave:** Governos Lula e Dilma; Agronegócio; Questão Indígena.

## **DISNEY MADE IN BRAZIL: ZÉ CARIOCA - ANOS 1970**

FERNANDO VENTURA

A Editora Abril lançou, em 1961, a revista Zé Carioca, mas só passou a produzir regularmente histórias em quadrinhos do personagem na década seguinte, período em que também apostou na produção de HQs de outros universos Disney, além de colaborar diretamente com a produção de quadrinhos do estúdio americano. Esse investimento levou a editora a se tornar, na segunda metade da década de 1970, a maior produtora de quadrinhos Disney do mundo. Zé Carioca, em particular, passou por sua maior transformação: nas mãos de autores como o roteirista Ivan Saidenberg e os desenhistas Carlos Edgard Herrero e Renato Vinicius Canini, ganhou novos parentes, amigos, uma identidade secreta e passou a residir no morro carioca. Canini, em particular, expandiu os limites do estilo Disney, então limitados a modelos convencionais. O objetivo do artigo é esmiuçar e contextualizar a produção local do período e creditar, quando possível, seus autores. O método utilizado neste artigo é a pesquisa bibliográfica e documental, listando exatamente o que foi produzido no Brasil, sua motivação e importância, por meio de entrevistas e análise das revistas Disney.

**Palavras-chave:** Walt Disney; Anos 1970; Quadrinhistas Brasileiros.

## **A NAÇÃO SOU EU? A POLÍTICA NACIONAL ESTADUNIDENSE SOB O OLHAR DO CAPITÃO AMÉRICA**

GABRIEL BRAGA FERREIRA DE MELO

Os quadrinhos de heróis em muito se assemelham com as narrativas nacionais. Tal qual os quadrinhos, a narrativa de uma nação é constituída por episódios regulares que constituem uma contínua mudança na linha histórica, porém mantendo certos princípios fundamentais intactos. Dentro desse gênero de quadrinhos de super-heróis, existe um grupo que se identifica ainda mais com questões referentes à nação: os “heróis nacionalistas”, grupo que tem Capitão América como seu principal representante. Com 77 anos desde sua criação e relativo sucesso, Capitão América foi obrigado, para se manter relevante ao longo dos anos, a presenciar mais alterações na sua história e postura política do que a maioria dos heróis de quadrinhos. Tal característica nos oferece um panorama muito interessante para ser estudado quando focamos no porquê das alterações e que mensagem elas tencionam passar, uma vez que a história de um herói nacionalista é capaz de nos mostrar o que torna a narrativa da nação que ele pretende representar distinta das outras. Com essa ideia em mente, este trabalho objetiva analisar a história do Capitão América e o constante e conturbado relacionamento do herói, os ideais que ele julga definir os Estados Unidos como nação e as políticas adotadas pelo seu país e como tal diálogo afeta e é afetado pela concepção que o cidadão estadunidense faz do que é ser um estadunidense. Para tanto, conto com o suporte teórico de Dittmer (2013) para melhor explicar o conceito de um “herói nacionalista”; Hobsbawm (1991), Barbour (2000), Said (2003) e Gellner (2006) para definirmos nação e nacionalismo; e Craig (2002) para entender as características das narrativas nacionais.

**Palavras-chave:** Identidade nacional; Nacionalismo; Capitão América.

# 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

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:** Cinema; Comunismo; Terrorismo.

## QUADRINHOS NA IMPRENSA PERIÓDICA

GLEDSON RIBEIRO DE OLIVEIRA

Esta pesquisa buscou mapear os quadrinhos que circularam nas folhas ilustradas durante o Segundo Reinado e nas revistas de variedades e ilustradas no tempo da Primeira República. Da publicação do Diário do Estado do Ceará (1824) ao ano do centenário (1924), mais de mil quatrocentos jornais e revistas foram impressos. Destes, pouco mais de duzentos e cinquenta tiveram exemplares preservados e apenas uma pequena fração publicou algum tipo de imagem narrativa. Entre as folhas ilustradas, destacam-se O Tagarella (1865), que publicou regularmente charges e O Figarino (1895), do xilógrafo Nicephoro Moreira, que introduziu nas charges os balões de fala e as onomatopeias e publicou as primeiras histórias em imagens da imprensa cearense. Nos anos vinte, as revistas de variedades e ilustradas mantiveram acesa a chama do humor gráfico cearense, a exemplo da revista Ceará Ilustrado (1924), que publicou charges com balões de fala, legendas e uma tira publicitária; trabalhos realizados pelos artistas plásticos Mário Katunda e José Lauro Catunda. Gravadores, desenhistas e pintores traduziam a vida política e o cotidiano da cidade em imagens zombeteiras. Anatomistas visuais puseram a nu a vida social e a política cearense. As charges tanto satirizavam quanto disciplinavam os costumes e seus artistas, às vezes comportavam-se como moralistas disfarçados de humoristas. Já as histórias em imagens eram lúdicas com uma narrativa que objetivava o entretenimento. Metodologicamente, esta pesquisa se valeu dos exemplares disponibilizados pela hemeroteca digital da Biblioteca Nacional, dos microfimes da Biblioteca Pública Menezes Pimentel e do acervo digital da hemeroteca do Instituto do Ceará. A abordagem privilegiou a análise crítica das determinidades externas e internas das charges e histórias em imagens, isto é, da estrutura da narrativa e das condições sociais de produção das xilogravuras, litogravuras e zincogravuras publicadas nas folhas e revistas ilustradas.

**Palavras-chave:** Folhas Ilustradas; Revistas de variedades e ilustradas; Quadrinhos.

# VISÕES DE SÃO PAULO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE LUIZ GÊ

GUILHERME CALDAS DOS SANTOS

Na percepção do artista gráfico, ilustrador e quadrinista Luiz Gê, a cidade de São Paulo estava sub-representada nos grandes veículos de imprensa quando do seu início de carreira, no começo dos anos 1970. Além de concentrar o maior polo industrial do Brasil, na primeira metade do século XX, São Paulo tomara, há pouco mais de uma década a posição de maior cidade do país do Rio de Janeiro. Ainda assim, na visão do autor, o imaginário difuso ainda relutava em incluir a paisagem urbana de São Paulo, seus referenciais culturais e históricos como definidores de um ideário mais abrangente de brasilidade. A proposta deste artigo é refletir sobre a forma como Luiz Gê passou a tratar desta questão, inserindo a cidade em seus trabalhos a partir dessa constatação, localizando seu discurso gráfico e textual em relação a este contexto. Buscará, ainda, sistematizar a formulação de uma linguagem visual urbana como forma de retratar uma nova conjuntura condizente com um conceito de Brasil moderno e industrial. Finalmente, este artigo procurará localizar esta produção em meio a um momento em que a construção das materialidades é mediada por linguagens surgidas no final do século XIX e consolidadas ao longo do século XX – notadamente a imprensa, mas também o cinema e outras formas de comunicação em massa.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos; Cultura material; Mediações culturais.

# IDENTIDADE E PERFORMATIVIDADE DE GÊNERO EM RAWHIDE KID: SLAP LEATHER, DA MARVEL MAX

GUILHERME SFREDO MIORANDO

Nos anos 1950, o quadrinho americano se viu restringido por um código de conduta ética que praticamente dilapidou os títulos de super-heróis. Nessa esteira, outros gêneros de quadrinhos começaram a se popularizar, como crime, romance, ficção científica, horror e western. A Marvel, que na época se chamava Atlas Comics, também apostou nesse filão e uma de suas criações foi Rawhide Kid. A figura do cowboy sempre foi sinônimo da masculinidade americana, eternizada por atores como John Wayne. Contudo, sempre houve flertes da cultura gay com este imaginário, sendo o cowboy uma das fantasias homossexuais representadas pela banda Village People. Tendo isso em mente, em 2003, quando a Marvel resolveu conferir a Rawhide Kid uma repaginação, criando uma minissérie própria pelo selo adulto Marvel MAX, resolveu retratá-lo como gay. A minissérie foi escrita por Ron Zimmerman e desenhada pelo veterano John Severin. Judith Butler acredita que a identidade de gênero é construída através de uma performatividade, que sedimenta maneiras de se portar e de vocalizar com que o sujeito, identificado com um dos gêneros, se comporta. Os quadrinhos são um meio de comunicação em que os gestos e as entonações vocais têm sua representação restrita. Entretanto, existem formas de fazê-las aparecer. A intenção deste artigo é analisar essas marcas identitárias de gênero, através de teorias de identidade e da identidade queer, de pensadores como Erving Goffman, Judith Butler, Jeffrey Weeks e outros, para evidenciar esses tratos na minissérie Rawhide Kid: Slap Leather, um quadrinho mostra como a estigmatização e a estereotipização podem ser nocivas. Nos quadrinhos, onde a sequencialidade é estática e, portanto, exige mais atenção e apreensão, as caracterizações dos gays ficam mais evidentes e impactam ainda mais o leitor. Assim, os códigos corporais de gênero conflitam com códigos sociais e representações midiáticas, impactando mesmo àqueles simpatizantes à queerness.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Queer; Identidade de gênero.

# ¡A LA MOVILIZACIÓN!: LOS RECOVECOS DE LA REPRESENTACIÓN HISTÓRICA EN LOTA, 1960. LA HUELGA LARGA DEL CARBÓN Y SANTA MARÍA 1907, LA MARCHA HA COMENZADO

HUGO HINOJOSA LOBOS

En la eclosión contemporánea de novelas gráficas chilenas con temática histórica, podemos reconocer una aproximación particular hacia las gestas obreras populares. Obras como Lota, 1960. La huelga larga del carbón o Santa María 1907, la marcha ha comenzado, se presentan como ejemplos distintivos de una mirada que ve en estos hechos una posibilidad de articular un discurso anclado en lo histórico, pero cruzado también por la memoria. La denuncia sobre el horror o la indolencia del poder, entre otras lecturas históricas, se vuelven entonces prácticas discursivas reconocibles al interior de estas obras gráficas recientes. Desde dicha perspectiva, viñetas y páginas se vuelven espacios para una mediación entre la realidad histórica y la posibilidad de su reescritura y reflexión. En ese sentido, esta ponencia revisará alguna de las consideraciones en torno a la representación planteadas por Stuart Hall, como los acercamientos a la imagen de Georges Didi-Huberman y Jacques Ranciere, quienes abordan las tensiones producidas por el “reparto de lo sensible”, que a su vez permiten vincular los códigos visuales y gráficos propios del cómic con la constitución de una idea de novela gráfica centrada en los hechos de nuestra historia. Por otro lado, a partir de algunas reflexiones de José Manuel Trabado, se discutirán algunos aspectos particulares en torno a la novela gráfica que ayuden a entenderla como un formato enriquecido que, desde una lógica autoral, logra desarticular ciertos discursos historiográficos.

**Palavras-chave:** Cómic chileno; Novela gráfica; Movimientos sociales.

# QUADRINHOS, HISTÓRIA E POLÍTICA: PENSANDO O MANGÁ O ZERO ETERNO

JANAINA DE PAULA DO E SANTO

O mangá “o zero eterno” (Einen no Zero, no original) é baseado em um romance publicado em 2006 no Japão. O livro se tornou rapidamente um sucesso no país, se tornando um dos livros mais vendidos de todos os tempos. Apesar de sua crescente difusão, a obra inspirou um crescente debate político. Seu autor, Naoki Hyakuta, conhecido membro do partido conservador japonês foi acusado de propagar terrorismo e optar por uma construção excessivamente nacionalista da história, ao produzir sua representação dos pilotos kamikazes. Neste texto, buscamos problematizar a obra quadrinizada de “O Zero Eterno” frente às disputas de narrativa histórica construídas pelo movimento nacionalista japonês e as diferentes possibilidades de diálogo entre uma obra quadrinizada, a história política e a história do tempo presente. A extrema direita têm ocupado espaços em todo o globo. Ainda que no caso do mangá, apareça embalado na forma de um objeto de consumo, e não de um espaço de disputa política, entendemos que a obra de Hyakuta permite problematizar aspectos da ascensão do pensamento conservador japonês contemporâneo e seus efeitos na constituição da cultura histórica nacional. De maneira geral o sentido da história vem sendo palco de disputas políticas entre grupos que buscam acender ao poder. E que, portanto, devem ser identificados e debatidos.

**Palavras-chave:** Mangá; Tempo presente; História política.



## **“WE DO IT TOO!” A TINTA FEMININA NA ARTE SEQUENCIAL LATINO-AMERICANA: TRÊS EXEMPLOS**

JASMIN WROBEL

Partindo do clamor de protesta (“We Do It Too!”) suscitado durante o Festival Internacional de Angoulême de 2016, em vista da falta de nomeações de mulheres para os prêmios, gostaria de propor um pequeno panorama da rica produção atual de artistas femininas no campo das HQ na América Latina. Começando por duas integrantes do grupo internacional feminista “Chicks on Comics”, a colombiana-equadoriana PowerPaola (Paola Gaviria) e a argentina Sole Otero, pretendo mostrar dois exemplos diversos de narração gráfica que tematizam os desafios e contradições com que se confrontam suas protagonistas durante sua adolescência e/ou na formação de sua carreira como artistas. Discutirei, nesse contexto, “Virus Tropical” (2009; recentemente adaptado como filme) de PowerPaola, uma novela gráfica de corte autobiográfico, e “Poncho fue” (2017), de Sole Otero, que relata as consequências de uma relação tóxica da qual a protagonista se libera pouco a pouco através de seus sucessos como artista. Em um terceiro passo, pretendo tematizar a novela gráfica “Notas al pie” (2017), de Nacha Vollenweider, uma obra também autobiográfica em que a autora relaciona, artisticamente, as experiências atuais de sua vida na cidade de Hamburgo com o passado familiar na Argentina. Nesse contexto, analisarei como Nacha Vollenweider entrelaça, através de “notas de rodapé” visuais, duas narrativas que abarcam, por um lado, o desaparecimento de seu tio Ignacio, o trauma familiar e o nacional; e, por outro, a procura de rastros familiares na Suíça e a crise de refugiados na Alemanha.

**Palavras-chave:** Chicks on Comics; Graphic Novel; Mulheres quadrinistas.

## **PETERSON, CAMPBELL, RAND E MILLER: A CRISE NA CULTURA OCIDENTAL, A JORNADA DO HERÓI E O INDIVÍDUO VERSUS O COLETIVO**

JOAQUIM GHIROTTI

O psicólogo Canadense Jordan Peterson tem desenvolvido uma análise da Jornada do Herói que combina ideias de Jung, Piaget, Nietzsche e do próprio Joseph Campbell. Seu diagnóstico se presta a entender como o Ocidente está lidando com seus valores existenciais, e parte de suas observações esclarecem nossa cultura. Segundo Peterson, o Ocidente contemporâneo destruiu a ideia do metafísico depois das revoluções científicas e seu desenvolvimento subsequente no Iluminismo Europeu. É desta percepção que Nietzsche conclui que “Deus está morto”, e que o Ocidente terá que gerar novos valores. Com o Cristianismo perdendo espaço, surge a supervalorização de um racionalismo científico. É deste processo que nascem as filosofias materialistas e naturalistas que tomam os séculos XIX e XX, como o Marxismo ou o pós-modernismo. Peterson afirma que, ao contrário de outras culturas, como o Islã, que ainda demonstra catarse religiosa em suas atividades políticas, o Ocidente se encontra em um estágio de ódio interno, procurando destruir-se via discurso revolucionário. É nesse cenário desesperançoso, de uma civilização amputada de seu metafísico, que a cultura popular reage, fazendo as vezes da religião, fornecendo arquétipos que surgem na forma do sucesso de franquias de super-heróis, levadas ao cinema, e grandes sagas baseadas em mitos, como Star Wars, Star Trek, O Senhor dos Anéis e outros. Já a escritora judaico-russa Ayn Rand, radicada nos Estados Unidos, desenvolveu em sua obra o conceito de objetivismo. Informada sobre as experiências do materialismo filosófico pela sua própria história de vida, a escritora foca suas meditações na condição do indivíduo. É usando de ferramentas e ideias destas duas referências que iremos analisar a clássica obra de Frank Miller, O Cavaleiro das Trevas, como um exemplo de jornada do herói que informa o debate civilizacional de seu tempo.

**Palavras-chave:** Mitologia, Arquétipos; Frank Miller.

# FORMAS DEL TIEMPO EN TIEMPOS DE TRAUMA: UNA LECTURA DE "LAS SINAVENTURAS DE JAIME PARDO" DE VICHO PLAZA

JORGE SÁNCHEZ

Los estudios sobre el cómic latinoamericano van en crecimiento, aportando no solo precisiones respecto al lugar de hablada latinoamericano, sino que preguntas que surgen de formas particulares, ajenas a las producciones hegemónicas de Estados Unidos, Japón o Francia. Otorgando una mirada crítica al pasado histórico reciente. Una de estas preguntas es por la representación del tiempo y de la memoria en tiempos de violencia y crisis, esta pregunta es la que que recogeré para analizar "Las sinaventuras de Jaime Pardo" de Vicho Plaza, texto que refiere al esfuerzo de memoria, por parte del protagonista, por recordar su niñez. Este texto se pretende interpretar a partir de la pregunta por las condiciones de representación del tiempo en el uso del montaje palabra escrita e imagen y como, a partir de este, se genera una lectura/imagen de la sociedad chilena en el periodo dictatorial de los ochenta. La hipótesis de lectura es que la noción de tiempo se disgrega en la de temporalidad tensionando las representaciones y políticas del tiempo hegemónicas que postulan una noción de tiempo transparente y espacializada, en cambio acá el tiempo se subjetiviza en temporalidad, siendo solo sucesión y separación. Así el gesto de memoria del cómic redundará en una descripción particular de la dictadura, destacando lo íntimo, lo fragmentado y el sinsentido de los sucesos de los ochenta. La cocinería teórica viene de los aportes sobre el uso del tiempo en el cómic de Hilary Chute, Bárbara Postema y Scott Mc Cloud. Cabe mencionar que la ponencia propuesta es parte de mi trabajo doctoral final del programa de Estética de la Universidad de Chile, este proyecto general se pregunta por las condiciones de representación del tiempo en el cómic. El doctorado y la tesis en elaboración está financiada por la beca Conicyt.

**Palavras-chave:** Memoria; Historia; Montaje.

# "O ESTRANHO MUNDO DE ZÉ DO CAIXÃO" DE R.F. LUCCHETTI

JOSÉ AGUIAR OLIVEIRA DA SILVA  
MARILDA LOPES PINHEIRO QUELUZ

Há 50 anos o cineasta José Mojica Marins fez de seu personagem Zé do Caixão um fenômeno cultural através de um dos mais peculiares projetos transmídia criados no Brasil. Surgida em 1962 nas telas de cinema, em poucos anos sua criação migrou para um popular seriado televisivo exibido na TV Tupi de São Paulo, seguido de um terceiro longa-metragem sucesso de bilheteria e uma série de revistas em quadrinhos também de grande sucesso. Este trabalho foca os projetos realizados nessas três mídias entre 1968 e 1969 e que possuíam em comum o título "O Estranho Mundo de Zé do Caixão". Todos com texto assinado pelo roteirista Rubens Francisco Lucchetti, que reinventou a criatura de Marins, ressignificou o gênero terror e fixou a imagem do personagem no imaginário coletivo brasileiro. A partir da contextualização histórica e da ênfase do conteúdo da primeira edição da revista em quadrinhos, discute-se como se ficcionou o terror de maneira a dar à obra a sua contemporaneidade e sobrevivera como criação artística e produto da cultura de massa. Complementam os dados pesquisados informações da literatura específica de André Barcinski e Luciano Silva e a análise da obra se dá a partir de conceitos de François Jost e Theodor Adorno.

**Palavras-chave:** Quadrinhos de terror; Zé do Caixão; Rubens Lucchetti.

# CENÁRIOS PÓS-APOCALÍPTICOS E (RE)CONSTRUÇÃO DO ESTADO DE DIREITO

JOSÉ RODRIGUES DUARTE

Atualmente, o mercado de quadrinhos mainstream norte-americanos destinado a leitores maduros conta com um subgênero cada vez mais em evidência: HQs (histórias em quadrinhos) cujas histórias são ambientadas num cenário (social e ecológico) pós-apocalíptico. Ou seja, histórias que se passam num futuro indeterminado (mas geralmente sugerido como próximo do momento em que vivemos), cujo tecido social se esgarçou ou mesmo se rompeu e as estruturas sociais estão colapsadas a ponto de se verificar pouco ou nenhum traço da civilização ocidental moderna, tal como a conhecemos. Geralmente, este cenário se deve a algum tipo de acidente (ou de incidente) sobre o qual pouca coisa é informada ao leitor num primeiro momento. Alguns dos exemplos mais notórios deste subgênero de HQ são as séries “The Walking Dead”, “Y, O Último Homem” e “Sweet Tooth” – todas aqui analisadas. Considerando-se que as HQs são representações do momento histórico em que foram produzidas, a proposta deste ensaio é demonstrar que podemos utilizá-las para refletir acerca de atualidade de alguns conceitos oriundos das ciências sociais, definindo-os a partir do modo como as interações entre os personagens de universos fictícios desenham estruturas sociais orientadas por normas, valores, ethos e algum senso de moral. Neste sentido, as séries em quadrinhos supracitadas se constituem num material empírico bastante profícuo para a ilustração de teorias do pensamento político moderno acerca da noção de contrato social, dos conceitos de justiça e de Igualdade e dos fatores que levaram à construção e ao desenvolvimento de um Estado de direito. Também é possível discutirmos algumas ideologias políticas que, historicamente, acompanharam o estabelecimento do Estado moderno - tais como o liberalismo, o conservantismo, o anarquismo e o comunismo.

**Palavras-chave:** Teoria política moderna; Ideologias políticas; História em quadrinhos.

# DO INFERNO A ANGOLA JANGA: HISTÓRIA E MITOLOGIA EM ALLAN MOORE E MARCELO D'SALETE

JULIO SOUTO SALOM

Comparamos a elaboração mitológica da história em dois romances gráficos: *From Hell* (Moore & Campbell, 1999) e *Angola Janga* (D'Salete, 2017). Ainda que os fatos históricos abordados são muito distantes no tempo e no espaço – os crimes de Jack O Estripador na Inglaterra vitoriana e o Quilombo de Palmares no século XVII – percebemos certas semelhanças técnicas e temáticas. A narração elabora os acontecimentos históricos com a temporalidade de subjetividades subalternas (Neocosmos, 2012): contra a teleologia ocidental de bandeirantes paulistas e monarquistas britânicos, o tempo cíclico banto e a sincronia holística do ocultismo mágico. Para isso, os autores se afastam das ferramentas típicas do storytelling linear, utilizando transições entre painéis que ralentizam, paralizam ou retrotraem o tempo narrativo (McCloud, 1993). O território narrado constrói cartografias esotéricas ou em fuga sobre espaços neutros (Deleuze, 1980), demarcando Londres com obeliscos maçônicos e tabernas de prostitutas, ou as matas pernambucanas com picadas entre mocambos e símbolos africanos entalhados nas árvores. Essa cartografia, escrita sobre o pano de fundo do chão indiferenciado (Derrida, 1967), complementa a elaboração linguística das falas subalternas. Se Moore elabora os jargões das prostitutas sobre a pesquisa histórica do inglês popular, D'Salete tem mais difícil representar a fala dos quilombolas, africanos falantes de línguas banto (kimbundo, ovimbundo, umbundo, etc). Para manter a legibilidade para o leitor e representar a diferença linguística dos quilombolas, D'Salete faz falar seus personagens em português, mas enfatizando os bantismos presentes no idioma falado hoje no Brasil (com termos como malungo, missongo, calunga, cafundó...) e o apoio de um glossário no apêndice. Historicidade, territorialização e fala são ferramentas para a construção de comunidades que conspiram, seja para perpetuar seu poder (maçonaria) ou para conquistar sua liberdade (quilombolas). A semiótica própria dos quadrinhos se mostra potente para ler a história a contrapelo aportando sentido mítico.

**Palavras-chave:** Angola Janga; Mitologia e História; Territorialização.

## **AS MOLDURAS DE UMA VIDA: MAURÍCIO DE SOUSA E A CIDADE DE SÃO PAULO EM 1960**

LAYSSA BAUER VON KULITZ

Em busca de oportunidades de emprego no ramo dos quadrinhos, Maurício de Sousa muda-se para São Paulo no ano de 1959, quando consegue um emprego na Folha de S. Paulo como jornalista policial. A partir daí ele passa a circular pela cidade de um jeito novo, vigoroso, diferente de suas visitas anteriores. À procura de novas inspirações, novos trabalhos e, talvez mais significativamente, outros amantes de quadrinhos como ele, Maurício vê surgir uma cidade inteiramente nova, escondida por entre os prédios no horizonte, uma cidade dedicada à arte quadrinística. Os seus encontros com grupos de profissionais do quadrinho deram novo sentido à cidade de São Paulo, animando o estabelecimento de uma prática artística coletiva. A fim de entender como os (des)caminhos despertados por essas novas vivências levaram-no à desenvoltura de sua potência estética perscrutarei a vida de Maurício de Sousa no meio urbano nesse momento inicial de sua carreira. Para tanto, mostram-se importantes, primeiro, a compreensão da cidade de São Paulo como um locus de produção artística importante para o desenvolvimento de uma comunidade quadrinística, que em muito colaborou para o diálogo a respeito das histórias em quadrinhos dos anos 1950; e, segundo, o mapeamento da vida de Maurício dentro dessa cidade, consideração essa ilustrativa do enriquecimento da imprensa paulista, por parte do convívio com os jovens profissionais que, engajados na ampla defesa dos quadrinhos como forma de arte, tentativamente encabeçaram iniciativas para incentivar a produção de quadrinhos brasileira.

**Palavras-chave:** Cidade; Maurício de Sousa; Comunidade Quadrinística.

## **AS SOMBRAS DE ESTEBAN MAROTO: "THE MYTH OF CTHULHU" E UMA BREVE CRONOLOGIA DE LOVECRAFT NOS QUADRINHOS**

LÚCIO REIS FILHO

"The Myth of Cthulhu", do renomado quadrinista espanhol Esteban Maroto, consiste em uma importante releitura da obra de H. P. Lovecraft (1890-1937). Lançada originalmente no início dos anos 1980 e republicada em março de 2018, a antologia é composta por uma tríade de histórias do escritor norte-americano de horror e ficção científica: "The Nameless City" (1921), "The Festival" (1923) e "The Call of Cthulhu" (1926), seu conto seminal. O estilo de Maroto, caracterizado pelo realismo e pelo domínio magistral das sombras, mostra-se capaz de capturar a essência dessas histórias, evocando o medo do desconhecido e o horror que emerge em face de fenômenos anômalos e seres ocultos. Na presente proposta, situaremos "The Myth of Cthulhu" no contexto do ressurgimento de Lovecraft para a cultura, notadamente a partir dos anos 1970, quando a sua obra passou a inspirar uma série de adaptações para os quadrinhos (e também para outras mídias). Traçando uma breve cronologia dessas publicações até o lançamento da obra de Maroto, observaremos o interesse renovado por Lovecraft e o relevo que a sua obra adquire nos anos de 1970 e 1980, à luz dos estudos de Joshi (2014), Lachman (2001) e Davis (1995; 2015). Por fim, analisaremos alguns quadros de Maroto, a fim de atestar o tratamento original que o quadrinista deu à obra de Lovecraft.

**Palavras-chave:** "The Myth of Cthulhu"; Esteban Maroto; H. P. Lovecraft.

# OS QUADRINHOS DE CLAUDIO SETO COMO CONTRACULTURA NA DITADURA MILITAR

LEANDRO LUIZ DOS SANTOS  
MARILDA LOPES PINHEIRO QUELUZ

Durante os anos 1960 e 1970 o mundo se deparou com um período de contestação do Estado e dos valores vigentes na época, o que caracterizou o movimento de contracultura. Pereira (1983) apresenta como uma das referências à contracultura o conjunto de movimentos de rebelião da juventude nos anos 1960. Segundo Hobsbawm (2003), nesse período os padrões públicos que governavam a conduta sexual sofreram mudanças oficiais e não oficiais. O Brasil vivia árduas décadas do golpe militar que suspendeu as garantias constitucionais e instaurou um período de dura repressão aos opositores do regime e dos valores conservadores da época. Muitos jovens brasileiros foram à militância exigindo o fim do regime militar. Mas, além do aspecto político, a juventude também contestava o moralismo conservador da época. Conforme aponta Danton (2012), o governo militar não reprimiu apenas manifestações políticas, mas também a entrada da Revolução Sexual na sociedade brasileira. Durante a ditadura era proibida a exibição de mamilos e genitálias em publicações, por exemplo. Na década de 1960, o quadrinista Claudio Seto (1944-2008), mais conhecido por seu primeiro sucesso, *Samurai*, em estilo mangá, questionou os limites moralistas e seus traços contestaram o erotismo e a pornografia. Seu trabalho mais emblemático veio em 1969 com a personagem *Maria Erótica*, publicada pela editora Edrel: tratava-se de uma repórter que vivia aventuras de erotismo, humor e mistério. Senhoras católicas acharam isso um desrespeito e o denunciaram à polícia. Seto estava viajando e não foi preso, porém as edições de *Maria Erótica* sim. O objetivo desse trabalho é analisar o aspecto erótico da produção de Claudio Seto, como parte do movimento de contracultura da época, especificamente nos quadrinhos de *Maria Erótica* publicados pela editora Grafipar, no período de 1980 a 1982. Como fundamentos teóricos serão utilizados os estudos de Danton (2012), de Gonçalves Junior (2010).

**Palavras-chave:** Claudio Seto; Contracultura; Erotismo.

## JORNALISMO EM QUADRINHOS: A HISTÓRIA QUE CONTA A HISTÓRIA

LEILANE CRISTINA SVERSUTI

O presente artigo tem como objetivo abordar como o formato jornalístico retrata importantes temáticas e fatos que aconteceram no mundo por meio das histórias em quadrinhos (HQ's). Apontamos também, a evolução dessa prática e o seu reconhecimento como gênero, visto que, apesar de ter recebido um maior destaque nos anos 90, através dos trabalhos de Joe Sacco, o formato jornalístico em intersecção dos quadrinhos, reconhecido como *Jornalismo em História em Quadrinhos (JHQ)*, não deve ser considerado novo, uma vez que o jornalismo utiliza desde a antiguidade o desenho para dar voz e fazer críticas, seja por meio de tiras, cartuns e charges. Aliando-se destas categorias como modo de chamar atenção e de informar o seu público, por meio da ilustração em jornais impressos e revistas. Para tanto, analisamos esse histórico desde a primeira história em quadrinhos reconhecida como formato jornalístico, publicada no Brasil em 1869, pelo artista Angelo Agostini, e mais a frente, especificamente, por meio do jornal *O Pasquim*, que foi um importante veículo de resistência durante a ditadura. Analisamos também, a Revista digital *Fórum* e o site *Agência Pública*, que são importantes difusores da informação, atuantes hoje, no Brasil, e que vem dando uma maior visibilidade e importância ao estilo das grandes reportagens em quadrinhos linkadas em seus domínios. Os autores utilizados para fundamentar o presente trabalho foram: Eisner (1999), Lage (1998), McCloud (1995), Melo (2003), Wolfe (2005), dentre outros.

**Palavras-chave:** Jornalismo; Quadrinhos; História.

# REPRESENTAÇÃO SOCIAL DA GORDURA FEMININA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: BLOG DR. PEPPER

LENITA DA CUNHA SALES  
DONIZETE APARECIDO BATISTA  
TATIANA COURA OLIVEIRA

Na sociedade contemporânea o culto ao corpo ocupa um papel central na vida das pessoas, sendo considerado um dos principais espaços simbólicos na construção da identidade do indivíduo, bem como um novo território disputado por diferentes práticas discursivas. Os corpos que não se encaixam dentro dos limites traçados pelos discursos hegemônicos sofrem diferentes tipos de violência simbólica. O corpo obeso é um desses casos. A estigmatização da gordura se faz presente em várias instâncias do cotidiano das pessoas. Ela é materializada dentro de diferentes campos discursivos tais quais o médico, o estético, e o humorístico. Esse último campo foi selecionado para nossa análise, pois interessa-nos investigar como o corpo obeso é retratado em algumas tramas das Histórias em quadrinhos (HQs). Nesse sentido, o objetivo central deste artigo é avaliar a representação da gordura feminina nas tiras de humor do blog Dr. Pepper, interpretando os significados da linguagem, os elementos simbólicos, bem como as ideologias que (re)significam o corpo obeso. A teoria que embasa nossa pesquisa é a Análise do Discurso (AD) de tradição francesa, ela nos fornece ferramentas para interpretação da formação discursiva presente nos textos humorísticos. Essa formação está inserida dentro de um dado momento sócio histórico e é desse lugar de onde se fala que os estereótipos valorativos são elaborados e difundidos. O estudo também visou analisar a presença de manifestações culturais, estigmas e juízos preestabelecidos pela sociedade contemporânea e que aparecem dentro das HQs.

**Palavras-chave:** Estigma; Gordura; História em Quadrinhos.

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

LIBER EUGENIO PAZ

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

**Palavras-chave:** Balão; Estudos culturais; Design.

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

LIGIA MARIA DE CARVALHO

O Bandeirante Bartolomeu Bocoeno da Silva veio ao mundo com dupla tarefa: divertir o leitor e levá-lo a refletir sobre as narrativas, enquanto poética e construção histórica. No que se refere à divertir, Bocoeno (carinhosamente chamado de Bandeirante Bocó), conta sua fabulosa aventura nas terras dos índios Goyazes, em formato de História em Quadrinhos, satirizando o basilar documento da historiografia goiana que conta a chegada de Bartolomeu Bueno da Silva ao Centro-Oeste, intitulado: A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 – Reconstrução dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto (republicado por José Mendonça Teles, em 1982, na Revista Memórias Goianas. v. 1). Quanto a levar o leitor a refletir sobre as variadas possibilidades narrativas, o Bandeirante se apropria, tanto do venerável relato oficial, para recontá-lo à sua maneira, quanto das biografias fictícias que satirizam consagrados baluartes da cultura ocidental, encontradas na clássica coleção quadrinística: Pateta Faz História. Nesse sentido, ao mesmo tempo em que, o Bandeirante Bocó, oferece ao leitor, a oportunidade transitar pelo fértil campo da tradição inventada (HOBSBAWM, 2002), haja vista lidar, divertidamente, com as questões históricas que implicam no simbólico compartilhado e nos jogos de poder, ele ainda incorpora o caráter híbrido das Histórias em Quadrinhos que, por si só, já se constitui em linguagem propícia à narrativa. Assim, o leitor é incentivado, não somente, a decodificar sinais e signos convencionados, mas, também, a se atentar para a própria narrativa oferecida pelo processo criativo, uma vez que este é, também, um produto cultural.

**Palavras-chave:** Bandeirante; Histórias em Quadrinhos; Pateta.

## **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE AVENTURA NA SELVA EM A GAZETINHA (1933-1940) E O TICO-TICO (1933-1944)**

LUCAS MELLO NEIVA

A década de 1930 foi um período de transformações significativas na produção, circulação e consumo de histórias em quadrinhos no Brasil. Essas transformações podem ser relacionadas com a popularização de histórias em quadrinhos de aventura no país, após a introdução das histórias norte-americanas do gênero no mercado editorial brasileiro pelo encarte O Suplemento Infantil em 1934. As histórias em quadrinhos de aventura na selva representaram parte importante destas mudanças, com a publicação de obras norte-americanas como Tarzan (1929) de Hal Foster e Jim das Selvas (1934) de Alex Raymond, e brasileiras como Terras Extranhas (1936) de Oswaldo Storni e A Ilha Sagrada (1936) de Carlos Thiré. Este estudo, de caráter historiográfico, tem como objetivo analisar a presença das histórias em quadrinhos de aventura na selva nos periódicos A Gazetinha no período de 1933 a 1940 e O Tico-Tico de 1933 a 1944. As histórias em quadrinhos de aventura na selva são analisadas a partir de metodologia serial e quantitativa, de forma a verificar a importância que tiveram em ambos os periódicos, assim como os períodos de maior e menor publicação. A pesquisa utiliza como base documental os números de A Gazetinha e de O Tico-Tico disponíveis no Acervo Digital da Fundação Biblioteca Nacional.

**Palavras-chave:** Aventura; A Gazetinha; O Tico-Tico.

## USOS DO PASSADO EM A ESFINGE DE OURO

LUCAS VIEIRA

A presente comunicação visa analisar os usos do passado na história em quadrinho. De fato, mas especificamente, como a história em quadrinho se apropriou de elementos do mundo antigo, ou seja, se ela se apropriou de maneira euforizada ou disforizada dos elementos retratados em suas páginas para composição de sua narrativa. Para esta análise, tomamos como corpus documental e imagético, o quadrinho franco-belga Alix criado por Jacques Martin no ano de 1948. Que narra às aventuras de um jovem gaulês, de nome Alix, que era um escravo na cidade de Khorsabad e que após uma sucessão de fatos é adotado por um nobre romano. Com a morte de seu pai adotivo se torna um emissário de Júlio César. Em suas estórias Alix percorre diversas regiões da antiguidade, como por exemplo: Egito, Mesopotâmia, Grécia, Cartago, Jerusalém, Pompeia, Roma, entre outras regiões. A obra escolhida para a realização deste estudo de caso foi a A Esfinge de Ouro publicada pela Edições 70 em 1981. A história em quadrinho original Le Sphinx d'or, foi publicada em 1956. A trama de A Esfinge de Ouro se passa durante as Guerras Gálicas e a personagem transita entre a Gália e o antigo Egito. Como referencial teórico utilizaremos o historiador Carlo Ginzburg e o teórico dos quadrinhos de Thierry Groensteen. A metodologia será pautada no egiptólogo Richard H. Wilkinson, no historiador Peter Burkert e imagem desenvolvida por Martine Joly (a partir de autores como Barthes e Pirce) que define três formas de signos (icônicos, plásticos e linguísticos) e parte da ideia de imagem como representação cujo significante dá origem um significado e este por sua vez torna-se um significante para um segundo significado.

**Palavras-chave:** Usos do passado; Alix; Mundo Antigo.

## O POBRE-DIABO NAS HQS BRASILEIRAS: REFLEXÕES EM TORNO DA OBRA DE MARCELO QUINTANILHA

MARCO ANTONIO DE ALMEIDA

O trabalho, de cunho ensaístico, busca cartografar algumas temáticas e construções de personagens nas HQs urbanas do autor brasileiro Marcelo Quintanilha. Tomando como ponto de partida e inspiração o conhecido ensaio de José Paulo Paes “O pobre diabo no romance brasileiro”, que aponta a dinâmica contraditória de conformismo e revolta que marca a trajetória de certos anti-heróis de algumas obras da literatura nacional, procuraremos estabelecer alguns paralelos com os trabalhos de Quintanilha. Passeando por um amplo espectro de classes sociais e espaços urbanos, em uma convivência quase sempre tensa e conflituosa, a obra de Quintanilha lança um olhar sobre o Brasil urbano, e sobre as mudanças no imaginário acerca do Brasil e de suas gentes. Esse olhar perpassa não apenas as classes e os territórios, como também a própria temporalidade, com trabalhos situados nos anos 50/60 (“Almas públicas”, “Sábado de meus amores”) e na contemporaneidade (“Tungstênio”, “Talco de Vidro”). O mosaico que se esboça a partir desses trabalhos aponta para mudanças no imaginário das classes populares e médias brasileiras, sinalizando a penetração do ethos da sociedade de consumo e dos meios de comunicação no cotidiano urbano de um país marcado pela desigualdade. Além de José Paulo Paes, recorreremos a outros críticos e analistas da cultura brasileira como Antônio Cândido, Roberto Schwarz, Renato Ortiz e Jessé Souza para articular as conexões entre essas mudanças urbanas e a obra de Quintanilha.

**Palavras-chave:** Ficção Urbana; Mudanças Sociais; Marcelo Quintanilha.



## **A REPRESENTATIVIDADE NEGRA NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS - DO ATIVISTA MARTIN LUTHER KING AO DEFENSOR DO HARLEM LUKE CAGE**

MATHEUS BARBOSA RIBEIRO  
LENIR GOMES XIMENES

Esse trabalho tem por objetivo analisar e compreender a importância histórica da primeira revista do gênero de super-herói cujo nome e protagonista era um personagem negro: Luke Cage. Sendo o feito inédito na história dos quadrinhos, esse ato foi realizado pelos jovens escritores Stan Lee, Archie Goodwin, Billy Graham e George Tuska, e a revista foi publicada pela Marvel Comics no início da década de 1970, além de examinar o pioneirismo histórico de tal personagem, compreendendo suas origens, poderes, seu contexto e a realidade que ele vive e enfrenta na edição número 1 #Hero for Hire. Busca-se também fazer uma análise da representatividade negra em sua revista, para compreender melhor a sua importância cultural, que posteriormente levaram a uma pluralidade de raça, gênero, nacionalidade e cultura nas comics. Entretanto para tal, é necessário reconhecer e identificar os fatores das lutas étnico- raciais ocorridas nos Estados Unidos na década de 1960, que impulsionaram e influenciaram a criação do movimento cinematográfico blaxploitation, que posteriormente levou a editora Marvel Comics publicar Luke Cage.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos; Étnico-racial; Blaxploitation.

## **MANGÁS YAOI: A HETERONORMATIVIDADE DO ROMANCE HOMOERÓTICO MASCULINO**

MICHELE DELBON SILVA

Os mangás, quadrinhos japoneses, são um fenômeno da cultura pop japonesa que cada vez mais alcançam popularidade nos outros países. Possuem segmentos editoriais bastante diversificados, contemplando diversas faixas etárias e gêneros. Surge então o yaoi em meados de 1980, inicialmente um subgênero do mangá feminino, também conhecido como shoujo mangá. Escrito por mulheres e direcionado também ao público feminino, o yaoi satirizava a hegemonia masculina e trazia apenas algumas páginas de paródias de outros mangás tendo como tema o romance entre personagens masculinos, porém sem um roteiro ou explicação, o que o batizou com a abreviação das palavras “yama nashi, ochi nashi, imi nashi”, ou seja, “sem clímax, sem resolução, sem sentido”. A receptividade do público feminino consolidou estas poucas páginas de sátiras em um gênero que tem como principal especificidade o romance entre homens. Mas ainda que o uso do tema homoerótico masculino desponte como uma expressão feminina que subverte hierarquias, nota-se um apego tradicionalista na medida em que é possível notar que os personagens masculinos seguem um padrão heteronormativo, uma vez que os casais são sempre formados por um seme, o ativo da relação que apresenta características tidas como masculinas, e o uke, o passivo, que apresenta características tidas como femininas.

**Palavras-chave:** Homossexualidade; Mangá; Yaoi.

## O TICO-TICO VIU A GUERRA

MIGUEL MENDES

Nas primeiras décadas do século XX, o semanário ilustrado O Tico-Tico começou a levar aos jovens leitores brasileiros histórias em quadrinhos que, ao mesmo tempo em que almejaram produzir divertimento leve e estimular a prática da leitura, também mediavam a experiência que esses jovens estavam tendo das transformações da Modernidade (SENNET, [1974] 1998). É nas narrativas cômicas e ilustradas que os artistas e redatores criticavam e ao mesmo tempo promoviam as novas máquinas, as novas modas e as normas da civilização, parceiras de mudanças nos costumes e de maior autocontrole dos impulsos (ELIAS, [1939] 2011). Na Bela Época pairava a sensação de que o mundo progrediria com rapidez, e mesmo os habitantes deste país dos trópicos logo experimentaríamos as benesses da Civilização, aquelas às quais reagiriam com certo caráter blasé (SIMMELL, 2005). No entanto, em 1914, a Europa, berço dessa mesma Civilização, entra em guerra, frustrando intelectuais e artistas, provocando certa perda da inocência, ao mesmo tempo em que reacrescia os espíritos de inclinação marcial (FREUD, [1915] 2009). Assim, surgiu a questão de perceber como a Primeira Guerra foi retratada nas historietas de O Tico-Tico e como os artistas e redatores mediaram a reportagem dos fatos para um país que estava longe de se engajar no conflito, mas não podia ignorá-lo. Neste estudo analisamos historietas dos personagens Chiquinho (por Loureiro) e Zé Macaco (por Storni) durante os quatro anos do conflito e fazemos uma comparação com as análises feitas por Camilla Peruch e Sonia Santin (2015) sobre as histórias em quadrinhos publicadas no Corriere dei Piccoli, publicação infantil italiana, durante a guerra (1914-1918) em que a Itália precisou engajar duramente sua população.

**Palavras-chave:** Primeira Guerra Mundial; O Tico-Tico; Processo civilizador.

## O CAVALEIRO DAS TREVAS RESSURGE: REPRESENTAÇÃO DA VIOLÊNCIA NAS MÃOS DO HOMEM-MORCEGO DURANTE A ERA REAGAN (1981-1986)

MILLENA BARBOSA DE CARVALHO

Esta comunicação busca analisar a narrativa de “Batman, o Cavaleiro das Trevas”, lançada no ano de 1986 pelo autor Frank Miller. A obra foi produzida durante o governo do presidente estadunidense Ronald Reagan, conhecido por colocar um fim no Welfare State e que aplicou uma política neoliberal, cortando investimentos de programas sociais e marginalizou cada vez mais pessoas pobres, negras e latinas. Reagan fez grandes investimentos na indústria armamentista no período denominado pela historiografia como Nova Guerra Fria, enquanto o país passava por um aumento gradativo da violência e da pobreza. É neste contexto, de aumento significativo da criminalidade, que buscamos compreender como a HQ problematiza, propõe ou legitima a necessidade do vigilante, Batman, assim como o papel da opinião pública - mídias televisivas representadas - diante de suas ações, o posicionamento da população e o papel das forças públicas e policiais. Para obter tal compreensão, utilizaremos a historiografia e a análise iconográfica em “Batman, o Cavaleiro das Trevas” e outras obras de Miller que também abordam a violência urbana com a intenção de problematizar como o tempo vivido pelo autor influenciou em suas narrativas. Analisar o discurso democrático dos Estados Unidos é essencial para esta pesquisa, pois o país que prega a democracia e a liberdade para o mundo não promove a cidadania para uma parcela da população, tornando-a marginalizada. Como o Estado não propõe soluções para tal violência, Batman aparece como uma alegoria que representa o desejo de muitos cidadãos estadunidenses, que é de fazer justiça acima da lei. Trata-se, assim, de uma justiça muito específica na ética e moral de Frank Miller, e que necessita uma análise cuidadosa para compreender o posicionamento do autor e suas relações com a sociedade na qual se insere.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Batman, o Cavaleiro das Trevas; Estados Unidos.

## SEM LINHAS RETAS: GÊNERO E SEXUALIDADE NOS QUADRINHOS

MONIQUE MALCHER

As Histórias em Quadrinhos tem grande parte de sua trajetória marcada pela abordagem de temas controversos e desafiadores, que ajudam os leitores a rever a forma como entendem e se relacionam com as imagens e representações cotidianas. Historicamente elas se restringiam a episódios de curta duração, as editoras não estimulavam e nem apoiavam histórias maiores ou mais detalhadas, pois a arte sequencial não era pensada para leitores adultos. Porém, em anos recentes surgiu a graphic novel, um formato de história em quadrinhos que trouxe temas importantes como: questões de representação de gênero e sexualidade. O artigo é parte da minha dissertação de mestrado e busca compreender como se dão performance de gênero e práticas sexuais não normativas nos quadrinhos e de que forma se tornam ferramentas ou táticas para (re)pensar questões de sexualidade com um olhar pós identitário. A escolha de quadrinhos no formato de graphic novel se deu pelo caráter político, literário e representativo desse tipo de publicação. Os objetos escolhidos foram "Azul é a cor mais quente", de Julie Maroh, publicado em 2010 e "Fun Home: Uma tragicomédia em família" de Alison Bechdel, publicada em 2006. Através destes quadrinhos buscou-se entender: a negociação das identidades dos personagens dentro dos constrangimentos discursivos da heteronormatividade, tanto ao repeti-la quanto ao desafiá-la em suas performances de gênero; a heterossexualidade como prática compulsória tanto em relações homossexuais assumidas quanto escondidas; a presença de normas de gênero corporificando certos ideais de feminilidade e masculinidade, e, além disso, trazer o debate sobre a narrativa literária das graphic novels como ferramenta para dar conta de debater a sexualidade e questões queers, compreendendo o fazer antropológico como experimental e para além das fronteiras entre o acadêmico e o literário.

**Palavras-chave:** Sexualidade; Gênero; Antropologia.

## A PRESENÇA FEMININA NOS QUADRINHOS FRANCESES NOS ANOS 1970

NATANIA APARECIDA DA SILVA NOGUEIRA

Esta comunicação busca analisar a participação feminina no mercado de quadrinhos francês na década 1970, concomitante à chamada "segunda onda" do feminismo, que tem início nos anos 1960 e se estende até a década de 1980. As mulheres protestavam contra sua invisibilização. Queriam maior acesso à universidade, que o valor do seu trabalho fosse reconhecido e equiparado ao dos homens. Não queriam mais permanecer confinadas ao ambiente doméstico nem ter como única missão a maternidade. Neste contexto, um grupo de mulheres colocou no papel a sua experiência vivida de forma independente discutindo a arte, a política e a sociedade de sua época. Estas mulheres, tais como Olivia Clavel e Chantal Montellier, passaram a integrar grupos criativos e a ser convidadas a contribuir com várias publicações, dentre elas as revistas em quadrinhos, conquistando alguma visibilidade em um campo dominado pelos homens. Estabelecido isso, entendemos que as histórias em quadrinhos devam ser estudadas como "tecnologias do gênero", seguindo o conceito criado por Teresa de Lauretis para quem o gênero é um produto de várias tecnologias que formam discursos que se apoiam em instituições como o Estado, a família e a escola. Por possuírem e disseminarem discursos, os quadrinhos podem ser considerados uma tecnologia de gênero e uma fonte rica para se estudar a História das Mulheres.

**Palavras-chave:** História das Mulheres; Histórias em Quadrinhos; Gênero.

# AS AVENTURAS DE KARL MARX CONTRA O DEUS DINHEIRO

NILDO VIANA  
ALEXANDRA PEIXOTO VIANA  
MARIA ANGÉLICA PEIXOTO

O Deus Dinheiro é uma obra do artista espanhol Maguma que utiliza, criativamente, trechos bíblicos da Queda e passagens dos Manuscritos de Paris, de Karl Marx. Através desse processo criativo ele produz um universo ficcional inspirado na teoria marxista do capitalismo, da alienação e do fetichismo. A obra vincula o fetichismo, que Marx tratará em O Capital ao abordar o “fetichismo da mercadoria” e religião, por um lado, e capitalismo e consumismo, por outro. Marx remete à religião para tratar do fetichismo da mercadoria e o vínculo apresentado por Maguma, entre afirmações de uma concepção materialista da história e um fundo ficcional religioso, revela uma similaridade entre forma e conteúdo. O objetivo é analisar quais concepções e mensagens se manifestam no universo ficcional de O Deus Dinheiro. Para efetivar esse objetivo de compreender o Universo Ficcional de Maguma em O Deus Dinheiro e sua mensagem, partiremos da análise social das histórias em quadrinhos fundamentada no método dialético e materialismo histórico. Assim, o universo ficcional será contextualizado social e historicamente, bem como a análise da mensagem se fundamentará na percepção dos valores, concepções e sentimentos repassados por ele. A identificação da mensagem é realizada a partir da análise dialética que abordará a totalidade do universo ficcional e suas partes constitutivas, buscando descobrir o significado do discurso, das imagens, da narrativa ficcional. Nesse sentido, os conceitos de fetichismo, alienação, capitalismo, valores, dinheiro, consumismo, entre outros, serão fundamentais para a análise da obra de Maguma.

**Palavras-chave:** Capitalismo; Fetichismo; Dinheiro.

# ZUMBI EM QUADRINHOS: DIFERENTES VERSÕES PARA UM PERSONAGEM

NOBU CHINEN

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

**Palavras-chave:** Palmares; Zumbi; Negro nos quadrinhos.

## FETICHISMO E ABUSO NO SUBÚRBIO: GÊNERO E SOCIEDADE EM HOT MOMS AT PLAY

PAOLA DA CUNHA NICHELE  
RENATO MUCHIUTI ARANHA

No ano de 1998, a editora Eros Comix publicava um art book, sob o pseudônimo de Rebecca, intitulado *Housewives at Play*. Os desenhos, de página inteira, se inserem na mesma temática: mulheres de classes média e alta, vivendo em subúrbios nos Estados Unidos. Essas mulheres são majoritariamente brancas, entre seus 30, 40 e 50 anos. As interações entre as personagens envolvem dominação através de tortura, restrição física por meio de amarrações, e humilhação. Tais interações são apresentadas em um contexto sexual, relacionado a práticas de BDSM (Bondage/Disciplin, Dominação/Submissão, Sadismo/Masochismo); e muitas vezes remetendo a estupros. Dentro desse mesmo pseudônimo, nos quinze anos que se seguiram foram publicados outros art books e séries envolvendo a mesma temática em que sexo lésbico, estupro e uma versão deturpada de BDSM são fetichizados; como a série *Housewives at Play* (uma série de histórias em quadrinhos sobre uma protagonista que é drogada, estuprada, dominada e se torna escrava sexual da melhor amiga), e a série *Hot Moms at Play* (também composta por histórias individuais nas quais mulheres adultas são dominadas por adolescentes e adultos, pela primeira vez incluindo personagens masculinos como perpetradores dos abusos sexuais). No campo dos estudos de gênero, teóricas feministas como Judith Butler (1982), Ami Bar-On (1982), e Andre Lorde (1982), argumentam que práticas relacionadas ao BDSM são prejudiciais às mulheres, pois agem como um reforço de valores patriarcais relacionados à humilhação e subjugação de outro. Nossa intenção é discutir as histórias da série *Hot Moms at Play* dentro dos estudos de gênero e sexualidade, pensando nas representações de BDSM em relação ao cânone do mesmo, focalizando no modo em que essas representações se relacionam com a obra de Rebecca.

**Palavras-chave:** BDSM; Sexualidade; Gênero.

## VIAJANDO POR ESPAÇOS E SABORES DO JAPÃO COM JIRO TANIGUCHI

PASCOAL FARINACCIO

"Gourmet" (2009) e "O Homem que Passeia" (2017) são duas histórias em quadrinhos de autoria de Jiro Taniguchi com temáticas afins: na primeira delas, o protagonista, que exerce a profissão de comerciante, aproveita suas viagens para degustar diversos pratos típicos da culinária japonesa; na segunda, o protagonista é um homem que realiza passeios por sua cidade sempre descobrindo aqui e acolá elementos novos e surpreendentes. As duas obras fazem do cotidiano e das pequenas experiências diárias um rico manancial a partir do qual brotam sentimentos íntimos, prazeres, afetos e lembranças. Ao nutrirem a alma das personagens, essas vivências humildes conferem a elas também densidade psicológica, delicadeza, beleza. Propõe-se neste artigo a consideração crítica das histórias em quadrinhos de Taniguchi tendo como foco de análise e interpretação dois aspectos essenciais pertinentes à cultura japonesa apontados e minuciosamente estudados por Shuichi Kato em seu livro "Tempo e Espaço na Cultura Japonesa" (2012), a saber, a tendência nipônica de aproveitar o presente sem maiores preocupações com o passado e o futuro, vale dizer, a tendência de desfrutar com intensidade o aqui e agora; e o outro aspecto, referente à vivência dos espaços, diz respeito à capacidade oriental de atenção e apreciação dos pequenos detalhes que compõem um ambiente, seja ele natural ou fabricado pelos homens.

**Palavras-chave:** Jiro Taniguchi; Shuichi Kato; Quadrinhos japoneses.

## **A CIDADE COMO PERSONAGEM. BATMAN EN BARCELONA: EL CABALLERO DEL DRAGÓN**

PAULO CELSO DA SILVA

A cidade apresenta entornos e mitologias próprias. O protagonismo de Barcelona figura com destaque na Europa, graças à sua arquitetura modernista e contemporânea que lhe conferem personalidade e força. Diante disso, nosso estudo apresenta como Batman, com grande flexibilidade, move-se pela gótica Cidade Condal, compondo e mesclando novas mitologias entre aquelas já existentes e as do próprio Homem Morcego. A história faz uma atualização, aproveitando-se das lendas de Sant Jordi e o dragão, para o enfrentamento do Herói Mascarado com Waylon Jones, ou mais conhecido pelo apodo de Killer Croc, que acredita ser a reencarnação do dragão lendário e, precisa derrotar seu inimigo, o Cavaleiro com sua lança mortal, no dia 23 de abril, que é a celebração nacional da lenda na Catalunha. A luta final será na emblemática catedral da Sagrada Família. Pré-ideada em julho de 2008 para a celebração de Comics de San Diego, Batman en Barcelona: El Caballero del Dragón, foi publicada, ao mesmo tempo, na Espanha, Itália e Estados Unidos e, no ano seguinte, na 27ª edição do Salão Internacional del Còmic de Barcelona. Utilizaremos a edição espanhola que contou com Mark Waid no roteiro; Diego Olmos, ilustrações; Marta Martínez, coloração; e Jim Lee, criação da capa.

**Palavras-chave:** Cidade; Barcelona; Batman.

## **IMAGINÁRIO E REPRESENTAÇÕES DO NORDESTE NOS QUADRINHOS DE JÔ OLIVEIRA**

PAULO RICARDO FERREIRA FLORO COSTA

Os quadrinhos do autor pernambucano Jô Oliveira trazem uma influência de diversos elementos reconhecíveis como pertencentes a um imaginário do Sertão. Obras como A Guerra do Reino Divino e O Homem de Canudos incorporam estéticas do cangaço, além de expressões artísticas e tradicionais do Nordeste brasileiro, sobretudo o cordel, os bonecos do Mestre Vitalino, a xilogravura, o mamulengo e outras tradições folclóricas. O presente artigo visa analisar a relevância da obra do autor em uma perspectiva histórica das HQs no Brasil, realçando o diálogo entre sua contribuição para a evolução do meio e as questões sociais e políticas levantadas em suas narrativas. Propõe também trazer mais dados e reflexões sobre o percurso histórico das HQs pernambucanas e brasileiras, uma vez que Jô Oliveira foi pioneiro na produção autoral do Estado. Por fim, também será analisada a forma com essas representações sociais e artísticas do Nordeste aparecem nos quadrinhos do autor e de que forma isso é ressignificado dentro da obra deste quadrinista. Como base do estudo usaremos as teorias do cotidiano e do imaginário de Gilbert Durand e Michel Maffesoli, além de trazer o arcabouço de Durval Muniz de Albuquerque e Rui Facó para um olhar crítico sobre a representação do Nordeste nas artes.

**Palavras-chave:** Jô Oliveira; Imaginário; Nordeste.

# SITUAÇÕES DE DESVIO/CONFLITO: AS DISTOPIAS PRESENTES NAS HQS "QUAD COMICS" E "O BEIJO ADOLESCENTE"

RAFAEL GHIRALDELLI DA SILVA

Segundo os conceitos trabalhados por Luiz Marques em seu livro “Capitalismo e Colapso Ambiental” (2015), a noção contemporânea de distopia deve se referir daqui em diante à manutenção do business-as-usual – isto é, a continuidade da exploração extensiva dos recursos naturais (e humanos) no mesmo ritmo que o atual por diversas empreitadas capitalistas de consumo mundo afora. Ao mesmo tempo, nota-se um paralelo dessa situação alienante nas relações interpessoais contemporâneas, que são fortemente influenciadas pelo que se faz, curte e compartilha na Internet. A máxima “você é o que curte” parece corresponder a uma radicalização daquilo que Henry Jenkins identifica como sendo a “cultura da conexão” (JENKINS; FORD; GREEN, 2014) – mas levada a uma condição negativa de desvio, na qual a progressiva dependência tecnológica do ser humano (e da consequente ação de algoritmos que realizam a curadoria da informação vista em redes sociais) cria situações onde a alteridade é quase esquecida por completo. Formam-se “bolhas ideológicas” nas quais o que mais se deseja é estar certo - e, por consequência, o conflito entre opiniões/visões de mundo distintas está assegurado. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos da atualidade estabelecem relações intrigantes com esses deslocamentos em que a juventude de países emergentes como o Brasil é lançada cada vez mais cedo. Por isso, no âmbito desta comunicação, objetiva-se analisar como as HQs brasileiras do selo “QUAD Comics” (de Aluisio C. Santos, Diego Sanches, Eduardo Ferigato e Eduardo Schaal) e “O Beijo Adolescente” (de Rafael Coutinho) lidam, respectivamente, com as distopias de caráter ambiental e geracional aqui mencionadas – correlacionando-se no objetivo comum de fomentar o pensamento crítico de seu público leitor.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Distopia; Tecnologia.

## QUADRINHOS COMO FERRAMENTA DE ESTUDO DO PATRIMÔNIO ARQUITETÔNICO

RAPHAEL CÂMARA PINHEIRO

As histórias em quadrinhos apresentam potencial para serem usadas como ferramenta de estudo das transformações urbanas. Este artigo pretende usar os recursos visuais e de narrativa presentes nas histórias em quadrinhos para estudar o Instituto de Filosofia e Ciências Sociais da Universidade Federal do Rio de Janeiro e como esse edifício ajudou a moldar o espaço do Largo de São Francisco de Paula onde está inserido. Existem diversos paralelos a serem feitos entre a representação arquitetônica e um livro em quadrinhos. Não são poucos os arquitetos que escrevem quadrinhos e carregam seus conhecimentos para as páginas ilustradas dos livros. Podemos citar Hugo Canuto, Daniel Torres e François Schuiten. O contrário também se aplica, quando arquitetos usam elementos da linguagem dos quadrinhos para representar suas intenções e projetos arquitetônicos. Podemos citar Jean Nouvel, Rem Koolhaas, Bjarke Ingels e Norman Foster como importantes nomes que trabalham dessa forma. Ao estudar as transformações do objeto de estudo, referência por ter sofrido diversas alterações ao longo de sua história, notou-se que os quadrinhos poderiam ser usados para representar tais transformações e transformar um conteúdo majoritariamente técnico e inacessível ao público geral (como normalmente é o estudo de patrimônio arquitetônico) em um produto capaz de despertar o interesse pelo tema nos visitantes e estudantes que frequentam o edifício.

**Palavras-chave:** Arquitetura; Patrimônio; Quadrinhos.

## UMA LEITURA SOBRE DEUS ESSA GOSTOSA E OS DESAFIOS DO EROTISMO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS ATUAIS.

RENATA SANTOS DA SILVA

Na história das HQs o erotismo e a sexualidade sempre estiveram presentes. Algumas vezes explicitados, outras vezes disfarçados, para o deleite do leitor mais sagaz. Contudo o erotismo nos quadrinhos focou suas atenções ao prazer e à imaginação do público masculino, principalmente nas décadas de 1950 a 1970, quando lindas personagens seminuas (como a italiana Valentina, de Guido Crepax, a brasileira Maria Erótica, de Claudio Seto, ou a francesa Barbarella, de Jean-Claude Forest) permitiam o cair de suas vestes em qualquer situação que gerasse o mínimo de excitação dos(as) seus(suas) amantes. Em contraponto, na década atual, a tentativa de erotizar o corpo de algumas personagens dos quadrinhos – como a Iron Heart, Riri Williams, da Marvel Comics – gerou críticas nas redes sociais, criando um policiamento sobre as personagens femininas nos quadrinhos. Infelizmente – entre a explicitação e a vigília – o prazer e a imaginação do universo feminino nos quadrinhos ainda são pautas ignoradas nas discussões da nona arte. A mulher que deseja, que escolhe e domina seus amantes e transgredir somente por transgredir ainda é rara nos quadrinhos ou é tratada como uma mulher maléfica. Não há reconhecimento tanto pelo público masculino, quanto pelo feminino que, por razões culturais ainda intrínsecas, deixa a desejar ao discutir e impor a sua própria sexualidade e seus desejos, como já fez há séculos o público masculino. Através desta comunicação, apresento algumas das exceções, focando na HQ Deus essa Gostosa, de Rafael Campos Rocha, que desenvolve uma personagem forte, hedonista e dominadora de seus amantes, ao mesmo tempo em que se permite ser dominada quando suas próprias fantasias exigem, criticando os valores ainda correntes na sociedade contemporânea. Esta comunicação convida o público acadêmico a pensar os desafios do erotismo nos quadrinhos de hoje, principalmente sobre a sexualidade das personagens femininas.

**Palavras-chave:** Erotismo; Deus essa Gostosa; Sexualidade feminina.

## CRÍTICAS AOS SUPER-HERÓIS E AOS ESTADOS UNIDOS EM MARSHAL LAW DE PAT MILLS E KEVIN O'NEILL (1987-1998)

RODRIGO APARECIDO DE ARAÚJO PEDROSO

Entre os anos de 1987 e 1998 os britânicos Pat Mills (escritor) e Kevin O'Neill (desenhista) criaram e publicaram nos Estados Unidos o personagem Marshal Law, um violento caçador de super-heróis. A maioria das tramas de Marshal Law se passam entre os anos de 2020-2022 numa versão distópica da cidade de San Francisco, que foi destruída por um grande terremoto e reconstruída com o nome de San Futuro. A cidade é habitada por diversos seres com superpoderes, a maioria deles é insana e violenta devido a atuação em uma guerra na América Latina conhecida como Zona, e que foi a primeira a usar supersoldados. Marshal Law é uma história em quadrinhos que visa desconstruir a dicotomia entre Bem e Mal e, também, os super-heróis americanos e o que eles representam. Um indicativo disso é o bordão que Law profere em quase todas as edições: “Eu sou um caçador de heróis. Eu caço heróis. Ainda não encontrei nenhum”. Outro indicativo disso é a fala de Pat Mills que afirma não pretendia criticar exatamente os super-heróis, mas sim construir uma narrativa que serviria como uma metáfora para criticar “os inúmeros ícones falsos na vida real que, por suas ações, corromperam a palavra “herói” e a tornaram quase sem sentido”. Do ponto de vista historiográfico, o presente texto parte da ideia de que as histórias em quadrinhos são meios de comunicação que permitem acesso, ao mesmo tempo, a ideias individuais (dos autores) e da sociedade e época na qual estão inseridos. Com base nisso, o objetivo deste trabalho é analisar algumas das críticas que os autores fizeram aos super-heróis, ao mercado de quadrinhos, e às ações bélicas dos EUA ao longo do século XX; e como isso dialoga com o contexto histórico e social do período no qual a obra se insere.

**Palavras-chave:** Marshal Law; Estados Unidos; Crítica aos super-heróis.



## **ENTRE OS QUADRINHOS E A CHARGE: A TRAJETÓRIA DA CARICATURA NA IMPRENSA PARAIBANA**

ROSILDO RAIMUNDO DE BRITO

Este trabalho apresenta um breve registro sobre o percurso traçado pela caricatura na imprensa paraibana durante o século XX. Trata-se de uma abordagem que busca, dentro da perspectiva histórica, apresentar um panorama acerca do desenvolvimento do humor gráfico no contexto da imprensa paraibana no século XX, destacando o trabalho dos principais caricaturistas paraibanos da época, os quais se dividiam entre a produção de charges e quadrinhos, os dois gêneros caricaturais mais comuns até os dias de hoje na imprensa. Neste sentido, a abordagem visa colaborar com os estudos sobre os quadrinhos de humor e a aproximação destes com esta outra categoria do humor gráfico que é a charge que tem na sátira, um elemento comum e fio condutor de suas narrativas. O trabalho se fundamenta na técnica de pesquisa de Análise Histórica que, segundo Vergueiro (2017), tem sido constantemente utilizada nos estudos dos quadrinhos, especialmente, para a descrição e análise de épocas pretéritas, discutindo tendências então predominantes e fatos marcantes do desenvolvimento do meio. O artigo tem como objetivo principal, contribuir para um maior alargamento dos trabalhos no campo da História em que a nona arte permanece sendo um objeto de estudo ainda pouco explorado pelos historiadores, como também pretende demonstrar este trabalho.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Caricatura; Imprensa paraibana.

## **UM RETRATO DO GOLPE DE ESTADO EM HONDURAS POR MEIO DA CHARGE DE CARLOS LATUFF**

ROZINALDO ANTONIO MIANI

Durante a segunda metade do século XX, a América Latina viveu períodos de grande tensão e turbulência política em razão de inúmeros golpes de Estado orquestrados na sua grande maioria por setores militares apoiados, dentre outros, pelos respectivos governos estadunidenses. Esse ciclo foi se esgotando e, na última década do século XX, o ambiente que predominava na região latino-americana era a da retomada da democracia. Porém, já no final da primeira década do século XXI, o espectro do golpismo voltou a rondar a América Latina após a consecução de um golpe de Estado em Honduras com a deposição do então presidente Manuel Zelaya em 28 de junho de 2009. Esse episódio - e demais golpes que se sucederam em outros países da região desde então -, que tem suscitado a necessidade de uma ampla reflexão em relação à atual forma de dominação imperialista na ordem da mundialização do capital, foi pauta importante do noticiário internacional dos veículos da imprensa popular alternativa e gerou uma significativa produção iconográfica, principalmente, de charges. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é analisar as charges produzidas por Carlos Latuff sobre o golpe de Estado em Honduras, por meio da análise do discurso chágico, e se trata de um desdobramento de projeto de pesquisa que analisa a produção chágica de Latuff durante a década 2000. Marcadas por uma denúncia à violação da democracia naquele país, bem como por uma crítica à postura parcial da mídia brasileira em defesa dos interesses dos golpistas, as charges de Carlos Latuff sobre o episódio ilustraram com contundência a aliança perversa entre o Congresso, o Judiciário e o Exército hondurenho na consecução do golpe de Estado.

**Palavras-chave:** Golpe de Estado em Honduras; Charge; Carlos Latuff.

# COMPREENDENDO O LEITOR DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DA MARVEL E DA DC COMICS, SOB O ENFOQUE DA ETNOMETODOLOGIA

RUBEM BORGES TEIXEIRA RAMOS

Este artigo é o resultado de uma pesquisa que teve por objetivo apresentar a etnometodologia como uma teoria que pode ser empregada para se compreender o processo de obtenção de informações e conhecimento advindo da leitura, com especial destaque para as histórias em quadrinhos de super-heróis da Marvel e da DC Comics, bem como a posterior aplicação desse conhecimento combinado entre as informações lidas com outros conhecimentos previamente incorporados pelos leitores. Com base nos cinco conceitos chave desenvolvidos por Harold Garfinkel (ações práticas ou realização, indexalidade ou indicialidade, reflexividade, noção de membro e relatabilidade), a Etnometodologia oferece uma perspectiva voltada para a compreensão do modo como as pessoas demonstram consciência sobre as ações e os eventos do mundo cotidiano. Foram entrevistados leitores das editoras acima mencionadas, nos EUA e no Brasil, entre 2015 and 2016. A pesquisa tinha por objetivo compreender esses leitores como indivíduos capazes de empregar o raciocínio prático para melhor compreender os fatos e acontecimentos que os cercam, demonstrando maior sintonia para com a sociedade em que estão inseridos. Torna-se interessante observar e aprender com suas experiências de leitura, inclusive pelo número reduzido de pesquisas que se destinam a entender a figura do leitor, em especial o de histórias em quadrinhos. A análise das entrevistas conduzidas contribui para a melhor compreensão quanto a obtenção do conhecimento como sendo parte de um processo estabelecido pela leitura dos quadrinhos, e o uso desse conhecimento em um ou mais aspectos de sua própria vida.

**Palavras-chave:** Leitura; Leitores de histórias em quadrinhos; Etnometodologia.

# UMA ANÁLISE DA PRODUÇÃO ICONOGRÁFICA SINDICAL SOBRE O PAPEL E A IMPORTÂNCIA DO SINDICATO

SUELLEN DO CARMO  
ROZINALDO MIANI

Desde o estabelecimento da legislação a respeito da implantação e organização da estrutura sindical brasileira, durante o governo Getúlio Vargas, os sindicatos enfrentaram o desafio de se aproximar de suas bases, afim de convencer os trabalhadores a se filiarem e a seguirem as diretrizes defendidas por suas respectivas entidades representativas. Uma das principais estratégias para realizar este convencimento foi a utilização do humor gráfico como estratégia comunicativa, por meio da produção de cartilhas e boletins informativos fartamente ilustrados por charges, bem como pela elaboração de pequenas histórias em quadrinhos retratando a importância dos sindicatos para os processos organizativos da classe trabalhadora e mostrando a necessidade de os trabalhadores se sindicalizarem. Os referidos materiais comunicativos traziam ilustrações de situações do cotidiano dos trabalhadores, e além de abordarem os temas de forma lúdica e bem-humorada, tinham o objetivo de explorar ao máximo o potencial persuasivo do humor gráfico, ao tratar de questões como as condições econômicas, políticas e sociais dos trabalhadores no contexto das relações de produção e de exploração próprias do mundo do trabalho capitalista. Nesse sentido, o objetivo deste artigo é analisar a produção iconográfica produzida pelo movimento sindical, principalmente charges e histórias em quadrinhos - que tinham como propósito mostrar o papel e a importância dos sindicatos - verificando as principais estratégias discursivas utilizadas na sua elaboração.

**Palavras-chave:** Sindicato; Charges; História em quadrinhos.

# IDENTIDADES E NEGRITUDE EM “ANGOLA JANGA: UMA HISTÓRIA DE PALMARES” DE MARCELO D'SALETE

THAÍS FERNANDA RODRIGUES DA LUZ TEIXEIRA

Pretende-se, com este trabalho, a partir do texto em quadrinhos “Angola Janga: uma história de Palmares” de Marcelo D'Salete (2017), examinar a construção identitária do personagem Zumbi, considerado um dos principais líderes de Palmares. Dessa forma, a análise está alicerçada na conexão entre a linguagem dos quadrinhos (recursos característicos) (CAGNIN, 2014; RAMOS, 2010) e a construção dos sentidos a partir do texto em quadrinhos citado. No decorrer da narrativa, aos olhos do leitor, as últimas décadas do maior mocambo da história do Brasil são delineadas não apenas como figuração, mas também considerando a obra como dinâmica de uma humanização histórica que promove a reapropriação de espaços existenciais próprios (BERND, 1988). Para os teóricos, a negritude é a tomada de consciência que propiciou o nascimento de um discurso negro que se converteu no lugar por excelência da manifestação do “eu-que-se-quer-negro” (BERND, 1988). Nesse viés, segundo Munanga (1988), na história, o sujeito encontra a possibilidade de reconhecer a sua nacionalidade e tirar dela o benefício moral para reconquistar o seu lugar no mundo moderno. Nas suas origens, ele encontra meios para nomear e legitimar as suas identidades nos territórios culturais (HALL, 1996; 2003) que ocupa. Assim, Fanon (2008) destaca que, diante do branco, o negro tem um passado a valorizar e uma revanche a encaminhar. Essas e outras considerações são fruto de uma análise qualitativa de cunho interpretativista, que evidencia outro olhar sobre Zumbi e o maior quilombo brasileiro à luz da aproximação entre História do Brasil e ficção alicerçada na linguagem dos quadrinhos.

**Palavras-chave:** Texto em quadrinhos; Identidades; Negritude.

# A NOÇÃO DE PROGRESSO RELATIVIZADA NAS TIRAS CÔMICAS DE ALCEU CHICHÔRRO

THAIS MANNALA

Este trabalho tem como objetivo refletir sobre uma das percepções de tecnologia nas tiras e charges do jornalista Alceu Chichôrro (1896-1977), a dizer, o lado negativo que os novos artefatos poderiam proporcionar. Para as análises, foram selecionadas uma tira cômica e uma charge, ambas veiculadas no periódico O Dia, para exemplificar como o jornalista passou a relativizar a noção positivista e determinista sobre a tecnologia: a primeira sobre a interpretação sobre o uso do telefone (1937) e a segunda sobre o uso do avião como possibilidade de locomoção pelo globo (1939). As análises das tiras foram norteadas pelo olhar dos estudos culturais e da tecnologia. Para pensar a linguagem das charges e dos quadrinhos foram utilizados os autores Luciano Magno e Paulo Ramos. Observa-se de que maneira Alceu Chichôrro processou e dialogou com as alterações do meio utilizando-se de artefatos da cultura material e das experiências urbanas como base para crítica. Ainda, contemporâneo a um período de grandes tensões políticas, Alceu passou a retratar a tecnologia como não-neutra e racional, questionando o projeto social corrente do início do século XX, movimento que estava empenhado em explicar a realidade e o conhecimento como universais e totalizantes. Desta forma, o estudo da construção de narrativas visuais e textuais do humor de Chichôrro ajuda a compreender as influências e as contaminações entre a linguagem das tiras e das charges nas experimentações cotidianas.

**Palavras-chave:** Tecnologia; Alceu Chichôrro; Tiras.

# CRÍTICAS AO SIONISMO OU ANTISSEMITISMO? NARRATIVAS E IMAGINÁRIOS SOBRE A PALESTINA E ISRAEL EM REPORTAGENS, MEMÓRIAS E AUTOBIOGRAFIAS EM QUADRINHOS

VINÍCIUS PEDREIRA BARBOSA DA SILVA

Este artigo busca analisar de que forma narrativas acerca da Palestina e de Israel são construídas a partir de cinco produções em quadrinhos de não-ficção sobre o conflito israelo-palestino, desmitificando imaginários nas diferentes abordagens acerca desta questão geopolítica, assim como apontando diferenças entre antissemitismo e antissionismo. Portanto, como objetivo geral buscamos compreender de que modo produções contemporâneas em quadrinhos sobre a temática narram e representam a questão Palestina e o Estado de Israel, com as contradições cotidianas inerentes para os personagens, tanto para judeus quanto para palestinos. E, ao entendermos os quadrinhos como objeto de estudo cada vez mais consolidado no campo da Comunicação, nossos objetivos específicos são: entender se há e como aparecem discursos antissemitas e/ou críticas ao sionismo nas obras; e identificar as possíveis convergências ou divergências na produção das diferentes visões sobre a significação do conflito e de Israel/Palestina. Para o corpus de análise, serão selecionados trechos de cinco obras: Palestina (2011) e Notas sobre Gaza (2010), de Joe Sacco; Crônicas de Jerusalém (2013), realizado por Guy Deslile; Not the Israel my parents promised me (2014), produzido por Harvey Pekar e JT Waldman; e How to understand Israel in 60 days or less (2011), de Sarah Glidden;. Dentre estes autores, é interessante pontuar, Pekar e Glidden são judeus estadunidenses, enquanto Sacco é maltês naturalizado norte-americano e Deslile é canadense; fatos que pretendemos verificar se podem influenciar na abordagem do tema de alguma maneira. De forma geral, as principais diferenças entre as publicações estão nas formas narrativas de cada uma e na estética de apresentação das histórias – transitando entre jornalismo, memórias e autobiografias (com forte aproximação aos relatos de viagens). Para a análise, nos basearemos nos preceitos teórico-metodológicos da Análise Crítica da Narrativa (MOTTA, 2013) em combinação com o Sistema dos Quadrinhos (GROENSTEEN, 2015).

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Israel-Palestina; Narrativas.

## QUADROS DA MEMÓRIA EM CONFLITO: PRODUÇÃO E CONTEÚDOS DE QUADRINHOS BRASILEIROS SOBRE CONFLITOS SOCIOPOLÍTICOS

VITOR BLOTTA  
BRUNO CAMPOS CONRADO

Este trabalho apresenta os objetivos, revisão de literatura, proposta metodológica e primeiros levantamentos de uma pesquisa quantitativa e qualitativa sobre quadrinhos relacionados a conflitos sóciopolíticos produzidos no Brasil a partir de 2013. A proposta da pesquisa é mapear a produção do gênero por editoras estabelecidas e independentes após os protestos de junho de 2013, quando aumentam as tensões políticas no país, até o final das eleições em 2018, e fazer análise de conteúdo de uma seleção das obras mapeadas. Essa seleção e análise serão feitas a partir de revisão de literatura sobre produção de quadrinhos, transgressão nos quadrinhos, autonomia da linguagem quadrinhística em relação aos campos da história e da política, e das relações entre memória histórica, conflitos e quadrinhos. Dado que a literatura atual sobre quadrinhos se divide basicamente em estudos quantitativos sobre produção e mercado editorial, e estudos semióticos, a pesquisa procura fazer uma ponte entre o universo da produção e análise de conteúdos diante das interfaces dos quadrinhos com outros campos culturais. O objetivo é traçar um panorama da produção do gênero, suas características principais, suas tensões com outros campos e linguagens, além de suas contribuições para a formação da memória histórica a respeito dos conflitos sociais que marcaram o país, no presente e no passado.

**Palavras-chave:** Quadrinhos sobre conflitos; Memória histórica e quadrinhos; Autonomia dos quadrinhos.

# **QUADRINHOS, LINGUAGEM E GÊNEROS**

## A ESTRUTURA POTENCIAL DOS GÊNEROS DE TIRAS: DISTINÇÕES E CARACTERÍSTICAS

ALEX CALDAS SIMÕES

Acreditamos que entender as especificidades dos gêneros discursivos por meio de sua configuração parece ser uma condição sine qua non para sua futura instrumentalização desse objeto no ensino de língua portuguesa. A tarefa não é simples, haja vista que há gêneros discursivos particulares que merecem, por parte dos investigadores, a criação de marcos teóricos específicos de análise. Esse é o caso de muitos gêneros multimodais, e, em especial, o caso dos Quadrinhos e da família de tiras. Pautados nessa inquietação de pesquisa, em nossa exposição, produto de nossa tese de doutorado, apresentamos a configuração dos gêneros de tiras, cômica, autobiográfica, livre, cômicas-seriada, de aventura e de homenagem. Após a análise de 120 textos (20 para cada gênero), que levou em consideração a realização de elementos obrigatórios, opcionais e iterativos da Estrutura Potencial de cada Gênero (EPG), e a frequência de realização da linguagem dos quadrinhos em cada conjunto de textos, chegamos à conclusão de que existem seis gêneros de tiras e não apenas quatro como conhecíamos – tira cômica, a cômica-seriada, de aventura e livre (RAMOS, 2011; 2014; 2017). A tira autobiográfica surge como um gênero próprio e com características particulares, bem como a tira de homenagem. Tal conclusão foi alcançada ao se analisar minuciosamente a estrutura macro do gênero, obtida por meio da análise da EPG; e micro, obtida por meio da frequência de realização da linguagem dos quadrinhos em cada texto, quantidade e tipos de balão, legenda, transição de quadros, ângulos de visão, entre outros. Por fim salientamos a necessidade de novos estudos de configuração a fim de identificar e caracterizar novos gêneros dos quadrinhos.

**Palavras-chave:** Estrutura Potencial do Gênero; Gêneros textuais; Tiras.

## NÃO HÁ ODISSÉIAS OU CRISES NO UNIVERSO EXPANDIDO DE STAR WARS

ALEXANDRE HONORIO DA SILVA

O artigo faz uma análise da emergência de um discurso de expansão canônica da saga “Star Wars” e defende que a opção da Lucasfilm/Disney por ignorar todo o chamado \*Universo Expandido\* da saga busca o restabelecimento de um controle narrativo até então volátil. Aponta ainda uma incoerência quando a própria Lucasfilm/Disney sugere que o UE agora integra uma realidade paralela aquela de Star Wars: um universo paralelo onde personagens são pinçados e descartados aleatoriamente, sem qualquer marca canônica. Para tanto, o autor procura analisar este tal “novo” universo paralelo ao cânone de Star Wars a partir das experiências conduzidas pelas editoras DC e Marvel Comics e os diferentes universos paralelos concebidos por estas e de como o entrelaçamento desses desempenha um papel significativo na oxigenação do panteão de personagens de ambas as editoras. Porém, cogita que o UE não se insere enquanto tal, visto que, como entre as diferentes realidades paralelas dos universos da DC e Marvel, aquele pretendido para Star Wars é estéril em grandes eventos como as odisséias e crises das editoras. O artigo sugere que, para a Lucasfilm/Disney, de modo distinto àquele reservado pela DC e Marvel Comics para seus personagens, o UE terminou transformado, de uma grande experiência transmídia, em um limbo de personagens banidos: uma Zona Fantasmas de Star Wars.

**Palavras-chave:** Transmídia; Controle Narrativo; Universo Expandido de Star Wars.

# A VIDA NÃO DESENHADA DE JONAS: UMA ANÁLISE DOS HIATOS NOS QUADRINHOS DE MAGNO COSTA

AMANDA RIBEIRO MARQUES

Os quadrinhos são uma narrativa sequencial que recorta e fragmenta o tempo e o espaço em quadros, de acordo com McCloud (2005). A área em branco que ocorre entre esses quadros, no entanto, é o recurso que o autor afirma ser responsável pela magia e o mistério das histórias: a sarjeta. Considerando esse espaço como elemento de pausa e exceção, Eco (1993) chama-o de hiato, termo que será usado por este trabalho. Além de oferecer um respiro entre as molduras dos quadros, o hiato é também um importante recurso narrativo, uma elipse na história que cabe ao leitor apreender e completar para a plena compreensão do que o autor quer dizer. Esta descrição vai ao encontro do conceito de inferência trabalhado por Marcuschi (2008, 2011). Definida como uma série de hipóteses coesivas usadas para processar o texto, a inferência seria o conjunto de regras ou estratégias embutidas no processo de leitura e compreensão. As relações inferenciais podem ser variadas, a depender do contexto e do momento da história: podem simbolizar passagens de tempo curtas ou longas, mudanças de espaço e até alternâncias entre realidade e sonho. Usando esse conceito e as definições de sarjeta ou hiato trabalhadas por autores como McCloud (2005), Groensteen (2007) e Tornes (2013), este trabalho tem como proposta analisar quais seriam as inferências feitas — ou seja, o que fica sugerido nos hiatos e que é função do leitor completar — no corte de um quadro para o outro no álbum brasileiro “A Vida de Jonas”, de Magno Costa.

**Palavras-chave:** Linguagem dos quadrinhos; Hiato; Inferência.

## A TIRA E SUA MULTIMODALIDADE: REFLETINDO SOBRE UMA PROPOSTA DIDÁTICA DE LEITURA E COMPREENSÃO

ANA CAROLINA BARBOSA GUIMARÃES  
CAMILA DA CONCEIÇÃO CUNHA MAMEDE  
LORANE GUIMARÃES CARVALHO

O artigo mostra a importância de se trabalhar com a tira para a promoção do desenvolvimento da compreensão leitora do aluno. Através de uma proposta de sequência didática aplicada em turmas de 7º e de 8º anos, em diferentes escolas da rede municipal e estadual do Rio de Janeiro, analisamos alunos de contextos variados. Com a intenção de fundamentar o nosso estudo, utilizamos como embasamento teórico as contribuições da Linguística Textual e também exploramos o conceito de multimodalidade presente nas tiras. Seguindo essa linha, em se tratando do advento da tecnologia, acreditamos que a interação desses alunos com a multimodalidade virtual, e conseqüentemente com os gêneros digitais, o domínio do entendimento e da compreensão dos mesmos possam ser facilitados pela interpretação de tiras em sala de aula. Sendo a escola o local de formação do saber formal, o aluno entra em contato com os diferentes gêneros e tipos textuais, e não cabe somente ao professor de português essa tarefa, principalmente em se tratando de gêneros multimodais, os chamados textos construídos de multissistemas, segundo Marcuschi (2008), como tabelas, infográficos, mapas, etc., que podem aparecer em qualquer conteúdo de qualquer disciplina estudada. Entretanto, observa-se uma grande dificuldade por parte do corpo discente em desenvolver a leitura e a interpretação adequada de textos multimodais, e, em conseqüência disso, entendemos que a (má) leitura influencia toda a vida escolar do aluno. Concluímos que o trabalho com a multimodalidade, em especial com tiras, deve ser continuado e ampliado em sala de aula em todas as disciplinas, num esforço conjunto e interdisciplinar para que o aluno alcance os mais altos níveis de interpretação possíveis e desenvolva a sua autonomia nas mais variadas práticas sociais da linguagem.

**Palavras-chave:** Leitura e compreensão; Tira; Multimodalidade.

## **A RETÓRICA DOS FRADINHOS, DE HENFIL: ETHOS NOS QUADRINHOS DE HUMOR**

ANA CRISTINA CARMELINO

Ao enunciar, o orador expõe sua opinião, revela valores e crenças, tentando não só influenciar as pessoas, mas também estabelecer acordo com elas. É na enunciação, portanto, que se processam as estratégias argumentativas. Considerando-se que, no sistema argumentativo de qualquer discurso, o ethos ocupa um lugar de destaque, esta comunicação tem como objetivo principal mostrar como os Fradinhos (Baixim e Cumprido), personagens do quadrinho humorístico brasileiro, criados pelo desenhista Henfil, revelam-se no discurso humorístico. Mais ainda, quais são as disposições que tornam a dupla de frades persuasivamente engraçada. Para isso, buscamos estabelecer relação entre ethos e quadrinhos de humor. O corpus de análise tomado como objeto de estudo são as produções gráficas que constam do primeiro número da reedição da revista Fradim (2013, edição histórica). O referencial teórico que fundamenta as análises sobre ethos empreendidas advém especialmente da Retórica e da Nova Retórica, a partir de pressupostos formulados por Aristóteles (2015), Perelman e Olbrechts-Tyteca (1996), Reboul (2004) e Meyer (2007). No que tange à relação entre humor e ethos, tomamos como base os estudos de Aragão (2010-2011), Aristóteles (1991), Mendes (2008), Frye (2013) e Sodrê e Paiva (2002). O exame das narrativas gráficas permitiu verificar que a dupla de frades não constrói apenas uma imagem de si, mas que é possível considerar um ethos mais geral, capaz de compreender a maior parte das condutas de Baixim e Cumprido.

**Palavras-chave:** Ethos; Humor; Fradinhos.

## **JULGUE UMA OBRA PELA CAPA: UMA ANÁLISE DAS CAPAS E CONTRACAPAS DO MANGÁ ORANGE**

ANA RAQUEL ROMEU AGUIAR

Este artigo procura analisar as capas do mangá Orange, de Ichigo Takano. Será utilizada a metodologia análise semiótica. No primeiro momento, será feita uma análise breve de mangás, com Luyten, e adentra mais especificamente no gênero do mangá estudado, o shoujo, com leituras de Silva. A partir de então, será feito o estudo das cinco capas lançadas até então no Brasil, com o estudo de autores mais específicos do mundo dos quadrinhos, como Cagnin. O objetivo é mostrar que cada capa conta uma história. As questões principais são descobrir o que cada uma quer transmitir, como elas relacionam entre si, se elas contam uma narrativa linear além da história principal, que são os próprios quadrinhos. O ponto mais importante, porém, é mostrar se essa narrativa das capas, caso existente, se relaciona com a história principal. Elas, indiretamente, nos dão algum spoiler? Elas são um complemento da história principal? Elas não possuem relação nenhuma? Por fim, serão mostradas algumas capas de mangás do gênero shoujo e se destacará se há alguma diferença entre elas e a capa do Orange. Caso sim, quais seriam essas diferenças? Como a obra é proveniente do Japão, serão considerados elementos da cultura oriental, que podem ser presentes no Ocidente ou não.

**Palavras-chave:** Capas; Mangá; Semiótica.



# **O LIMITE ESTÁ NA PÁGINA: UMA ANÁLISE DA METANARRATIVA DE UNFLATTENING**

ANDRÉ FAGUNDES PASE  
BRUNA MARCON GOSS  
MARIANA GOMES DA FONTOURA

A progressão tecnológica permitiu novas técnicas de impressão e valorização do conteúdo impresso, permitindo aos quadrinhos experimentar possibilidades tanto sofisticadas e simples para apresentar conteúdo para o leitor. Porém as possibilidades de publicação advindas da Internet e a exibição de conteúdo nas telas de alta definição dos tablets expandiu a linguagem ao passo que também provocou discussões sobre seu desenvolvimento futuro. Diante desse cenário, Desaplanar (Sousanis, 2015) apresenta uma nova forma de expressar ideias e valorizar o livro como um veículo propagador de ideias. A força que impulsiona isso é uma metanarrativa gráfica que quebra convenções em nome de uma liberdade de interpretação da página, reorganizando a relação entre o texto e a imagem. A página torna-se um grande quadro que não mais é lido em uma ordem determinada, mas contemplada. As sarjetas entre os quadrinhos desaparecem e o olhar não possui mais um sentido único, mas movimentos diversos de aproximação e afastamento, como ao contemplar uma pintura impressionista. A obra reforça o potencial expressivo das HQs, borrando as fronteiras entre as narrativas gráficas e a expressão visual. A ruptura de paradigmas estilísticos e convenções na criação da obra estabelecem um regime de leitura e de estética diferenciado e dinâmico, ainda que o suporte seja uma mídia estática. Desaplanar expande o quadrinho para o limite da página e, assim, se justifica como um livro. A obra, portanto, não teria sentido no computador, porque o livro é a sua página. Assim, através do estudo de caso (Yin, 2001) o artigo pretende analisar/compreender os movimentos da obra. Este suporte metodológico permite compreender Desaplanar dentro das suas propriedades, em sintonia com conceitos de McCloud (1994) e Eisner (2008).

**Palavras-chave:** Desaplanar; Página; Livro.

## **O SANDUÍCHE DE QUADRINHOS E AS SETAS-VETORES: ANÁLISE ESTRUTURAL E COMPARATIVA DAS PÁGINAS PRODUZIDAS POR ALGUNS QUADRINISTAS BAIANOS**

ANDRÉ LUIZ SOUZA DA SILVA (BETONNASI)

Os quadrinhos baianos a partir dos anos 90 tiveram um momento cultural favorável para artistas até então ascendentes, tais como: Flávio Luiz, Marlon Tenório. Estes artistas ganharam boa visibilidade midiática através de jornais de grande circulação e revistas em quadrinhos, tais como a Tudo com Farinha da Universidade do Estado da Bahia - UNEB. Além desses meios de comunicação, tiveram fôlego para produzir as suas próprias publicações e obtiveram também prêmios em salões e concursos nacionais e internacionais. Com este cenário e dadas as poucas informações disponíveis sobre estes quadrinistas baianos numa dimensão nacional, esta pesquisa tenta entender como estes artistas realizaram e ainda realizam as suas histórias em quadrinhos através da estruturação das páginas para a produção de um sentido narrativo ao modo pensado pelos pesquisadores Pierre Fresnault-Deruelle (1976), Antonio Luiz Cagnin (2014), Thierry Groensteen (1999, 2015) e Daniele Barbieri (2017). A partir de uma amostragem das histórias em quadrinhos de Flávio Luiz e do Marlon Tenório busca-se mapear algumas destas características que os ajudaram na caracterização de um estilo próprio das suas respectivas produções artísticas. Portanto, parte-se do pressuposto que este modo de estruturar as páginas compõe uma marca autoral, tais como são também as predileções temáticas e as caracterizações peculiares dos desenhos destes autores.

**Palavras-chave:** Linguagem; Análise Estrutural e Comparativa; Quadrinhos Baianos.

# AS TIRAS CÔMICAS DE GARFIELD E OS ADVÉRBIOS

ANGELA DE LOURDES CAPELLESSO CALZAVARA

O objetivo principal, neste trabalho, é mostrar o uso dos advérbios de intensidade (bastante, bem, muito, pouco, tanto, demais, mais, menos, quanto, tão.) nas tiras cômicas de “Garfield”, personagem criado por Jim Davis (2012), volumes 1, 2, 3, 4 e 5 (Editora L&PM). Os advérbios, na visão prescritiva (CUNHA; CINTRA, 2013), formam uma classe gramatical invariável, que, sintaticamente, funcionam como um termo acessório: o adjunto adverbial. Porém, sob a perspectiva pragmático-semântica (NEVES, 2011), os advérbios contribuem para a construção de sentidos no texto, nesse caso, as tiras cômicas citadas. Quanto à natureza, eles podem ser: a) modificadores, na maioria das vezes relacionados com as características ou qualidades de um objeto ou ser; b) ou não modificadores, os quais influenciam as ações realizadas por um sujeito ou tudo aquilo expresso na oração. Metodologicamente, foi feita uma quantificação dos advérbios de intensidade: mais (73), muito (30), tão (26), demais (24), menos (12), pouco (9), bem (7), tanto (6), quanto (5) e bastante (5), totalizando 197 ocorrências. Observou-se, a partir de uma análise qualitativa, que tais advérbios são utilizados quando se dá a impressão de que John e Garfield interagem verbalmente. Na verdade, ocorre a personificação de Garfield na perspectiva do leitor (BORGES, 2017). Entretanto, no desdobramento narrativo, John e Garfield não conversam entre si, como se observa na presença do balão-pensamento. A personificação efetiva-se por causa do acesso do leitor aos pensamentos do gato. As características desse gato preguiçoso intensificam-se na ordem morfosintática, favorecendo a produção dos sentidos, ora atuando diretamente no desfecho (efeito cômico), ora indiretamente na construção da expectativa. As principais bases teóricas utilizadas foram: Ramos (2010; 2011; 2017), para a linguagem dos quadrinhos e caracterização da tira cômica; Cunha e Cintra (2013), Neves (2011) e Perini (2010), para o funcionamento do advérbio.

**Palavras-chave:** Tiras cômicas; Advérbios de intensidade; Sentidos.

# UMA NOVA LINHA NO MULTIVERSO: A TRANSCRIÇÃO DO UNIVERSO MARVEL DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA

ANTONIO DAVI DELFINO FERREIRA

Os Filmes de Quadrinhos [Comic Book Movies] dominam as produções do cinema comercial contemporâneo. Entre eles, os filmes de super-heróis apresentam uma noção particular de adaptação, na qual não existe um texto-fonte muito bem delimitado, mas anos de publicações que fornecem as bases sobre as quais as histórias de super-heróis são transcritas dos quadrinhos para o cinema. Nesse artigo, analisaremos como isso acontece a partir do caso do Universo Cinematográfico Marvel, complexo empreendimento desenvolvido pela Marvel Studios a partir de 2008 que reproduz no cinema uma das principais características dos quadrinhos de super-heróis: o universo compartilhado. Inseridas em uma nova lógica de consumo e produção de narrativas midiáticas, as produções do UCM se valem de um contexto em que se difundem as franquias transmidiáticas para executar um projeto grandioso que conecta diferentes filmes, séries de TV e HQs em um mesmo universo narrativo. Por outro lado, nas comunidades de conhecimento formadas pelo público que acompanha cada passo dessas produções por meio da internet, se manifesta um paradoxo: a expectativa de que se mantenha certa fidelidade aos quadrinhos esbarrando na própria dinâmica narrativa das HQs de super-heróis, que periodicamente ganham inúmeras versões diferentes no meio impresso. A discussão que propomos parte desse problema para investigar como a transcrição parece inerente às histórias de super-heróis, experimentando um grau mais evidente na sua tradução para o cinema, mas já presente nas HQs, sobretudo no estabelecimento de universos alternativos. Para fundamentar tais argumentos, trabalharemos o conceito de transcrição proposto Haroldo de Campos (2010) e as discussões sobre tradução intersemiótica, adaptação e fidelidade em Julio Plaza (2003), Linda Hutcheon (2013) e Robert Stam (2006), bem como a inserção desses fenômenos no contexto da cultura da convergência a partir de Henry Jenkins (2009) e Lucia Santaella (2014).

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Cinema; Transcrição.

## **GÊNEROS TEXTUAIS E COGNIÇÃO NOS QUADRINHOS: SEMELHANÇA DE FAMÍLIA E ICONICIDADE**

ATTILA PIOVESAN

Levando em conta que as histórias em quadrinhos possuem aspectos sociais, semióticos, materiais, produtivos e discursivos, Neil Cohn considera que podemos compreendê-las a partir dos seguintes critérios: como objeto físico (ou digital, pode-se acrescentar); como subcultura; como indústria; como conjunto de gêneros. Cohn exclui propositalmente a posição de que quadrinhos constituem uma linguagem específica, defendendo que quadrinhos são elaborados em linguagem visual da mesma maneira que se criam romances literários em português, inglês, francês ou qualquer outra linguagem verbal. Desta forma, é possível sustentar que qualquer definição sobre a constituição do objeto “quadrinhos” está fadada a depender de fatores exclusivamente sociais e contextuais, permitindo, em uma formulação radical, afirmar que quadrinhos são aquilo que uma comunidade interpretativa define como quadrinhos. Entretanto, as histórias em quadrinhos utilizam uma miríade de formas sógnicas, gerando certas implicações que podem ser exploradas em relação a esta formulação radical e conduzindo para além da tautologia aparente nela sugerida. Assim, a partir do conceito de iconicidade de Charles S. Peirce e semelhança de família de Wittgenstein, propõe-se uma forma diferente de entender a constituição dos quadrinhos a partir do aspecto semiótico e suas interpenetrações com a problemática dos gêneros literários, textuais e discursivos e nossos processos cognitivos.

**Palavras-chave:** Semelhança de família; Iconicidade; Gêneros.

## **AS TENSÕES OPERACIONAIS NO LETREIRAMENTO DE TRADUÇÃO DE QUADRINHOS**

ÉRICO GONÇALVES DE ASSIS

O letreiramento é etapa intrínseca a toda tradução de histórias em quadrinhos nas quais se localize código linguístico – é também, como já se defendeu em outros trabalhos (ASSIS, 2015; 2018), tradução em si. Antes da tradução, na produção de uma HQ, o letreiramento instaura tensões em cada página a partir de seu duplo estatuto como algo a ser lido e algo a ser visto: imagem versus linguagem; tabular versus linear; invisível versus visível; estatismo versus tempo; escrito versus ouvido; grafiação versus mostração. Quando o quadrinho passa por um processo de tradução, o ponto de partida do letreiramento é interpretar estas tensões e corresponder a elas no quadrinho traduzido. Decompondo este processo de interpretação no letreiramento de tradução, pode-se dizer que o letreirista trabalha com seis tensões operacionais: morfologia, espaçotopia, indicação de autoria, caracterização, a letra pictórica e expectativas de contratante ou público-alvo. Identificar estas tensões visa dinamizar a visão sobre o letreiramento, ressaltando sua função criativa e autoral no processo de produção de HQs, e ao mesmo tempo sobre o letreiramento de tradução, ressaltando seu status também como tradução. O trabalho representa parte da pesquisa de doutorado, já finalizada, sobre o letreiramento de tradução de histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos; Letreiramento; Tradução.

## O FAZEDOR DE RELÓGIOS: SISTEMAS DA TEMPORALIDADE NARRATIVA EM WATCHMEN

BENJAMIM PICADO  
JOÃO SENNA TEIXEIRA

Nesse texto, pretendemos explorar um aspecto da obra *Watchmen*, novela gráfica de Alan Moore e Dave Gibbons, consideravelmente pouco abordado no campo de estudos sobre quadrinhos - a não ser em certos segmentos dos estudos literários e das teorias narratológicas: trata-se do fato de que a obra em questão explora com abundância uma considerável variedade de sistemas da temporalidade narrativa, aspecto particularmente importante para as teorias do discurso narrativo, especialmente em se considerando as modalidades extra-literárias de seus regimes de significação. Assim sendo, pretendemos avaliar as estratégias mobilizadas por Moore e Gibbons nessa obra seminal da complexidade quadrinística, de modo a poder extrair a questão dos regimes temporais mobilizados em *Watchmen*, a partir da consideração dessas diversas materialidades de sua atualização (gráfica, pictórica e verbal). Um aspecto central de nossa exploração emprega a descrição e o exame desses materiais, sobretudo para deles extrair um sistema da temporalidade narrativa dessa obra: partindo de um exame centrado no capítulo 4 de *Watchmen* ("Watchmaker"), pretendemos avaliar o modo como a escolha da perspectiva enunciativa do personagem Dr. Manhattan acaba por orientar a evolução temporal do episódio a partir de uma matriz "não natural" da narratividade, num exercício radicalizado da "ordem" temporal do discurso narrativo (com saltos para trás e adiante), além de uma considerável elasticidade no plano da "frequência" e da "duração" dos segmentos do episódio, resultando numa unidade complexa conferida pelas capacidades da plasticidade mental do narrador do capítulo. No plano gráfico desse segmento, intentamos avaliar os modos como a matriz da construção da paginação da obra são trabalhadas em favor desses exercícios complexos sobre a organização temporal da coerência e da unidade temática do capítulo, especialmente no tocante aos jogos de redundância à distância dos conteúdos pictóricos de cada imagem - traço peculiar do trabalho de Gibbons em *Watchmen*.

**Palavras-chave:** Tempo narrativo; Quadrinhos; *Watchmen*.

## NOTA SOBRE QUADRINHOS, JORNALISMO E ETNOGRAFIA: PROPOSTAS PARA UM FORMATO HÍBRIDO

BIANCA MORETTO RIBEIRO

O surgimento e proliferação de quadrinhos documentais e biográficos nas décadas de 1970 e 1980 deu origem a um subgênero posteriormente denominado de jornalismo em quadrinhos. Mais do que a transposição de um texto informativo para um formato de imagens sequenciais, a confluência destes dois gêneros textuais possibilitou o surgimento de um formato híbrido que extrapola as definições e possibilidades de cada um. A análise de alguns exemplos de jornalismo em quadrinhos permite perceber, ainda, certas características – como presença marcada do autor, extenso trabalho de campo, retrato de uma determinada população – típicas de outra disciplina: a etnografia. Embora nem todos os trabalhos apresentem estas características, elas são recorrentes, e são nestes exemplos que o presente artigo se focará, propondo um hibridismo triplo, que congregue jornalismo, quadrinhos e etnografia. Para além de apontar esta confluência em trabalhos já existentes, a proposta deste trabalho é levantar algumas questões acerca das possibilidades e limitações que este novo hibridismo pode trazer para trabalhos futuros. Após um breve resgate histórico do surgimento dos quadrinhos documentais que deram origem às primeiras experiências de jornalismo em quadrinhos, serão destacadas algumas características do método etnográfico em quadrinhos jornalísticos, ao mesmo tempo em que serão apontadas algumas possíveis contribuições da etnografia para o formato híbrido proposto. Em seguida, será realizado um resgate de alguns argumentos acerca da utilização da imagem na etnografia que servirá como base para se discutir as potencialidades e limitações da visualidade no formato proposto. No tópico seguinte o foco será novamente nas contribuições da etnografia e do jornalismo, não mais através de exemplos preexistentes, mas de um exercício de especulação acerca do novo formato proposto. Por fim, serão apontadas algumas limitações impostas por esta nova proposta.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Jornalismo; Etnografia.

# A PRESENÇA DA PERSONIFICAÇÃO NAS TIRAS CÔMICAS: GARFIELD E AS COBRAS

BIANCA REINERI ALVES  
RAYANE IMAKAMI MOREIRA  
MARIA ISABEL BORGES

Objetivamos relacionar a personificação com a caracterização das personagens fixas Garfield de Jim Davis e as Cobras de Luis Fernando Verissimo. Em linhas gerais, as personagens podem ser estilizadas, caricatas ou (hiper)realistas (CAGNIN, 2014; RAMOS, 2010). Borges (2017) acrescenta uma quarta possibilidade: as personificadas. Com base na concepção de personificação, uma figura de linguagem, objetos ou animais ganham vida, ou seja, adquirem traços identitários considerados humanos. O comportamento irônico do gato, um aspecto humano, por sua vez, não é visível para John, seu dono. Como destaca Borges (2017), o balão de pensamento é o principal recurso da linguagem dos quadrinhos utilizado para que o leitor tenha acesso à perspectiva do bicho de estimação, instituindo a personificação na visão desse leitor. Acrescentando, observamos encenações por parte de Garfield para se contrapor a John — por exemplo, o drama para não cortar as unhas — além do adulto tratá-lo como humano, o qual o gato recebe cartas etc. As Cobras, as protagonistas, interagem por meio do balão de fala, humilham as minhocas, realizam entrevistas, imitam um corrupto político, questionam alguns assuntos: política, existência humana, futebol etc. Ramos (2010; 2011; 2017) constitui nossa principal referência para a caracterização da linguagem dos quadrinhos e da tira cômica como gênero discursivo. A partir de Borges (2017), é possível elencar algumas estratégias para a construção de uma personagem personificada. Assim sendo, nossa análise consiste na escolha por amostragem e na interpretação das tiras para alcançarmos o objetivo, o que pressupõe levarmos em consideração o efeito cômico. A amostragem se dá a partir das obras: “Garfield em grande forma” (2005), “Garfield está de dieta” (2005), “Garfield um gato de peso” (2006); “As Cobras — antologia definitiva” (2010).

**Palavras-chave:** Tira cômica; Personagem; Personificação.

## VENDO DOBRADO - UM ESTUDO DA FORMA COMO FERRAMENTA NARRATIVA ATRAVÉS DA HQ REFLEXÕES DE FÁBIO MOON E GABRIEL BÁ.

CAETANO GALINDO BORGES

Toda narrativa é composta por uma cadeia de elementos que se acumulam e concatenam. Ou seja, toda história é primariamente o seu conteúdo mas não apenas isso. A forma como se conta é tão importante como o que se conta. Barthes relaciona as múltiplas experiências do autor com a do leitor ao dizer que “todo texto é feito de múltiplas escrituras” (BARTHES, 2004,64). Ao escolher contar de determinada forma o autor modela como sua história vai ser percebida. O monomito de Joseph Campbell afirma que todas as histórias são de fato a mesma história contada e recontadas de formas distintas. Dentro desse espírito dar-se-a uma investigação de como essas diferenças de forma em uma mesma história podem apresentar-se e como elas influenciam na organização e percepção final de uma HQ. Para tanto será analisada a(s) história(s) Reflexões dos irmãos Fábio Moon e Gabriel Bá, que consiste em uma mesma história, com exatamente os mesmos diálogos mas apresentada em duas versões, cada uma delas desenhada e diagramado por um dos irmãos. O resultado é que mesmo se tratando exatamente da mesma história os resultados são muito diferentes, tanto em fluxo de leitura como a sensação geral que a história carrega. Fundamentando a observação na artrologia de Thierry Groensteen analisar-se-a como os quadros e seu posicionamento impactam o fluxo de leitura e a percepção da história. O mesmo será feito em relação às escolhas quanto a representação das personagens e do conteúdo de cada quadro, detendo-se por fim brevemente na inevitável questão de estilo que separa o trabalho dos dois autores.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Artrologia; Narrativa.

# UMA IMAGEM PODE VALER MAIS DO QUE MIL PALAVRAS

CAMILA DA CONCEIÇÃO CUNHA MAMEDE

O ponto de partida da pesquisa que desenvolvemos é o resultado obtido por meio das respostas equivocadas de uma questão integrante da segunda avaliação bimestral efetuada por uma turma de 6º ano do Ensino Fundamental II, do município de Barra Mansa – R/J. Assim, interessa-nos explicitar como pode ser desenvolvida a competência leitora e interpretativa dos gêneros textuais história em quadrinhos e tira, com base na análise da linguagem não verbal e também explorando o conceito de intertextualidade. Especificamente, adotamos como recorte norteador o tema dos descritores de número quatro – que se refere à habilidade de se inferir uma informação implícita em um texto – e do descritor de número cinco – que trata da habilidade de interpretar texto com auxílio de material gráfico diverso. A corrente linguística em que se insere a pesquisa é a Linguística Textual, e recorreremos também a apoio teórico advindo da Semiótica social e dos estudos cognitivistas. Almejamos contribuir de forma significativa com o estudo em questão, uma vez que ele poderá ser aplicado não somente na disciplina de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental II, mas também nas demais disciplinas e no Ensino Médio, devido ao fato de diversas disciplinas se utilizarem dos gêneros textuais história em quadrinhos e tira para objetivos variados. Partimos do pressuposto de que se os alunos melhorarem as habilidades de interpretação e inferência nos gêneros escolhidos, almejamos que eles consigam progredir na interpretação dos demais gêneros multimodais circulantes na sociedade.

**Palavras-chave:** Intertextualidade; Inferência; Tiras e HQs.

# CONTRA O PRIMADO DA AÇÃO: DISCURSO INTERIOR E TEXTO VERBAL NA NOVELA GRÁFICA

DIEGO FIGUEIRA

As histórias em quadrinhos, apesar de serem comumente definidas como uma combinação de elementos das linguagens verbal e não verbal, apresentam apenas esta última como indispensável para sua constituição, podendo a outra ser preterida, conforme afirmam Cagnin (2016) e Groensteen (2015). Como consequência dessa predominância do código não verbal, as histórias em quadrinhos desenvolveram desde meados do século XIX, em suas diferentes vertentes, uma predileção pela imagem que representa a ação, seja aquela que compõe uma gag em uma tira cômica ou aquela presente nas HQs de aventura, incluindo as revistas de super-heróis. Dessa forma, estabelece-se um primado da ação nas histórias em quadrinhos, ao qual está submetida quase toda a totalidade da produção em arte sequencial até hoje. Algumas das exceções encontram-se entre as HQs que apresentam-se sob o rótulo de novela gráfica e equivalentes. Embora, conforme apontado por Ramos & Figueira (2015), não existam características formais que possam caracterizar a novela gráfica como um gênero discursivo propriamente, é comum que obras publicadas com esse rótulo apresentem elementos narrativos em comum, sendo um deles a preferência por temas e situações que oferecem menos margem para uma arte que priorize a ação de forma dinâmica e arrojada. É comum encontrar na crítica especializada referências a essas obras como “alternativas” ou “literárias” justamente por concentrarem-se em outras situações que não as humorísticas e aventurescas. Este trabalho analisa a produção e a recepção de romances gráficos como uma forma de narrativa em quadrinhos mais voltada para o discurso interior, seja do narrador ou dos personagens, e como isso resulta em recursos narrativos novos e próprios desse segmento da arte sequencial. Interessam-nos, especialmente, dois aspectos: como o discurso interior aparece como uma presença maior de texto verbal na obra e como a imagem sequencial se adapta a essa narrativa menos dinâmica dessas HQs.

**Palavras-chave:** Novela gráfica; Narrativa; Discurso interior.

## **A PARATEXTUALIDADE EM DIFERENTES SUPORTES DE SANDMAN**

ELISA RIBEIRO DA SILVA

As reflexões acerca do paratexto estiveram por muito tempo ligadas à literatura e à tradição do livro, entretanto, na virada para o século XXI e com a popularização do termo *graphic novel*, muitas histórias em quadrinhos readequaram seus enredos para o público adulto e impulsionaram as editoras a ajustarem os conteúdos das revistas a um formato mais atrativo comercialmente, o livro. Não foi diferente com a revista *Sandman*, de Neil Gaiman (1991, 1992, 2005, 2010), cujas histórias foram compiladas em livros e das quais analisaremos diferentes edições do arco *Terra dos Sonhos* (revista, encadernado, *graphic novel* e edição definitiva), publicadas no Brasil. Embora o teor destas seja o mesmo, o paratexto, recurso relacionado a todo material que acompanha o texto tido como principal, contribui para uma abordagem editorial e comercial distinta. Assim, partindo da premissa de que não existe texto sem paratexto, temos como objetivo expor as quatro categorias de paratextos encontradas (peritexto, epitexto, contextualizador e perspectivo) nas reuniões de histórias de *Sandman*, com o intuito de mostrar que o paratexto pode ser utilizado para além do campo literário, que seu uso não é arbitrário e que influencia no modo distinto com que o leitor recepciona a *graphic novel* quando comparada com os demais suportes. Para isso, utilizamos como fundamentação teórica os conceitos de Marcuschi (2012) sobre fatores de contextualização, a obra de Genette (2009) acerca do paratexto, a definição de suporte de Bonini (2011), o estudo de Garcia (2010) sobre *graphic novels* e as pesquisas de Ramos (2014, 2016) sobre a linguagem e gêneros das histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Paratexto; Quadrinhos; *Graphic novel*.

## **INÊS DE CASTRO EM QUADRINHOS: DISCURSOS QUE RESSOAM NA ARTE E NO ESPAÇO URBANO.**

EMILY SMAHA DA SILVA

O objeto discursivo que nos propomos a analisar é a personagem Inês de Castro a partir da materialidade discursiva artística, presente na obra “*Os Lusíadas*”, de Fido Nesti, que perpetua o discurso sobre o mito inesiano, nos quadrinhos recriados a partir da grande obra de Luís de Camões, e sua relação com o espaço urbano da Quinta das Lágrimas, situado na cidade de Coimbra, em Portugal. Objetivamos, com esta pesquisa, evidenciar a arte como constituidora de mitos e a memória em (dis)curso como o que sustenta esses mitos, instaurando efeitos de sentidos de intemporalidade em diferentes materialidades discursivas. Neste movimento analítico, destacamos as relações discursivas e as redes de memória em funcionamento nos quadrinhos e no espaço urbano analisados. Filiamo-nos à Análise de Discurso Brasileira (Pêcheux e Orlandi e teóricos que com eles fazem a teoria), mas convocamos a História e a Arte. A constituição do arquivo de análise estrutura-se por textos-imagens (quadrinhos) da obra anteriormente citada, e fotografias do espaço, denominado Quinta das Lágrimas. Os resultados finais são compostos pela análise da HQ e das observações de como a teoria discursiva contribui para o entendimento da construção e permanência das memórias inesianas, salientando-se que os espaços presentes na obra de Fido Nesti e na cidade ‘narram’ o trágico drama de Inês de Castro.

**Palavras-chave:** Análise de Discurso; Quadrinhos; Espaço Urbano.

## **A CHARGE EM PERSPECTIVA SEMIOLINGÜÍSTICA: QUADRINHOS TRADUZINDO O ACONTECIMENTO MIDIÁTICO**

EVELINE COELHO CARDOSO

Definida por Teixeira (2005, p. 13) como um “editorial às avessas”, a charge é um gênero em quadrinhos cuja intenção é retratar, de forma marcadamente subjetiva e satírica, fatos ou situações de natureza política e social importantes em determinado momento histórico. Segundo Romualdo (2000), trata-se de um texto jornalístico de caráter opinativo e polifônico, que se diferencia dos demais textos desse domínio discursivo dada a exploração que faz do humor. Ancorado nos pressupostos da Análise do Discurso de base Semiollingüística, este trabalho tem por objetivo apresentar uma abordagem da charge, levando em consideração seu processo verbo-visual de semiotização do mundo e as restrições situacionais, discursivas e formais que a configuram como gênero discursivo (CHARAUDEAU, 2004; 2005). Nessa perspectiva, a charge se submete a um contrato comunicativo midiático, que orienta o projeto de fala de um enunciador cujo papel fundamental é o de descrever-comentar uma informação. As estratégias desse sujeito voltam-se para uma “instância de recepção” – o leitor, que, por sua vez, deve mostrar interesse e/ou prazer em consumir informação. Assim, o enunciador-chargista trabalha com uma encenação própria, equilibrando-se entre as visadas discursivas de informação (fazer-saber) e de captação (fazer-sentir) a fim de elaborar um “acontecimento comentado” tecido nas tramas da verbo-visualidade (CHARAUDEAU, 2005). A partir da análise de uma peça do chargista Carlos Latuff, veremos de que maneira o traço-texto chargístico constrói o acontecimento midiático, timbrando-o com a opinião e os imaginários de seu produtor.

**Palavras-chave:** Charge; Semiollingüística; Contrato midiático.

## **INFERÊNCIAS EM TIRAS: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA VIA MODELAGEM DE ESTRATÉGIAS METACOGNITIVAS DE LEITURA**

FABIANE MOURA LOPES

O presente trabalho apresenta uma pesquisa de intervenção educacional, de caráter interpretativo, realizada com alunos do sexto ano, do Ensino Fundamental, em uma escola pública, no município de Juiz de Fora, Minas Gerais. A pesquisa teve como foco promover a mobilização de procedimentos demandados para a compreensão do gênero tiras, através da modelagem de algumas estratégias metacognitivas de leitura (KLEIMAN, 2004). A noção de inferência (MARCUSCHI, 2008) também norteou o trabalho, uma vez que se entende que a articulação dos elementos explícitos e implícitos, se dá via processos inferenciais (KOCH & ELIAS 2014; 2015). Assim, buscou-se promover uma familiarização com o gênero, através do trabalho de apresentação dos recursos relevantes da linguagem quadrinística, como também buscou-se reproduzir condições para que os alunos pudessem perceber algumas estratégias de leitura. Para tal fim, foi proposta uma atividade diagnóstica, para verificar o conhecimento inicial dos alunos, via Protocolos Verbais (PV), ou técnica de “Pensar Alto” (FUJITA 2009); (BALDO 2011). Em seguida, foram desenvolvidas seis aulas, as quais buscavam promover uma maior familiarização com o gênero, bem como se intentou a modelagem de estratégias leitoras. Por fim, os alunos responderam a uma avaliação final, a qual buscava verificar se houve um avanço na proficiência leitora dos alunos em relação às tiras, também via PV. A análise dos resultados obtidos se deu sob a forma de uma “varredura” dos PV dos alunos, no sentido de interpretação dos dados, em especial, à verificação da utilização das estratégias de leitura apresentadas. Esta técnica de coleta de dados proporcionou a verificação dos níveis de compreensão no momento da leitura. Como resultado, verificou-se um avanço acerca das estratégias de leitura utilizadas pelos alunos.

**Palavras-chave:** Leitura de Tiras; Estratégias Metacognitivas; Protocolos Verbais.



# INTRODUÇÃO REFERENCIAL EM FENÔMENOS MULTIMODAIS: UMA ANÁLISE EM “CASTANHA-DO-PARÁ”

FLÁVIO ALFONSO JUNIOR

Este trabalho tem como objetivo analisar o início da obra “Castanha-do-Pará”, de Gidalti Jr, vencedora do Prêmio Jabuti de 2017 na categoria Histórias em Quadrinhos, sob a perspectiva da Linguística Textual, com enfoque em uma investigação sobre referenciação, mais especificamente introduções referenciais a partir de fenômenos linguísticos multimodais. Nesse sentido, a hipótese é a de que seria possível lançar um olhar sobre a primeira aparição do personagem “Castanha”, sob formas verbais e não-verbais, em função das prerrogativas da introdução referencial, conforme descritas por Cavalcante (2003 e 2011). A autora, em seus estudos, levanta e classifica expressões referenciais com base na relação de cooperação e convenção existente entre autor e leitor, dentro dos espaços em que se situam os objetos que se fazem presentes em seus universos discursivos (CAVALCANTE, 2003). Ainda nesse espectro, os estudos de Mondada & Dubois (2015) dentro do arcabouço de referenciação terão espaço nesta investigação, pois abordam as relações dinâmicas existentes entre a língua e as coisas do mundo, além de se fazerem teorias essenciais para a pesquisa nessa área. Também servirão de norte os estudos de Calixto (2016), Capistrano (2012), Custódio (2011) e Ramos (2012), sendo que os três últimos citados possuem abordagens específicas sobre quadrinhos e cognição dentro da esfera linguística.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos; Introdução referencial; Multimodalidade.

## QUADRINHOS EM TRADUÇÃO: A LETRA DE BERMAN E OS QUADRINHOS.

FRANCISCA YSABELLE MANRÍQUEZ REYES SILVEIRA

A presente comunicação tem como intuito abrir a discussão de teorias que inserem as Histórias em Quadrinhos dentro dos Estudos da Tradução. Diversos autores que serão abordados, trazem os quadrinhos ao centro da questão tradutória, utilizando-os como objeto de pesquisas mais aprofundadas sobre suas particularidades e como estas afetam e influenciam o processo tradutório. Levando adiante a necessidade de inserir ainda mais as Histórias em Quadrinhos como objeto de pesquisa nesta área, e a falta de estudos que contemplem os quadrinhos como um todo, isto é, sem tentar separar o ambiente gráfico e o texto verbal, a comunicação apresenta as reflexões de Antoine Berman, não apenas como plano de fundo, mas como fio condutor para a concepção do ambiente semiótico de uma História em Quadrinhos como um ambiente a ser, se não traduzido, interpretado pelos olhos do tradutor como um guia que lhe permite reconhecer o relacionamento texto-imagem presente nos quadrinhos e conseguir uma tradução coerente com o clima idealizado pelo autor da obra. O conceito de letra cunhado por Berman – isto é, o lugar onde a palavra habita, onde o texto se torna texto – será trabalhado nos quadrinhos como o ambiente semiótico da obra, o lugar onde o texto contido pelos balões de fala, recordatórios, as onomatopeias e inscrições ganham um significado além de apenas palavras, adquirindo volume, sonoridade e significado. A presente comunicação é um excerto da dissertação de mestrado da autora, defendida e aprovada pela Universidade Federal de Santa Catarina no programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução.

**Palavras-chave:** Estudos da Tradução; Histórias em Quadrinhos; Antoine Berman.

# ONDE ESTÁ O NARRADOR NOS QUADRINHOS SILENCIOSOS?

GABRIEL DE OLIVEIRA MONTE

Em seu livro *Falas & Balões* (2008), o pesquisador Marcos Nicolau traça uma linha do tempo na forma que o narrador se apresenta nas histórias em quadrinhos. Aponta Nicolau (2008) que, a partir da década de 1970, os narradores passam da terceira pessoa para a primeira. Os textos dos recordatórios não apenas localizavam o leitor na história, mas também davam mais acesso ao interior das personagens. Desse modo, pensamos que o espaço do narrador nos quadrinhos é o do recordatório e que sua manifestação é puramente verbal. Isso nos leva a uma pergunta: Se o narrador é somente verbal, nos quadrinhos silenciosos não existem narradores? O objetivo deste trabalho é investigar se em quadrinhos silenciosos (aqueles que não possuem recordatórios ou balões de fala) existem narradores e de que forma eles se manifestam. Yves Reuter (2014) propõe que o narrador é: “aquele que, no texto, conta a história. O narrador é fundamentalmente constituído pelo conjunto de signos linguísticos que dão uma forma mais ou menos aparente àquele que narra a história.” (REUTER, 2014, p.19). A partir dessa definição de Reuter (2014), podemos pensar que, nos quadrinhos, o narrador não estaria limitado somente a uma instância verbal, uma vez que a história não é contada apenas por palavras. Neste trabalho, partiremos da classificação proposta por Groensteen (2013) que pondera o narrador como uma instância responsável por unir o texto de outras duas: o recitador e o mostrador. O recitador é aquele responsável pelo texto verbal e o mostrador é o responsável pelo texto imagético.

**Palavras-chave:** Narrador; Quadrinhos silenciosos; Mostrador.

# AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS POÉTICO-FILOSÓFICAS BRASILEIRAS: UM ESTILO SUI GENERIS NASCIDO E DESENVOLVIDO NOS FANZINES ENTRE 1980 E 1990

GAZY ANDRAUS

Os fanzines de quadrinhos brasileiros tiveram importância primordial, principalmente entre as décadas de 1980 e 1990, pois além de servirem aos autores amadores e/ou profissionais como quase única possibilidade de publicação devido à escassez de editoração nacional, fizeram eclodir um estilo poético quadrinhístico *sui generis*. Em tais zines paratópicos, surgiram várias HQs curtas desenvolvidas em um estilo “poético” (também rebatizado de fantástico-filosófico), em meio aos tradicionais temas de ação, terror, cotidiano etc. Este gênero poético teve certa influência do quadrinho europeu (de Caza, Druillet e Moebius como exemplos), contendo essencialmente narrativas curtas e elípticas, bem como inovações na linguagem, pois se equivalia ao *hai-kai* na poesia, e era distinto dos quadrinhos tradicionais, contendo muitas vezes mensagens de reflexão existencialista e/ou filosófica, através de seus autores seminais como F. Calazans, H. Jaepelt, E. Franco, G. Andraus, A. Amaral dentre outros. Este artigo quer demonstrar tal estilo único e nativo do Brasil, e que até teve um fanzine específico para seu gênero (Fanzine “Mandala”), sendo tais quadrinhos representativos, objetos de estudos desde a graduação até o pós-doutorado, por pesquisadores como Elydio dos Santos Neto, Matheus Moura, Edgar Franco, Henrique Magalhães, Gazy Andraus dentre outros.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos Poéticas; Fanzines; Brasil.

# A CONSTRUÇÃO DO ESPAÇO E SUAS VARIANTES VISUAIS EM DESAPLANAR, DE NICK SOUSANIS.

GIOVANI PAGLIUSI LOBATO E MOURA

O referente trabalho se debruça na obra "Desaplanar" de Nick Sousanis, desenvolvida a partir da tese de doutorado do autor para a Teachers College Columbia University. Em medida essencial dessa obra, Sousanis argumenta que as imagens não são necessariamente subordinadas às palavras, mas que essas duas grandezas funcionam como parceiras equivalentes na articulação e transformação do pensamento. A obra de Sousanis demonstra um conjunto de signos que a possibilita ser um paradigma de reflexão para teorias e conceitos que permeiam o espaço da percepção visual ou visualidade na área da filosofia e na área da comunicação. Sendo assim, pretende-se usar o argumento narrativo e visual, denominado em toda a evolução da obra de "Planolândia" e derivá-las ao conceito de espaço (leia-se forma) e espacialidade. (leia-se conjuntura - daquilo que no entre se faz tensão, daquilo que tensionado se faz uma ferramenta de percepção). As reflexões de Deleuze (2012) sobre o espaço denominado: "o liso e o estriado", oferece um conjunto de questões simultâneas, de oposições simples e complexas, de mistura e de movimento, que permitem ilustrar o espaço como um elemento de valores rítmicos. Tais valores preveem ações e consequências a fim de iluminar a cultura, nesse interím, Ferrara (2014) expressa ao ponto em que o espaço superar sua dimensão conceitual, ele se destaca de sua bidimensionalidade ortogonal, em outras palavras, as figuras planas encontram um diálogo mais complexo com o movimento e a velocidade, descentralizando o espaço, fragmentando-o ao ponto de deixá-lo mais orgânico e movente. Em hipótese, confirma-se que Desaplanar é um veículo paradigmático para refletir e entender os critérios de bidimensionalidade da imagem, das figuras planas e sua profundidade volumétrica de percepção ao passo que a obra oferece uma dimensão cognitiva sempre manifestada como nova ao passo das ações que se desenvolvem na narrativa.

**Palavras-chave:** Desaplanar; Espaço; Teoria da imagem.

# A (AUTO)BIOGRAFIA DE UMA GERAÇÃO ENTRE UNIVERSO POP E QUEDA DAS IDEOLOGIAS: AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE ZEROCALCARE.

GIULIA CRIPPA

Os quadrinhos de Zerocalcare, desenvolvidos em um primeiro momento em um blog (<http://www.zerocalcare.it>), têm se tornado um fenômeno editorial ao longo dos últimos anos. Suas primeiras experiências no campo dos quadrinhos, em 2001, se consolidam a partir de 2011, ano em que é publicada sua primeira obra impressa, "La profezia dell'Armadillo". Seguem, paralelamente ao desenvolvimento do blog e às colaborações com várias revistas, outras publicações impressas: "Un polpo alla gola" (2012), "Ogni maledetto lunedì su due" (2013), "Dodici" (2013), "Dimentica il mio nome" (2014), "L'elenco telefonico degli accolti" (2015), "Kobane Calling" (2016) e "Macerie Prime" (2017). Suas histórias, de natureza autobiográfica, remetem ao universo de uma geração para a qual os fenômenos ligados à globalização e à disponibilidade de tecnologias da informação estão ao lado da precarização do mundo do trabalho e à queda dos grandes sistemas ideológicos. Zerocalcare, em sua produção gráfica, desenha a realidade desta geração a partir de um subúrbio de Roma (Rebibbia), acompanhado pelos amigos de infância e pelo seu alter-ego, um pangolim, através de uma linguagem repleta de referências pop globais (que abrangem o universo dos mangás, bem como dos seriados online...). Neste trabalho, pretendemos analisar alguns aspectos de sua obra. Em particular, devido à falta de tradução do material impresso em português, nos concentraremos no que está disponível online, como as resenhas de cinema realizadas para a revista Wired (<https://www.wired.it/topic/zerocalcare/>) e a tradução realizada para o português de Kobane Calling (Nemo, 2017). Buscaremos entender a linguagem gráfica escolhida e o desenvolvimento das temáticas na construção de suas narrativas, bem como a meta-narrativa do autor, representada pelo universo pop e pelas referências presentes.. Procuraremos, assim, oferecer caminhos para entender a linguagem de suas histórias e de suas reportagens em um universo que já não é mais ligado somente ao público italiano.

**Palavras-chave:** Zerocalcare; Reportagem; Autobiografia.

# TURMA DA MÔNICA JOVEM: VERBO-VISUALIDADE, CONSTRUÇÃO NARRATIVA E EFEITOS DE SENTIDO SOB A PERSPECTIVA SEMIOLINGÜÍSTICA

GLAYCI KELLI REIS DA SILVA XAVIER

As histórias em quadrinhos são textos em que a verbo-visualidade – relação palavra-imagem – é explorada ao máximo. Além disso, são um meio de comunicação em massa e têm grande circulação popular no mundo inteiro. Will Eisner (2005, p. 5), famoso desenhista norte-americano, define as histórias em quadrinhos como uma “arte sequencial”, ou seja, uma “forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia”. E para se contar uma história, é necessário um “contador” investido de uma intencionalidade, de uma certa maneira, em um determinado contexto (CHARAUDEAU, 2009). Portanto, toda história, inclusive a em quadrinhos, depende de uma encenação narrativa, ou seja, daquilo que faz com que uma história se torne um universo narrado, e de uma lógica narrativa que vai constituir a trama da história. Nessa perspectiva, o presente trabalho pretende analisar a construção do modo narrativo no “semimangá” Turma da Mônica Jovem, obra de Maurício de Sousa, respeitado quadrinista brasileiro, e os efeitos de sentido decorrentes desta, produzidos por meio da relação verbo-visual. Como diretriz da pesquisa, são empregados, sobretudo, pressupostos da Teoria Semiolinguística de Análise do Discurso, de Patrick Charaudeau, com relação aos modos de organização do discurso – enfatizando o modo narrativo – e aos imaginários sociodiscursivos.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Semiolinguística; Modo narrativo.

## O PRINCÍPIO ITERATIVO NOS QUADRINHOS: APROXIMAÇÕES NARRATOLÓGICAS DO USO DA REPETIÇÃO

GREICE SCHNEIDER

O presente trabalho adota uma perspectiva narratológica para examinar os quadrinhos enquanto um meio eminentemente iterativo. A própria natureza do fazer artesanal dos quadrinhos já prevê um mecanismo complexo de repetição e de redesenho em vários níveis (do rascunho à arte final, de quadro a quadro, de página a página...) (Peeters, 2010). Em certos casos, essa vocação própria para a repetição é ainda mais potencializada enquanto restrição criativa na produção de efeitos narrativos específicos (como no caso dos quadrinhos do Oubapo). O artigo propõe investigar regimes distintos de iteração, que explorem a repetição própria do fazer quadrinhos como estratégia de produção de efeito na regularidade dos requadros, manutenção da paleta de cores e repetição do mesmo elemento em vários requadros. De que modo a repetição pode afetar a sequencialidade e a configuração da intriga? Qual o papel do texto e dos recordatórios enquanto instâncias de produção de ritmo e diferença na condução narrativa de quadrinhos eminentemente iterativos? De que forma a segmentatividade dos recordatórios imprime ritmo? A análise será baseada nas tensões entre diferença e repetição e será separada em dois eixos de amplitudes distintas. O primeiro eixo prevê um escopo curto, como nas tirinhas de humor de Lewis Trondheim, David Lynch e Ivan Brunetti. O segundo eixo se manifesta em narrativas mais longas, onde a repetição e a presença de mínimas variações cumprem uma função de focar atenção nas diferenças dos ciclos, como é o caso de Salut Deleuze, ou lentidão, como em Building Stories.

**Palavras-chave:** Repetição; Princípio iterativo; Quadrinhos.

## **LEITURAS DE MARUO SUEHIRO: DE UMA ESCRITA PARA SEUS CORPOS**

GUILHERME CONDE MOURA PEREIRA

A pesquisa se debruça principalmente sobre os mangás de Maruo Suehiro, identificando neles a elaboração de relações entre o corpo, a imagem e a linguagem. Tais propostas de leitura surgem a partir do livro “O Império dos signos” de Roland Barthes, através de sua percepção do ambiente japonês como uma outra ordenação dos signos, diferente da ocidental, um recuo dos significados, uma suspensão. Dessas percepções, chega-se aos questionamentos que guiam as principais reflexões motivadas pelos mangás: de que maneira é possível pensar um contato entre palavra, corpo e imagem? Como o corpo se mobiliza na escrita, a escrita no corpo, a imagem no corpo, a imagem na palavra etc.? Para refletir sobre tais questões, parte-se de duas manifestações de uma relação entre corpo e linguagem. A primeira a de um “corpo que escreve”, pensando ativamente em movimentos caligráficos e vocálicos e nos seus entrelaçamentos. Já a segunda investiga as representações do corpo, designado como escrito, e suas relações com a linguagem e o simbólico. No percurso, foram estudados, paralelamente aos mangás, diversos elementos culturais que trabalham dentro dessas tensões, assim como inúmeros autores que contribuem para um diálogo extenso e em constante movimento. O que está em jogo é uma outra relação com os signos, portanto com a linguagem, e se a linguagem é o corpo e a matéria do pensamento, um abalo nela também afeta às convenções e lógicas do próprio pensamento. Esse contato com manifestações desse sistema simbólico inédito que abre a uma posição de escritura gera uma mutação no corpo do pensamento que encontra novas possibilidades. Torna-se possível uma transformação na matéria de sentidos e significados convencionados, estabelecidos e dominantes, através de uma penetração do corpo, seu erotismo, desejos, forças e afetos. Logo, a pesquisa trabalha com mangás para pensar modos de vida outros e/ou possíveis.

**Palavras-chave:** Maruo Suehiro; Mangá; Linguagem.

## **“DEUS NÃO ESTÁ MORTO. APENAS NÃO ESTÁ NEM AÍ!”. REFLEXÕES SOBRE RELIGIÃO E QUADRINHOS EM PREACHER**

GUSTAVO SOLDATI REIS

A proposta de comunicação tem por objetivo analisar representações de experiências religiosas, notadamente cristãs, na História em Quadrinhos Preacher, roteirizada pelo artista norte-irlandês Garth Ennis e desenhada pelo artista inglês Steve Dillon, originalmente publicada em 1995 pelo selo Vertigo, da DC Comics. Em termos de delimitação material do objeto o foco recairá no primeiro volume da série, tal como publicada aqui no Brasil em 2011, com o título A Caminho do Texas (Gone to Texas, no original). Parte-se da ideia de que os quadrinhos, enquanto linguagem, são produções de sentido que precisam ser interpretados na relação hermenêutica entre seus elementos estruturais e as condições sociais e culturais de expressão dessa linguagem. Para tanto, a noção de solidariedade icônica na neosemiótica de Groensteen (2015) e as compreensões do gênero superaventura como construção narrativa que reinventa as experiências de sentido fundamentais de uma dada sociedade, a partir de Reblin e Viana (2011; 2015), ajudarão a analisar as possíveis relações entre religião e quadrinhos com o seguinte problema: é Preacher uma forma de mitologia atualizada? Se sim, em que medida as ficções míticas representadas em torno da personagem Jesse Custer, o pregador/pastor que é “possuído” pela entidade híbrida (meio angelical, meio demoníaca) chamada Gênese, promovem uma releitura crítica do lugar da religião e suas relações de poder instituídas na sociedade? São algumas questões motivadoras para a investigação.

**Palavras-chave:** Quadrinhos (Preacher); Mitologia; Representação (Linguagem).

# TEORIZANDO OS QUADRINHOS: IMAGENS DE ESPECIFICIDADE MIDIÁTICA E DE HIBRIDEZ NA CONCEPÇÃO DA NONA ARTE

JORGE ALAM PEREIRA DOS SANTOS

A resumo apresenta os resultados da Tese de Doutorado defendida em Dezembro de 2017 no PPG-FAC UnB intitulada: Teorizando os quadrinhos: imagens de especificidade midiática e de hibridez na concepção da Nona Arte. Nela se articula a multiplicidade de apresentações e possibilidades das HQs em torno de um movimento pendular entre duas categorias estéticas tradicionais: de um lado o polo da singularidade inigualável de seus efeitos e características, representado pela adesão às imagens de especificidade midiática, formulada desde Lessing até os dias atuais, como aquilo que só uma determinada linguagem pode fazer e que a torna única; de outro, o polo oposto, o da hibridez, onde se frisa a continuidade, o trânsito e o tráfico de temas e técnicas entre as artes, categoria mais afeita à situação de nosso tempo de convergência midiática, mas tão antiga como o dictum latino *ars una species mille*. Especificidade e hibridez, o que é único e o que é partilhado, são as categorias analíticas a partir dos quais orbitam três núcleos de questões relativas a pesquisa em quadrinhos: (I) o primeiro deles abrange as polêmicas relativas à definição, diferenciação com a literatura, nomeação e a insuperável dificuldade de colocá-los em classificações estanques. (II) O segundo núcleo se atém ao funcionamento da mídia: como os elementos constituintes de sua linguagem se comportam em relação ao papel tradicional atribuído aos signos imagéticos e verbais? (III) A terceira leva de questões analisa com os quadrinhos funcionam em relação a outra mídia como o cinema, isto é, como o conflito teórico entre especificidade e hibridez atua em uma situação empírica de contraste com outra arte ocasionado principalmente pelas adaptações cinematográficas: o que se “perde” e que se “ganha” em uma adaptação, é possível (ou desejável) uma adaptação fiel de quadrinhos?

**Palavras-chave:** Especificidade midiática; Artes híbridas; Adaptação.

# ESTRATÉGIAS DE LEITURA DO GÊNERO TIRINHA NO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA ABORDAGEM DISCURSIVA DOS EFEITOS DE SENTIDO IRÔNICOS.

JUCIENY MARIA MACEDO

A pesquisa, a discussão e o estudo dos gêneros discursivos/textuais passaram a estar mais presentes nas aulas de Língua Portuguesa e entre os professores da referida disciplina; os livros didáticos, as avaliações institucionais os trazem com maior frequência nos últimos anos, ampliando novas perspectivas para o ensino. Essa premissa contribuiu para definir o objeto deste estudo: trabalhar a leitura do gênero discursivo/textual tirinha, abordando a discussão e análise das estratégias para o trabalho com este gênero, através de uma proposta intervenção didática construída com base nas dificuldades dos alunos, no que diz respeito à apreensão dos efeitos de sentidos irônicos. Nesse sentido, nossa proposta busca familiarizar os alunos aos textos que fazem parte de seu cotidiano, ressaltando o conhecimento prévio e, conseqüentemente, a construção de sentidos em detrimento de um ensino que privilegia apenas o conhecimento sistêmico da língua. Atividades com leitura de imagens articuladas ao texto verbal em sala de aula abrem possibilidades de levar o aluno a desenvolver e ampliar a leitura de mundo e, conseqüentemente, melhor compreendê-lo. Neste sentido, o estudo fundamenta-se nos princípios Análise do Discurso e da Linguística Textual; assim, a reflexão adotada tem o pensamento bakhtiniano(1997) sobre gênero bem como o de Marcuschi (2005) e de Solé (1998), no que diz respeito às estratégias, Mangueneau (2008) com abordagens teóricas delineadas para a análise dos elementos constituintes do gênero, para a identificação de estratégias subjacentes e necessárias à leitura crítica Kock(2010), além de Ramos(2017) e Vergueiro(2007) quanto às proposições do gênero tirinha, além de outros autores que darão devido suporte teórico necessário para elaboração de atividades e estratégias, objetivando atender à proposta de intervenção que se pretende aplicar.

**Palavras-chave:** Estratégia; Leitura; Tirinha.

# ANGELI EM CRISE E A MATRIZ AUTOBIOGRÁFICA DOS QUADRINHOS BRASILEIROS

JUSCELINO NECO

Investigação arqueológica (FOUCAULT, 2006; 2008) acerca da formação da matriz dos quadrinhos autobiográficos brasileiros centrada, prioritariamente, no trabalho desenvolvido pelo cartunista Angeli nas décadas de 1980 e 1990. Durante esse período, o autor produziu um número expressivo de narrativas autobiográficas e autoficcionais, solidificadas em gêneros diversos, como memórias, tiras humorísticas e histórias em quadrinhos de curta duração. Analisando esses objetos materiais, veiculados na Folha de S. Paulo (a partir de 1984) e na revista Chiclete com Banana, identificamos o desenvolvimento de um estilo particular, que agrega o modelo de autobiografia desenvolvida nos EUA por Robert Crumb à tradição humorística brasileira. Para descrever esse tipo de narrativa desenvolvida por Angeli, propomos o termo autocomicidade, um tipo de escrita que mantém as relações de identidade entre autor e personagem mas, ao contrário da autoficção, não se preocupa em trabalhar as pulsões e fantasias do sujeito; sua intenção é utilizar-se dos dados biográficos e da subjetividade do autor com a única finalidade de fazer graça. No caso específico do estilo de autobiografia em quadrinhos desenvolvida no Brasil, primeiramente por Angeli e depois por autores como Laerte, Adão Iturrusgarai, Allan Sieber, Ricardo Coimbra e André Dahmer, a autocomicidade consegue descrever a forma como as relações de identidade e os dados biográficos são trabalhados como projeto humorístico.

**Palavras-chave:** Angeli em Crise; Autobiografia; Chiclete com Banana.

# REAL OU FICCIONAL? UMA ANÁLISE DO QUEBRA-CABEÇA INTERTEXTUAL DE WATCHMEN

KAROLINE CAETANO BRITO

Esta comunicação analisa três dos onze textos multimodais apresentados ao final dos capítulos da história em quadrinhos (HQ) Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons, publicada no Brasil em 2011. Nosso objetivo principal é entender o papel que esses textos, que consideramos paratextos ficcionais, exercem sobre a obra. Mais especificamente, interessa-nos a forma como ocorrem as relações intertextuais entre estes textos ficcionais da HQ e textos verídicos, de forma a trazer maior verossimilhança a Watchmen. O estudo da intertextualidade é bastante antigo. Esse conceito, que surgiu no âmbito da crítica literária, foi aprofundado com o passar dos anos e passou a ser estudado dentro do escopo da Linguística Textual (LT). Esta comunicação irá focar mais especificamente na definição de intertextualidade em sentido restrito que, segundo Koch (2016), é a relação de um texto com outro previamente existente, de forma implícita e/ou explícita, por copresença, conforme apresentado por Cavalcante (2017). Para isso, gera-se um diálogo entre literatura, linguística e HQs, usando também os conceitos de paratexto apresentados por Genette (1989; 2009); a definição de texto baseada na LT, principalmente Koch (2016) e Cavalcante (2017), a partir dos estudos ligados ao texto multimodal, multissemiótico ou híbrido; além de sua contextualização e articulação com teorias dos quadrinhos apresentadas por García (2012), Murray (2010) e Ramos (2014).

**Palavras-chave:** Watchmen; Intertextualidade; Paratexto.

## DISCUTINDO A RELAÇÃO: TEXTO E IMAGEM NO 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, oferecendo ou não ao leitor a possibilidade de compreendê-las. O estudo demonstra ainda que a interação imagem-texto sinaliza eventos simultâneos, além de apresentar diferentes níveis de complexidade semântica.

**Palavras-chave:** Watchmen; Tradução; Semiótica.

## RETORNO ÀS ORIGENS: UM ESTUDO SOBRE A MIGRAÇÃO DE UMA WEBCOMIC PARA O PAPEL

KLAUS WAGNER SAGLAUSKAS GAMBARINI

As primeiras histórias em quadrinhos publicadas para o suporte digital datam da década de 1990. Desde então, novas tecnologias foram criadas e inseridas para a criação de novas narrativas, com menos limitações que o papel e com diferentes recursos de linguagem. Para entender este fenômeno, Franco (2004) denominou essas histórias em quadrinhos inseridas no meio digital como “HQtrônicas”, mas contemporaneamente outros nomes têm sido usados também, como webcomics, por serem publicadas na internet. Franco divide esse fenômeno em três gerações, considerando a migração de suporte do papel para o digital como a segunda geração. No Brasil, porém, surgiu na década de 2010 um fenômeno de migração oposta, com os quadrinhos sendo publicados originalmente na internet e depois sendo adaptados para o papel. Ou seja, ocorre o retorno ao suporte que deu origem aos quadrinhos. O objetivo deste estudo é refletir sobre as mudanças ocorridas ao se adaptar para o papel uma webcomic que utiliza como recurso efeitos de animação. Para analisar essa mudança de suporte, será usado como objeto de estudo a obra “Bear”, da desenhista brasileira Bianca Pinheiro, história que foi veiculada na internet no site “Bear – Webcomic por Bianca Pinheiro” e, depois, em formato livro. Este tipo de migração acarreta alterações no momento de adaptar um suporte para o outro, devido aos recursos tecnológicos que podem ser usados apenas no computador, tablets ou smartphones, como gifs e vídeos. Para investigar quais são os principais efeitos desta mudança, usaremos como arcabouço teórico a Linguística Textual em paralelo às teorias de Franco sobre as “HQtrônicas” e Cirne (1970), Barbieri (1991) e Ramos (2009) sobre composição estética de uma história em quadrinhos, para verificar se, ao adaptar um quadro animado para uma história em quadrinhos no papel, há uma mudança no ritmo visual do objeto.

**Palavras-chave:** Suporte; HQs; Webcomics.



# CAPITÃO AMÉRICA: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DO DISCURSO NORTE-AMERICANO

LETTÍCIA GABRIELLA CARVALHO DE OLIVEIRA  
FRANCO DANI ARAÚJO E PINTO

Os Estados Unidos participaram dos mais importantes momentos de conflitos armados e campanhas militares da história da humanidade, desde a Guerra Revolucionária Americana (1775–1783) até as recentes intervenções na Síria e no Iraque. As motivações são as mais diversas: política, econômica, tecnológica, social, armamentista e até comunicacional. Muitos desses conflitos estão registrados em filmes, documentários, livros e também nas revistas em quadrinhos, que começaram a surgir no país norte-americano no início de 1895. Nesse contexto, nasce a Marvel Comics, responsável pelo surgimento do Capitão América, um dos mais importantes e populares super-heróis do gênero dos quadrinhos. “Sentinela da Liberdade” é um dos predicativos do personagem criado por Joe Simon e Jack Kirby no início da década de 1940 para ser um modelo de ideal norte-americano frente à Segunda Guerra Mundial (1939-1945). O presente trabalho tem como objetivo desenvolver uma análise semiótica da representação ideológica do Capitão América, através das histórias em quadrinhos do herói, em quatro momentos distintos da história dos Estados Unidos, sendo eles: a Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945); a Guerra Fria (1945 – 1991); a Guerra do Vietnã (1959-1975) e os ataques de 11 de setembro (2001), partindo de uma averiguação das dimensões ideológicas presentes no personagem. Pretende-se com esta pesquisa, demonstrar como o herói é apresentado nessas quatro fases como uma ferramenta de propaganda ideológica estadunidense. A abordagem metodológica utilizada na pesquisa é qualitativa, de natureza básica, objetivo explicativo e, no que diz respeito ao procedimento, bibliográfica, contemplando obras das áreas da Comunicação, Ciência Política, História, Linguística e Semiótica, e também pesquisa documental por envolver fontes mais diversificadas, como histórias em quadrinhos – em especial algumas do Capitão América publicadas entre os anos de 1941 e 2002 – e documentários sobre o tema.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Semiótica; Ideologia.

## A ESTÉTICA POSSÍVEL DO CYBERPUNK NA HQ CANGAÇO OVERDRIVE

LUCAS BERNARDO REIS

A relação imagética entre Cyberpunk e os quadrinhos não data de hoje. Desde o reflexo de *The Long Tomorrow* (1975), de Moebius, em *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, a ambientação de futuro com retoques de passado conformou a estética fragmentada e caótica (HARVEY, 2012) da cidade pós-moderna nas obras do cinema e nas HQs. Assim, propomos nesse artigo discussões sobre as características estéticas da Ficção Científica Cyberpunk em um dos meios de comunicação onde é propagada. Privilegiando a linguagem dos quadrinhos, questionamos a possibilidade de uma estética e linguagem própria do Cyberpunk em *Cangaço Overdrive* (2018), HQ brasileira roteirizada pelo cearense Zé Wellington, onde o estado do Ceará, situado no nordeste brasileiro, enfrenta sua maior seca em séculos. Nesse cenário, uma terra esquecida pelo governo e dominada pelos interesses dos conglomerados empresariais, apresenta o duelo entre um lendário cangaceiro e um impiedoso coronel, que reanimados nesse futuro possível, retornam para definir as arestas que deixaram no passado. Pretendemos perceber em que medida, como gênero da ficção científica, o Cyberpunk apresenta, ou não, divergências quando transferido para outras mídias e contextos culturais. A obra citada ganha relevância por se tratar de uma narrativa em cordel, reflexionando acerca da estilização do gênero Cyberpunk nos quadrinhos, embasados em Barbieri (2017), McCloud (2004) e Bakhtin (2014), as características híbridas dos estudos culturais, como Ortiz (2000) e Canclini (1990), além de um diálogo com as bases da ficção cyberpunk, onde encontram-se Lemos (2002), Amaral (2006) e Londero (2011). Por tratar-se de uma pesquisa em progresso, centrada nas reflexões sobre gênero textual e na estética dessa Ficção Científica na literatura, no cinema e nas histórias em quadrinhos, o trabalho ainda não nos fornece resultados parciais, os quais pretendemos construir a partir dessa discussão recortada nos campos do Cyberpunk e das HQs.

**Palavras-chave:** Cyberpunk; Cangaço Overdrive; Estética.

## **ALLAN SIEBER: É TUDO MAIS OU MENOS JORNALISMO**

LUIZ FERNANDO NASCIMENTO MENEZES

De 15 de março a 8 de abril de 2018, ocorreu, em São Paulo, a primeira exposição de jornalismo em quadrinhos no país. O termo, popularizado com os trabalhos de Joe Sacco, acabou ficando conhecido no Brasil como um gênero do jornalismo. Há, no entanto, autores que questionam essa leitura. Ramos (2016) defende que o chamado “jornalismo em quadrinhos” deveria na verdade ser chamado de “jornalismo e quadrinhos”, uma vez que não pode ser considerado um gênero nem de uma nem de outra área, mas, sim, um diálogo entre as duas. Neco (2010) entende que as HQs simplesmente comportam alguns gêneros tradicionais do jornalismo e os adaptam à mídia gráfica. Sendo assim, seria possível encontrar diferentes gêneros jornalísticos e quadrinísticos no que se entende como jornalismo em quadrinhos? O presente trabalho, que parte dessa pergunta, tem o objetivo de tentar verificar se a obra “É tudo mais ou menos verdade” de Allan Sieber (2009) se encaixa em alguns dos gêneros do jornalismo. Para isso, serão utilizados os conceitos de gênero de Bakhtin (1997) e multigênero de Maingueneau (2006), as classificações, dentro do jornalismo, de Melo e Assis (2010, 2016) e as ideias sobre jornalismo e quadrinhos nos trabalhos de Ramos (2016) e Neco (2010).

**Palavras-chave:** Jornalismo e quadrinhos; Gêneros; Allan Sieber.

## **ALÉM DO QUE SE VÊ: UMA ANÁLISE DO DISCURSO DA HQ “A DIFERENÇA INVISÍVEL” E A COMPREENSÃO DA SÍNDROME DE ASPERGER**

MARIA DE FÁTIMA BABINI CABRAL

O presente artigo propõe-se a analisar a linguagem utilizada na construção da HQ “A Diferença Invisível”, de Julie Dachez e Mademoiselle Caroline, cuja personagem principal, Marguerite, é diagnosticada com Síndrome de Asperger – um transtorno do espectro autista – apenas aos 27 anos de idade. A obra apresenta a trajetória de Marguerite em busca do autoconhecimento e das possibilidades de encontrar respostas para os comportamentos e a personalidade desenvolvidos por ela ao longo dos anos. O objetivo desta análise é compreender como as autoras construíram a narrativa a fim de evidenciar os desafios enfrentados por aqueles que possuem a síndrome, as dificuldades de diagnóstico desse transtorno devido às subjetividades de seus sintomas e o caminho trilhado em busca da autoaceitação, já que a forma como essas pessoas interagem com outros indivíduos e percebem o mundo é afetada. O artigo busca ainda investigar como a metalinguagem é utilizada nessa HQ para que o leitor perceba que se trata de uma narrativa autobiográfica. Para sustentar a estrutura analítica do artigo, serão utilizados autores que trabalham com os conceitos de Análise do Discurso, como Michel Foucault, que também trabalha conceitos ligados aos transtornos mentais e à relação da sociedade com as concepções de anormalidade; bem como se apoiará em autores importantes para o desenvolvimento do gênero de histórias em quadrinhos, como Will Eisner e Scott McCloud.

**Palavras-chave:** Análise do Discurso; Metalinguagem; Síndrome de Asperger.

# ALGUMAS RELAÇÕES ENTRE A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS E AS HISTÓRIAS DE SUSPENSE “DARUMA” (2016) E “O SINAL” (2017) DE ORLANDELI

MARIA ISABEL BORGES

O objeto, neste trabalho, são as obras “Daruma” e “O sinal” de Orlandeli, para que sejam relacionadas a linguagem quadrinística e o efeito de suspense. Nelas, a questão “e agora, o que vai acontecer?” norteia o leitor. Gera-se um suspense, próximo à construção da expectativa constituinte da tira cômica. O desfecho, porém, não é cômico nem “felizes para sempre”. Lança-se o leitor em um labirinto de possibilidades de resposta à questão norteadora. Em “Daruma”, um presente de mesmo nome é dado ao protagonista. Na tradição chinesa e japonesa, pinta-se o olho quando um desejo é feito. Quando realizado, o segundo é pintado, fechando o ciclo: pedido e realização. O protagonista deseja a morte da amada. Então, desenrola-se a história. Em “O sinal”, o protagonista está frustrado com o emprego e a vida sem sentido que leva. Infeliz, expõe o que sente ao chefe, sendo despedido. Em sonhos, o protagonista entende ser guiado por uma voz. Acordado, interpreta e segue as orientações dessa voz. Porém, suas interpretações equivocadas o levam ao fim pior do que o inicial. Além da proximidade quanto à organização dos fatos, há uma introdução que situa o leitor quanto às personagens, ao tema e problema. Feito isso, o título da obra é apresentado e a trama se inicia. As histórias são divididas em capítulos não nomeados: em “Daruma”, há uma página preenchida com cor única; em “O sinal”, o protagonista sempre aparece deitado em sua cama a partir de um ângulo de visão superior. Nesta, a realidade e o sonho são separados por fundos diferentes. Em ambas, os olhos dos protagonistas são círculos brancos, sem a ilustração da pupila e íris. Há cenas ampliadas e divididas em várias vinhetas (como um quebra-cabeças). Essas considerações e outras são norteadas por Cagnin (2014), Acevedo (1990) e Ramos (2010), sobretudo.

**Palavras-chave:** Linguagem dos quadrinhos; Suspense; Orlandeli.

## METAMORFOSE DAS ONOMATOPEIAS EM MANGÁS BRASILEIROS

MARIANA PETRÓVANA FERREIRA DA SILVA  
JANAINA FREITAS SILVA DE ARAÚJO  
AMARO XAVIER BRAGA JUNIOR

Onomatopeia é o termo usado para palavras cujo a pronuncia se aproxime do som a ela associada. No que se refere aos quadrinhos, as onomatopeias fazem parte dos recursos metalinguísticos, empregados sobretudo para representar graficamente o som dos acontecimentos mostrados nas páginas. Em especial, quando é feito em produções japonesas – mangás -, é perceptível que existe um tratamento diferente, com maior variedade de usos desse recurso. Sendo assim, a primeira característica facilmente perceptível das onomatopeias em mangás é que estas se misturam com as cenas desenhadas, formando uma simbiose entre imagem e o som que a representa, (LUYTEN, 2012). Em relação a produção de mangás por brasileiros, é importante frisar que a forma como as onomatopeias são representadas passou por um processo diferente, tanto em relação a forma como ao significado dos sons representados. Este artigo versa sobre a evolução das onomatopéias usadas em mangás produzidos por brasileiros, considerando que esse produtor teve contato tardio com os quadrinhos japoneses, se comparado a entrada de outros títulos estrangeiros – comics e banda desenhada. Segundo alguns casos da produção de mangás brasileiros, os autores mimetizam os caracteres japoneses conforme veem nos mangás que consomem, ou se utilizam das traduções convencionadas pelas editoras para mangás comercializados em bancas. Em contrapartida, alguns buscam versões “abrasileiradas” com palavras em português que se conectem com as cenas mostradas (BRAGA, 2011). Os sons japoneses em verdade não possuem tradução literal, muitas vezes são semelhantes a metáforas visuais. Afinal, onomatopeias literais como “envergonhado” ou “vermelho” foram adaptações criadas pelas editoras para que os leitores pudessem entender esses “sons” que não são sons e sim metáforas visuais. No entanto, as adaptações feitas pelos produtores de mangás brasileiros criam outro impacto visual, visto que os símbolos da nossa escrita não se integram da mesma forma que os caracteres japoneses.

**Palavras-chave:** Mangá; Onomatopeias; Quadrinhos brasileiros.

## VIDA COTIDIANA NOS QUADRINHOS JAPONESES

MAURICIO XAVIER SILVA

Esse trabalho tem a intenção de analisar alguns mangás (quadrinhos de origem japonesa) focados na representação de uma vida cotidiana, sem intensos conflitos ou grandes desenvolvimentos de roteiro, pela perspectiva dos conceitos *mono no aware* (traduzível como “uma empatia para com as coisas”) e *iyashikei* (traduzível como “gênero de cura”), como definidos por autores como Rouband (1970) e Roquet (2008). Ambos os conceitos se originam para descrever obras de arte japonesas em outras mídias, com o *mono no aware* em particular remetendo ao início do século XI, mas a presença de ambos no meio dos quadrinhos é substancial, gerando obras criticamente aclamadas e adaptadas para outros formatos. Com a constante intensificação do ritmo da vida contemporânea, tais conceitos se posicionam como um bem-recebido contraponto, buscando uma narrativa que “cure” o leitor da exaustão de sua vida costumeira, e propicie a tal leitor uma nova perspectiva sobre o supostamente banal cotidiano que o cerca. O trabalho busca analisar obras como *O Homem Que Passeia*, de Jiro Taniguchi, e *Yokohama Kaidashi Kikou*, de Hitoshi Ashinano, dois dos títulos mais importantes a executarem tais conceitos nos mangás, e verificar como eles traduzem ideias originárias da poesia e da literatura para a mídia dos quadrinhos.

**Palavras-chave:** Mangás; Mono no aware; iyashikei.

## ARQUEOLOGIA ESPAÇO-TEMPORAL: A MATERIALIDADE DA IMAGEM EM PLANETARY

MÁRCIO MOREIRA DOS SANTOS FILHO

*Planetary* é um meta-quadrinho, ou seja, uma história em quadrinhos que atrai atenção para si mesma enquanto ficção. Na trama, três “arqueólogos do impossível” buscam revelar a história secreta do século XX, que aqui é a própria historiografia da cultura popular do período. Os autores Warren Ellis e John Cassaday usam essa premissa para criar uma verdadeira genealogia dos super-heróis, trazendo elementos dos pulps, cinema de ação asiático, filmes de monstros gigantes, literatura vitoriana e da própria história de publicação da indústria quadrinística, entre outras fontes. Além do texto verbal, a imagem tem papel central nesse jogo de intertextos e o presente trabalho busca focar em sua função nos processos metaficcional de *Planetary*. Embora os quadrinhos sejam uma linguagem em si, com seus próprios recursos, inovações e clichês, é comum que seu estudo se dê pelo prisma dos conceitos da Literatura e da Linguística. Porém, enquanto narrativa gráfica, a história em quadrinhos é contada por imagens e cada elemento constitutivo, seja verbal ou visual, é parte dessa narração. Para se ler um quadrinho, é preciso percebê-lo como objeto múltiplo, híbrido e complexo. Assim, para melhor compreender o objeto, nos voltamos para a materialidade da imagem, especialmente os conceitos de intericonicidade e arqueologia das imagens. Partindo do trabalho de Labarre, Perna e Rivera (2015) sobre a circulação de ícones em *Planetary*, buscamos reunir as teorias sobre quadrinhos de Groensteen (2015), Barbieri (2017) e Lefèvre (2012), com as teorias das imagens de Warburg (2010), Didi-Huberman (2009) e Felinto (2015), passando pelo trabalho de Gamer (2013) sobre intericonicidade. O presente trabalho é parte de uma pesquisa maior sobre metaficção e quadrinhos desenvolvida no Mestrado em Comunicação Social da UFC.

**Palavras-chave:** Metaficção; Imagem; Intericonicidade.

# A CONSTRUÇÃO DO VILÃO CORINGA NA NOVELA GRÁFICA ASILO ARKHAN

MÔNICA LIMA DE FARIA

Este artigo objetiva uma análise e reflexão do personagem vilão Coringa na novela gráfica *Asilo Arkhan* – uma séria casa em um sério mundo escrita por Grant Morrison e ilustrada por Dave McKean. Através da contemplação de sua expressão gráfica, estética e visual e design de personagem. Como metodologia de organização, utiliza-se a Hermenêutica de Profundidade de John Thompson (1995), a fim de observar a construção do imaginário do personagem vilão enquanto representação do mal de forma simbólica. A análise é realizada em três etapas, sendo elas: apresentação do personagem – que contextualiza o personagem vilão de maneira introdutória, apresentando aspectos de sua criação, função narrativa e contexto dentro da novela gráfica em questão -; imaginário e moral do mal – que discute o vilão analisado em relação às noções simbólicas de imaginário e mal, apresentando também as noções de mal que são utilizadas a partir de Ullmann (2005) e Ricoeur (2007) -; e imaginário e imagem do mal – quando são abordadas as relações das manifestações visuais através da expressão gráfica, estética e visual e design do personagem e a construção de seu imaginário como representação do mal. Por fim, se sintetizam as análises acerca dos resultados, compreendendo o Coringa e sua simbologia enquanto vilão como um personagem oriundo da manifestação pós-moderna, exatamente por suas incertezas e representações cambiantes tanto discursivamente quanto esteticamente.

**Palavras-chave:** Coringa; Vilão; Mal.

# A QUADRINIZAÇÃO DE A DIVINA COMÉDIA: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DO INFERNO DE DANTE

MICHEL MARQUES DE FARIA

A Divina Comédia é, em bom italiano, “il capolavoro” de Dante Alighieri, ou seja, sua maior e mais importante obra e se não dispensa apresentação, decerto, falar sobre ela sempre pode ser da ordem da incompletude, afinal, tomando as palavras de Calvino, a obra – sendo um clássico da língua italiana - “nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer”. Para a elaboração do presente trabalho, elegeu-se para análise semiótica a quadrinização realizada pela Editora Peirópolis. Publicada em 2011, a obra conta com textos traduzidos de três autores: Jorge Wanderley, Henriqueta Lisboa e Haroldo de Campos. A quadrinização ficou a cargo de Piero Bagnariol, que em conjunto com seu pai, Giuseppe Bagnariol – grande conhecedor da obra de Dante, teve o desafio de transpor a obra de Dante para a HQ. Para o desenvolvimento de nossa análise, tomamos como referencial teórico-metodológico a semiótica greimasiana (BARROS, 2011; FIORIN, 2013) em seu percurso gerativo de sentido. A reflexão aqui proposta divide-se em duas partes: analisaremos o inferno de Dante no que concerne ao Plano de Expressão, isto é, como ocorreu a quadrinização a partir do texto original. Trabalharemos o Plano da Expressão em sua categoria visual tomando como base a tradução de José Pedro Xavier Pinheiro (1822 – 1882). Por fim, faremos o percurso gerativo de sentido na obra quadrinizada, levando em consideração o Plano do Conteúdo da obra original.

**Palavras-chave:** Dante Alighieri; Divina Comédia; História em Quadrinhos.

# DUPLO DESTINATÁRIO: O ALCANCE SOCIAL DA TURMA DA MÔNICA EM PUBLICIDADES DE UTILIDADE PÚBLICA

MONIQUE DE ALMEIDA NEVES RODRIGUES

As personagens da Turma da Mônica já figuraram em inúmeras campanhas de cunho socioeducativo, especialmente a partir da primeira década do século XXI. Ao saírem dos quadrinhos, que circulam no Brasil desde meados de 1960, para novos gêneros discursivos, trazem consigo amplo acesso a um público que transcende gerações. Em enunciados verbo-visuais e mesmo verbo-voco-visuais, como publicidades impressas e vinhetas animadas, as criações de Maurício de Sousa protagonizam campanhas que intentam alcançar, ao mesmo tempo, um público infantil, bem como uma parcela adulta de leitores. Percebemos esse duplo destinatário em nossa pesquisa (FAPESP: 2016/02639-7), quando da análise dialógica de enunciados produzidos pelo cartunista em parceria com o UNICEF – Fundo das Nações Unidas para a Infância. A partir dos estudos discursivos do Círculo de Bakhtin, analisamos dialogicamente peças de publicidade de utilidade pública nas quais Mônica e sua turma fazem parte de um projeto de dizer unificado em favor dos direitos da criança e do adolescente, com apelo significativo a um destinatário infantil, visto que se mantém o estilo do autor, com cores vibrantes, traços arredondados e as já renomadas personagens, ao mesmo tempo em que também se dirige ao adulto, com discursos de cunho socioeducativo, trazendo os valores do UNICEF. Dessa forma, fica estabelecido um duplo destinatário dos enunciados, que só é possível devido ao largo alcance e popularidade das personagens de Maurício de Sousa.

**Palavras-chave:** Análise dialógica do discurso; Maurício de Sousa; Publicidade de utilidade pública.

# O TEXTO BIOGRÁFICO EM QUADRINHOS “O DIÁRIO DE ANNE FRANK”: UMA ANÁLISE

NATÁLIA MARQUES DE JESUS

Objetiva-se caracterizar a maneira como a linguagem quadrinística foi utilizada no texto biográfico em quadrinhos “O diário de Anne Frank” de Ari Folman e David Polonsky (2017, editora Record, reconhecida pela Fundação de Anne Frank). Eles se inspiraram no texto em prosa “O diário de Anne Frank”, postumamente publicado em 1948. Nele, Anne relatou fatos vividos no âmbito familiar e fora dele, direta ou indiretamente relacionados ao holocausto ocorrido durante a Segunda Grande Guerra Mundial (1939-1945). Na Alemanha, cerca de seis milhões de judeus morreram vítimas do antissemitismo liderado por Adolf Hitler. Na época, nem todas as famílias judias conseguiram refugiar em outros países, como foi o caso da família Frank, que se instalou em um esconderijo secreto por dois anos. Observam-se alguns aspectos: a) presença de personagens fixas, apresentadas ao leitor antes da trama; b) predomínio de legendas para a expressão da voz narrativa de Anne e balões-fala para o retrato das interações verbais; c) multiplicidade de espaços e tempos trazidos à trama, como a casa da família Frank antes da fuga, o esconderijo durante a perseguição aos judeus (com detalhamento espacial), distribuição dos acontecimentos por meio de datas (recurso típico do gênero diário pessoal) etc. Também se destaca a personificação do diário como figura feminina: a Kitty. Na trama, há trechos do diário na forma de prosa, configurando-se em um diálogo entre diário pessoal, (auto)biografia e histórias em quadrinhos. Por fim, o narrar inclui um ir-e-vir entre as memórias de Anne em relação ao presente e aos seus conflitos internos (o vazio existencial, sua paixão por Peter e a inferioridade em relação à irmã, quando os adultos as comparam). Tudo isso se baseia na descrição dos recursos quadrinísticos presentes no objeto citado, à luz, sobretudo, dos trabalhos de Cagnin (2014), Acevedo (1990), Ramos (2010) e Borges (2017).

**Palavras-chave:** Linguagem dos quadrinhos; “O diário de Anne Frank”; Memórias.

## COMO O FORMATO PODE NUBLAR A DISTINÇÃO ENTRE CHARGE, CARTUM E TIRA CÔMICA

PAULO RAMOS

Algumas marcas de recorrência – ou de estabilidade, como defende Bakhtin (2000) – tendem a separar as charges, os cartuns e as tiras cômicas em gêneros próprios. As charges dialogariam com fatos do noticiário ou da atualidade, os cartuns extrairiam humor de situações cotidianas, não marcadas por algum acontecimento específico, e as tiras cômicas apresentariam uma história semelhante a uma piada, com desfecho inesperado. O ponto que aproxima as três produções é o humor, presente em todas, embora não obrigatório nas charges. É também o elemento humorístico que, não raras vezes, nubla a fronteira que separa os três gêneros. Em algumas situações, o contexto de veiculação da história e a forma de apresentação do formato em que a narrativa foi produzida podem dificultar a distinção entre um caso e outro. Analisar essa fronteira tênue entre os gêneros é a proposta desta comunicação. Trabalha-se com a hipótese de que o formato utilizado para abrigar essas histórias compõe um elemento que pode levar a diferentes percepções sobre o conteúdo apresentado e até mesmo conduzir mudanças de um gênero para o outro. A análise irá se centrar em exemplos de autores brasileiros – extraídos de jornais impressos, livros, sites e redes sociais – que apresentam a mesma história veiculada com formatos diferentes. Cabe registrar que este estudo se vincula à leitura de que charges, cartuns e tiras cômicas compõem gêneros do hipergênero história em quadrinhos, conforme defende Ramos (2009, 2014, 2017) em mais de um momento teórico.

**Palavras-chave:** Formato; Gênero; Humor.

## BATENDO RETRATOS: A RELAÇÃO TRADUTÓRIA ENTRE QUADRINHO E FOTOGRAFIA NA HQ PÂNICO NO JOSÉ WALTER

PEDRO JOSÉ ARRUDA BRANDÃO

Durante a década de 1970, um maníaco aterrorizou as ruas do bairro José Walter, na cidade de Fortaleza, capital do Ceará. Ele adentrava as casas da região e cortava as nádegas das mulheres com uma lâmina enquanto elas dormiam. Tais atentados fomentaram a fama do personagem Cortabundas, uma história que com o passar dos anos tomou ares de lenda urbana. Décadas depois, o quadrinista Talles Rodrigues decidiu investigar essa história e lançou, em 2014, uma HQ chamada Pânico no José Walter: O Maníaco que Seviava Mulheres, uma reportagem em quadrinhos que foi seu trabalho de conclusão de curso na faculdade de Jornalismo na Universidade Federal do Ceará (UFC). Posteriormente, o quadrinho foi publicado de forma independente por meio de financiamento coletivo, e o nosso presente artigo tem o interesse de discutir as relações entre as linguagens quadrinística e fotográfica no interior dessa publicação que procura reproduzir a ambiência, o pavor e as histórias reais desse período. Tratamos a relação entre fotos e HQ nessa obra como uma tradução intersemiótica, uma série de adaptações e consequentes inovações dos códigos imagéticos realizados pelo artista no momento em que ele utiliza uma imagem fotográfica pré-existente como referência para seu desenho. A relação tradutória é uma das quatro formas que pretendemos abordar em uma dissertação sobre os hibridismos entre ambas as linguagens que atualmente se encontra em desenvolvimento no mestrado em Comunicação da UFC. No artigo, iremos passear pelas teorias da semiótica de Peirce (2005), além dos trabalhos de Santaella (1995, 1997); do campo da tradução, iremos prioritariamente discutir as teorias de Campos (1996) e Plaza (2013); do Quadrinho, trataremos as abordagens de Barbieri (1998), Groensteen (2013, 2015) e Chute (2016); da Fotografia, contaremos com Dubois (1993) e Sontag (2005); além de diversos outros autores que discorrem sobre os temas citados.

**Palavras-chave:** Quadrinho; Fotografia; Tradução Intersemiótica.

# VIDA E MORTE EM THE SANDMAN OVERTURE, UMA ANÁLISE SEMIÓTICA

PERIVALDO OLIVEIRA DE SOUZA

Esse presente texto tem como objetivo analisar a obra *The Sandman Overture* em busca de suas estratégias de composição do texto semiótico, ou seja, constituído de significação. As teorias semióticas estão alinhadas aos estudos da linguagem das histórias em quadrinhos pela relação de formação textual que ela cria por seus códigos visuais, e investigar essas relações é ampliar o entendimento dessa arte sequencial. Apesar dessa relação emaranhada entre texto e imagem, as histórias em quadrinhos se definem pela articulação das suas sequências e de sua capacidade de narrar por imagens. Como essa arte sequencial é uma forma de narrativa, sua apreensão é pela narrativa, como forma do homem se relacionar consigo e com o mundo ao redor, ordenando esse universo e trazendo significados e percepções por suas expressões. E isso transcorre por diferentes gêneros e formatos: oral, literatura, cinema, quadrinhos, pintura, televisão, e diversas outras possibilidades de narrar e criar conexões por meio de histórias, fictícias ou reais. Em algumas dessas formas há utilização de imagens para contar uma história, como o cinema e as histórias em quadrinhos. Algumas vezes surgem histórias que transcendem as produções comuns e ajudam a elevar o potencial do meio, como *The Sandman*. Fundamentado na ideia de Groensteen de uma “neosemiótica”, ou seja, de entender as histórias em quadrinhos como linguagem e sistema de significação própria e que, para uma investigação profunda, utilizaremos contribuições da semiótica e de outras teorias narrativas, tanto quanto plásticas e estéticas para análise de algumas páginas da obra de *The Sandman Overture* e como elas refletem os temas narrativos e discursivos visualmente.

**Palavras-chave:** Narrativa; Semiótica; Sandman.

# HUMOR GRÁFICO EM MÍDIAS SOCIAIS: APROXIMAÇÕES ENTRE GÊNEROS TEXTUAIS

RAFAELA TAVARES TONELA  
DIEGO FIGUEIRA

Os gêneros textuais tradicionais do humor gráfico (charge, cartum, caricatura, tira cômica e suas variantes) encontraram na internet, desde seu início, grande aceitação e destaque. O desenvolvimento das mídias sociais, em especial o Facebook, ofereceu a artistas de humor gráfico uma alternativa à diminuição do espaço a eles destinado na imprensa tradicional e na mídia impressa em geral. Quase simultaneamente, outros textos verbo-visuais, como os memes, surgiram e se popularizaram nessas novas mídias, dominando grande parte do conteúdo que circula nesse meio. Este trabalho, fruto de um projeto de pesquisa de iniciação científica em andamento, busca analisar, a partir dos pressupostos teóricos da Linguística Textual, como esses dois conjuntos de textos verbo-visuais aproximam-se no espaço de divulgação das mídias sociais e como essa aproximação acaba por diluir as fronteiras entre gêneros textuais antes considerados bastante distintos. Essa diluição levanta questões sobre o funcionamento dos textos em mídias diferentes, especialmente naquelas em que está presente a multimodalidade linguística propiciada pela tecnologia. Com essa análise, busca-se compreender como os discursos que circulam na forma desses textos são modificados por essa aproximação entre os diferentes gêneros textuais, na medida em que temas e estratégias discursivas próprias de um determinado gênero passam a ser usados em um outro. Para realizar tal tarefa, nos valem da noção de gêneros textuais, conforme apresentada por Marcuschi (2008), e de hipergênero, apresentada por Mainueneau (2010) e aplicada aos quadrinhos por Ramos (2012). Os dados apontam para uma influência recíproca entre os gêneros do humor gráfico tradicional e as formas surgidas nas redes sociais, tanto em termos de composição quanto de circulação, de forma a comprovar, em um novo contexto social e tecnológico, a tese de Barbieri (2017) sobre a relação da linguagem dos quadrinhos com outras linguagens.

**Palavras-chave:** Humor gráfico; Linguagem dos quadrinhos; Internet.



# O JORNALISMO EM QUADRINHOS COMO TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA: PARÂMETROS DE ANÁLISE

RAIANE NOGUEIRA GAMA

A multiplicidade de mídias existentes atualmente fomenta o aparecimento de uma profusão de adaptações de obras culturais e artísticas para diferentes modos de circulação. Clássicos literários ganham versões para o cinema, videogames são criados a partir de filmes, entre outros produtos. Em meio a essa crescente tendência ao trânsito entre linguagens, aliada a um cenário de incertezas com relação ao futuro do jornalismo – decorrente, sobretudo, da crise dos meios impressos perante o avanço dos digitais –, as reportagens em quadrinhos ganham cada vez mais relevo. Estamos diante de uma desafiadora semiótica-objeto, que inaugura uma práxis, trata-se de uma nova prática coletiva de produção discursiva engendrada pelo uso. Por isso, requer a definição de parâmetros de análise capazes de abranger suas diversas dimensões. Com esse intuito, este trabalho ancora-se na semiótica discursiva para propor uma sistematização do jornalismo em quadrinhos (JQ) enquanto tradução intersemiótica, passagem de um sistema semiótico a outro. Tal perspectiva teórico-metodológica visa a explicar os mecanismos e procedimentos que constroem os sentidos nos textos, estes tomados como manifestações do discurso. Interessa-nos, assim, examinar como as estratégias enunciativas, referentes ao ato de produção discursiva, adotadas na linguagem jornalística são transpostas para a linguagem quadrinística e que efeitos de sentido resultam desse movimento. Verificamos a hipótese de que o JQ procura construir um simulacro de aproximação ao jornalismo tradicional, com a preservação de seu projeto enunciativo. Tal manutenção se faz necessária para legitimar e garantir credibilidade a esse incipiente formato de relato jornalístico. Nesta etapa da pesquisa, apresentamos uma proposta de protocolo de ações para a análise das reportagens em quadrinhos. Ao investigarmos modos de enunciação como o JQ e sistematizarmos parâmetros gerais de análise para esse tipo de semiótica-objeto, buscamos compreender o quanto as coerções das linguagens postas em jogo em uma adaptação podem influenciar no seu resultado.

**Palavras-chave:** Jornalismo em quadrinhos; Semiótica discursiva; Tradução intersemiótica.

# DA TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA AO HIBRIDISMO DE LINGUAGENS: O CASO SIN CITY

RENATA MANCINI

O hibridismo de linguagens é um assunto denso o suficiente para servir de base para inúmeras abordagens conceituais e desdobramentos teóricos. Sin City, filme concebido como adaptação da graphic novel homônima do aclamado Frank Miller, desde seu lançamento em 2005, nunca deixou de suscitar discussões e mesmo polêmicas sobre seu estatuto enquanto proposta cinematográfica. Sua direção ficou a cargo de Robert Rodriguez e do próprio Frank Miller, mas contou também com a participação em uma pequena sequência de Quentin Tarantino, que figura nos créditos como “diretor convidado”. Os fãs mais puristas dos quadrinhos de Miller argumentam que o movimento e as concessões feitas para a adaptação à linguagem cinematográfica acabaram por retirar da obra sua densidade dramática. Há, por outro lado, aqueles que sustentam que a adaptação de Sin city para o cinema é quase um exercício de negação do cinema, na medida em que tudo nele é muito fiel às estratégias de quadrinização e aos desenhos e de Miller. Estes teriam servido como um “storyboard de luxo” para a feitura do filme que teria de ser entendido não apenas como a tradução intersemiótica de uma dada obra dos quadrinhos para o cinema, mas, de fato, como uma verdadeira tradução entre linguagens. Pautado pela metodologia da semiótica discursiva, notadamente pela abordagem tensiva (Zilberberg) e levando em conta novos níveis de pertinência da análise (Fontanille), este trabalho se coloca na contramão das definições e dos esforços para determinar um contorno tipológico para Sin City, na medida em que se propõe a analisá-lo como um produto híbrido, concebido por uma enunciação sincrética que habilmente consegue neutralizar as fronteiras entre a linguagem dos quadrinhos e a linguagem do cinema, a partir principalmente de estratégias de disposição dos planos de expressão envolvidos nas duas obras.

**Palavras-chave:** Linguagens híbridas; Tradução intersemiótica; Sin City.

# GÁRGULA DAS TREVAS: REPRESENTAÇÕES DO GÓTICO EM "A PIADA MORTAL"

RENATO MUCHIUTI ARANHA

A literatura Gótica é comumente associada ao terror, ao horror, ao sobrenatural, a uma espacialidade remetendo ao medievo europeu e usualmente a ideia de escuridão, regularmente incorporada pela noite. Ainda que o gênero Gótico utilize tais elementos em sua construção narrativa, ele não se limita a eles. Avril Horner e Sue Zlosnik apresentam o conceito de virada cômica no Gótico, focando na discussão de elementos de humor como uma quebra na tensão dos elementos de terror e horror, apontando em sua análise que a utilização deste alívio cômico já estava presente no "Castelo de Otranto", a obra inaugural do Gótico. Tal teoria é similar ao movimento da virada linguística que passa a ver com um novo olhar a forma como a narrativa literária, e posteriormente outras áreas - dentre as quais a História - , pensa no papel de construção da narrativa como indissociável dos autores. O objetivo deste trabalho é discutir os elementos da literatura Gótica na graphic novel "A piada mortal", criada por Alan Moore e Brian Bolland em 1988. Tais elementos estariam nas representações dos cenários, da construção e representação dos personagens, como a associação do Batman com a figura da gárgula, elemento característico da arquitetura Gótica, da origem do coringa com a relação criador/criatura construída com o Batman, com a loucura do Coringa, assim como do elo de doppelgänger entre Batman e o Coringa. Da mesma forma que elementos do Gótico mais tradicionais citados anteriormente, reflito através da virada cômica acerca da associação entre o humor e terror na narrativa.

**Palavras-chave:** Batman; Gótico; Virada cômica.

# TIRAS DIGITAIS, TÓPICO DISCURSIVO E REFERENCIAÇÃO

RIVALDO CAPISTRANO JÚNIOR

Considerando que a comunicação interativa na cibercultura estrutura-se hipertextualmente, pesquisas em Linguística Textual (doravante, LT) voltam-se para a análise de textos digitais, cujas peculiaridades, tais como não linearidade, não delimitação, multimodalidade (ou multissemiose), conectividade, virtualidade, têm levado os estudiosos a formularem a seguinte questão: a forma como construímos a textualidade (modo de processamento, segundo Marcuschi, 2007) no hipertexto difere do que fazemos no texto impresso? Em vista disso, sob a perspectiva da LT em interface com os estudos sobre os Quadrinhos em ambiente digital, propomos uma discussão em torno das seguintes questões: 1) o que se tem dito sobre tópico discursivo e sobre processos de referenciação é válido para o hipertexto? 2) como os usuários gerenciam o tópico discursivo e (re)constróem objetos de discurso em comentários na rede social digital Facebook? Para a análise, observaremos a rede de múltiplos textos que se estabelece nesse ambiente digital e selecionaremos, em diferentes perfis do Facebook, duas tiras digitais e comentários a elas agregados. Partindo da inter-relação constitutiva entre objeto de discurso e tópico discursivo, esperamos que o estudo possa contribuir teórico-metodologicamente para a descrição e a compreensão desses fenômenos textuais e de suas funções em produção hipertextual, ampliando, assim, o conhecimento sobre o tema no campo da LT.

**Palavras-chave:** Tiras digitais; Tópico discursivo; Referenciação.

# QUADRINHOS DISNEY E PÓS-MODERNIDADE

ROBERTO ELÍSIO DOS SANTOS

A partir da década de 1980, as histórias em quadrinhos protagonizadas pelos personagens Disney passaram a utilizar recursos pós-modernos, especialmente a meta ficção. Tratam-se de narrativas sequenciais gráficas destinadas a leitores familiarizados com este universo ficcional e seus criadores. O conceito de pós-modernidade relacionado à arte e à ficção midiática implica um nível de "leitura" diferenciado, no qual o receptor possui um grau de conhecimento maior e, a par das regras definidas para a imersão nesse tipo de material, tem maior liberdade para a fruição e para a decodificação, atribuindo novas significados. Dentro dessa perspectiva, este texto analisa dois objetos de estudo: o trabalho desenvolvido pelo artista estadunidense Keno Don Rosa, que, a partir das histórias criadas por Carl Barks, principalmente nos anos 1950 e 1960, as ordena e relaciona, criando laços e preenchendo lacunas entre os diferentes enredos; e a produção do quadrinista italiano Casty, pseudônimo de Andrea Castellan, que recria o estilo gráfico e narrativo desenvolvido por Romano Scarpa, que, por sua vez, inspirou-se nos quadrinhos feitos por Carl Barks e por Floyd Gottfredson, deixando ao leitor e fã a tarefa de perceber as referências usadas. A pesquisa realizada, qualitativa e de nível exploratório, tem como corpus quadrinhos de Don Rosa e de Casty, estudados a partir da semiologia de linha francesa e da análise estrutural da narrativa concebida por Roland Barthes.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Disney; Pós-modernidade.

# OS SUPER-HERÓIS E OS JOGOS DE MEMÓRIA: O FENÔMENO DAS ADAPTAÇÕES ENTRE GÊNEROS DISCURSIVOS NO SÉCULO XXI E A CONSTRUÇÃO DE UMA MEMÓRIA CULTURAL

ROBSON SANTOS COSTA

As histórias em quadrinhos e o cinema forma duas das linguagens mais relevantes do século XX. Nesse período foram criados os personagens intitulados de super-heróis, que no século XXI estão à frente de um fenômeno de adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema. O objetivo deste trabalho é o de analisar como ocorre tal processo adaptativo, tendo como foco os filmes produzidos no período de 2008 a 2012 pelo estúdio cinematográfico Marvel. Entendemos que tais adaptações estão construindo uma memória cultural do século XXI, compreendida, segundo Assmann (2011), como uma memória ligada a determinados grupos sociais, que em um contínuo processo de diferença e repetição constroem discursos e significações sociais diversas. Para compreendermos melhor tal processo, trabalharemos com o conceito de adaptação elaborado por Stan (2006) e Hutcheon (2013) que veem tal acontecimento como uma permutação contínua de discursos entre gêneros. As histórias em quadrinhos e o cinema serão compreendidos como gêneros secundários do discurso de acordo com a concepção de Mikhail Bakhtin, que define os gêneros como construções sociais que possuem enunciados semelhantes que são retomados, por meio da memória, na construção de novos enunciados. Os gêneros podem ser entendidos como instrumentos essenciais para a construção de uma memória cultural. Entendemos que tais adaptações ocorrem no contexto do que autores como Jenkins (2011) denominam de Cultura da Convergência, uma cultura que modifica a forma de produção e recepção de produtos da indústria cultural produzindo narrativas transmidiáticas. Essa construção segue uma lógica de diferença e repetição no sentido dado por Todorov (2013). Conclui-se, que as adaptações de histórias em quadrinhos de super-heróis são produzidas no contexto de uma Cultura da Convergência e por um processo de diferença e repetição, construindo uma memória cultural do século XXI por meio do gênero de super-heróis no cinema.

**Palavras-chave:** Histórias em quadrinhos; Cinema; Adaptação.

# A CONTEMPORANEIDADE DE SHAKESPEARE: O DISCURSO DE HAMLET NO MANGÁ

STEFANIE FERREIRA DOS SANTOS

Este trabalho se refere à atual pesquisa de Iniciação Científica, onde propusemos estudar sobre o funcionamento do discurso e memória discursiva em Hamlet, peça teatral de Shakespeare, estando ela adaptada para outra materialidade: o mangá. Por seis séculos Hamlet viajou por diferentes culturas, adequando-se a um dado meio cultural, de acordo com as condições históricas da época. Sendo assim, vimos nos dedicando aos estudos da teoria da adaptação como um processo de apropriação intertextual; estudos dos postulados teóricos da Análise do Discurso de linha francesa fundada por Michel Pêcheux (1969), onde pesquisamos como o discurso de Hamlet está em movimento entre diversas maneiras de significar, a cada vez que ele é retomado, relido readaptado; e os quadrinhos japoneses, como um suporte midiático contemporâneo. Uma vez que o mangá trabalhado nesta pesquisa (Hamlet: Mangá Shakespeare, Ilustrações de Emma Vieceli, Editora Galera Record, 2011), é uma retomada de um clássico, uma informação recuperada, pronta para ser disseminada de outra forma, captando sujeitos leitores diferentes e com uma linguagem acessível. Estamos buscando observar o modo de construção e o modo de circulação desta adaptação, seus diferentes gestos de leitura que constituem os sentidos nele inscritos, lembrando que, um discurso não é fechado nele mesmo, cada vez que Hamlet é (re)estabelecido, sua significação se configura. Dito isso, podemos afirmar que nosso protagonista pode ser analisado, interpretado e debatido por diversas perspectivas, sendo o mangá um ótimo recurso narrativo que dialoga ao mesmo tempo com diversas manifestações culturais.

**Palavras-chave:** Mangá; Adaptação; Análise do Discurso; Hamlet; Shakespeare.

## A EXPRESSÃO DO TEMPO EM NARRATIVAS VISUAIS

SUSANA NARIMATSU SATO

A definição da grandeza que conhecemos como “tempo” é complexa e intrincada. Suas dimensões são plurais, extrapolando o aspecto cronológico. Como, então, ilustrá-lo graficamente? Neste artigo, investigamos algumas soluções possíveis para a questão da representação do tempo extraídas do universo dos quadrinhos e de outros esquemas visuais próprios da cultura popular contemporânea. Fazemos uma análise fenômeno-estrutural, partindo de conceitos empregados em estudos de narratologia, como as noções de tempos narrativos (Eco, 1994; Ricoeur, 1994; Todorov, 1973), sequencialidade (Bremond, 1966) e até mesmo de uma “tríplice mimese” proposta por Ricoeur (1994) - que se iniciaria na “prefiguração”, passando pela “configuração” e se consumaria na “refiguração” do texto narrativo. Seguimos, então, tangenciando conceitos da fenomenologia visual propostos por Massironi (2002) e Michotte (1972); e explorando autores do âmbito dos estudos de quadrinhos, como Cohn (2010, 2012, 2016), Groensteen (1999) e McCloud (1993). Ao esquadrihar alguns exemplares de quadrinhos, verificamos que o emprego de concepções próprias das teorias da narrativa literária, aliadas a outros campos de estudo, é pertinente à análise de esquemas visuais temporais presentes na cultura popular. Também elencamos diferentes possibilidades de se representar graficamente as múltiplas dimensões do tempo pela apropriação de conceitos associados à narratologia, como as noções de sequencialidade, de causalidade e de distensão temporal.

**Palavras-chave:** Narrativa visual; Tempo; Visualização.

## **O AMARGO AMOR DE ARLEQUINA: A REPRESENTAÇÃO DA SUBMISSÃO FEMININA PRESENTE NA COLETÂNEA LOUCO AMOR E OUTRAS HISTÓRIAS.**

TAYNAH IBANEZ BARBOSA

O objetivo do presente trabalho é fazer uma análise da representação da personagem Arlequina da DC Comics enquanto figura feminina nos quadrinhos. Foi criada em 1992 por Paul Dini como amante e comparsa do vilão Coringa para Batman: a série animada. A personagem acabou por ficar mais popular do que o esperado, e Dini resolveu desenvolver uma origem para ela em 1993, resultando no quadrinho "Louco Amor". Atualmente, a história está reunida em uma coletânea publicada no Brasil pela Panini, chamada: Louco Amor e outras histórias. Para tal análise, será utilizada como referência principal a obra Mulher ao Quadrado: As Representações Femininas nos Quadrinhos Norte-Americanos Permanências e Ressonâncias, de Selma Regina Nunes de Oliveira, no qual ela faz um levantamento do histórico de representações femininas dos quadrinhos no período de 1895-1990 utilizando-se da Análise de Discurso. Também será utilizado como referência principal os dois volumes da obra de Simone de Beauvoir: O Segundo Sexo, que retrata o estereótipo de fragilidade e submissão feminina como uma construção social; e o conceito de imaginário e arquétipo de Gilbert Durant, em As Estruturas Antropológicas do Imaginário. O arcabouço teórico tem como função a melhor análise possível do objeto para compreender visões do mundo real através de representações midiáticas, que refletem pensamentos intrínsecos de uma época.

**Palavras-chave:** Imaginário; Representação; Arlequina.

## **TRADUÇÃO E CRIATIVIDADE: THREE LIVES DE GERTRUDE STEIN EM FOTONOVELA**

VITOR FURTADO  
JOÃO QUEIROZ

O conceito de tradução intersemiótica foi definido pela primeira vez por Roman Jakobson (1969): tradução intralinguística, interlinguística e, aquela que nos interessa, intersemiótica. Ele definiu o fenômeno como a interpretação de signos verbais em signos não-verbais. Tal fenômeno foi posteriormente descrito por Irina Rajewski (2005) como "transposição midiática". Segundo a autora, trata-se da transformação de um texto de uma mídia para outra mídia, diferente. Ou seja, o texto "original" é a "fonte" e o texto traduzido intersemioticamente é o alvo. Clüver (2006) define "adaptação" como sendo uma transformação midiática cujo "alvo" normalmente é uma mídia plurimedial em que pode-se notar característica da "fonte". Exemplos incluem: romance para novela, contos de fadas para balé e, como nesse caso, de um conto para uma fotonovela). Este trabalho consiste numa tradução intersemiótica do primeiro conto de Three Lives (1909), The good Anna, em que o conto é traduzido intersemioticamente para uma fotonovela. O processo de Tradução intersemiótica mantém características dos procedimentos da prosa de Gertrude Stein na fotonovela, pode-se analisar o processo criativo da tradução do "espaço conceitual", assim como a tradução do "espaço conceitual" de Cézanne para Three lives, e entre outras obras de Gertrude Stein (Aguar, et al: 2015). O texto alvo utiliza da apropriação de fotografias, de imigrantes do início do século XX, intervindo graficamente na imagem, utilizando da montagem, da diagramação e da reutilização de imagens.

**Palavras-chave:** Tradução intersemiótica; Criatividade; Translation studies.

# O TERRÍVEL JOGO DA SIMETRIA: A CONSTRUÇÃO DA TENSÃO NARRATIVA EM WATCHMEN

WANDERLEY ANCHIETA

Num jogo de duplos que se opõem surge a colorização de diversas páginas do capítulo cinco de Watchmen, intitulado Terrível Simetria. Ademais da própria organização dos quadros nas páginas, espelhada, sendo a última idêntica à primeira e assim por diante. A simetria se conforma também no nível temático, onde podemos encontrar a raiz da fruição da tensão narrativa (BARONI, 2013) que se instaura na história sob forma de momentos de intensidade ritmados (GROENSTEEN, 2007). A quinta parte tem início com a visita de Rorschach ao apartamento de Moloch a fim de interrogá-lo. O local é iluminado por um letreiro neon de natureza intermitente, onde duas tônicas cromáticas se intercalam: vermelho e amarelo (aceso) e tons habituais de roxo (apagado). A frequência iterativa com a qual esse item discursivo se expressa (GENETTE, 1995) o dota de certa saliência dentre os múltiplos elementos a serem interpretados. W. Scott Clifton (2016) comenta que a tensão se efetua posto que intuímos, durante o ato da leitura, um conjunto saliente de possíveis resultados da ação a partir dos aspectos anteriormente ressaltados pela própria obra. As cores e a organização tanto das páginas quanto da história –por exemplo, Rorschach torna a visitar Moloch– indicam fortemente uma situação de circularidade dentro do tópico dos contrastes inescapáveis. Dessa maneira, se Rorschach atua como caçador de Moloch num primeiro momento, o conjunto dos fatores salientes indica que algo será invertido dessa segunda vez, simetricamente, gerando tensão. O problema que se desenha, portanto, é aquele de concatenar as teorias narratológicas de pesquisadores como Baroni, Genette e Groensteen para minuciar os mecanismos pelos quais Alan Moore e Dave Gibbons dispõem dos itens discursivos possibilitados pelos quadros (MCCLLOUD, 1994) para direcionar os afetos dos leitores pelos meandros ou bosques (ECO, 2009) da tensão acional.

**Palavras-chave:** Watchmen; Narrativa; Tensão.

# **QUADRINHOS, LITERATURA E ARTE**

# COMIC EXPANDIDO: FAHLSTRÖM, RUIZ Y VITALITI, UN ANÁLISIS DESDE LAS ARTES VISUALES.

ALEJANDRO OCAÑA SALINAS

Objetivo: Analizar el trabajo artístico de Öyvind Fahlström, Francesc Ruiz y Martin Vitaliti desde la perspectiva del cómic así como de las artes visuales, estableciendo un canal de comunicación entre el cómic y la plástica contemporánea. El cómic es un lenguaje muy versátil, un arte con características únicas, dentro de las cuales una de las más importantes es el manejo del tiempo a través de la imagen. Esta característica espacio-temporal es un recurso que puede ser aprovechado o explotado desde otras artes. En este caso se propone un acercamiento a esta conjunción a través del análisis de obras de tres artistas que utilizan del cómic, en su calidad de lenguaje, para la construcción de sus obras. Por un lado se hará una revisión del trabajo de Öyvind Fahlström (Sao Paulo 1928 – Estocolmo 1976), en cuya obra podemos ver un uso intensivo de herramientas propias del cómic; por otro lado analizaremos la obra del argentino Martin Vitaliti (Buenos Aires, 1978), centrada precisamente en la utilización del cómic y su deconstrucción dentro de un discurso plástico. También analizaremos el trabajo de Francesc Ruiz (Barcelona, 1971), quien explora las potencialidades del cómic en lo que él llama precisamente cómic expandido. Se han escogido estos artistas principalmente por el uso que hacen del cómic en su obra, que no se limita a una apropiación de una imagen o de determinada estética, sino que es un aprovechamiento de los recursos narrativos y visuales del lenguaje, nacidos de una comprensión real del comic como medio y como forma de arte. Asimismo, estos artistas poseen una gran relevancia en el mundo del arte contemporáneo pero al mismo tiempo resultan desconocidos para el “gran público”, y dar relevancia a su obra desde el ámbito del cómic aparece como algo necesario.

**Palavras-chave:** Arte y cómics; Cómic expandido; Arte contemporáneo.

## QUE DIFERENÇA HÁ NA ARTE DOS QUADRINHOS?

ALEXANDRE LINCK VARGAS

A história em quadrinhos é acentuada pela diferença perante as outras artes. Tradicionalmente, essa diferença é pensada por aspectos historicistas, formais, temáticos ou valorativos. Contudo, há uma diferença subjacente, um modo de diferenciação que sustenta a diferença da arte dos quadrinhos. Essa maneira de diferenciar antecede aos próprios quadrinhos. Trata-se da tensão entre *physis* e *tékhnē*, natureza e técnica, o que resulta em, pelo menos, duas formas de pensar as artes. Uma delas é a que ampara as artes legitimadas da segunda metade do século XIX e do XX, acentuadas por uma cisão entre técnica e natureza, corte este que, ao contrário de uma simples separação, ocasiona uma multiplicação, uma dobra barroca, cortejando a pós-autonomia de Nietzsche quando a arte e a vida se conjugam no poder-vir-a-ser. “Diferença indistinta” a partir do corte, da sarjeta que é, ela própria, prenhe de potencialidades, exuberante e que terá, nas artes, sob tal chave de leitura, a produção de grande fortuna teórica e crítica. Bastante diferente é o outro modo de pensar as artes, no qual a HQ costumeiramente se enquadra. Aqui, a natureza e a técnica, pela sobrevivência conceitual que vai do Timeu, de Platão, à filosofia da natureza, de Schelling, operam uma sutura, uma “indiferença distinta” da natureza artística. A arte, ainda que técnica, responde a um princípio organicista natural. Os efeitos de tal princípio já foram sentidos parcialmente por diferentes teóricos dos quadrinhos. Moacyr Cirne, Oscar Masotta ou Francis Lacassin muito estranhavam o pouco dispêndio teórico e crítico; autores contemporâneos como Christopher Pizzino denunciam o que ele chama de discurso Bildungsroman, isto é, de que os quadrinhos são considerados como uma arte orgânica amadurecida a partir da graphic novel. Deste modo, o objetivo deste estudo é investigar a diferença radical da arte dos quadrinhos, os rastros da história e potencialidades.

**Palavras-chave:** Diferença; Natureza; Técnica.



## CATATAU: A RECIFE CARTESIANA DE LEMINSKI EM LIVRO-OBJETO

AUGUSTO LUIZ VIEIRA FARIA SAÚDE  
JOÃO QUEIROZ

Roman Jakobson (1969) introduziu a noção de tradução intersemiótica (TI) ao estabelecer três modalidades de tradução: intralinguística, interlinguística e, aquela que nos interessa neste trabalho, intersemiótica. Ele definiu o fenômeno como a interpretação de signos verbais em signos não-verbais ou transmutação. Para Gorlée (2007: 347), transmutação é a reconstrução de uma obra em um sistema distinto de signos, em outro contexto, conferindo à noção “horizontes extra-linguísticos”. Plaza (1987) é outro autor que amplia a definição de Jakobson e caracteriza este fenômeno como tradução entre objetos e textos artísticos. Neste trabalho, nós traduzimos intersemioticamente o “livro-ideia” de Paulo Leminski, *Catatau* - romance ideia, publicado em 1975, que conta com particularidades experimentais muito herméticas em sua prosa, para uma história em quadrinhos em formato de livro-objeto. Iniciamos (I) com uma análise detalhada dos principais elementos estruturais da obra de Leminski, conforme estabelecido pela fortuna crítica do autor, (II) seleção dos componentes mais relevantes, tais como a escrita hermética, sem parágrafos e sem pausas, com narrativa convoluta e sem distinção cronológica, (III) selecionamos trechos traduzindo-os para uma história em quadrinhos que compartilhe dos componentes da obra frente e ao final, (IV) nós discutimos aspectos teóricos relacionados a tradução intersemiótica “literatura-HQ”, e sobre o desenvolvimento de novos formatos impressos, como livros-objetos em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Tradução Intersemiótica; Paulo Leminski; Livro-objeto.

## REFLEXÕES SOBRE A (DES)CONSTRUÇÃO TEMPORAL EM BLACK HOLE

BERNARD MARTONI MANSUR CORRÊA DA COSTA

A história em quadrinho (HQ ou quadrinhos) *Black Hole* (1995 a 2004), do quadrinhista norte-americano Charles Burns, conta a história de um grupo de adolescentes e seus conflitos. A história é ambientada em uma Seattle em meados da década de 1970. Inserido nessa narrativa semi-autobiográfica está uma doença sexualmente transmissível de origem pouco detalhada, mas que se mostra um importante da história, tanto por sua simbologia às mudanças vividas pelos personagens, como também por atribuir uma atmosfera de terror/horror à obra. Este trabalho propõe-se um olhar atento às escolhas estéticas de Burns para construir essa relevante obra. Em particular, a escolha do autor em apresentar os acontecimentos em uma ordem aquém à ordem cronológica e as implicações narrativas e de recepção advindas dessa escolha. A análise busca entender a inserção dessa HQ na, ainda jovem e problemática, tradição da *graphic novel* (romance gráfico). Para esta proposta de análise será utilizada principalmente a obra *Black Hole*. Visando a uma contextualização da obra no universo dos quadrinhos, serão recuperados textos que apresentem uma recuperação histórica dos quadrinhos, bem como de seus processos de desenvolvimento: *Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*, de Carlos Patati e Flávio Braga; *A novela gráfica*, de Santiago García; *Eisner/Miller: uma entrevista conduzida por Charles Brownstein*, *Enciclopédia dos quadrinhos*, de Goida e André Kleinert, *Imageria*, de Rogério de Campos; o texto *Rindo por último: minha vida nos quadrinhos*. Para uma reflexão das potencialidades narrativas dos quadrinhos serão consultadas as obras *Desaplanar*, de Nick Sousanis e *O sistema dos quadrinhos*, de Thierry Groensteen. Além de textos impressos, será usado material audio-visual como entrevistas e documentários envolvendo quadrinhistas e teóricos da área.

**Palavras-chave:** *Black Hole*; Histórias em quadrinhos; *Graphic novel*.

## **PRELIMINARY NOTES ON THE THE RÜCKENFIGUREN TINTIN ALBUM COVERS: THE BLACK ISLAND, DESTINATION MOON, EXPLORERS ON THE MOON AND THE CALCULUS AFFAIR**

BRUNO DE ALMEIDA PORTO  
RICARDO OLIVEIRA DA CUNHA LIMA

Wherever Hergé's Adventures of Tintin two dozen colour albums were published, its covers mostly carried the same main imagery — that is, apart from the title, due to translations, and other minor visual elements such as the different publishing companies' logos. On the covers of four of these canonical albums — The Black Island (first published in album form in 1938, followed by 1943 and 1966 versions), Destination Moon (1953), Explorers on the Moon (1954) and The Calculus Affair (1956) — the main character of the series is portrayed with his back turned towards the viewer, a compositional device known as a Rückenfigur — literally translated from German, the art term means "back figure". By putting these four Tintin covers in an art historical context along works of painters Caspar David Friedrich and Gerard ter Borch, we shall conduct an exploratory study in order to acquire a more complete understanding of Hergé's compositional strategy. As covers are generally considered the only promotional device a publication has, and as acknowledgement and identification of comic book characters is an essential part of comic book reading and understanding, we address different aspects of this uncommon editorial choice, supported by the works of Pierre Fresnault-Deruelle, Daniela Hammer-Tugendhat, Michael Farr, Daniel S. Palmer, Rosa Lopp, Harry Thompson, Dominique Maricq and others.

**Palavras-chave:** Tintin; Comics covers; Editorial Design.

## **ASSOMBRAÇÕES DO RECIFE VELHO: UMA ANÁLISE DA ADAPTAÇÃO EM QUADRINHOS DA NARRATIVA TRADICIONAL DE TERROR "O BOCA DE OURO".**

BRUNO FERNANDES ALVES

As narrativas do gênero terror estão entre as mais tradicionais das histórias em quadrinhos. Nos EUA elas se estabeleceram a partir dos anos 1930 com a publicação de adaptações dos filmes produzidos pelo estúdio Universal, mas ganharam destaque nos anos 1950 com os quadrinhos da editora EC Comics. No Brasil, a precursora do gênero foi a hq A Garra Cinzenta, com roteiro de Francisco Armond e arte de Renato de Azevedo Silva, publicada em 1937 no suplemento A Gazetinha do jornal A Gazeta, e que mesclava uma trama policial com elementos de terror (SANTOS, 2004). Ainda para o pesquisador, as hqs de terror produzidas no Brasil teriam como diferencial a incorporação de elementos da cultura e do imaginário nacional. Atualmente, a produção brasileira de quadrinhos tem retomado a temática do terror, seja abordando narrativas contemporâneas, seja resgatando as narrativas de lendas tradicionais ou urbanas. Nesse sentido, esse trabalho tem como objetivo analisar a história em quadrinhos O Boca de Ouro, que adapta uma narrativa tradicional de terror que foi compilada pelo sociólogo Gilberto Freyre no livro Assombrações do Recife Velho (1955). Ao criar uma história de origem para a assombração, a quadrinista Roberta Cirne incorporou elementos narrativos da peça teatral Boca de Ouro, de Nelson Rodrigues (1959), realizando um processo intersemiótico entre literatura, texto dramático e história em quadrinhos. Para abordarmos as origens e características dos quadrinhos de terror no Brasil utilizaremos como referencial teórico os trabalhos dos autores Moacyr Cirne (1990), Roberto Elísio dos Santos (2004), Gonçalo Júnior (2004), Luciano Ferreira Henrique da Silva (2012) e Waldomiro Vergueiro (2017); para analisarmos o processo intersemiótico da adaptação da narrativa de terror Boca de Ouro para os quadrinhos utilizaremos os aportes teóricos da Tradução Intersemiótica de Julio Plaza (2008) e da Teoria da Adaptação de Linda Hutcheon (2013).

**Palavras-chave:** Quadrinhos de Terror; Literatura; Teoria da Adaptação.

# A INTERMIDIALIDADE NAS NARRATIVAS GRÁFICAS

CHANTAL HERSKOVIC

Pretendo analisar a obra "A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch" (1995), criada por Neil Gaiman e Dave McKean, utilizando como referência os estudos da intermedialidade apresentados por Irina Rajewsky. A intermedialidade abrange análises que incluem a combinação de mídias, referências midiáticas e transposições midiáticas que podem ser observadas em algumas obras em quadrinhos. A obra escolhida é uma graphic novel, uma novela gráfica, uma história em quadrinhos para leitores maduros, que está além do formato tradicional de quadrinhos e que combina os elementos dos quadrinhos e de sua sintaxe, com imagens criadas a partir de técnicas mistas e colagens. A arte sequencial, termo estabelecido por Will Eisner para as graphic novels e histórias em quadrinhos em geral, cita uma narrativa gráfica para contar uma história combinando diversas técnicas narrativas. Em "A comédia trágica ou a tragédia cômica de Mr. Punch", além da arte sequencial criada, há uma miríade de imagens e combinações que fazem referências a outras mídias e que utilizam as técnicas citadas por Eisner, além de se apropriar de elementos característicos do teatro de bonecos. A obra cruza narrativas de apresentações teatrais com a história vivida pelo protagonista e seus conflitos. Um olhar da perspectiva dos estudos da intermedialidade contribui com os estudos sobre histórias em quadrinhos, indo além da discussão sobre a arte sequencial, e iniciando um debate sobre as histórias em quadrinhos enquanto mídia plurimidiática.

**Palavras-chave:** Intermedialidade; Histórias em quadrinhos; Narrativa gráfica.

# LEITURA E INTERPRETAÇÃO DE TEXTOS MULTIMODAIS: MINICONTO DIGITAL

DANIELLE MARTINS LIMA

Este trabalho objetiva apresentar a pesquisa "Miniconto Digital: Leitura e Interpretação de Textos Multimodais", em processo de desenvolvimento no Programa de Mestrado Profissional em Letras (PROFLETRAS), da Universidade Estadual de Montes Claros (Unimontes). Fundamenta-se no multiletramento, utilizando textos multimodais como suporte pedagógico, e as Tecnologias da Informação e Comunicação (TDIC) como recurso didático no ensino da Língua Portuguesa. Ao se trabalhar com o gênero miniconto, percebeu-se grande interesse pela sua leitura e produção, já que são textos limitados por um tamanho mínimo, que pela sua fluidez e por possuir recursos semióticos e multimodais, leva à construção de uma narrativa breve e atrativa (ROJO e MOURA, 2012). Consequentemente, oportuniza ao estudante refletir sobre a sua escrita, priorizar informações para construir um texto com um todo bem significativo, sendo desafiado a usar menos palavras sem prejudicar a mensagem a ser transmitida. Segundo Rojo e Moura (2012, p. 75), as práticas de letramento na escola têm sofrido modificações pelo uso das novas tecnologias, com "textos que combinam imagens estáticas (e em movimento), com áudios, cores, links, seja nos ambientes digitais ou na mídia impressa". Novos gêneros textuais estão emergindo no contexto da tecnologia digital, os gêneros digitais (MARCUSCHI, 2005). Neste estudo parte-se do pressuposto de que, o trabalho com textos multimodais, especialmente com o gênero miniconto digital, oportuniza criar, interagir e atuar de forma mais criativa, inovadora e contextualizada e contribuir para o desenvolvimento do multiletramento: a capacidade de saber se comunicar em diferentes situações e ambientes, com propósitos e fins variados (COSCARELLI; RIBEIRO, 2005). Dentre as várias possibilidades de produção de narrativas digitais a partir do miniconto digital são as histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Multimodalidade; Letramento; Miniconto digital.

# O ROMANCE GRÁFICO E A DOBRA DELEUZIANA: DESDOBRAMENTOS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

DÉBORAH ALVES MIRANDA

O romance gráfico, termo criado por Eisner (2008) para definir as Histórias em Quadrinhos que escrevia, divide opiniões quanto ao seu status enquanto obra literária tendo em vista a sua composição que mescla texto verbal e não verbal, resultando em um hibridismo de gêneros, como a própria nomenclatura já aponta. Tal hibridismo, palavra tão comum no nosso século, é visto como um fator que contribui não para o desdobramento, o acréscimo; mas, para a dobra, a diminuição, de acordo com uma parte considerável dos críticos literários. Porém, entendemos serem necessários apontamentos sobre o que faz do romance gráfico uma dobra e de que ordem essa diminuição provém, -se é que ela é de fato uma diminuição- e se ela implica dizer que o romance gráfico é somente um gênero menor e marginalizado ou se ela aponta para o romance gráfico como parte de um todo maior, do qual é parte constituinte. Partindo desses apontamentos, nosso objetivo neste trabalho é discutir como o romance gráfico pode ser lido como obra literária a partir do conceito de dobra apresentado por Gilles Deleuze, baseado nos estudos do filósofo Leibniz, em *Le pli- Leibniz et le baroque* [A dobra-Leibniz e o barroco]. Para tanto, basear-nos-emos na referida obra de Deleuze (1988), assim como em Deleuze; Guattari (1975) e ainda nos estudos de Dürrenmatt (2013), Ferrier (2008), dentre outros. A fim de exemplificar nossas discussões analisaremos excertos do romance gráfico marfinense *Aya de Yopougon*, de autoria de Marguerite Abouet e Clément Oubrerie (2005). Nossos primeiros resultados revelam que o conceito de dobra apresentado por Deleuze a partir dos estudos de Leibniz, embora tenha sido aplicado para explicar a arte barroca, adequa-se às artes contemporâneas, podendo se aplicar às manifestações literárias, dentre as quais destacamos aqui o romance gráfico.

**Palavras-chave:** Dobra; Romance Gráfico; Literatura.

## POEMA EM QUADRINHOS: DE VICTOR HUGO À CAMILLE LE GENDRE

DENNYS SILVA-REIS  
SIDNEY BARBOSA

O gênero poema para quadrinhos não é o mais comum entre as adaptações, porém ultimamente vem ganhando força. Victor Hugo já se encontra com diversos poemas traduzidos para a linguagem dos quadrinhos, mas em 2011, o poema *L'Aigle du casque*, um grande poema que faz parte da coletânea *La légende des Siècles* (1859), trouxe destaque à poesia hugoana por ser, pela primeira vez, a inspiração de um álbum inteiro dedicado um poema do escritor francês. O quadrinista Camille Le Gendre foi o responsável pela a adaptação do poema, cujo produto final é nomeado *Tiphaine* (2011). Tenciona-se neste estudo verificar como este processo se deu: Quais seriam as motivações para esta adaptação? De que forma as cores do poema foram trabalhadas na HQ? Há algo a mais do que uma adaptação narratológica do poema para o quadrinho? Há uma intersecção entre os dois autores? O que foi privilegiado na adaptação? A fim de ao menos tangenciar algumas respostas para as questões da problemática aqui apresentada, o estudo será dividido em duas etapas: uma macroanálise confrontando as duas obras e uma microanálise confrontando trechos do poema *L'Aigle du casque* com quadrinhos específicos de *Tiphaine*. Os pressupostos de Thierry Groensteen (1999) sobre o sistema dos quadrinhos, as ideias de Jacques Dürrenmatt sobre o entrelaçamento entre Literatura e Quadrinhos e os trabalhos anteriormente realizados sobre este mesmo tema (REIS, 2015; SILVA-REIS, 2016) são de extrema importância para o presente estudo por apresentar o estado das pesquisas sobre poemas em quadrinhos, bem como dar continuação a este tema ainda recente nos Estudos de Quadrinhos. Espera-se assim, motivar novos pesquisadores para o estudo desta abordagem.

**Palavras-chave:** Poemas em quadrinhos; Victor Hugo; Adaptação Literária.

# "O VOO DA ÁGUIA" & "VELVET VOYAGE": QUANDO OS QUADRINHOS POÉTICO-FILOSÓFICOS CHEGARAM A PORTUGAL

EDGAR SILVEIRA FRANCO

Durante o final da década de 1990, entre os anos de 1996 e 1999, alguns dos principais expoentes brasileiros do gênero de quadrinhos poético-filosófico - considerado uma expressão singular das HQs criadas no Brasil (SANTOS NETO, 2011) - realizaram um intercâmbio artístico com Portugal através do contato com o quadrinhista e editor independente Nuno Nisa Reis, um aficionado pelas HQs de autor que via os quadrinhos como uma linguagem artística de potencial ilimitado e sofria influências de quadrinhistas franceses como Phillipe Druillet e Caza (FRANCO, 1997). Esse intercâmbio resultou na veiculação de HQs em duas publicações alternativas editadas em Lisboa, "O Voo da Águia" e "Velvet Voyage", sendo que a maior parte dos quadrinhos veiculados nelas foram criados por brasileiros (ANDRAUS, 2006). "O Voo da Águia" publicou HQs de quadrinhistas brasileiros poético-filosóficos em suas edições de número 2, 3, 4 e 5; já "Velvet Voyage" o fez em suas únicas quatro edições. O gênero poético-filosófico dos quadrinhos vivia sua consolidação no Brasil nessa época, através da publicação da revista Mandala (Editora Marca de Fantasia) (FRANCO 2017), e dois de seus expoentes, Edgar Franco e Gazy Andraus, encabeçavam a lista dos autores de "O Voo da Águia" e "Velvet Voyage", que também incluía nomes emergentes como Rosemário, Al Greco e Erika Saheki. As edições de pequena tiragem eram distribuídas em gibiterias de Lisboa e entorno, e o intercâmbio frutificou parcerias entre autores de Brasil e Portugal, com Nuno Nisa chegando a publicar um álbum pela Marca De Fantasia. Aconteceu assim a primeira expansão dos quadrinhos poético-filosóficos para fora do país. Esse artigo demarca a singularidade do gênero poético-filosófico, apresenta a proposta das publicações portuguesas "O Voo da Águia" e "Velvet Voyage" e destaca exemplos das HQs publicadas em Portugal e as características marcantes que as situam no contexto do gênero analisado.

**Palavras-chave:** Quadrinhos poético-filosóficos; Quadrinhos como arte; HQ brasileira em Portugal.

## FOCO NARRATIVO NAS ADAPTAÇÕES DE FRANKENSTEIN PARA OS QUADRINHOS

FELIPE LIMA RODRIGUES  
RICARDO JORGE DE LUCENA LUCAS

A análise do foco narrativo nas adaptações de Frankenstein (1818), de Mary Shelley, para as Histórias em Quadrinhos se apresenta como oportunidade singular de estudo desse aspecto nas HQ. A obra literária adota o gênero dos romances epistolares, isto é, contado a partir de cartas do narrador-protagonista para um personagem que assume a postura do leitor. Nesse contexto, desenvolve também anacronismos, mudanças na ordem narrativa coerentes com o ritmo e o desenvolvimento da trama no texto escrito. Estes recursos narrativos são elaborados de diferentes formas nas adaptações para os quadrinhos, com modificações, alterações, adições e exclusões. Além disso, as histórias em quadrinhos contam não apenas com a figura do narrador, presente na literatura, mas também do mostrador – aquela entidade que escolhe quais imagens serão enquadradas e apresentadas ao leitor. A observação desses aspectos e da forma como eles se manifestam em diferentes obras que têm em comum sua fonte, o livro, se faz relevante para o aprofundamento da compreensão das capacidades narrativas das histórias em quadrinhos, suas peculiaridades e limites. O fenômeno é abordado seguindo o pensamento de Linda Hutcheon, apresentado em seu livro Uma Teoria da Adaptação (2011), que observa a adaptação como tradução intersemiótica e mecanismo de evolução e permanência da narrativa na cultura. As análises narrativas são conduzidas de acordo com a metodologia apresentada por Luiz Gonzaga Motta em Análise Crítica da Narrativa (2013), que propõe técnicas de abordagem em diferentes planos: do discurso, da história e da metanarrativa. Além disso, são utilizados conceitos apresentados por Thierry Groensteen em O Sistema dos Quadrinhos (2015), que aponta como indissociáveis as operações de condução da narrativa e gerenciamento do espaço: o layout. Tais abordagens visam lançar luz ao fenômeno da adaptação, cada vez mais presente em nossa cultura, sob a luz da análise narrativa.

**Palavras-chave:** Frankenstein; Histórias em Quadrinhos; Adaptação.

## O VIGIA/WATCHMAN

FLÁVIO CÉLIO RODRIGUES OLIVEIRA

O objetivo deste artigo é estabelecer relações entre os trabalhos O Vigia/Watchman do artista Flávio CRO, o quadrinho Watchmen de Alan Moore e Dave Gibbons e a obra literária 1984 de George Orwell. Para tanto, palavras-chave como Vigia/Watchman/Watchmen, datas tais quais 1984, além de imagens de pichações urbanas e de páginas específicas foram tomadas como os principais meios de análise das obras de maneira a recortar e tornar clara a proposta. No intuito de embasar essa exploração, estudamos comparativamente e estabelecemos as analogias junto aos trabalhos específicos desses artistas, citados acima, destacando e aproximando as casualidades encontradas, não de modo a questionar e validar tais coincidências como já “pré-programadas”, mas somente como uma sugestão de leitura através da qual podem ser aproximadas. Por fim, a questão do tempo foi elegida como linha teórica para costurar tais conexões propostas. Dentro dessa escolha o conceito de tempo foi aplicado nas análises a partir das referências teóricas de Anne Cauquelin, ao entender o tempo como processo; Boris Groys ao destacar os contemporâneos como colaboradores do tempo; Michel Foucault ao analisá-lo sobre a ótica dos mecanismos de vigia e controle do Estado e Giorgio Agamben ao compreender a “desfuncionalização” de um objeto, no tempo, como um processo da arte.

**Palavras-chave:** Tempo; Watchmen; 1984.

## ABSTRAÇÃO NOS QUADRINHOS COMO CAMPO DE EXPERIMENTAÇÃO

GUILHERME LIMA BRUNO E SILVEIRA

A abstração nos quadrinhos ocupa um espaço relativamente pequeno na criação e divulgação na totalidade desse meio, mas tem despertado interesse de alguns pesquisadores – como Andrei Molotiu, Jan Baetens ou Thierry Groensteen – ao explorar essa linguagem de uma maneira deslocada: a figuração narrativa, tida como básica aos quadrinhos, passa a ser elemento secundário ou mesmo inexistente. Nos processos de criação, qual o espaço a se explorar dessa abstração nos quadrinhos? Seria um simples exercício, uma simulação de vanguardas abstracionistas ou há mesmo um espaço poético para se explorar no espaço da página? Ou, num nível ainda mais primário: há possibilidade de abstração completa nos quadrinhos? Essas questões não visam uma delimitação rígida do conceito, a fim de responder o que é ou não o Quadrinho Abstrato, mas antes, propõe a investigação do trabalho poético de criação – inserido na metodologia de pesquisa em arte da pesquisadora Sandra Rey – de histórias em quadrinhos em seus processos de abstração e uma discussão sobre o conceito de não-narração e não-figuração dentro do que vem sendo nomeado de “História em quadrinhos abstratas”. A partir do levantamento da bibliografia sobre esses quadrinhos, bem como a leitura e análise do processo criativo de alguns autores que dialogam com esse gênero –, é que se impulsionará a práxis, sendo ela em si, a problematização de conceitos como abstração, narratividade, figuração e espacialidade, entre outros. A construção do processo criativo se propõe a partir do diálogo entre a produção pessoal e os conceitos citados, observando as linguagens da poesia, das artes visuais e dos quadrinhos na busca de entender, a partir do confronto entre elas, a maleabilidade que esse conceito pode encontrar na linguagem das histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Processo criativo; Abstração; Narrativa.

# ARQUÉTIPO DIVINO EM WATCHMEN: UMA ANÁLISE SOBRE A PERSONAGEM DR. MANHATTAN NAS CIÊNCIAS DA RELIGIÃO

HEBER CORREA FERREIRA

A presente pesquisa tem como objetivo analisar o desenvolvimento do arquétipo divino (Deus) na personagem Dr. Manhattan pertencente ao universo da graphic novel Watchmen (1986-1987). Busca-se observar em que medida esta personagem, através de sua construção, personifica os atributos divinos. As artes sequenciais, especificamente as graphic novels, enquanto um produto do trabalho humano, também são uma forma de interpretação do mundo e das dinâmicas que o envolvem. Dentro destas interpretações encontra-se a religiosa, uma vez que a religião, representando uma dimensão da cultura, é capaz de moldar toda uma compreensão da realidade. Assim, as concepções de mundo e de universo dos autores se traduzem para suas construções artísticas, como as graphic novels. Logo, a religião e as ideias que permeiam este universo contribuem também para a construção do enredo de Watchmen, sendo a ideia de Deus um elemento de grande importância dentro desta produção artística. Assim, à luz do método fenomenológico em Mircea Eliade e da história das religiões a partir de Karen Armstrong, busca-se trabalhar o conceito de arquétipo divino e sua relação com a personagem Dr. Manhattan. A compreensão das relações entre religião e as artes sequenciais coloca-se como uma grande necessidade para a área de Ciências da Religião, a fim de se compreender o fenômeno religioso e sua inserção nestas construções.

**Palavras-chave:** Arquétipo Divino; Dr. Manhattan; Graphic Novel.

## A MEDIAÇÃO DO AMBIENTE URBANO NA HQ MENINA INFINITO

HENRIQUE PERINI

As histórias em quadrinhos (HQs) são presença constante no cenário urbano, seja através de sua estética ou pela crescente popularização deste meio através das adaptações para o cinema de Hollywood. Essas narrativas, historicamente marcadas por personagens extraordinárias, se voltam, em nosso meio, hoje, para a representação do comum, produzindo narrativas para a discussão da vida mais imediata em nossas cidades, seus espaços, suas instâncias de sociabilidade, referências culturais e os aspectos atinentes ao sujeito ordinário. Os vínculos com o banal trazem elementos discursivos que operam no âmbito das mediações culturais: a vida rotineira é carregada de significações que vão além da materialidade, a partir delas surgem construções imaginárias que são apropriadas por esses relatos que, ao narrar a vida comum, estabelecem, possivelmente, relações mais próximas com o leitor. O uso desse espaço citadino se revela como condição, meio e produto da ação humana, desconstruindo a ideia da cidade apenas enquanto local geográfico para considerá-la como fonte de sentido para a vida cotidiana, pois as reflexões sobre o urbano, são também, reflexões acerca das práticas socioespaciais. A representação do cotidiano pelas HQs apresenta situações corriqueiras, mas que carregam consigo uma grande miríade de sentidos, refletindo questões do dia a dia, pautadas no âmbito dos sentidos, tão pertinentes para a compreensão do contexto urbano atual. A cidade atua como personagem e como cenário para tratar dos dilemas diários das pessoas comuns. O presente artigo busca relacionar esse ambiente citadino com as narrativas do “sujeito comum”, do banal, do cotidiano, utilizando como objeto de estudo o quadrinho Menina Infinito de Fábio Lyra, ganhador do 19º troféu HQ Mix como desenhista revelação em 2007.

**Palavras-chave:** Cotidiano; História em quadrinhos; Urbano.

## UMA LEITURA DO FEMININO NA HQ ADORMECIDA: CEM ANOS PARA SEMPRE, DE PAULA MASTROBERTI

ILONITA PATRICIA SENA DE SOUZA

A identidade feminina nas conjecturas sociais pós-moderna está conectada a um percurso sócio-histórico, já que entendemos que as identidades são sempre construídas, elas não começam e terminam num momento determinado. Ao contrário, trata-se de um conceito complexo, principalmente por estarem sempre se constituindo, instáveis e, portanto, suscetíveis a transformações, pois não é definida biologicamente, e sim historicamente. Assim, faz-se necessário compreender que durante um longo período tivemos uma invisibilidade feminina e um silenciamento de voz, em todos os âmbitos sociais. Nesse sentido, os contos de fadas que são comumente atrelados aos primeiros textos destinados ao leitor infantil e juvenil durante o classicismo francês, no século XVII, apresenta diversas personagens femininas que fazem parte do elenco dessas narrativas feéricas como, as princesas, as fadas e as bruxas. Estas continuam povoando as narrativas juvenis contemporâneas sejam em releituras, sejam em contos recriados apenas a partir desses personagens. Nesse viés, o presente trabalho objetiva analisar as relações de poder estabelecidas entre as personagens femininas presentes na HQ Adormecida: cem anos para sempre (2012), da autora Paula Mastroberti que apresenta uma releitura do conto A Bela Adormecida, do Charles Perrault com uma aura mais sombria e bastante sensualidade. Entendemos que essas personagens assumem lugares narrativos construídos historicamente, através de um processo, procederemos uma leitura pautada na construção imagéticas em torno do feminino e seus símbolos. Em nossa análise, discorreremos sobre o surgimento dos contos de fadas para, assim, abordarmos de forma mais específica a ocorrência da intertextualidade, tomando como objeto os diálogos entre os textos. Para isso, utilizamos as leituras do conceito de dialogismo de Bakhtin (2008), dos pressupostos do conto de fadas de Darnton (1986) e Coelho (1987), nossas observações serão fundamentadas, ainda, nos pressupostos teóricos de Hall (2015), Louro (2014), Hutcheon (2013).

**Palavras-chave:** Identidade; Personagens femininas; Intertextualidade.

## O ROMANCE GRÁFICO A PARTIR DOS ÁLBUNS NACIONAIS UNDERGROUND

JOANE LEÔNIO DE SÁ

Este trabalho pretende apontar, por uma perspectiva descritiva, as raízes do romance gráfico autoral brasileiro, a partir do movimento underground dos quadrinhos nacionais, evidenciado nas obras de autores como Sergio Macedo, Xalberto, Jô Oliveira, Flávio Colin, confluindo para Lourenço Mutarelli, por meio da obra Diomedes (2012) como representante inicial do romance gráfico nacional e resultante do cenário underground no País. No Brasil, apesar de uma vasta produção em história em quadrinhos, seja como charges, tiras e outros tipos, as produções no formato que conhecemos como graphic novel demoraram a aparecer se compararmos ao cenário internacional. Durante as décadas de 1970, 1980 e 1990, o mercado editorial brasileiro não demonstrava interesse na produção de quadrinhos e sua leitura ainda costumava estar atrelada ao contexto didático-pedagógico ou recreativo para o público infanto-juvenil. O formato de volume único, voltado para leitores adultos, como nos moldes de um romance gráfico já era produzido no Brasil, mesmo que em rara quantidade e ainda sem a nomenclatura atual. As produções alternativas fomentaram, principalmente por conta do caráter experimental, o início de um processo de liberdade autoral do quadrinho nacional. Com a finalidade de contemplarmos as questões dos quadrinhos e seus elementos, adentramos no aporte teórico de autores como Paulo Ramos (2009; 2010; 2012), Waldomiro Vergueiro (2009; 2011; 2015), Antonio Cagnin (2014), Thierry Groensteen (2015) e Will Eisner (1999; 2005); além de Henrique Magalhães (2009), para contemplar os meandros dos quadrinhos alternativos, sendo a teoria sobre graphic novel fundamentada, principalmente, em Santiago Garcia (2012).

**Palavras-chave:** Romance Gráfico; Quadrinhos; Leitura.



## **GRAPHIC NOVEL A TERCEIRA MARGEM DO RIO: OUTRO MODO DE LER A NARRATIVA DE GUIMARÃES ROSA**

JOSILENE RODRIGUES BORGES

Este trabalho resulta de uma dissertação do Mestrado Profissional em Letras (Profeletras) em andamento e aborda o uso da graphic novel A terceira margem do rio como estratégia de leitura e ensino do texto literário em uma turma de alunos do 7º ano. A abordagem metodológica está centrada na pesquisa-ação e a base teórica nos estudos de Antonio Luiz Cagnin (2013), Daniele Barbieri (2017), Rildo Cosson (2014), Waldomiro Vergueiro (2009), Leila Perrone-Moisés (2017) entre outros. Assim, são objetivos: I) realizar estudos sobre a linguagem dos quadrinhos, estabelecendo a diferença entre esse sistema e a linguagem literária, bem como os possíveis diálogos entre eles; II) diagnosticar o perfil do aluno leitor de quadrinhos, através de questionário; III) elaborar um Plano Educacional de Intervenção (PEI) com base nos dados coletados; IV) desenvolver o plano de intervenção com os sujeitos da pesquisa; V) analisar os resultados obtidos após a aplicação do plano de intervenção, comparando-os com os resultados obtidos na atividade diagnóstica. O plano de ação prevê a leitura dirigida da graphic novel A terceira margem do rio, baseada no conto de Guimarães Rosa bem como o conto original. Espera-se que a pesquisa possa contribuir para o fortalecimento do processo de letramento dos alunos, oferecendo-lhes elementos para a apropriação do conhecimento literário e da linguagem dos quadrinhos, ampliando, assim, de forma significativa, sua formação leitora.

**Palavras-chave:** Graphic novel; Texto literário; Diálogos.

## **MAIS DO QUE APARÊNCIA: A CONFIGURAÇÃO GÓTICA DA PERSONAGEM MORTE EM SANDMAN**

LETÍCIA XAVIER SERRA

Em termos dos quadrinhos, a morte já foi retratada de diferentes formas; uma das que ganharam mais destaque junto ao público foi Morte, pertencente ao quadrinho Sandman, irmã do Senhor dos sonhos e a primeira a ganhar um spin off da série: O Alto preço da vida, da qual é a protagonista. Essa HQ narra os eventos que Morte vivencia em um dia como humana na Terra, quando a visita - fenômeno que ocorre uma vez a cada cem anos - a fim de melhor compreender aquilo que tira dos humanos, a vida. A presente comunicação faz parte de uma pesquisa de iniciação científica cujo corpus está centrado nessa HQ e que pretende observar e analisar a configuração dessa personagem sob as perspectivas da literatura fantástica e da tradição literária gótica. Para esta comunicação, o enfoque recairá sobre a relação da personagem com a Literatura gótica, tomando como base os estudos de Maggio (2015) e Rossi (2008). Representada como uma garota gótica de personalidade extrovertida e alegre, Morte tem uma aparência e personalidade que não condizem com o esperado (um ser que ceifa vidas deveria ser soturno), trazendo, assim, uma contradição em termos tanto de sua imagem quanto personalidade - possui grande apreço à vida. Além disso, saliente-se que seu símbolo Ankh, sempre presente com ela na forma de um colar, é uma insígnia que simboliza a vida na cultura egípcia. Portanto, a personagem é um ser fantástico que representa a morte, mas que, paradoxalmente, enaltece a vida e tem em si outros aspectos, para além de sua aparência, que podem estar ligados ao gênero literário gótico, e que serão, dessa forma, discutidos nesta comunicação.

**Palavras-chave:** Morte; Gótico; Configuração de personagem.

# VEREDAS MIDIÁTICAS: NOVOS CAMINHOS ENTRE ADAPTAÇÃO E TRANSMIDIALIDADE EM GRANDE SERTÃO: VEREDAS

MARCO ANTONIO GOMES CRUZ

Este artigo tem como objetivo investigar os novos limites da adaptação dentro do atual contexto de convergência midiática, a partir da análise da transposição do romance "Grande sertão: veredas" para as histórias em quadrinhos. Partindo da premissa de que os estudos de adaptação podem se beneficiar de uma abordagem de estudos transmidiática, este artigo pretende compreender como as relações estabelecidas entre as obras adaptadas e seus textos fonte têm se transformado na contemporaneidade, uma vez que os antigos modelos teóricos parecem não mais dar conta da complexidade do fenômeno. Uma vez que a leitura do público tem afastado as obras adaptadas do paradigma comparativo binarista no qual a adaptação era subordinada à obra original sob parâmetros de fidelidade, levanta-se a hipótese de que estas obras passam a construir uma rede de referências não apenas com o texto fonte, mas também com outras adaptações que a precederam, aproximando-se de um percurso de recepção mais amplo, entendido hoje como transmidiático. Para dar conta destas questões, o artigo faz uma breve revisão bibliográfica do campo da adaptação e da transmidialidade a fim de delimitar suas fronteiras, limitações, redundâncias e intersecções, para enfim confrontá-los com a análise descritiva dos processos de transposição da obra.

**Palavras-chave:** Adaptação; Transmidialidade; Intermidialidade.

# EXPERIÊNCIAS FEMININAS EM QUADRINHOS: O TRABALHO AUTOBIOGRÁFICO DE ALINE KOMINSKY-CRUMB

MARIA ISABEL FRANCO DE ABREU FALCÃO

O universo dos quadrinhos sempre foi um domínio tradicionalmente masculino em que as mulheres autoras e desenhistas eram exceção. Com o surgimento dos quadrinhos underground, no entanto, a questão de gênero começou a se fazer presente, uma vez que havia uma leva de artistas mulheres que passou a ocupar um espaço relevante, publicando os primeiros comix femininos (e feministas). Aline Kominsky-Crumb foi uma das integrantes desse movimento nos anos 1970, produzindo um trabalho majoritariamente autobiográfico e muito voltado às questões do corpo e da sexualidade feminina. Hoje há uma abundância de graphic memoirs de autoria feminina, e Kominsky-Crumb foi precursora nessa área, ajudando a abrir caminho para toda uma geração de mulheres que narram suas memórias através dos quadrinhos. Esse trabalho pretende investigar a maneira como o caráter híbrido dos quadrinhos, que une a autonarração textual à autorrepresentação visual, é utilizado pela artista para relatar suas experiências como mulher no mundo. Para realizar essa análise, nós levaremos em conta os questionamentos acerca da representação da mulher levantados pela crítica literária feminista (Toril Moi; Rita Felski) e estabeleceremos um diálogo com os estudos acerca dos quadrinhos (Scott McCloud; Douglas Wolk; Santiago García), incluindo estudos mais específicos sobre as autobiografias em quadrinhos, como os de Elizabeth El Refaie e Hillary Chute.

**Palavras-chave:** Aline Kominsky-Crumb; Quadrinhos autobiográficos; Representação da mulher.

# **A PEÇA RICARDO III EM MANGÁ: CONSIDERAÇÕES SOBRE O ENSINO INTERDISCIPLINAR DE HISTÓRIA E LITERATURA ATRAVÉS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

MARIANA MELLO ALVES DE SOUZA  
CAROLINA ALVES MAGALDI

Este trabalho analisa a peça Ricardo III em sua adaptação para o gênero mangá como um instrumento que pode ser utilizado no ensino interdisciplinar de História e Literatura. Estudos feitos sobre o tema ressaltam que as histórias em quadrinhos vêm demonstrando ser uma ferramenta de aproximação de disciplinas teóricas como a História e a Literatura com o cotidiano de estudantes, ferramenta essa capaz de fazer com que os mesmos percebam a importância de refletir sobre o que vêem nos quadrinhos, e a partir disto, criar um entendimento sobre fatos e ficção e suas possíveis reinterpretações. É nesse contexto que a interdisciplinaridade pode ser considerada, como propõe Follari (1995), uma etapa superior das disciplinas, disciplinas essas que se constituem como um recorte mais amplo do conhecimento em uma determinada área. Assim, a utilização de uma obra como Ricardo III em uma versão outra que não a peça escrita por William Shakespeare, pode ser capaz de inculcar num estudante a ideia de que as imagens presentes são possíveis recriações visuais da ficção e também são fontes históricas, uma vez que a peça se baseou numa figura real da monarquia britânica. Durante séculos, Ricardo Plantageneta foi descrito como um tirano e um monstro por seus sucessores. No entanto, nos últimos anos, e especialmente devido aos esforços de historiadores, arqueólogos e pesquisadores do Reino Unido, descobriu-se que ele não era nada parecido com a persona criada após sua morte, que se tornou um parâmetro de representação através da peça de Shakespeare. Ao propor a análise de uma obra passível de ser utilizada em aulas de História bem como em aulas de Literatura, este trabalho pretende promover uma reflexão sobre o uso de novas metodologias como as histórias em quadrinhos no contexto da sala de aula e sua contribuição no processo de ensino e aprendizagem.

**Palavras-chave:** Ricardo III; Interdisciplinaridade; Quadrinhos.

## **CANDIDO PORTINARI ENQUANTO PERSONAGEM GRÁFICO: UMA ANÁLISE DE QUADRINHOS, CARICATURAS E CHARGES COLETADAS PELO PROJETO PORTINARI EM SEU CATÁLOGO RAISONNÉ**

MARINA COLLI DE OLIVEIRA  
RAFAEL DUARTE OLIVEIRA VENANCIO

O catálogo Raisonné de Candido Portinari, produzido pelo Projeto Portinari, sob a coordenação de João Candido Portinari, filho do artista, e em parceria com o Governo Federal, coleta, em seu último volume, uma sequência de 78 caricaturas, charges e quadrinhos que possuem o pintor brasileiro como protagonista das histórias desenvolvidas por outros artistas gráficos brasileiros. Tendo em vista que a definição clássica de Mario Pedrosa de que, desde o início das atividades de Candido Portinari como pintor, “foi o tema sentimental o primeiro que apareceu sob a sua palheta” (PEDROSA, 1981, p.10), o presente trabalho deseja analisar como os artistas gráficos brasileiros transformaram Candido Portinari em personagem nestas produções e se houve uma consonância, ou não, com as temáticas com as quais ele trabalhava em suas pinturas. Para tal análise, será utilizado o arcabouço da obra aberta de Umberto Eco, da construção do sujeito narrativo de Greimas, especialmente o modelo transformacional, das ideias de retórica visual do Groupe  $\mu$ , bem como a importância destas produções gráficas no escopo da crítica e da história da arte – tendo em vista a definição de Paul Veyne onde “a história é, em essência, conhecimento por meio de documentos” (VEYNE, 2014, p.18), – construídas em torno do arcabouço artístico e temático de Candido Portinari.

**Palavras-chave:** Candido Portinari; Arte gráfica brasileira; Representação gráfica.

## MAXIMALISMO NOS QUADRINHOS: CEREBUS E ONE PIECE COMO "OPERE MONDO"

MATEUS YURI PASSOS

Os esforços pela valorização dos quadrinhos para além de sua fruição como entretenimento – ou pior, entretenimento infanto-juvenil – têm compreendido desde seu potencial educativo até sua valoração como literatura. Neste trabalho, gostaria de observar os quadrinhos, no conjunto de suas diversas tradições, como uma forma artística autônoma, a qual alcança a maturidade não só pela abordagem de tópicos adultos, muitas vezes por meio de narrativas delicadas, mas também pelo cultivo de obras de enorme complexidade e escopo. Para isso dialogo com a noção de "opera mondo" (obra-mundo), proposta por Franco Moretti para caracterizar narrativas maximalistas que de distintas formas buscavam compreender a totalidade do mundo em seu entorno, seja pelo esgotamento de conteúdo, seja pelo esgotamento estilístico – dentre elas *Ulisses*, de James Joyce, *Cem Anos de Solidão*, de Gabriel García Márquez, e *O Anel do Nibelungo*, de Richard Wagner. Minha proposta é a caracterização de duas obras de autores e tradições distintos como "opera mondo" – *Cerebus*, de Dave Sim, publicado ao longo de 300 edições que exploram diferentes recursos narrativos, bem como caracterização hiperdetalhista do cotidiano e pontos de vista de personagens; e *One Piece*, de Eiichiro Oda, mangá sobre piratas (ainda inacabado) que conta hoje com 900 capítulos e explora uma variedade de culturas e gêneros narrativos. Para isso, parto dos distintos contextos de produção dos quadrinhos independentes canadenses e norte-americanos (dos quais Sim foi um importante bastião) e da indústria das grandes editoras japonesas para, posteriormente, discutir os diferentes projetos artísticos e narrativos de Sim e Oda e, finalmente, analisar as estruturas e técnicas narrativas de suas obras, incluindo o posicionamento de certos marcos nas tramas, os quais se aproveitam do grande escopo das narrativas. Outros autores com quem dialogo incluem Douglas Wolk, Paulo Ramos, Sônia Bibe Luten, Mikhail Bakhtin e Dimas Künsch.

**Palavras-chave:** Opere mondo; Dave Sim; Eiichiro Oda.

## CARTOGRAFIAS DO INCONSCIENTE EM QUADRINHOS: RELATO DE PESQUISA

MATHEUS MOURA SILVA

Esta comunicação é um relato da tese defendida em 2018, a qual visa relacionar histórias em quadrinhos e arte visionária. Enquanto Arte Visionária uso o conceito criado pelo artista Laurence Caruana, o qual define ser este todo tipo de trabalho artístico que visa retratar visões obtidas por estados ampliados de consciência. No Brasil, apesar de pouco conhecidos no país, há autores de quadrinhos renomados internacionalmente que são claramente visionários, como é o caso de Sergio Macedo e Alain Voss. A proposta foi investigar os processos criativos envolvidos no fazer dos trabalhos singulares, além de compreender a relação entre as visões/quadrinhos/vida cotidiana e como os Estados Não Ordinários de Consciência (ENOC) podem ou não interferir no artista. Foram analisados os trabalhos de Moebius, Jim Woodring, Rick Veitch, Sergio Macedo e Xalberto, além de minha própria produção. Como referencial foram usadas bibliografias ligadas aos processos criativos, antropologia e psicologia para demarcar o terreno teórico. A investigação se deu na linha de pesquisa de Poéticas Visuais e Processos de Criação, se estendendo também para a prática artística, ou seja, fazer quadrinhos. No meu caso, criei histórias visionárias, tendo como método de indução de ENOC o chá ritualístico ayahuasca, sonhos lúcidos e a técnica chamada Respiração Holotrópica – desenvolvida pelo psiquiatra tcheco Stanislav Grof. A metodologia foi a pesquisa baseada em arte combinada com auto etnografia. Enquanto resultado, foram desenvolvidas 16 histórias em quadrinhos, oito delas derivadas de ayahuasca e três de sonhos lúcidos, uma de sonho comum e outra de sonho hipnagógico, além de três histórias derivadas de Respiração Holotrópica. Os processos criativos foram discutidos buscando traçar paralelos entre o visto, sentido e retratado, com os processos cognitivos e estados psicológicos típicos dos ENOC. Ao final, todas as histórias foram reunidas em um álbum de histórias em quadrinhos chamado Cartografias do Inconsciente.

**Palavras-chave:** Processo criativo; ENOC; Xamanismo.

# **LUZES, SOMBRAS E ESPAÇOS VAZIOS: UM CONTRAPONTO À ESTÉTICA DO EXAGERO ENTRE UM CONTRATO COM DEUS, DE WILL EISNER, E LA SAGA DI LUNGO FUCILE, DE GIANCARLO BERARDI & IVO MILLAZZO.**

OCTAVIO ARAGÃO

Diferente da opinião de Will Eisner, que defendia o uso de expressionismo nas histórias em quadrinhos, das quais destacamos a Graphic Novel Um Contrato Com Deus e o álbum gigante Life in Pictures, há toda uma construção narrativa e discursiva que parece defender, mesmo com a ausência da tentativa de um embasamento teórico, um posicionamento mais amplo, tomando o realismo e o naturalismo como base. Como exemplo desse caminho contrário, destacamos as histórias em quadrinhos italianas, mais conhecidos como "fumetti", com destaque para a série La Saga di Lungo Fucile, dos artistas italianos Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo, além de outras histórias em quadrinhos ilustradas pelo artista Ivo Milazzo, tais como Júlia, Confissões de Uma Criminóloga, e alguns álbuns avulsos, como Sangue no Colorado, procurando prover uma base teórica para essa linha estilística. Tomando por base análises e estudos de Artur Danto, Umberto Eco e Pierre Bourdieu, buscamos estabelecer critérios para identificar os valores de cada história dentro de suas propostas, apontando que, longe de ultrapassado ou restrito a casos específicos, ainda há caminhos e critérios possíveis para a aplicabilidade de uma representação realista nas histórias em quadrinhos, sem o peso de um conservadorismo estético ou ideológico.

**Palavras-chave:** Expressionismo; Will Eisner; Ivo Milazzo.

## **O EXISTENCIALISMO GRÁFICO DE SEMPÉ: UMA ANÁLISE NARRATOLÓGICA DE MONSIEUR LAMBERT E RAOUL TABURIN**

RAFAEL DUARTE OLIVEIRA VENANCIO

Conhecido pela sua colaboração com René Goscinny em Le petit Nicolas, o cartunista francês Jean-Jacques Sempé possui ampla produção gráfica em quadrinhos, incluindo graphic novels tal como Monsieur Lambert (1965) e Raoul Taburin (1995), em um escopo de produção que abarca mais de meio século. O objetivo do presente trabalho é realizar uma análise narratológica – seguindo o modelo actancial de Greimas composto por posições atuacionais de sujeito, desejo, objeto, destinador, destinatário, adjuvante e oponente – da narrativa de Monsieur Lambert e Raoul Taburin. É uma investigação que busca demonstrar como letra e traço desenvolvidos por Sempé possuem influência direta das ideias filosóficas, literárias e teatrais do Existencialismo francês em suas posições atuacionais. Através de uma construção simples de traço, conhecido como sketch ou rabisco – tal como é o estado da arte da imprensa francesa na época em contraposição à briga de origem belga entre as escolas de Charleroi e a da ligne claire –, somado em uma narrativa de foco na existência humana, o dito humanismo do debate entre Sartre e Camus, transformam as graphic novels de Sempé em componentes importantes na compreensão não só da cultura gráfica francesa, mas também do seu posicionamento filosófico e artístico posto pelo protagonismo do pensamento existencialista.

**Palavras-chave:** Quadrinhos franceses; Existencialismo; Sempé.

## "DESEJO SEMPRE MOROU NO LIMITE" - POSSIBILIDADES EPISTEMOLÓGICAS DA PÁGINA DE QUADRINHOS

RAIMUNDO CLEMENTE LIMA NETO  
SELMA REGINA NUNES OLIVEIRA

O presente artigo propõe comparar propostas epistemológicas de trabalho investigativo que tenham as HQ's como objeto. Ao considerar a imagem mental da página de quadrinhos descrita por Thierry Groesteen em sua noção de espaçotopia como uma forma a ser preenchida por um conteúdo, atrelamos a esta imagem as propriedades formais postuladas por Vilém Flusser que apontam para um saber que emerge da adequação do conteúdo ao espaço a qual está destinado: no caso de Groesteen, uma área retangular entrecortada por outros retângulos separados entre si. Ao dar tal forma a uma narrativa, constrói-se um espaço passível de gerar um saber que, no caso da página de quadrinhos, se apresenta como uma arquitetura de intenções. Uma habitação em que coexistem sob o mesmo teto uma intenção autoral e o repertório imaginário do leitor e que é atravessado por diversos feixes dinâmicos. Buscando entender como esse imaginário da habitação pode gerar predisposições distintas de abordagem epistemológica, realizamos uma descrição interpretativa das casas de dois personagens da HQ Sandman: O palácio de Morpheu e a casa de Desejo, conhecida como Limiar. Somado aos dois autores citados, lançamos mão ainda da fenomenologia de Gaston Bachelard usando seu ensaio sobre o espaço da intimidade da casa como chave interpretativa permitindo a comparação dos resultados das interpretações. Como conclusão, apontamos para a construção epistemológica da casa de Desejo como a mais indicada para gerar um saber que tenha a integridade das partes como horizonte, e cuja a correlação de suas intenções vai emergir na forma do pensamento do historiador da arte Aby Warburg.

**Palavras-chave:** Comunicação; Imaginário; Sandman.

## LUZ AOS CORPOS NO CONTO EM QUADRINHOS “CIRANDA DA SOLIDÃO”: ENREDOS DE SEXO E NUDEZ E CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA.

RAUL FELIPE SILVA RODRIGUES  
VALÉRIA APARECIDA BARI

Mário César aborda a descoberta da sexualidade no universo LGBT em cinco contos, no álbum em quadrinhos Ciranda da Solidão (2013). A beleza da arte, o a riqueza do enredo e os recursos discursivos e imagéticos utilizados são dignos de nota, admiráveis e belos, num estilo autoral. A exploração do tema na criação do autor utiliza-se dos elementos da sexualidade, assim como oportunizam a aparição da nudez. No entanto, a apresentação dos elementos de capa, a resenha da contracapa e os conteúdos de apresentação das orelhas, que são os primeiros elementos de contato com a obra pelo consumidor e potenciais leitores não trazem indicações claras da expressão do nu e do coito no enredo. Com isso, e em concordância com a liberdade de expressão, relembramos que a legislação brasileira não exige, muito menos impõe, a classificação indicativa às histórias em quadrinhos. Logo, diferentemente de qualquer tipo de censura, entendemos a autoclassificação voluntária sugerida como uma contribuição ao acesso a informação para o público, em relação ao conteúdo dos quadrinhos. Informação esta que está em harmonia com o princípio da autonomia da vontade civil e preserva o princípio de legalidade da administração pública. A partir das vinhetas do álbum analisado, verificamos os dezesseis pontos do critério 'sexo e nudez', que vão desde a classificação livre à não recomendada para menores de dezoito anos, assim como os fatores atenuantes de faixa etária e a mediação de leitura. Sugerimos, de maneira liberal e fundamentada tecnicamente, a faixa etária indicada para a leitura do conto em quadrinhos. Como considerações finais, serão feitas recomendações acerca da classificação indicativa e sua clara distinção de ações de censura para histórias em quadrinhos, ou seja, demonstrando que a disseminação da informação prévia dos conteúdos não implica em censura, mas em acesso à informação.

**Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos; Classificação Indicativa; Formação do Leitor.

# UMA PROPOSTA DE APROXIMAÇÃO ENTRE O ROMANCE LITERÁRIO E A GRAPHIC NOVEL: O REALISMO EM WATCHMEN

RÔMULO BEZERRA

Em uma carta enviada ao desenhista Dave Gibbons, Alan Moore – roteirista de Watchmen – expõe seu desejo de construir uma representação diferente daquela que havia sido feita em quadrinhos até então; diz ele que pretendia por os heróis no “mundo real”. Esse é o ponto de partida da análise proposta: de que maneira esse realismo se constitui em Watchmen? Para pensar essa questão, é feita uma aproximação entre dois gêneros narrativos: o romance literário e a graphic novel. Mais do que partilharem o nome, ambos os gêneros dividem semelhanças quanto ao seu contexto de desenvolvimento – modo de produção; surgimento de um público específico; reconhecimento por parte desse público do gênero como algo distinto. Nesse sentido, aliam-se as reflexões sobre o romance e sobre a narração feitas por Adorno (2003), Benjamin (2012), Lukács (1965, 2009) e, sobretudo, a noção de realismo formal como proposta por Watt (2009, 2010). É esse conceito que norteia a aproximação com as formas específicas dos quadrinhos, como elencadas por Ramos (2012): pretende-se demonstrar que determinadas estruturas são usadas em Watchmen de modo semelhante a estruturas típicas dos romances literários com o mesmo fim, a construção de uma narrativa que se pretende realista. Não se pode ignorar, no entanto, o fato de que há séculos de distância entre o surgimento do romance e da graphic novel; a fim de considerar, portanto, as diferenças entre os gêneros e o modo como o século XX repensou a representação realista, empregam-se os ensaios de Sarraute (1963).

**Palavras-chave:** Romance literário; Watchmen; Realismo.

# SHAKESPEARE EM QUADRINHOS NOS ANOS 1950: ANÁLISE DE DUAS ADAPTAÇÕES DA TRAGÉDIA ESCOCESA

REBECA PINHEIRO QUELUZ

O presente trabalho propõe uma reflexão acerca de duas quadrinizações de "Macbeth" da mesma década: a da "Stories by Famous Authors Illustrated" (# 6), lançada em agosto de 1950 pela Seaboard Publishers e a da "Classics Illustrated" (#128), publicada em setembro de 1955 pela Gilberton Company. Objetivamos ponderar sobre a atualização do texto, a construção das personagens, a ressignificação da obra nos dois quadrinhos. Nosso foco de análise recairá sobre algumas partes memoráveis da peça shakespeariana: a reunião das bruxas na primeira cena, o encontro das estranhas irmãs com Banquo e Macbeth, o assassinato de Duncan, a cena do banquete, a morte de Macbeth e a coroação de Malcolm. Pretendemos apontar as técnicas e estratégias utilizadas pelos desenhistas e roteiristas para recontar o texto shakespeariano, aproximando e questionando as relações entre as mídias envolvidas, as citações, o uso das metáforas visuais, os principais elementos temáticos, composições da cena, a concepção dos figurinos, dos cenários e a caracterização das personagens. Compartilhamos do pressuposto de Anne Ubersfeld (2002) de que clássicos reclamam uma adaptação por terem sido escritos numa sociedade e para uma sociedade diferente da nossa, com diferentes processos histórico-culturais. Utilizamos, ainda, o referencial teórico de Linda Hutcheon (2013), que entende a adaptação como um processo e um produto, que implica reescritura, diálogo intercultural, intermidial e intertextual. Para discutir as questões de quadrinização literária nos basearemos nos estudos de Anja Muller (2013) e na obra "Drawn from the classics: essays on graphic adaptations of literary works" (2015), editada por Stephen Tabachnick e Esther Saltzman. Por fim, buscamos um olhar crítico para compreender como a linguagem dos quadrinhos rearticula o texto teatral, contextualizando a narrativa em regimes de visualidade contemporâneos.

**Palavras-chave:** Adaptação literária; Shakespeare; Quadrinhos.

## HERE - EM BUSCA DOS ESPAÇOS PERDIDOS. OU: A TENTATIVA DE ANÁLISE NARRATOLÓGICA EM UM QUADRINHO-LIMITE

RICARDO JORGE DE LUCENA LUCAS

O presente trabalho visa fazer uma análise narratológica da obra *Here*, de Richard McGuire, publicada em formato livro nos EUA em 2014, e que originariamente havia saído em apenas 35 quadros e seis páginas da revista norte-americana *Raw*, em 1989. Considerado por alguns críticos como uma espécie de versão quadrinística do romance *Em Busca do Tempo Perdido* (1913-1927), de Marcel Proust, *Here* foge de uma série de convenções tradicionais dos quadrinhos, do ponto de vista gráfico e estilístico, ao mostrar um mesmo ponto de vista no espaço ao longo de milhares de anos. Nosso intento é retomar e adaptar o suporte narratológico (ordem, frequência, velocidade, modo e voz), proposto por Gérard Genette (2017) originariamente, em 1972, para a análise da “especificidade da narração proustiana” (palavras do analista francês) na obra literária, mas aqui deslocada para o estudo de *Here* – seja para verificar (majoritariamente) a possibilidade de uma adaptação da análise narratológica literária (ou melhor: de uma obra-limite) para os quadrinhos, seja para constatar (secundariamente) se *Here* merece o epíteto de ser uma obra “proustiana”. Assim, mobilizaremos o instrumental narratológico com auxílio de autores como Thierry Groensteen (2011) e Ann Miller (2007), além do próprio Genette (2017). Atentamos, porém, para uma inversão metodológica: se Genette buscava-se ir do particular ao geral em sua análise proustiana, de nossa parte pretendemos verificar o oposto, indo do geral ao particular, para tentar vislumbrar a possibilidade de enxergar uma potencial “especificidade da mostração quadrinística mcguiriana”.

**Palavras-chave:** Narrativa quadrinística; Análise narratológica; *Here*.

## ECOCRÍTICA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DA AMÉRICA LATINA

ROSA ALICIA NONONE CASELLA  
THIAGO VASCONCELLOS MODENESI

Nosso artigo se trata de um estudo sobre a nova corrente literária chamada Ecocrítica e sua presença nas histórias em quadrinhos, bem como das suas diversas subdivisões a exemplo do ecofeminismo. Analisaremos os aspectos ecológicos na literatura considerando as abordagens teóricas da Ecocrítica para entrelaçar os estudos ecocríticos literários nas histórias em quadrinhos e nas adaptações feitas em 6 novelas gráficas do Brasil, Peru e Colômbia com o intuito de estudar como a mesma relaciona o ser humano no seu entorno natural dentro das diversas manifestações literárias que abordam temas da natureza, do ser humano, da ecologia e do meio-ambiente. A Ecocrítica estuda as inter-relações entre a literatura e outros textos culturais e o meio-ambiente. É uma escola literária com um forte compromisso ecologista, ético, didático e político que pretende melhorar a relação entre todos os seres vivos do meio-ambiente. Da mesma maneira que a crítica feminista examina a linguagem e a literatura desde uma perspectiva da consciência de gênero, e a crítica marxista é consciente dos modos de produção e das classes sociais para a interpretação dos textos, a Ecocrítica adota um enfoque ecocentrado à hora de examinar os textos literários. Como toda teoria literária estuda as relações entre os escritores, os textos e o mundo, mas destaca que a noção do mundo na Ecocrítica é mais ampla, se estende à totalidade da ecosfera, buscamos ver como a natureza está representada numa história em quadrinhos, bem quais são os valores ecológicos ali contidos.

**Palavras-chave:** Ecocrítica; Literatura; Histórias em Quadrinhos.



## A ARTE NA REVISTA GARÔ

SIMONIA FUKUE NAKAGAWA

No mangá temos diversas narrativas que contemplam diferentes faixas etárias e gêneros como o shôjo, mangá direcionado para público feminino adolescente e, shônen, que tem como público o adolescente masculino, considerados os principais e mais lidos no ocidente. Ainda, pouco conhecida pelos ocidentais, as revistas Garô apresentam narrativas, muitas vezes, nonsense, desenhos livres que não seguem regras da técnica de quadrinização, denominadas autorais no Brasil. O propósito desta pesquisa é estudar os elementos gráficos da revista Garô, cotejando-a com a arte, principalmente com a arte contemporânea japonesa. Sabe-se que o mangá, sobretudo os shôjo, não segue necessariamente uma regra ou padrão de quadrinização ocidental, permitindo maior liberdade entre os mangakás (desenhistas de mangá) para suas criações. No entanto, os artistas da revista Garô parecem não se preocupar com qual nicho a ser atingido, ou seja, seus trabalhos se expõem de forma expressiva e livre, assim como são nas artes visuais contemporâneas. Para isso, será necessário estudar o conceito de arte no Japão, que inicia no período Meiji (1868 – 1912). Será preciso analisar alguns dos artistas da revista Garô limitando-se ao recorte do período de 1990, para assim, poder averiguar as formas gráficas da revista em comparação com a forma visual dos mangás e verificar se existem semelhanças. Com esse estudo, pretende-se compreender melhor como é produzida essa revista e suas possíveis relações com a arte.

**Palavras-chave:** Revista Garô; Mangá; Arte.

## HEROÍSMO E SABEDORIA EM SHAZAM!: RELAÇÕES DO ANTIGO CAPITÃO MARVEL COM AS VIRTUDES SAPIENCIAIS NA BÍBLIA HEBRAICA

THAÍS CAMARGOS E SILVA  
FELIPE SILVA CARMO

As Histórias em Quadrinhos (HQs), como simulacro da cultura, possuem um potencial teológico que vai além dos esforços acadêmicos despendidos em prol dessa perspectiva. Atualmente, há o reconhecimento de que elas não apenas refletem ideologias ou dogmas religiosos, mas que compõem, em suas próprias narrativas, símbolos e metáforas que dificilmente poderiam ser desconsideradas pelos estudos teológicos. A própria “jornada do herói”, por exemplo, quando analisada de uma abordagem literária, encontra paralelos tanto na mitologia grega quanto nas escrituras sagradas do cristianismo. Esta última tradição, ademais, não apenas se expressa nesses termos, mas enaltece a virtude dos seus heróis como sagradas e dignas de exemplo à vida cristã. A estrutura do monomito, portanto, não encontra preferências temáticas ou instituições sagradas: ela deverá fundamentar a trajetória de um herói independentemente de sua aparição, seja no canôn de alguma tradição religiosa ou nas próprias HQs. Dessa perspectiva, nas primeiras edições da Whiz Comics, encontramos a “sabedoria de Salomão” aplicada ao herói Shazam como uma das virtudes características de seus super-poderes. Com essa percepção em mente, este trabalho pretende elaborar possíveis paralelos da sabedoria bíblica à atuação de Shazam em seus primeiros aparecimentos na Whiz Comics com o objetivo de identificar aspectos teológicos em sua performance heróica.

**Palavras-chave:** Shazam; Sabedoria; Quadrinhos.

# MOBY DICK REINTERPRETADA: ADAPTAÇÃO E NOVA ABORDAGEM EM QUADRINHOS

THIAGO VASCONCELLOS MODENESI

Este artigo tem como principal objetivo analisar os mecanismos de adaptação de uma obra clássica da literatura aos dias atuais, distante do tempo em que foi originalmente escrita e na forma diferente da versão original, aqui como história em quadrinhos publicada no século XX. Buscamos aqui relacionar particularidades linguísticas, históricas e estéticas, só possíveis no formato de história em quadrinhos, com o texto original proposto por Melville. Para atingir tal fim nos apoiamos nas teorias de Norbert Elias sobre o impacto histórico e cultural que os costumes, hábitos e relacionamentos tem para cada sociedade. A obra original é de 1851, a adaptação que aqui analisamos é desenhada pelo artista Bill Sienkiewicz em 1990 pela editora norte-americana First Comics e parte integrante da coleção Classic Illustrated. A utilizamos para realizar a análise comparativa entre texto e novo contexto, estudamos o que se mantém e o que se atualiza na obra, entendemos que a nova versão busca em sua arte preservar a essência do livro original, porém destacamos que é inevitável a atualização para os que a leram ou lerão. Aqui vamos analisar o quanto isto atinge ou não o conteúdo da mesma e quais as repercussões da nova publicação ao dar uma nova perspectiva no clássico livro. Moby Dick nos ajuda a compreender na arte de Sienkiewicz como nos tornamos complexos cada vez mais, como a civilização avança e se altera. Ao mesmo tempo Melville nos apresenta o que queremos a todo custo há séculos, nos traz um enfoque no humano, no vulnerável ao contexto, transmutando hábitos, alterando costumes, tudo em função da conquista de um objetivo que surge por uma obsessão humana de conquista apresentada na obra.

**Palavras-chave:** Moby Dick; Adaptação Literária; Costumes.

# DEAMBULAÇÕES PELO ASILO ARKHAM: O ASILO COMO ESPAÇO DESSACRALIZADO

VALTER DO CARMO MOREIRA

A HQ “Asilo Arkham Uma séria casa num sério mundo” é composta por duas narrativas distintas que se entrecruzam e colidem constantemente. Embora se passem em diferentes temporalidades diégéticas, ocorrem no mesmo “espaço”. Ambas as narrativas estão justapostas, seus ecos atravessam o tempo, e uma história parece afetar a outra não somente de forma cronológica (e habitual) em que o passado reverbera no presente, mas, curiosamente, o contrário também acontece, e reverberações do futuro afetam o passado. A lógica da hierarquia temporal passado-presente se transforma em tempo simultâneo. Logo, o tempo (assim como o espaço) é dessacralizado. Assim, “O mundo da diegese está, pois, despregado da realidade prática. Nele ‘vivemos’ um tempo, um espaço, uma sucessão, uma causalidade que são um simultâneo, semelhantes e totalmente alheios aos da nossa vida real” (LEFEBVE, 1980, p.174). “Asilo Arkham”, outrora antigo casarão pertencente à família Arkham, se transforma em uma instituição de tratamento para criminosos insanos, logo, este “lugar” (casarão/asilo), se converte em “espaço”, pois a ideia de lugar, segundo Michel de Certeau, é algo fixo e próprio, já o espaço é o lugar transformado pelas relações entre direção, quantidade de velocidade e variável de tempo. Esse espaço singular reflete também o que diz Foucault em “Outros espaços” (1999, p. 411-423). Para o filósofo, estamos na época do espaço, do simultâneo, da justaposição; do próximo e do longínquo; do lado a lado e do disperso. Diferente da ideia “lugar”, “espaço” implica o não fixo, constituindo-se como um lugar praticado. Na narrativa, enquanto o tempo se faz especializado, o espaço, por sua vez, faz-se temporalizado. Com isso, ao invés de uma representação absoluta e empírica, como é comum nos quadrinhos de super-heróis, temos em “Arkham”, uma representação relativa e subjetiva. O asilo também evoca o espaço de Bachelard, carregado de qualidades, paixões e fantasmas.

**Palavras-chave:** Topoanálise; Espaço; Tempo.

## **EVA FURNARI: ENTRE QUADRINHOS E LIVRO ILUSTRADO**

VICTOR D. C. SAGICA

Sophie Van der Linden, no livro basilar 'Para Ler o Livro Ilustrado', ressalta que a diferença entre seu objeto de estudo - o livro ilustrado - e a história em quadrinhos está no fato desta última se estruturar fazendo uso das chamadas 'imagens solidárias', termo conceituado por Thierry Groensteen na também fundamental obra 'O Sistema dos Quadrinhos' que as caracteriza por serem, ao mesmo tempo, separadas e sobredeterminadas, enquanto o livro ilustrado constrói sua narrativa a partir da articulação entre imagem e texto, mesmo quando este é ausente. Portanto, a diferença estaria na linguagem, na constituição de uma forma própria, e bastante específica, de expressão. Mas tal formulação seria mesmo capaz de responder satisfatoriamente a tantas variáveis que compõem dois mundos aparentemente tão diversos como o dos quadrinhos e o do livro ilustrado, apesar de se valerem dos mesmíssimos elementos, imagem e texto? A mera questão formal – o modo de se relacionar as imagens na construção da narrativa – é suficiente para dar conta da tamanha diferença entre essas áreas de estudo distintas? A partir do trabalho da escritora e ilustradora ítalo-brasileira Eva Furnari, cujas obras vagueiam livre e despudoradamente por ambos os campos, o presente artigo pretende traçar marcos que auxiliem na compreensão da constituição do espectro próprio de cada área, fazendo da artista uma ponte entre os teóricos de quadrinhos e do livro ilustrado.

**Palavras-chave:** Livro Ilustrado; Quadrinhos; Ilustração.

## **QUANDO O HERÓI E SUA CIDADE SÃO UM: AS MUITAS FACES DE GOTHAM CITY**

VILSON ANDRE M GONCALVES

Criada para ser o principal palco das aventuras do super-herói dos quadrinhos, Batman, personagem idealizado por Bob Kane e Bill Finger em 1938, Gotham City se tornou uma das cidades ficcionais mais célebres dos quadrinhos e do audiovisual, estando presente em mídias derivadas para além do meio impresso, como jogos eletrônicos, filmes live-action e animações. Para além da vasta iconografia elaborada por uma diversidade de artistas, ao longo dos anos, a metrópole fantasiosa possui uma rica e vasta história, com fortes ressonâncias estéticas e literárias. O próprio nome é algo que a cidade das HQs compartilha com um povoado inglês, servindo ainda como um dos apelidos para a cidade de Nova York desde o século XIX. O propósito do presente trabalho, deste modo, é oferecer um panorama para a configuração de Gotham City nas histórias em quadrinhos, inventariando as suas inspirações no mundo real e no universo literário, bem como o tratamento visual predominante da cidade nas primeiras narrativas de Batman, e em HQs emblemáticas posteriores, como Batman: O Cavaleiro das Trevas (MILLER, 1989), Batman: Ano Um (MILLER; MAZZUCHELLI, 2011) e Batman: Cidade Castigada (AZZARELLO; RISSO, 2007), a fim de problematizar o conceito de cidade exposto por estas narrativas e em relação ao seu herói principal, Batman.

**Palavras-chave:** Gotham City; Representações urbanas; Influências literárias.

# **QUADRINHOS, COMUNICAÇÃO E MERCADO**

# **SOBRE AS CARACTERÍSTICAS DO BLOCO DE DESENHO COMO UMA FERRAMENTA JORNALÍSTICA**

AUGUSTO PAIM

O presente artigo é a versão de um capítulo que integra a tese de doutorado sobre estética da reportagem em quadrinhos, a ser defendida pelo autor ainda em 2018 na universidade Bauhaus, em Weimar (Alemanha). Nas últimas três décadas, o renascimento da reportagem desenhada trouxe de volta ao jornalismo uma ferramenta profissional cuja influência na prática da reportagem merece ser investigada com maior precisão. Já na segunda metade do século XIX, correspondentes de guerra conhecidos como Special Artists cobriam, para jornais ilustrados como o The Illustrated London News, conflitos in loco usando seus cadernos de desenhos. Nessa época em que as possibilidades fotográficas ainda se encontravam em fase de desenvolvimento, o desenho era o único meio de registrar visualmente as dinâmicas cenas de batalha, devido ao longo tempo de exposição necessário para que os filmes fotográficos pudessem registrar as imagens. Além disso, era muito mais fácil alcançar o local dos acontecimentos com o bloco de desenho do que com o equipamento fotográfico, então pesado e difícil de manusear. No entanto, ainda hoje, quando o desenho há muito tempo foi superado pela fotografia em ambos os aspectos, a prática de HQ-repórteres indica que o bloco de desenho pode assumir certas funções no jornalismo e ser deliberadamente usado como uma ferramenta profissional dos repórteres, unindo-se assim ao bloco de notas, ao gravador de áudio e às câmeras fotográficas e de vídeo. Este artigo investiga as características do uso do bloco de desenho a partir da comparação com outras ferramentas jornalísticas e da análise de depoimentos de HQ-repórteres sobre suas práticas profissionais.

**Palavras-chave:** Reportagem; Jornalismo em quadrinhos; Bloco de desenhos.

## **O PROCESSO EDITORIAL MISCIGENADO: SILENT MANGÁ NO BRASIL**

DANIELLY AMATTE LOPES  
JANAINA FREITAS SILVA DE ARAÚJO

Os quadrinhos são objeto de pesquisa antes mesmo das primeiras observações de Eisner (1989) e McCloud (1995) que marcaram a ótica da academia em torno dos elementos presentes na então denominada arte sequencial. Todavia, as histórias em quadrinhos também podem ser consideradas como produção gráfica editorial e, portanto, a organização gráfica do conteúdo destas é competência do designer (Barbieri, 2017). No processo de produção e análise dos quadrinhos, muitos aspectos pertinentes a metodologias do design podem ser encontrados – como, por exemplo: o briefing; o uso de sangria; organização da mancha gráfica das páginas; o uso tipografias; uso de lettering para onomatopeias; uso de efeitos de enquadramentos (única página ou página dupla) – típico de revistas; entre outros (Lupton, 2017; Zappaterra, 2014; Linden, 1973). Diante de tais aspectos, as abordagens do design no Brasil sobre os quadrinhos ainda são rasas se comparadas a outros formatos e plataformas como jornais, revistas, livros, cartazes, etc. Apesar das HQs possuírem influências de estilos diversos (Vergueiro, 2017), elas possuem características singulares devido ao trabalho de quadrinistas brasileiros que se adaptaram a traços comerciais e lançaram suas próprias produções independentes. Todavia, tal produção não foi acompanhada pelas tradicionais editoras nacionais que, durante anos, investiram na adaptação de títulos estrangeiros. A fim de entender como os aspectos pertinentes aos quadrinistas e aos designers convergem e divergem em suas propostas, esse artigo analisa a produção brasileira para o concurso internacional Silent Mangá Award Contest (SMAC) – um concurso japonês oferecido pela editora Coamix e que recebe “quadrinhos silenciosos”, ou seja, sem o uso de elementos verbais como foco da narrativa. Essas obras foram analisadas e comparadas segundo seus elementos e diferentes bibliografias. Em conclusão, observamos que os quadrinhos brasileiros enviados para o SMAC possuem elementos adaptados pela produção brasileira e outros reproduzidos pela adequação ao formato comercial japonês.

**Palavras-chave:** Processo editorial; Silent mangá; Quadrinhos brasileiros.

# REPRODUZINDO A BANCA DE JORNAL: O SOCIAL COMICS COMO MANTENEDOR DA HEGEMONIA DAS GRANDES EMPRESAS DE QUADRINHOS NA INTERNET

HAMILTON MANOEL DA SILVA JUNIOR

A proposta desse artigo é analisar como a plataforma de serviços streaming para a leitura de Histórias em Quadrinhos denominada Social Comics incorpora ao seu modelo de negócios o mesmo pensamento vigente em pontos comerciais, denominados Bancas de Jornais, onde apenas os quadrinhos de grandes editoras e de maior poder econômico ganham destaques na divulgação dentro dos referidos espaços comerciais, colocando em segundo plano os quadrinhos produzidos de forma independente ou por editoras de pequeno/médio porte no Brasil. Tal prática leva a obscuridade do material alternativo e independente e não permite que o público conheça novos quadrinhos e/ou autores e autoras, o que fortalece a hegemonia de grandes conglomerados e marcas estabelecidos durante anos. A partir de um trabalho fundamentado em entrevistas com autores/autoras que vincularam seu material no início das atividades do Social Comics, com dados fornecidos pelo próprio grupo através do seu site e de entrevistas feitas com os usuários, foram coletados dados que mostram a mudança gradativa de negócios do site, que desde o começo já visava alcançar as grandes editoras internacionais e os grandes produtores de quadrinhos nacionais, mas que precisava de uma base para apresentar como modelos de negócio viável para esses atores. Por fim, esse levantamento permite expor de forma específica e consistente como o modelo de negócio da Social Comics nunca visou o incetivo ao quadrinho nacional, mas apenas a reprodução de um modelo de negócios já estabelecido.

**Palavras-chave:** Banca de Jornal; Quadrinhos; Negócios.

# O NICHOS DA PRODUÇÃO DE CONTEÚDO PARA AUDIOVISUAL SOBRE QUADRINHOS NO YOUTUBE: ESTUDO DE CASO DO CANAL PIPOCA & NANQUIM

HEITOR DA LUZ SILVA  
GABRIEL DUARTE DE OLIVEIRA

O trabalho procurou debater os impactos da mídia digital no audiovisual a partir do nicho da produção de conteúdo sobre quadrinhos no Youtube no contexto brasileiro, tendo como estudo de caso o canal Pipoca & Nanquim, por conta da rica trajetória dos seus componentes, que começaram como apresentadores de um programa homônimo em uma TV Universitária do interior do Estado de São Paulo e se tornaram editores reconhecidos do mercado de quadrinhos. Três eixos teóricos nortearam o recorte da análise, relacionados respectivamente: 1) Ao aspecto da lógica de transmissão do Youtube na internet, marcada pela programação assíncrona (FECHINE, 2009) e por demanda em contraste com a realidade da cultura das mídias e massiva da TV (SANTAELLA, 2003); 2) À lógica cultural do Youtube nos termos de suas especificidades relacionadas às dinâmicas da cultura da convergência (BURGEES & GREEN, 2009; JENKINS, 2008), sobretudo o aspecto da cultura participativa e a questão da possibilidade da transformação de amadores em profissionais; 3) À questão da cultura de nichos e da cauda longa propostas por Chris Anderson (2006), usada para compreender a emergência de novos modelos de negócio pós web.2.0 e suas funções específicas neste nicho de mercado midiático que permite cruzar o segmento editorial com o da produção de conteúdo audiovisual.

**Palavras-chave:** Youtube; Segmentação; Mercado de quadrinhos.

# BATMAN: A TRANSPOSIÇÃO DO MITO, DOS QUADRINHOS À PUBLICIDADE

HUDSON RICARDO PINHEIRO PAZ

O objeto de estudo é o personagem Batman utilizado no filme publicitário, através dos meios de comunicação. Com a pesquisa busca-se compreender a relação do mito no personagem Batman e sua aplicação na publicidade. O fortalecimento da sua utilização, por se tratar de uma persona ficcional, exerce influência em diversos públicos por possuir uso e variadas interpretações nos diferentes veículos, mas que se renovam ao buscar novos públicos e fornecem novos entretenimentos. A visibilidade que o mito do herói carrega na forma do personagem Batman possui real importância para estimular o consumidor, por haver identificação e apego, se visto pelo viés, apresentado por Campbell (1990). A publicidade se utiliza de ferramentas audiovisuais para contar histórias que captem o interesse do público, para referenciar a análise, a pesquisa se baseia nos estudos de Joseph Campbell, que discute o mito do herói e Hertz Wendel Camargo. O filme publicitário analisado no estudo, é o da campanha Jeep Renegade Batman v. Superman (2016). Considera-se que o mito sendo utilizado no filme publicitário, pode destacar a marca somada a novas questões psicológicas e emocionais, contadas com a utilização do mito do herói, um valor maior relacionado ao produto em questão, tendo como símbolo mítico o herói Batman.

**Palavras-chave:** Comunicação; Mito; Publicidade.

# MIGRAÇÃO DE NICHOS EDITORIAIS, DAS NARRATIVAS EM HQS PARA OS ROMANCES LITERÁRIOS: MARVEL E DC COMICS NA LITERATURA

ISA MARIA MARQUES DE OLIVEIRA

No universo das adaptações encontramos textos literários e histórias em quadrinhos que se tornaram filmes, games ou desenhos animados e as famosas quadrinizações da literatura. Nos últimos anos, o mercado editorial tem investido na romantização dos quadrinhos. Por meio dos licenciamentos as editoras lançam romances que se apropriam de personagens que tiveram suas origens nos quadrinhos. As editoras que publicam os romances não são especializadas em edição de histórias em quadrinhos, mas são profissionalizadas em edições literárias e buscam dessa forma alcançar o público dos quadrinhos. A estratégia dentro do mercado de livros é uma aposta editorial na migração de nichos. Sendo assim, como é estabelecida a relação de autoria em obras licenciadas? As adaptações respeitam os elementos do universo ao qual a história original foi criada? Consideramos as discussões de Chartier (2014) e Foucault (2001) sobre a autoria e o papel do autor e do editor nos processos editoriais. Sobre as adaptações, Rodrigues (2014) e Vergueiro et al(2014) discutem as possibilidades dos quadrinhos em contribuir para a formação do leitor literário. O objetivo é compreender como as editoras estão se apropriando das HQs no mercado dos livros. O corpus é construído a partir de duas produções editoriais, uma História em quadrinhos e sua(s) adaptação(ões) para o gênero romance. As obras analisadas são o romance “Guerra Civil” (2014/2015) publicado pela editora Novo Século, escrito por Stuart Moore, no qual o autor se baseou na obra original em quadrinhos da Marvel dos quadrinistas Mark Millar e Steve McNiven. Enquanto a DC Comics, o personagem Batman, teve dois romances lançados: “Wayne de Gotham” (2015) pela editora Leya, escrito por Tracy Hickman; e o outro romance “Batman: criaturas da noite” (2018), escrito por Alex Irvine, da editora Arqueiro, ambas as adaptações foram baseadas na HQ “Batman: Asylum Arkham”.

**Palavras-chave:** Mercado Editorial; Romantização dos Quadrinhos; Processos Editoriais.

## **A CRÔNICA DA CIDADE EM MACANUDO, DE LINIERS: RELAÇÕES ENTRE QUADRINHOS, LITERATURA E JORNALISMO**

JOZEFH FERNANDO SOARES QUEIROZ

Este estudo apresenta um recorte bastante específico entre as tiras humorísticas do quadrinista argentino Ricardo Liniers Siri, mais conhecido como Liniers, que compõem a série Macanudo, publicada desde 2002 nas páginas do jornal La Nación, tendo reunido até o momento mais de quatro mil tiras publicadas em 13 volumes. Apesar da série se fundamentar em situações predominantemente humorísticas, em suas diferentes interfaces, esta comunicação pretende mostrar os diálogos existentes entre as tiras de jornal e as notícias nele veiculadas, sob o olhar crítico e por vezes ideológico do autor, que exerce um posicionamento por vezes divergente daquele que figura na grande mídia. Para entender o funcionamento desta estratégia narrativa, que atrela as histórias em quadrinhos, a literatura – em especial o gênero “crônica” – e o jornalismo, são analisadas cinco tiras do autor em diferentes momentos de sua carreira, dialogando com teóricos e estudiosos dos três campos anteriormente mencionados, a exemplo de Antonio Candido (1980), Florencia Levin (2015), Josefina Ludmer (2013), Martín Caparrós (2012) e Oscar Masotta (2010), entre outros que figuram nesta discussão. Pretende-se destacar, entre diversos aspectos, como esta forma de narrar produz reflexões específicas, altera a maneira como certas informações circulam na mídia e também se deixam afetar pelas suas condições de produção e circulação.

**Palavras-chave:** Macanudo; Liniers; Crônica.

## **DESVENDANDO O FÃ DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL E DC COMICS: PRÁTICAS DE CONSUMO, PERFORMANCES E IDENTIDADES**

LARISSA TAMBORINDENGUY BECKO

A proposta do estudo em questão é verificar como os fãs de super-heróis da Marvel e DC Comics constroem as suas performances com base nas suas práticas de consumo e de que forma estas contribuem como elementos identitários para esses sujeitos. O primeiro ponto importante é compreender que esses personagens adquiram status de mainstream; eles não estão apenas nas histórias em quadrinhos, mas também estão no cinema, séries de TV, games, colecionáveis, camisetas e em mais uma variedade de produtos. Schechner afirma que “performar” pode ser algo entendido em relação a ser, fazer algo, mostrar-se fazendo algo ou explicar o fato de “mostrar-se fazendo algo”. Então, trazendo o conceito para os estudos de fãs, abordo a noção de performance como uma maneira de o sujeito mostrar-se como fã. E como apontou Goffman, a performance pressupõe a presença do outro para acontecer. Dessa forma, quem performa, necessariamente, performa para alguém. Com a explosão de filmes de super-heróis a partir dos anos 2000, os fãs passaram a estar rodeados de novas formas de viver a experiência de fã. O objetivo deste trabalho é apresentar e analisar os movimentos empíricos realizados para a pesquisa de mestrado com admiradores de super-heróis, verificando de que modo que eles constroem as suas performances e as suas identidades como fãs.

**Palavras-chave:** Cultura de fã; Super-heróis; Performance.



# ARMANDO O BARRACO: PASSADO E PRESENTE DO QUADRINHO BRASILEIRO A PARTIR DO CARTAZ DE SHIKO

MÁRCIO MÁRIO DA PAIXÃO JÚNIOR

Há um consenso no que tange ao atual panorama dos quadrinhos brasileiros: ainda que de um modo geral as vendas não atinjam grandes números, poucas vezes em nossa História houve um momento tão rico. Publicações surgem em profusão – seja através de edições independentes, editoras que trabalham exclusivamente com HQs ou mesmo por meio de selos específicos nascidos em sólidas casas editoriais. Eventos acontecem de norte a sul do Brasil, usualmente com excelente resposta por parte do público. E uma nova geração de autores, surgida nas últimas duas décadas, tem ganhado projeção dentro e fora do país. Nomes como os gêmeos Fábio Moon e Gabriel Bá, Marcello Quintanilha, Rafael Coutinho e Danilo Beyruth atestam este notável período que a HQ brasileira atravessa. Por outro lado, há uma espécie de cisma: quadrinistas de períodos pregressos – bem como os veículos que os publicavam – parecem cada vez mais esquecidos no cenário contemporâneo. Com exceção dos cartunistas ligados ao humor paulistano das décadas de 1970 e 1980 – como Angeli e Laerte – são cada vez mais raras as citações, por parte desta nova geração, a criadores como Watson Portela, Mozart Couto, Jayme Cortez e Nico Rosso. Em 2016, a Bienal Internacional de Quadrinhos de Curitiba convidou alguns quadrinistas para produzirem seus cartazes oficiais de divulgação. O do premiado paraibano Shiko, em particular, trouxe questões muito interessantes. No teto de um barraco de favela, uma moradora da comunidade lê um gibi. O barraco é formado por pedaços de latão, tapumes reaproveitados e tijolos sem reboco. Por toda a sua extensão, pichações que remetem a assinaturas de quadrinistas e logotipos de revistas nacionais de quadrinhos, dos mais diferentes períodos. O objetivo do artigo aqui proposto é justamente discutir os hiatos e ligações entre distintas gerações da HQ brasileira – tendo como ponto de partida o cartaz de Shiko.

**Palavras-chave:** História da HQ Brasileira; Cartaz Bienal de HQ Curitiba; Shiko.

## CONCEPÇÕES E VERSÕES DA OBRA “OS CAÇADORES DE SONHOS”

RAFAEL SENRA COELHO

No presente trabalho, analisamos a história “Os Caçadores de Sonhos” (Vertigo) considerando as edições em livro e quadrinhos publicadas no Brasil. Diversas peculiaridades na concepção dessa obra motivaram aqui uma análise que implicasse aspectos tanto da criação artística quanto também editorial. A começar do fato de ser uma obra em prosa inserida em um selo de quadrinhos (Vertigo, da editora DC Comics), fruto da recusa do ilustrador Yoshitaka Amano (convidado pelo escritor Neil Gaiman para uma parceria) em atuar como desenhista sequencial. A passagem para HQ viria apenas anos depois, através de uma adaptação feita por P. Craig Russell. Sendo que a própria história é uma adaptação feita por Neil Gaiman para um antigo conto japonês tradicional, chamado “A Raposa, o Monge e o Mikado no Sonhar das Noites”. Apesar de uma primeira edição em livro publicada em 2001, tivemos como foco as duas edições publicadas pela Panini, uma da HQ em 2011 e, posteriormente, uma reedição do livro em 2014 (com nova tradução e projeto editorial). O escopo de nossa análise contempla questões não apenas estilísticas (a respeito de uma adaptação em quadrinhos feita para uma obra em prosa), mas, pensando na integralidade desses produtos culturais e sua circulação, consideramos também critérios de editoração, e mesmo de recepção de parte do público.

**Palavras-chave:** Adaptação; Transcodificação; Editoração.

# A EXPRESSÃO DE IDENTIDADE DE MARCA, POSICIONAMENTO E BRANDING NA GRAPHIC NOVEL SPIRIT OF BACARDI

RÉDI ROGER BAUER BORTOLUZZI  
CAROLINA MAPURUNGA AZEVEDO

O presente artigo busca traçar os caminhos conceituais, possibilidades criativas e interferências na expressividade que o campo chamado *branded entertainment* oferece para marcas comerciais, autores de quadrinhos e o meio dos quadrinhos como um todo, estabelecendo diretrizes, características e eventuais perspectivas de abordagem e trabalho. O objeto da nossa análise é a *graphic novel Spirit of Bacardi*, criada pelos quadrinhistas Warren Ellis e Mike Allred, conhecidos autores do mercado americano, e produzida sob encomenda da indústria de bebidas proprietária da marca de rum citada. Utilizaremos a história para abrir uma discussão da relação entre as características habituais da mídia dos quadrinhos e as escolhas narrativas peculiares da *graphic novel* para atender às expectativas de posicionamento e branding da marca comercial, combinando aspectos da construção de uma identidade de marca de BATEY (2010), do *storytelling* aplicado às marcas aprofundados por TERENCEZZO & PALACIOS (2016) e do estudo das histórias em quadrinhos à luz de MCCLOUD (2006). A partir da visão de criador de quadrinhos que McCloud trouxe em seu *Reinventando os Quadrinhos*, desejamos estabelecer convergências para construção do significado de uma marca comercial teorizados por Mark Batey e também para o hoje emergente campo do *storytelling*, explanados por Martha Terenzio e Fernando Palacios, oferecendo pontos de debate para o estudo tanto no campo mercadológico e das artes aplicadas como no ambiente acadêmico.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Branding; Storytelling.

# MERCADO GLOBAL DE QUADRINHOS: RUPTURAS E PERMANÊNCIAS NAS DÉCADAS DE 1980 E 1990

REVERSON NASCIMENTO PAULA

Este trabalho tem como objetivo refletir sobre mudanças ocorridas no mercado de quadrinhos em nível global, durante as décadas de 1980 e 1990, tendo como enfoque a percepção de transformações temáticas e estéticas ocorridas nesse período. A atenção dada a elementos conjunturais como crises em mercados financeiros, especulação, queda nas vendas e insatisfação com o conteúdo apresentado nas histórias em quadrinhos nos ajuda a compreender que em diversos lugares do mundo – América do Norte, Europa e Ásia – os questionamentos ocorreram de maneira a provocar transformações no que até então estava consolidado. Desta forma, percebemos a implementação de mudanças em roteiros, desenhos, material e qualidade de impressão e formato, algo que nos permite acreditar na ocorrência de uma ruptura mais profunda, a qual acabou abrindo novas portas no mercado internacional de quadrinhos e facilitou o trânsito de artistas com diferentes nacionalidades para distintos mercados. Através da revisão bibliográfica, com a análise da produção historiográfica sobre o tema, conseguimos realizar a análise proposta. Desta maneira, a partir da perspectiva da História Global, buscamos compreender os pontos de encontro destes mercados, suas similaridades mediante estas transformações e suas discrepâncias, analisando a produção destas histórias em quadrinhos através de uma escala macro (global), mas sem negligenciar a percepção micro (nacional) e seus respectivos cenários. **Palavras-chave:** quadrinhos; mercado; global.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Mercado; Global.

# ENTRE AS PÁGINAS E AS TELAS: A DIFÍCIL MISSÃO DA AGENTE CARTER COMO PARATEXTO AUDIOVISUAL BASEADO EM UMA PERSONAGEM DOS QUADRINHOS

ROBERTO TIETZMANN  
ANDRÉ FAGUNDES PASE  
JANAÍNA DOS SANTOS GAMBA

O universo dos quadrinhos Marvel vem sendo transposto para mídias audiovisuais desde a década de 1960. A criação de uma sequência de filmes e séries de televisão e streaming interconectados a partir de 2008 encontrou acolhida pelas plateias, abrindo espaço para o desenvolvimento de tramas e personagens secundários como coloca Flanagan et al. (2016). Além dos heróis mais conhecidos, coadjuvantes formam, segundo Genette (1997) e Gray (2010) paratextos embrionários de suas próprias aventuras. Margaret "Peggy" Carter surgiu nos quadrinhos, mas ganhou espaço nos filmes lançados no cinema, protagonizou um curta metragem bônus na edição de vídeo doméstico das produções e foi a personagem-título de uma série de televisão cancelada após duas temporadas, mesmo com reconhecimento da crítica e um abaixo-assinado online (Change.org, 2016) que arrecadou mais de 130 mil assinaturas solicitando uma nova temporada na plataforma Netflix. Este insucesso da consolidação das propriedades intelectuais da Marvel Studios aponta não apenas a eventual ineficácia dos projetos de narrativas transmidiáticas, mas também as especificidades das dinâmicas das adaptações de personagens dos quadrinhos para o universo audiovisual. Questionamos, assim, como se articulou o caráter transmídia da personagem conforme verificado em suas representações. Através de um estudo de caso comparado (Yin, 2001), serão questionadas a consistência da personagem nos filmes, série e curta-metragem para entender a sua vinculação com outros protagonistas, bem como a inserção destes nas duas temporadas da série. Após isto, também será verificada a sua trajetória nos quadrinhos para contextualizar a personagem em seu meio original. Isto será realizado a partir da base disponível no serviço Marvel Unlimited e serviços de vídeo online. Esta pesquisa pondera as diferenças entre os meios, ressaltando as características do personagem para posteriormente discutir suas possibilidades de desenvolvimento e estratégias realizadas anteriormente.

**Palavras-chave:** Marvel Studios; Agente Carter; Transmídia.

## ALBERTO BRECCIA: ENTRE O SISTEMA E OS QUADRINHOS DE AUTOR (1958-1969)

SEBASTIAN GAGO  
LUCAS RAFAEL BERONE

Em meados dos anos 50 do século XX, no campo das histórias em quadrinhos da Argentina surgiu um tipo de produção que, sem se afastar do sistema da indústria cultural de circulação massiva nem dos gêneros narrativos dominantes, inovou em diversos aspectos como a gráfica, a narrativa e o tratamento de novas temáticas. Um tipo de produção possibilitada por uma relativa autonomia criativa, cujo pioneiro foi o roteirista Héctor Oesterheld (Buenos Aires, 1919- desaparecido em 1977). Neste artigo propomos pesquisar de que maneira a parceria entre o já mencionado Oesterheld e Alberto Breccia (Montevideo, 1919 – Buenos Aires, 1993), construiu novas formas de produção cultural e marcou pontos de referência inevitáveis com respeito a: 1) a transformação da linguagem dos quadrinhos nas suas componentes retóricas, temáticas e enunciativas (Steimberg, 2005); 2) as renovações e rupturas verificadas nos âmbitos produtivos; 3) a conformação de novos públicos (Scolari, 1998:13); 4) o surgimento de novos critérios de consagração específica no campo das HQs. Desde uma perspectiva que combina a sociologia e a análise específica da linguagem dos quadrinhos, analisamos um corpus de quatro séries em quadrinhos criadas por Oesterheld e Alberto Breccia no período compreendido entre 1958 e 1969, durante o qual teve lugar uma forte crise e posterior renovação no campo das narrativas desenhadas na Argentina: *Sherlock Time* (1958-1959), *Mort Cinder* (1962-1964), *La vida del Che* (1968) e *El Eternauta* (segunda versão, 1969). O corpus será pesquisado tendo em conta quatro dimensões centrais: 1) O lugar dos autores na indústria editorial das HQs; 2) Breccia e o seu rol na construção do cânon dos quadrinhos; 3) a relação quadrinhos/público estabelecida pelos autores no período indicado; 4) a relação quadrinhos /mídia que pode identificar-se a partir da história editorial dos mencionados títulos de HQs.

**Palavras-chave:** Breccia; Cânon; Quadrinhos.

# MANGÁ EM CUIABÁ: CIRCULAÇÃO E CONSUMO DE CULTURA POP JAPONESA NO CENTRO GEODÉSICO DA AMÉRICA DO SUL

TAÍS MARIE UETA  
YUJI GUSHIKEN

A circulação de mangás (quadrinhos japoneses) em escala global, a partir da década de 1990, teve como ambiência histórica o desenvolvimento do capitalismo tardio e a emergência da sociedade de consumo na formação de mercados transnacionais de consumidores. Neste artigo, buscamos compreender o consumo de mangá, como produto da indústria do entretenimento e elemento constituinte da cultura pop japonesa, na cidade de Cuiabá, localizada nas bordas do Pantanal Mato-Grossense e no Centro Geodésico da América do Sul. Em Cuiabá, sebos, bancas, a Escola de Língua Japonesa são espaços que promovem a circulação de mangá e a vida social de seus consumidores-fãs, além dos eventos que reúnem o público de aficionados pela revista em quadrinhos japonesa e os produtos dos processos de transmediação que giram em torno dessa ambiência cultural. O trabalho inscreve-se no campo comunicacional, tendo como questão teórico-metodológica a interface entre comunicação e cidade e as distintas condições históricas e geográficas para se aferir o que, afinal, pode significar globalização quando se trata de consumo midiático. Considera-se, neste caso, a cidade de Cuiabá em seu processo de metropolização no Oeste brasileiro e sua configuração como espaço de fluxos de informações, pessoas e mercadorias, segundo a condição hierarquizante da rede urbana nacional. Na perspectiva dos estudos da comunicação como cultura (LIMA, 2001), o artigo desenvolve-se no diálogo enfaticamente com as ciências sociais e humanas. Nesta perspectiva teórica, comunicação é definida como sistema através do qual a ordem social é comunicada, reproduzida, experimentada e explorada. Ou ainda, processo simbólico no qual a realidade é produzida, mantida, restaurada e transformada. O trabalho é desenvolvido no Grupo de Pesquisa em Comunicação e Cidade (Citicom-UFMT/CNPq), no qual a interface entre estudos em comunicação e questões próprias da geografia e do urbanismo convergem no campo dos Estudos Interdisciplinares de Cultura.

**Palavras-chave:** Mangá; Consumo; Cuiabá.

## OS QUADRINHOS NO ENSINO JURÍDICO DENTRO DE EMPRESAS

THIAGO SEIJI TAKAHASHI

Este estudo analisa o caso do advogado Roberto Messina que, desde 2002, utiliza a linguagem dos quadrinhos em cursos e palestras que ministra sobre aspectos jurídicos fundamentais. Os quadrinhos foram criados em co-autoria com o cartunista Salvador Messina que desenvolveu pequenas narrativas para ilustrar diversas situações sobre o funcionamento da previdência complementar. Os quadrinhos foram utilizados em palestras, cursos, apostilas e documentos ordinários. Nas palestras, eles foram mostrados em apresentações do tipo data show, acompanhando o discurso do palestrante. Já em documentos e artigos, eles foram inseridos com o intuito de serem lidos como uma parte da narrativa a fim de torná-la mais clara. Alguns quadrinhos adotaram o formato de tira e outros de cartoon. Embora haja a presença de humor nesses quadrinhos, todos eles foram empregados com uma finalidade didática e ilustrativa. Além disso, foram verificados dois casos em que a linguagem dos quadrinhos foi aplicada e legitimamente aceita em documentos ordinários nos processos trabalhistas. Foram casos em que as entidades judiciais reconheceram que os quadrinhos inseridos nos documentos tornaram a comunicação mais clara e objetiva. Seu uso favoreceu a argumentação sobre o funcionamento das leis de previdência complementar aos funcionários de uma empresa. Para Messina, (2014) a linguagem dos quadrinhos é uma versátil ferramenta de apoio para comunicação em diversos setores. Contudo, para que essa comunicação seja bem sucedida é de extrema importância que as partes envolvidas no seu desenvolvimento (empresa e artista) tenham conhecimento competente sobre essa linguagem. Em seu caso, a linguagem dos quadrinhos tem sido um recurso que traduz e facilita a explicação de conceitos, sendo explorada como parte integrada da narrativa em sua comunicação.

**Palavras-chave:** Educação corporativa; Comunicação estratégica; Ensino.

# NOVOS QUADROS: CULTURA DA PARTICIPAÇÃO E PUBLICAÇÃO INDEPENDENTE NO MERCADO DE QUADRINHOS

VICTOR JOSÉ PINTO DE ALMEIDA  
OCTAVIO ARAGÃO

Em um período de mudanças no mercado editorial brasileiro, a cultura da participação, defendida por Henry Jenkins, e o crowdfunding (financiamento coletivo) demonstram ser soluções cada vez mais pertinentes para a publicação de quadrinhos no Brasil, principalmente para o setor independente dessa área, ou seja, os profissionais que não estão afiliados a editoras. Em muitos casos, esses artistas tornam viáveis projetos negligenciados por um mercado que evita apostar em nomes não consagrados. Nesse processo, publicam obras com qualidade e margem de lucro, dando visibilidade ao seu trabalho para novos leitores. Atualmente, a principal plataforma de financiamento coletivo no Brasil é o Catarse, no ar desde 2011 e cujo número de projetos/lançamentos de quadrinhos é muitas vezes superior ao de lançamentos de editoras especializadas no gênero, como a Mino e a Quadrinhos na Cia., selo da Cia. das Letras, chegando a superá-las com relação a obras nacionais. Algumas destas, inclusive, tiveram o mérito de alcançar o dobro do investimento necessário. O presente artigo pretende apontar considerações sobre esse método de publicação, sua repercussão para o mercado editorial como um todo e a necessidade de uma participação mais ativa do público/fã nesse âmbito, tanto no consumo quanto na produção.

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Mercado digital; Autopublicação.

# O HIBRIDISMO CULTURAL NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E SUA INFLUÊNCIA NA PRODUÇÃO DE OBJETOS COLECIONÁVEIS NA CONTEMPORANEIDADE

WAGNER ALEXANDRE SILVA

O estudo a ser desenvolvido terá por objetivo analisar a influência das histórias em quadrinhos na produção sígnica de objetos colecionáveis (estátuas e dioramas), inspirados em personagens oriundos dessas narrativas midiáticas contemporâneas. Com base nas ideias de “hibridismo cultural” de Néstor Garcia Canclini (2013) e Peter Burke (2003); de “estudos culturais” de Richard Johnson (1999) e Roberto Grandi (1995); de “coleccionismo” trazidos por Walter Benjamin (2009), Maria Cristina Castilho Costa (1995) e Jean Baudrillard (2008); de “memória coletiva” de Maurice Halbwachs (2006); de “comunicação” e “consumo” elaborados por Grant McCracken (2003), Mike Featherstone (1995) e Mary Douglas e Isherwood Baron (2013); e de “cultura de massas” e “imaginários” apresentadas por Edgar Morin (2002); o presente artigo buscará, por meio do entrecruzamento dos conceitos acima citados, compreender a quão importante tem sido a hibridação cultural incorporada nas histórias em quadrinhos, o quão relevante se tornou essas culturas híbridas para a construção de imaginários e, igualmente, a importância de sua contribuição para a retomada da prática colecionista, uma vez que, as incessantes (re)leituras advindas dessas narrativas na contemporaneidade, têm propiciado a materialização de elementos desses imaginários, sob a forma de objetos colecionáveis (estátuas e dioramas) e que serão os corpora utilizados no decorrer do presente trabalho.

**Palavras-chave:** Hibridismo Cultural; Comunicação e Consumo; Coleccionismo.

# **QUADRINHOS, NOVAS MÍDIAS E TECNOLOGIAS**

# OS MEMES DA INTERNET E A APROPRIAÇÃO DE ELEMENTOS DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS

AMANDA CRISTINA SIQUEIRA MAZO

No presente trabalho, propomos um estudo sobre produções multimodais presentes na rede social Facebook, as quais apresentam elementos típicos da linguagem das histórias em quadrinhos, com o objetivo de estabelecer aproximações e disparidades entre memes da internet e tiras cômicas, tendo como aporte teórico conceitos de estudiosos da linguagem, mais especificamente dos quadrinhos e da Linguística Textual. Partimos da hipótese de que há novas relações híbridas de imagem e linguagem verbal em redes sociais, que têm como resultado um fenômeno que chamamos de meme da internet, definido por Castaño (2013) como uma unidade de informação (ideia, conceito ou crença) que se replica por meio da internet (e-mail, chat, fórum, redes sociais, etc.) em formato de hiperlink, vídeo, imagem ou frase, e que pode ser passado como uma cópia exata ou pode mudar e evoluir. Entre os possíveis diálogos entre tiras cômicas e memes, sob uma perspectiva de estudo da linguagem, podemos citar o uso tanto de recursos gráficos (como balão e enquadramento, por exemplo) quanto de recursos linguísticos (tendência a desfecho cômico, humor, representação da oralidade, etc.). Tais similaridades causam dificuldade de distinção pelos usuários das redes sociais, porém defendemos que os memes são também um tipo de produção de humor, mas com características que lhe são próprias e não encontrados em tiras cômicas, como o uso de imagem congelada, por exemplo.

**Palavras-chave:** Tira cômica; Meme; Multimodalidade.

## WEBCOMICS LGBT: PERSPECTIVAS DE DIVERSIDADE

ARIEL LARA DE OLIVEIRA

O meio digital, com sua facilidade de produção, publicação e distribuição de conteúdo, possibilitou uma nova era para os autores e leitores de quadrinhos. Nela, um quadrinista consegue evitar os obstáculos da mídia impressa, que existem mesmo para quadrinhos alternativos, e, fugindo desses gatekeepers, apresentar sua obra para um público que de outra forma nunca teria tido acesso a ela. Assim, a variedade de temática e de estilo nos webcomics é muito maior e mais evidente do que a encontrada em quadrinhos impressos. Esse artigo tem o objetivo de analisar a diversidade dos webcomics de temática LGBT. Inicialmente, trata de questões de representação e identidade LGBT na mídia em geral. Após, faz um apegado histórico de narrativas LGBT nos quadrinhos impressos, com foco para temática e público. Importa-se com histórias de autoria LGBT sobre personagens LGBT – o que, na mídia impressa, significa sair de grandes editoras e procurar produções alternativas mais autorais. Então, após abordar aspectos específicos em relação aos webcomics como um todo, passa para a apresentação das histórias em quadrinhos de temática LGBT produzidas e publicadas digitalmente. O estudo parte então para uma análise de conteúdo desse corpus, inicialmente quantitativa, pela qual já é possível perceber que a representação LGBT é mais presente nos webcomics, e posteriormente qualitativa. A análise qualitativa se concentra brevemente no gênero, estilo e temática de alguns dos webcomics apresentados. Os resultados apontam de fato para uma diversidade muito grande dos webcomics LGBT nesses aspectos, possibilitada pelo meio digital. Essa variedade fica ainda mais evidente quando comparados com os quadrinhos impressos, que tendem a não sair muito dos mesmos modelos.

**Palavras Chave:** Quadrinhos.;Webcomics.;LGBT.

## INICIANDO UMA ARQUEOLOGIA DAS PLATAFORMAS DIGITAIS DE DISTRIBUIÇÃO DE HQS

ÉMERSON VASCONCELOS ALMEIDA

Embora os quadrinhos digitais ainda possuam lógicas narrativas adequadas ao formato impresso, as plataformas de distribuição digital que apresentam aos leitores publicações através de um serviço que emula o streaming de vídeos buscam apresentar recursos que facilitem a navegação e o sistema de leitura. No entanto, esta busca por uma navegação intuitiva através de um conteúdo muitas vezes pensado para outra plataforma, faz com que as interfaces dos serviços de distribuição estejam em constante mutação. O ambiente das plataformas de distribuição via streaming é rico em experimentações de narrativas e atualizações de interfaces, que permitem que quadrinhos impressos digitalizados e quadrinhos nativos digitais coexistam. Ao contrário dos sistemas de streaming de vídeos, as plataformas de distribuição de quadrinhos via streaming ainda não possuem uma gama de pesquisas. Afinal, como os quadrinhos digitais afetam as lógicas das interfaces do streaming? Este artigo busca iniciar a construção de uma resposta para este questionamento, através de uma arqueologia do sistema Social Comics. Para o processo de construção deste artigo, me apoio no método da intuição Bergsoniana, conforme a leitura de Deleuze (2004), a fim de selecionar o corpus. A arqueologia será trabalhada com base em Fischer (2015), assim como em Huhtamo e Parikka (2011).

**Palavras-chave:** Quadrinhos; Interfaces; Streaming.

## AS PRODUÇÕES COLABORATIVAS TRANSMIDIÁTICAS EM SECRET PATH E MODO AVIÃO

CAMILA AUGUSTA PIRES DE FIGUEIREDO

O termo “transmídia” ganhou popularidade na indústria do entretenimento e tem sido amplamente utilizado para designar o uso de várias plataformas de mídia que convergem para contar uma história, um fenômeno ancorado na tríade: convergência de mídias, cultura participativa e inteligência coletiva. Ou, nas palavras de Henry Jenkins, trata-se de um novo tipo de narrativa, no qual a história “desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo.” (2009, p. 138). Como resultado, a transmídia altera os modos de consumo e produção de produtos culturais contemporâneos. Por um lado, os projetos transmidiáticos atraem consumidores que não são apenas leitores ou jogadores (ou usuários, espectadores, etc.), mas uma combinação deles. Por outro lado, esses projetos muitas vezes exigem “superprodutores” ou “superartistas”, com conhecimentos e habilidades em várias mídias, ou uma colaboração bem planejada entre produtores e artistas dos mais variados tipos. Neste texto examinaremos as produções colaborativas nos projetos transmidiáticos de Secret Path (2016) e Modo Avião (2017) no que se refere aos objetivos pretendidos e às mídias utilizadas. Analisa-se, entre outras questões, as noções de autoria, de modos de consumo e de fronteiras midiáticas presentes em um contexto de convergências culturais contemporâneas.

**Palavras-chave:** Transmídia; Secret Path; Modo Avião.



# UMA CARTOGRAFIA QUEER DA CONSTRUÇÃO DO AMOR NÃO-CANÔNICO ENTRE SUPER-HERÓIS EM REDES DIGITAIS

CHRISTIAN GONZATTI  
GUILHERME SFREDO MIORANDO

A segunda década do século XXI tem se configurado como a era de ouro das adaptações cinematográficas dos quadrinhos de super-heroínas e super-heróis. Ao mesmo tempo, adaptações, ao serem materializadas no contexto de altíssima visibilidade do cinema, passam a ter as suas tessituras políticas socioculturais colocadas em maior evidência. Embora os filmes de super-heróis, nos últimos dois anos, tenham visto surgir representações de pautas dissidentes das lógicas da masculinidade e da branquitude em produções tais como *Mulher-Maravilha* (2017) e *Pantera Negra* (2018), há ainda um nicho que não foi representado no cinema: o queer. Esse fator, contudo, não impede que esse tipo de vivência busque, de alguma forma, ressignificar essas produções para a obtenção de um sentido que as represente. Estudos de Jenkins, por exemplo, revelam como alguns fãs ressignificam as narrativas para servirem aos seus interesses e as fazem circular a partir de redes sociais. Na contemporaneidade, as práticas dos fãs foram reconfiguradas pelas dinâmicas da cultura digital. Nosso objeto de estudo neste artigo serão os sentidos desenvolvidos através do shipping de um casal não-canônico do filme *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014), imaginariamente formado pelos personagens Steve Rogers e James "Bucky" Buchanan Barnes, respectivamente, o Capitão América e o Soldado Invernal. Dentro deste escopo, teremos como objeto uma profusão de signos que ganham visibilidade através de redes digitais, como o livro artbook *Not Without You*, uma compilação que traz fanarts de vários artistas da internet e sua reimaginação de relações sexuais gays entre os personagens do filme da Marvel Studios. Para tanto, iremos averiguar a identidade de gênero e sexual dos personagens, bem como a natureza dessas ressignificações para uma vivência dissidente da heteronormatividade, dentro de teorias de Judith Butler, Homi K. Bhabha, Henry Jenkins, Adriana Amaral e outros teóricos da identidade e da comunicação.

**Palavras-chave:** Cultura pop; Redes digitais; Queer.

## QUADRINHOS, IDENTIDADE E REDES SOCIAIS: A IDENTIDADE NAS REDES SOCIAIS PELOS TRAÇOS DE ANDRÉ DAHMER

FERNANDA DE ALCÂNTARA PESTANA BAZAN

Este artigo propõe uma análise sobre como as tiras de André Dahmer na série *Quadrinhos dos Anos 10* refletem o papel das redes sociais na transformação da concepção de identidade. Com base nos conceitos de construção de identidade de Hall (1997), Woodward (2000) e Martino (2010), o artigo examina as tiras cômicas cujo conteúdo enfoca o ambiente virtual, especificamente as redes sociais, partindo dos resultados parciais da pesquisa de pós-graduação "As transformações de uma década nos traços de André Dahmer: comunicação, tecnologias e relações sociais nos Anos 10". A partir de uma visão interdisciplinar, o artigo aborda os estudos de histórias em quadrinhos que consideram as tiras cômicas objeto legítimo para provar esta mudança de comportamento (Vergueiro, 2017) (Santos e Vergueiro, 2014) e os estudos de comunicação, que há muito tempo discutem o lugar das mídias na criação e manutenção da identidade individual e coletiva (Deboard, 1997) (Capurro, Eldred e Nagel, 2013). Assim, a partir da metodologia de pesquisa de análise de conteúdo (Bardin, 1977), este trabalho divide-se em duas partes: a primeira consiste em expor a perspectiva acadêmica sobre identidade nos estudos de quadrinhos, seguida de considerações sobre a pesquisa sobre histórias em quadrinhos no Brasil com a análise de conteúdo de tiras da série *Quadrinhos dos Anos 10*. A intenção é entender como estas novas plataformas e redes sociais vêm influenciando o homem na construção do "eu" e do "outro" na visão de André Dahmer.

**Palavras-chave:** Redes Sociais; Identidade; Quadrinhos.

## QUADRINHOS NAS PAREDES: A “STREET COMICS” ZÉ NINGUÉM E OS SENTIDOS DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO

IVAN LIMA GOMES

Ao deixar New York e se mudar para a cidade do Rio de Janeiro após os atentados de 11 de setembro de 2001, Alberto “Tito” Serrano decidiu utilizar-se da arte do grafite para imprimir sua marca e reconhecer-se enquanto novo morador da cidade. Recém-chegado, adotou uma abordagem original como forma de apreender a complexa cultura urbana carioca: criou um personagem de história em quadrinhos que teria sua narrativa descrita num enredo seriado em paredes grafitadas ao longo da cidade e protagonizada por Zé Ninguém, imigrante de origem pobre que enfrenta todo tipo de desafio em busca de sua amada. Cada parede corresponde a uma página de uma história em quadrinhos. Ao longo dos anos, Tito grafitou mais de 150 paredes, introduzindo Zé Ninguém na paisagem do carioca, que se deparava com as páginas de uma narrativa fragmentada de alguém que percorre a cidade através das suas paredes, escapando de pontos turísticos tradicionais e visitando o Centro da cidade e mesmo os subúrbios. A série, definida por seu autor como “street comics” conferiu-lhe popularidade e resultou num livro contendo todos os grafites de Zé Ninguém, além de exposição em museu. Ela suscita debates em torno das possibilidades de interlocução entre os procedimentos técnicos e visuais próprios de duas artes gráficas e urbanas. Se o diálogo entre quadrinhos e artes plásticas se encontra bem estabelecido desde Rauschenberg, Johns e, sobretudo, Lichtenstein, Zé Ninguém pode contribuir para questões envolvendo arte urbana e apreensão do espaço público, leitura de arte enquanto leitura da cidade e as soluções criativas possibilitadas a partir das trocas culturais entre as técnicas do grafite e dos quadrinhos. Tais pontos serão desenvolvidos ao longo do texto, partindo de um olhar que historiciza as práticas de olhar e se interroga sobre o papel das artes na experiência de cidade.

**Palavras-chave:** Grafite; Zé Ninguém; História urbana.

## HUMANIDADES DIGITAIS & HISTÓRIA EM QUADRINHOS

IVAN SIQUEIRA

Considerando o histórico humanista dos estudos sobre Histórias em Quadrinhos (HQ) e a crescente sofisticação das ferramentas computacionais, problematizam-se questões relacionadas às Humanidades Digitais e suas implicações metodológicas para o estudo das HQ. A pesquisa apresenta técnicas e ferramentas digitais para processamento e análise de texto e imagem a partir de dados disponíveis nas edições das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. A interdisciplinaridade entre estudos de tradições humanistas e o fenômeno digital vêm ensejando amplas discussões sobre o alcance, o status e a efetividade das metodologias das Ciências Humanas na contemporaneidade. Do mesmo modo, avolumam-se as questões metodológicas advindas do espectro das possibilidades computacionais do universo digital. A facilidade de abarcar, processar, sistematizar e apresentar amplos contingentes de dados necessariamente proporciona mais qualidade na pesquisa? Quais seriam os potenciais benefícios e riscos de se utilizar processos computacionais nos estudos de HQ? Com o avanço do desenvolvimento das “capacidades cognitivas” de aprendizagem de algoritmos e da Inteligência Artificial, estaríamos em face de uma mudança avassaladora de paradigmas? As metodologias de análise vigentes dão conta do *modus operandi* e das interfaces por meio das quais as novas gerações se conectam à produção de HQ? Ao trazer algumas questões metodológicas das Humanidades Digitais, o estudo sublinha potencialidades ainda pouco exploradas nas investigações sobre HQ no Brasil.

**Palavras-chave:** Humanidades digitais; Histórias em Quadrinhos; Fenômeno Digital.

# A EVOLUÇÃO DOS PODCASTS SOBRE QUADRINHOS

LUCIO LUIZ

Esta pesquisa visa aprofundar a análise iniciada em 2011 com o artigo "Podcasts sobre quadrinhos: o fortalecimento de uma nova mídia", apresentado nas 1as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos. O podcast é uma mídia da cibercultura em formato de áudio que possui atualmente um espaço já consolidado, mantendo sua principal característica de subverter a questão do receptor passivo ligado às mídias de massa tradicionais. Desde 2011, quando foi realizada a primeira análise sobre a produção de programas específicos sobre quadrinhos dentre os podcasts brasileiros, a oferta de programas ligados diretamente a este tema aumentou consideravelmente, inclusive com o surgimento de canais oficiais em podcasting de sites sobre quadrinhos já consolidados (como o Universo HQ) e editoras importantes (incluindo um podcast oficial da Turma da Mônica produzido pela Mauricio de Sousa Produções), além de diversos profissionais da área que participam ativamente ou como convidados de programas que falam sobre os bastidores dos quadrinhos e a criação das HQs e não apenas sobre novos lançamentos ou que discutem histórias e personagens. Esta pesquisa visa observar a evolução dos programas que foram objeto de estudo em 2011 e analisar, sob a ótica atual, como eles e os novos podcasts estão se firmando como uma mídia representativa da divulgação da leitura e da produção de histórias em quadrinhos no Brasil.

**Palavras-chave:** Podcast; Cibercultura; Internet.

# WEBCOMICS, CIBERCULTURA E PARÓDIA NA WEBCOMIC INTERATIVA HOMESTUCK

MAIARA ALVIM DE ALMEIDA

A paródia, tal qual definida pela canadense Linda Hutcheon (1991), seria mais do que a forma de humor menor que muitos acreditam que seja, mas sim uma repetição com diferença, fortemente presente nas formas de arte da chamada pós-modernidade. Ao mesmo tempo que se apropriam de cânones e os re/desconstroem, as obras que se valem da paródia estariam, também, procurando colocar-se junto a esse cânone, como um canto paralelo. Sendo característica das obras da contemporaneidade, a paródia, tal qual entendida por Hutcheon, também se encontraria nos quadrinhos, independente do suporte por eles escolhidos. Sendo assim, neste trabalho, nos ocuparemos de construir um diálogo entre as teorias da paródia de Hutcheon e a webcomic interativa Homestuck (2009 - 2016), da autoria do estadunidense Andrew Hussie. A obra, que se apresenta em muitos momentos como um híbrido entre quadrinhos, literatura, video games e animação, é hipertextual e marcada por forte experimentalismo em seu aspecto formal, levando a extremos as possibilidades do meio digital. Porém, sua ousadia não se restringe a sua natureza híbrida: a narrativa de Hussie é permeada pelo humor e pela apropriação, desconstrução e ressignificação de uma cultura que, embora recente e ainda em constante evolução, já apresenta seus cânones e convenções: a cibercultura. Sendo assim, ao longo deste trabalho, apresentaremos o que entendemos enquanto paródia, nos valendo das considerações de Hutcheon (1991), seguidas de considerações a respeito da cibercultura, nos valendo de teóricos como Lévy (1999), Castells (2000) e Jenkins (2012). Por fim, apresentaremos nossa proposta de análise da webcomic em questão, propondo uma leitura da mesma enquanto possível paródia da cultura em que se insere.

**Palavras-chave:** Webcomics; Cibercultura; Paródia.

# AS HQS COMO GERADORAS DE POLÊMICAS: REFLEXÕES EXPLORATÓRIAS SOBRE REPRESENTAÇÕES SOCIAIS

MARCO ANTONIO DE ALMEIDA  
ANANDA SANTOS CRUZ  
DIEGO TOMAZ DE OLIVEIRA

O objetivo da comunicação é analisar, de forma exploratória, como certas polêmicas culturais foram configuradas no universo das Histórias em Quadrinhos, constituindo assim um conjunto de representações sociais, e como produtores, público e crítica reagiram a esse processo. A circulação da informação cultural nesse universo é acentuadamente marcada pela interatividade e pela apropriação. Nossa perspectiva considera que o universo da HQs funciona simultaneamente como uma forma de consumo cultural e uma forma de expressão cultural (que se realiza na produção e na apropriação). O foco da discussão estará voltado para o Brasil, embora seja importante acompanhar e situar a discussão global das HQs pra contextualizar melhor o cenário nacional. O objeto e o recorte que propomos para investigar inicialmente essa temática é o conjunto de algumas polêmicas registradas em sites da internet e páginas do Facebook que se ocuparam de questões de gênero e raça no universo das HQs. A ênfase está em mapear as representações sociais acerca dessas questões circulantes na comunidade geek (neologismo que descreve o conjunto de indivíduos interessados nas HQs e produtos derivados como filmes, séries, videogames, etc.). Trata-se de um objeto estratégico do ponto de vista heurístico, na medida em que possibilita a análise e a problematização de questões práticas e teóricas, como: Qual é a dinâmica da circulação e da apropriação da informação cultural nesse universo? Quais as estratégias desenvolvidas pelos criadores/produtores culturais para viabilizar e fazer circular seus produtos culturais? Como os públicos usuários se configuram e constroem seus repertórios e hábitos a partir desses processos? De que maneira as TICs vem afetando a própria linguagem e a forma pela qual essas produções culturais são realizadas? Dada a característica de pesquisa exploratória, espera-se trazer subsídios para a cartografia inicial dessas polêmicas e suas características.

**Palavras-chave:** Cultura da Convergência; Polêmicas Culturais; Representações Sociais.

## APROXIMAÇÕES ENTRE CHARGES E MEMES EM AMBIENTES DIGITAIS

RAFAELLA CARVALHO BARBOSA

O objetivo deste estudo é examinar uma aproximação encontrada entre charges e memes no meio digital. O recorte é composto por cinco publicações feitas em portais on-line no ano de 2016 com a intenção de compilar memes feitos por usuários da internet sobre o processo de afastamento da ex-presidente Dilma Rousseff. Por meio da observação dessas publicações, foi possível notar que charges foram classificadas como memes e incluídas como tais entre as imagens selecionadas pelos autores. Considera-se que se tratam de dois gêneros diferentes, levando-se em conta a definição de charge por Romualdo (2000), Cagnin (1975) e Ramos (2009); considerações sobre memes por Dawkins (1976), Horta (2015) e Celidonio (2016); além das noções de texto por Fávero & Koch (1983) e Antunes (2005); de gênero por Bakhtin (2003) e de gênero emergente por Marcuschi (2010). Por meio dessa fundamentação teórica, foi possível perceber que há uma apropriação de alguns elementos dos quadrinhos na composição dos memes, o que pode ser um dos motivos para a aproximação dos dois no meio digital. Foram analisados quais são esses elementos compartilhados entre os dois tipos de produções citados e quais são as diferenças que os mantém como diferentes sob a perspectiva de gêneros textuais.

**Palavras-chave:** Internet; Charges; Memes.

## **4CP, EM DEFESA DOS PONTOS: A ARTE PERDIDA DOS QUADRINHOS**

RODRIGO STROMBERG GUINSKI

No blog 4CP – Four Color Process (referente ao processo de impressão em policromia, CMYK), [4cp.posthaven.com](http://4cp.posthaven.com), John Hilgart publica imagens ampliadas de detalhes de quadros de histórias em quadrinhos enfatizando a estética dos pontos de retícula, papel, texturas, irregularidades e erros de registro comuns nas de revistas publicadas nos EUA entre as décadas de 1940 e 70, foco de sua pesquisa visual e período no qual, devido às técnicas de colorização e impressão, esses elementos eram mais visíveis e expressivos que nos dias de hoje. Essas imagens não são sequenciais, são apresentadas fora do contexto das suas revistas, narrativas e personagens, e raramente é feita alguma menção sobre a procedência ou autoria das mesmas. A apropriação de imagens de revistas em quadrinhos remete às obras de artistas Pop da década de 1960, como Roy Lichtenstein e Andy Warhol. A partir das postagens de Hilgart, esse artigo pretende discutir apropriações de quadrinhos e suas ressignificações pela transposição dos códigos técnicos da mídia impressa para as linguagens visuais das imagens em bitmap postadas em 4cp e das pinturas e serigrafias dos artistas Pop. Também será discutida a evolução da tecnologia de produção gráfica e a relação dessa evolução com as características estéticas dos quadrinhos e com o processo chamado por Thierry Groensteen de metamorfoses de álbuns.

**Palavras-chave:** Apropriação; Produção Gráfica; Quadrinhos.

## **A RELAÇÃO INTERMIDIÁTICA DA OBRA BATMAN: A PIADA MORTAL PARA A ANIMAÇÃO**

SUELLEN CORDOVIL DA SILVA  
ODON BASTOS DIAS

Com base nos estudos de outras mídias defendidos pelo estudioso Claus Cluver, da Universidade da Indiana (EUA), apresentaremos os conceitos introdutórios necessários para realizar a análise de uma adaptação da obra de Alan Moore e Brian Bolland, intitulada *Batman: The Killing Joke* (1988). Originalmente, o título foi publicado em formato comics (no Brasil, História em Quadrinhos, ou HQ), e algum tempo depois (2016), transformado em um filme de animação pela DC universe. Aqui, pretende-se observar as diferenças apresentadas na transcrição de um meio impresso para outro tipo de mídia. A princípio, detectou-se que muitos diálogos foram mantidos inalterados na animação. Por outro lado, esta última apresenta o acréscimo de um relacionamento entre personagens (Barbara e Batman) inexistente na primeira versão. Tal alteração da trama poderia implicar em consequências antropológicas com potencial para afetar o famoso *dénouement* que empresta o nome à história. Adicionalmente, a linguagem de comics sugere que seja possível explorar um nível de complexidade maior quando são associadas imagens que contam uma história própria, em paralelo com o texto dos diálogos, que eventualmente podem seguir outra direção, criando um efeito de contraste. Assim, existem decisões mais complexas a cargo do leitor de comics, quanto a interpretação da linguagem na qual a cena é exibida, em relação com os elementos que o diretor decidiu por apresentar na animação, onde a abrangência dos significados é mais limitada e restrita.

**Palavras-chave:** Alan Moore; *Batman: The Killing Joke*; Animação.



2019

**6as JORNADAS INTERNACIONAIS  
DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

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

**ESPERAMOS VOCÊ LÁ**