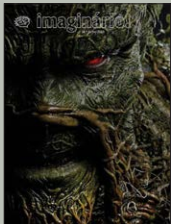




imaginário!

16 • Junho 2019





Imaginário!

N. 16. Paraíba, junho de 2019, 164p.

ISSN 2237-6933

Publicação da Associação Marca de Fantasia e do Namid-Núcleo de Arte, Mídia e Informação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.



MARCA DE FANTASIA

Rua Maria Elizabeth, 87/407
João Pessoa, PB. Brasil. 58045-180
marcadefantasia@gmail.com
www.marcadefantasia.com

Editor/editoração
Henrique Magalhães

Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos/RS; Adriano de León - UFPB;
Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP;
Gazy Andraus, Pós-doutoramento na FAV/UFG;
Heraldo Aparecido Silva - UFPI; José Domingos - UEPB;
Marcelo Bolshaw - UFRN; Marcos Nicolau - UFPB;
Marina Magalhães - Universidade Losófona do Porto, Portugal;
Nilton Milanez - UESB; Paulo Ramos - UNIFESP;
Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP; Waldomiro Vergueiro, USP;
Wellington Pereira, UFPB

Colaboram nesta edição

Alberto Pessoa, Daniel Baz dos Santos, Danielly Amatte Lopes,
Felipe Rodrigues, Henrique Magalhães, Ilonita Sena Souza, Janaina
Freitas Silva de Araújo, Marcelo Bolshaw, Márcia Tavares, Remigio Pires
de Novaes, Romario Pires de Novaes

Capa

Monstro do Pântano, DC Universe, divulgação

Revista de análise sobre Comunicação e Artes. O uso das imagens serve apenas ao estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610. O direito dos textos e imagens pertence a seus autores ou detentores.

Sumário

- 4 Apresentação
- 6 O Monstro do Pântano, de Alan Moore,
entre o visível e o dizível
Daniel Baz dos Santos
- 28 Arqueologia dos supervilões: como o ‘mal’
é representado nas histórias em quadrinhos
Marcelo Bolshaw
- 58 O processo editorial miscigenado: *Silent Mangá* no Brasil
Danielly Amatte Lopes, Janaina Freitas Silva de Araújo
- 81 Uma leitura do feminino na HQ *Adormecida:
cem anos para sempre*, de Paula Mastroberti
Ilonita Sena Souza, Márcia Tavares
- 100 Histórias em quadrinhos: por que trabalhar na sala de aula?
Remigio Pires de Novaes, Romario Pires de Novaes
- 113 Da subversão ao abandono da linguagem
em tiras contemporâneas
Alberto Pessoa, Henrique Magalhães
- 136 Glossário de publicações alternativas
Felipe Rodrigues
- 162 Normas de publicação

Apresentação

A revista Imaginário! procura dar visibilidade às investigações sobre História em Quadrinhos, Artes Visuais e Cultura Pop apresentando sua diversidade no meio acadêmico. São trabalhos de mestrandos, Mestres, Doutores e profissionais da área, que enriquecem o campo de estudo. Desde o final de 2011 lançamos edições semestrais com invariável precisão, oferecendo um espaço quase exclusivo para a difusão dessas pesquisas no país.

A atual edição trata principalmente dos quadrinhos, com ênfase em suas diversas expressões. O texto de abertura, de Daniel Baz, propõe a análise de uma história do personagem Monstro do Pântano, com roteiro de Alan Moore e arte de Stephen Bissette e John Totleben. Já Marcelo Bolshaw reflete sobre a arqueologia dos supervilões, apontando como o “mal” é representado nos quadrinhos.

Danielly Amatte e Janaina Freitas falam sobre o processo editorial miscigenado e a produção de mangás por brasileiros. Ilonita Sena e Márcia Tavares fazem uma leitura do feminino na HQ “Adormecida: cem anos para sempre”, de Paula Mastroberti. Remigio e Romario Novaes ressaltam a importância do trabalho com quadrinhos em sala de aula para o desenvolvimento do senso crítico-analítico dos alunos.

Fecham a edição o artigo de Alberto Pessoa e este editor sobre a transformação das tiras contemporâneas, eventualmente apontadas como um novo gênero; mais o glossário proposto por Felipe Rodrigues sobre o universo da produção de publicações independentes.

Imaginário! é vinculada ao NAMID - Núcleo de Arte, Mídia e Informação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB e conta com o respaldo acadêmico e o firme propósito de apresentar o melhor dos estudos na área, com a participação de pesquisadores de todo o país.

Boa leitura!

Henrique Magalhães

O Monstro do Pântano, de Alan Moore, entre o visível e o dizível

Daniel Baz dos Santos

Resumo: Este trabalho propõe uma leitura da história “Rito de primavera”, publicada na edição número 34 de Monstro do Pântano, com roteiro de Alan Moore e arte de Stephen Bissette e John Totleben. A análise da obra permite perceber certos aspectos inerentes à natureza da linguagem dos quadrinhos, principalmente sua capacidade de colocar em contato as dimensões dizíveis e visíveis (nas palavras de Jacques Rancière) dos discursos imagéticos e verbais. Além disso, a narrativa permite que pensemos a capacidade mimética dos quadrinhos e suas possibilidades discursivas, reflexão que se inspira nas ideias de Jean-Luc Nancy sobre as noções de *mimesis* e de *methéxis*.

Palavras-chave: História em quadrinhos, Jacques Rancière, Jean-Luc Nancy, *mimesis*.

El monstruo del pantano, de Alan Moore, entre lo visible y lo decible

Resumen: Este trabajo propone una lectura de la historieta “Ritos de primavera”, publicada en la edición 34 de la Cosa del Pantano, con guion de Alan Moore y dibujos de Stephen Bissette y John Totleben. El análisis de la

Daniel Baz dos Santos é Doutor em História da Literatura (FURG).

obra permite percibir determinados aspectos inherentes a la naturaleza del lenguaje de los comics, principalmente su capacidad de poner en contacto las dimensiones decibles y visibles (en la palabras de Jacques Rancière) de los discursos imaginéticos y verbales. Además de eso, la narrativa permite que pensemos la capacidad mimética de los comics y sus posibilidades discursivas, reflexión inspirada en las ideas de Jean-Luc Nancy sobre las nociones de *mímesis* y de *methéxis*.

Palabras claves: Comics, Jacques Rancière, Jean-Luc Nancy, *mímesis*.

Monstro do Pântano é um personagem criado pelos artistas Len Wein e Bernie Wrightson e que foi reimaginado por Alan Moore durante o período que ficará posteriormente conhecido como a primeira invasão britânica dos quadrinhos, no qual artistas ingleses irão promover uma reformulação de inúmeros personagens consagrados no mercado estadunidense. A história “Rito de primavera” se situa em ponto que é considerado o auge do roteirista e dos artistas Stephen Bissette e John Totleben no título. Trata-se de uma história de renascimento que começa com Abby, ao pé da cama de Matt Cable, gravemente ferido após os acontecimentos das histórias anteriores, nos quais foi possuído pelo mago maligno Anton Arcane, tio de Abby, e derrotado em combate pelo Monstro do Pântano.

Logo no início da edição, a mulher se encontra no pântano ao lado da criatura, com quem terá uma experiência erótica, ao mesmo tempo material e metafísica. Já na primeira página, em que vemos os dois, a conotação sexual está presente, representada pela flor que Abby colhe do corpo do Monstro do Pântano, gesto que dá coerência interna a todas as demais ações da página e prenuncia a experiência



extra-sensorial que ela vivenciará a seguir. Na primeira linha, existem três quadros. O primeiro deles se estende, horizontalmente, até o fim da página e mostra Abby e o herói juntos, em certa reverência afetiva que se desdobrará a seguir. No quadro posterior, vemos o rosto da mulher e apenas um pedaço do corpo e das mãos da criatura pantanosa. No terceiro, por fim, há uma inversão que apresenta o rosto dele e a mão dela. Sendo assim, toda a página é tomada por um desejo de harmonia natural que é, a um só tempo, o equilíbrio carnal e espiritual que ambos estão prestes a atingir, e que é representado, ao fundo, pela continuidade do primeiro quadro, no qual ambos os personagens continuam unidos. Ou seja, a composição desta primeira linha nos mostra, por um lado, o processo de aproximação e, por outro, o contato entre eles. Terminamos de lê-la no momento que a conexão física dos personagens se estabelece. Contudo, aquela primeira imagem, em momento anterior ao toque, continua contaminando e contextualizando nossa percepção. Por esta via, a dinâmica da leitura destes três quadros iniciais precisa levar em consideração que o primeiro deles cria uma base icônica, de correspondência e de precedência, que serve para compreender o todo semântico dos dois quadros seguintes.

Explicando uma certa dominância da vetorização do discurso em narrativas que utilizam da mídia livresca como suporte, majoritariamente ligada a um tipo de leitura linear, sequencial, Thierry Groensteen explica que:

No que concerne a história em quadrinhos, essa disposição é constantemente combatida, e em certa medida neutralizada, pelas propriedades que reconhecemos nos quadros. As redes que eles formam

são certamente redes orientadas, dado que são atravessadas pela instância da história, mas existem também dentro de um modo des-cronologizado, o da coleção, da extensão panóptica e da coexistência, considerando a possibilidade de relações translineares e de percursos plurivetoriais (GROENSTEEN, 2015, p. 155).

Se isso vale para qualquer tipo de disposição no layout, em páginas como a aqui analisada isso se torna um instrumento essencial para a construção do sentido que Moore, Bissette e Totleben engendram. Dessa forma, a separação dos protagonistas no segundo e terceiro quadros não se insere apenas em um movimento “para frente”, cronológico, mas também em um andamento reversível, pois os requadros do segundo e do terceiro quadro se situam na zona do requadro do primeiro quadro. Aqui é necessário mencionar o conceito de hiper-requadro, também desenvolvido por Groensteen, e que se torna fundamental para entender as possibilidades de leitura desta página e outras de mesma natureza. O conceito se refere à estrutura que abarca todos os quadros de uma página só, permitindo que possamos pensá-la como uma unidade de leitura¹. Nas palavras do autor:

O hiper-requadro está para a prancha assim como esse requadro está para o quadro. Porém, diferente da relação entre requadro e quadro, o hiper-requadro envolve nada mais que uma homogeneidade dada e seu contorno, com algumas exceções, é intermitente (GROENSTEEN, 2015, p. 42).

1. Noção criticada por alguns autores, como Marcelo Quintanilha, mas que não deixa de ser essencial na leitura do estilo e da estrutura estética de inúmeros quadrinistas, como Will Eisner, Jim Steranko, Carl Barks, entre outros.

Assim, há nessa página, a partir do uso preciso do hiper-requadro, uma relação simbólica entre o contato do casal no quadro inicial e a separação deles nos dois quadros seguintes, justamente aqueles que narram a troca física entre eles, posto que a primeira imagem, ao se estender até o fim da página, imprime uma espécie de recuo na nossa leitura, como se puxasse nossa atenção para esse momento original, pré-contato físico. Há aqui uma ameaça da impossibilidade do relacionamento carnal entre os dois que prepara os conteúdos posteriores da edição. Desta forma, a relação de contiguidade entre os quadros se transforma também em uma relação de substituição. Em outras palavras, o que vimos anteriormente, pode só encontrar seu lugar sígnico e semântico, alguns quadros depois.

É justamente este conflito, do desejo de intercurso sexual e sua impossibilidade, que servirá de centro à história. Se passamos para a leitura do resto da página, temos o desdobramento natural desta apresentação. Em apenas dois quadros, que pregam pela horizontalização, ou seja, enfatizando o que há de sincrônico, e não de diacrônico, na cena, Abby põe a flor do Monstro no cabelo e revela: “Sabe, vendo assim o seu jeitão... Acho que é na primavera que gosto mais de você” (BISSETTE et al., 2014, p. 204). Neste último quadro, em que a fala dela está inscrita, há outro processo de reintegração, agora deles no espaço natural em que se encontram, mais uma vez rompendo com o que é serial e enfatizando a disposição simultânea dos ícones no interior da cena.

Isso é reforçado pelo fato de seus corpos beirarem à abstração, pois estão reduzidos a poucas linhas, sem qualquer detalhamento, diferente das figuras anteriores. Dessa forma, há uma passagem da

retratação mais realista e pormenorizada, para outra mais genérica, impalpável, que já simula a transição de um mundo físico para outro intangível. O ângulo utilizado para focalizar este último quadro é bem mais aberto, introduzindo os dois personagens em um esquema maior de códigos, revelando sua interconexão com uma lógica muito mais ampla, outro mitema fundamental para entender a continuidade da história. Completando esse escopo propositivo da página, há nela também uma “pulsão de vida” decisiva, que é representada pelas abelhas, borboletas e pela ave em primeiro plano no último quadro. Todos esses elementos conferem à página um subtexto de integração entre os reinos animal e vegetal que também se estende pelo restante da edição.

Duas páginas depois, há uma formatação da narrativa parecida com essa e que deve também ser examinada. Novamente, o hiper-requadro é preservado pelo tradicional espaço em branco no qual se inscrevem os quadros. O maior deles ocupa quase toda a extensão da página e apresenta, em close, parte da face do Monstro do Pântano, com ênfase no seu olho direito, que é posicionado na linha limítrofe entre o primeiro (se consideramos que esse quadro maior não é o primeiro quadro) e o terceiro quadro. A leitura dos quatro quadros menores obriga nosso olhar a passar sobre o rosto do herói e, naturalmente, sobre seu olhar, que brilha em nossa direção. Esse olho que nos observa só pode ser compreendido quando completamos a leitura da página, pois nos comunica a revelação central do diálogo entre os personagens: Abby ama o herói.

ENTRO VOCÊ NÃO DEVE SE... ATORMENTAR COM CULPA... INJUSTIFICADA.

SE ESTÁ AMANDO ALGUÉM... DÍGUA A ESSA PESSOA.

SIM... CLARO.

É ISSO MESMO QUE...

...QUE ESTOU TENTANDO FAZER.



QUER DIZER...

...EU...?

AÍ, PELAMOR DE DEUS...



...QUEM MAIS?

Sendo assim, o entrelaçamento entre os quadros desnaturaliza o andamento da leitura, pois nos obriga a confrontar o olhar do protagonista antes de entendermos completamente seu sentido. Para seguirmos nesta direção hermenêutica, é necessário unir duas hipóteses teóricas distintas, cujo intuito será entender não apenas esta edição de Monstro do Pântano, mas boa parte das escolhas estéticas e estilísticas de Alan Moore em muitas de suas obras.

A primeira delas foi formulada por Jaques Rancière, no contexto de seus estudos das imagens e sua natureza, tendo como foco principal as obras cinematográficas. Nesse contexto, o filósofo afirma que: “A imagem nunca é uma realidade simples. As imagens do cinema são antes de mais nada operações, relações entre o dizível e o visível, maneiras de jogar com o antes e o depois, a causa e o efeito” (RANCIÈRE, 2012, p. 14).

Esta constatação inicial permite que Rancière defenda ainda o seguinte:

Assim, imagem designa duas coisas diferentes. Existe a relação simples que produz a semelhança de um original: não necessariamente sua cópia fiel, mas apenas o que é suficiente para tomar seu lugar. E há o jogo de operações que produz o que chamamos de arte: ou seja, uma alteração da semelhança. Essa alteração pode assumir mil formas: pode ser a visibilidade conferida a pinceladas inúteis para nos fazer saber o que é representado num retrato; um alongamento dos corpos que expressa seu movimento a despeito de suas proporções; uma locução que exacerba a expressão de um sentimento ou torna mais complexa a percepção de uma ideia; uma palavra ou um plano no lugar daqueles que pareciam inevitáveis...

É nesse sentido que a arte é feita de imagens, seja ela figurativa ou não, quer reconhecamos ou não forma de personagens e espetáculos identificáveis. As imagens da arte são operações que produzem uma distância, uma dessemelhança. Palavras descrevem o que o olho poderia ver ou expressam o que jamais verá, esclarecem ou obscurecem propositalmente uma ideia. Formas visíveis propõem uma significação a ser compreendida ou a subtraem (RANCIÈRE, 2012, p.15).

Por fim, o autor sustenta dois postulados gerais para que possamos pensar e interpretar as imagens. Inicialmente, devemos entender que as imagens da arte são “dessemelhanças” (RANCIÈRE, 2012, p. 16), ou seja, produções e não reproduções, *mimesis* e não apenas imitação. Além disso, reforça que a imagem não é exclusividade do visível, enfatizando que

[...] o regime mais comum da imagem é aquele que põe em cena uma relação do dizível com o visível, uma relação que joga ao mesmo tempo com sua analogia e sua dessemelhança. Essa relação não exige de forma alguma que os dois termos estejam materialmente presentes. O visível se deixa dispor em tropos significativos, a palavra exhibe uma visibilidade que pode cegar” (RANCIÈRE, 2012, p. 16).

Em outras palavras, há um todo imagético que se revela a partir do universo verbal e outro todo imagético que se produz no interior dos signos visuais. Parece ser possível afirmar, seguindo estas reflexões, que nenhuma linguagem explora melhor esta dinâmica do mundo imagético do que as histórias em quadrinhos, principalmente quando põem em choque um campo expressivo verbal e outro visual². Ambos

os campos se conectam em um território ambíguo, complementar, mas também dissonante. No terreno da alteridade de um está o *locus* expressivo do outro. A imagem, dessa forma, tem duas potências: ser um discurso mudo que pode ser traduzido em frases e uma presença sensível bruta, ou seja, que nos fala no preciso momento em que se cala. Ainda segundo Rancière, em trecho que parece ser a profissão de fé de muitos trabalhos de Moore, esta duplicidade:

[...] define um regime específico de *imagéité*, um regime particular de articulação entre o visível e o dizível, no seio do qual nasceu a fotografia e que lhe permitiu se desenvolver como produção de semelhança e como arte. [...] Pois o regime representativo das artes não é o regime da semelhança ao qual se oporia a modernidade de uma arte não figurativa, ou mesmo de um arte do irrepresentável. É o regime de certa alteração da semelhança, isto é, de certo sistema de relações entre o dizível e o visível, entre o visível e o invisível (RANCIÈRE, 2012, p. 20-21).

Por este caminho, poderíamos encarar aquilo que o autor chama de “novo regime estético das artes” no século XX, na qual a imagem não é mais uma tradução de algo, como a ideia de dizível poderia sugerir, ou uma forma de codificar conteúdos afetivos e racionais, mas se sustenta enquanto uma potência criativa, a partir da qual as coisas podem falar e calar e, só assim, adquirir verdadeiro estatuto de representação.

2. Claro que aqui não estamos ignorando o território dos quadrinhos mudos, visto que neles há também que se pensar a respeito dos desdobramentos do visível e do dizível que as imagens processam. No entanto, como um exercício inicial, com o intuito de formular uma interpretação de história em quadrinhos com base no pensamento de Rancière, este ensaio se preocupará com o movimento simbiótico, coreografado que se estabelece entre os roteiristas e os artistas de uma narrativa gráfica. A análise de quadrinhos mudos certamente alterará as decisões hermenêuticas das análises, mas não a pertinência dos conceitos.

Nas histórias em quadrinhos nas quais um roteirista divide espaço com um grupo de artistas, o verbo realça a mudez da imagem e a imagem nos aproxima da invisibilidade das palavras. Poucos autores conseguiram aproveitar esta capacidade sígnica, estética e, claro, política, da arte, melhor do que Alan Moore. Voltemos à cena de “Rito de primavera” antes apresentada. Ao notarmos que o Monstro nos olha, percebemos que a imagem se equilibra em uma performance de fala e de mudez. Esse silêncio eloquente projeta em nós um mundo não dito que é a única forma de apresentar o conflito interno do protagonista. A criatura é essa consciência que não fala nem se vê integralmente, mas que, ao nos encarar, adquire dimensão visível e locucionária. Nós desejamos dizer e ver *a partir dele* ou, ainda, *com ele*.

Quando o Monstro diz “Quer dizer...eu...?”; e Abby responde “Ah, pelamor de Deus... quem mais” (BISSETTE et al., 2014, p. 206), é à sua face hiperdimensionada que retornamos. É nela que está o conteúdo responsivo de ambas as perguntas. É ele o sujeito e o objeto de um discurso jamais verbalizado pelo universo léxico da história. É aqui que a imagem do rosto dele, em ininterrupto contato com os demais códigos discursivos da página, se converte em expressão dizível e, sem atentarmos para essa dimensão, é impossível compreender o sentido da cena.

Além disso, a página enfatiza o olho do herói em um momento epifânico, isto é, quando percebe uma verdade oculta, o amor que Abby dedica a ele, e essa tomada de consciência plasmada no interior do seu olhar nos convida a um escrutínio ainda mais rigoroso daquilo que está acontecendo diante de nós. Não precisamos ir muito longe para supor que o olho do herói é uma contraparte do nosso, que, a

este ponto, também está tomado pela revelação. Ambos são olhares complementares e que se comunicam em uma escala não apenas visual, mas também verbal, no instante em que transfiguramos a sequência em formas inteligíveis verbais, do tipo: “Ele descobriu que Abby o ama. Nós descobrimos que ela o ama.” A perplexidade do nosso olhar, no entanto, não imita simplesmente a do Monstro, mas o mimetiza e vê dentro dele uma unidade dessemelhante que só “é” porque “aparece” e “diz”.

Esses fenômenos desdobrados nas páginas iniciais da história proporcionam que passemos para a análise de seu trecho mais antológico, aquele no qual, desejosa de ter uma relação física com o Monstro, Abby consome um tubérculo que ele oferece a ela. Após comer o vegetal, uma das primeiras constatações que a mulher faz se apresenta nestes termos: “... Quer dizer que é assim... Que você enxerga as coisas” (BISSETTE et al., 2014, p. 214). Alan Moore sabe que esta história é também sobre a capacidade dos quadrinhos enquanto forma legítima e autônoma de representação e de aprendermos a reconhecer nas suas imagens o seu estatuto duplo, visível e dizível. Para que possamos compreender, portanto, o sistema representativo da história, e analisar com maior precisão seu seguimento mais complexo, é preciso desbravar um último conceito elaborado por Rancière, ainda no contexto de seu pensamento sobre os novos regimes estéticos da imagem. Trata-se da noção de “arquissemelhança”³, que, de acordo com o autor, circunscreve as duas dimen-

3. A arquissemelhança aqui, após perceber o rumo que tomarão as imagens criadas por Alan Moore, se incorpora ao mundo desenvolvido pelo autor, ou seja, à rede textual-imagética que relaciona não apenas seus trabalhos, mas suas preferências ideológicas e filosóficas.

sões da imagem (dizível e visível) em uma terceira valência, relacionada com o lugar de onde as imagens provêm, não necessariamente aquilo que chamamos de “real”, mas uma malha de códigos em permanente inter-relação que nos permite dizer algo com as imagens, como explica o autor:

A imagem da arte separa suas operações da técnica que produz semelhanças. Todavia, reencontra em seu caminho outra semelhança, a que define a relação de um ser com sua proveniência e sua destinação, a que dispensa o espelho favorecendo a relação imediata do genitor com o engendrado: visão face a face, corpo glorioso da comunidade ou marca da própria coisa. Chamemos isso de arquissemelhança. Ela é a semelhança originária, a semelhança que não fornece a réplica de uma realidade, mas o testemunho imediato de um outro lugar, de onde ela provém” (RANCIÈRE, 2012, p. 17).

Esse caráter da imagem, que só se configura diante de sua ipseidade passada e presente, em rede, muitas vezes por intermédio de certa transcendência (sua transposição para conteúdos e sistemas de outra natureza) é a poética de Alan Moore⁴ em muitos de seus trabalhos e atinge, em “Rito de primavera”, pela primeira vez uma forma consistente. Pensando em relação semelhante, mas por um outro viés conceitual, Jean-Luc Nancy escreveu o ensaio “Imagem, *mímesis* e *méthexis*” para perseguir as relações entre *mímesis* e *méthexis* no interior da imagem, reflexão complementar à de Rancière e que se mostra fundamental para seguirmos esta análise:

4. Existem inclusive séries inteiras dedicadas a isso, a exemplo de *Promethea*, com quem, ao lado de J. H. Williams III, conta a história de Sophie Bangs, personagem que durante pesquisa sobre a entidade egípcia Promethea, descobre que é reencarnação dela.

Mimesis e *methéxis*: não no sentido de uma justaposição de conceitos a confrontar ou dialetizar, mas no sentido de uma implicação de uma na outra. Quer dizer uma implicação – no sentido mais próximo da palavra, um envolvimento por dobradura interna – da *methéxis* na *mimesis*, uma implicação necessária, fundamental e, de alguma forma, geradora. Que nenhuma *mimesis* não advenha sem *methéxis* – sob pena de não ser nada além de cópia, reprodução, aqui está o princípio. Reciprocamente, sem dúvida, não há *methéxis* que não implique *mimesis*, quer dizer precisamente a produção (não a reprodução) em uma forma de força comunicada na participação (NANCY, 2017, p. 57).

Como fenômeno discursivo, a imagem é ao mesmo tempo representação e participação, ou melhor, só representa na medida em que participa, se refigura no mundo por intermédio, principalmente, de sua atuação nas estruturas inteligíveis e nas fontes simbólicas dele. Sendo assim, não apenas reproduz, mas produz, toca a estrutura social, os afetos e perceptos do leitor, não pela simples analogia, mas ao revelar dentro de si o inimitável. Isso acompanha um desejo que toda imagem tem de, sendo alteridade do real, refazê-lo em seus próprios termos. Sendo assim, como defende Nancy:

A imagem dá forma a algum fundo, a alguma presença limitada no fundo em que nada está presente a menos que tudo aí esteja presente igual a si, sem diferença. A imagem destaca, difere, deseja uma presença dessa precedência do fundo segundo o qual, ao fundo, toda forma pode ser limitada ou enterrada, originariamente e escatologicamente informe tanto quanto informável (NANCY, 2017, p.59).

Por fim, neste mesmo ensaio, o autor elabora um pensamento que poderia servir de epígrafe a muitos trabalhos de Alan Moore, notadamente, de sua passagem em “O Monstro do Pântano”:

O que repercute e emociona é a *méthexis* da *mímesis*, quer dizer, o desejo de ir ao fundo das coisas, ou melhor, dito de outro modo, o desejo de deixar esse fundo subir à superfície. Desde que grava e pinta nas cavernas – no lugar de se contentar de olhar figuras e objetos, como queria Platão –, o homem não exerce outra coisa, ou não é ele mesmo exercido por outra coisa senão por esse seu desejo e prazer de ir ao fundo (NANCY, 2017, p. 62).

Tendo como base a reflexão de Nancy, pode-se inferir agora que a visão desarticulada de Abby no momento em que ela come o tubérculo do Monstro do Pântano proporciona ao trio de artistas responsáveis pela edição que naveguem pelo terreno intrincado em que *mímesis* e *méthexis* se encontram no interior da imagem, união só possível graças ao radical monumento do dizível e do visível que são os quadrinhos. Abby, quando “vê” o mundo pelo olhar da criatura, nos introduz em uma realidade ambígua e multifacetada. Suas falas podem parecer expositivas, numa consideração mais apressada: “Esses cordões... você também é feito deles! Puxa, é tudo feito disso... de fios de teias sedosas e luminosas!” (BISSETTE et al., 2014, p. 215) ou “E essas estrelinhas... joias de luz flutuando dentro de você...” (BISSETTE et al., 2014, p. 215). No entanto, ao reformular, pelo uso do léxico e da sintaxe, a dimensão dizível do que vemos, o conteúdo de seus balões justamente evidencia os processos de reordenamento dos códigos verbais e visuais que se delineiam no cerne expressivo de uma história em quadrinhos. A personagem está no centro de uma simbiose que tenta dar vida a um universo desconhecido, o mundo pela perspectiva do Monstro do Pântano, e que antes escapavam de seus sentidos. Essa realidade etérea vai aos poucos se apresentando na materialidade da página e seus ícones. A *méthexis*,

em Alan Moore, ou seja a participação das ideias no mundo sensível, se dá por intermédio do jogo sempre provisório e intensamente lacunar destes movimentos de um nível de percepção a outro.

O restante de “Rito de primavera”, coerente com o que foi visto, trabalhará um encadeamento de epifanias que revelam a Abby, cada vez mais, o funcionamento íntimo das coisas, um outro mundo que fundamenta a experiência limitada que ela tem da realidade concreta. Isso é marcado principalmente pela mudança do ato da leitura da história já que, neste ponto, sua linearidade (já quebrada em outros pontos, como foi visto), se desfaz completamente. Somos, por exemplo, obrigados a mudar constantemente a posição da edição nas mãos, se quisermos ler seu conteúdo integralmente. Estamos – em termos materiais, isto é, de uso do objeto livro – entrando em um universo cuja lógica está reformulada. O dualismo platônico está aqui, mas o conceito de *mímesis*, enquanto fenômeno criador e emancipacional, é de Aristóteles. Alguns procedimentos estéticos são fundamentais para que estes processos de transfiguração sejam bem sucedidos. Primeiramente, o hiper-requadro se dilata, como se representasse a abertura da consciência de Abby, e se desdobra em páginas duplas ou em layouts que se integram em uma disposição não mais horizontal, mas vertical.

Em uma delas, mais uma vez os olhos do Monstro do Pântano servem de coordenada icônica e margeiam, nos cantos superiores da *splash page*, as cenas que se seguem. A diferença é que, agora, eles estão desconectados do corpo do herói e interagem com traços iconográficos de outros signos, como linhas que se assemelham a raios e manchas que lembram a luz da lua refletida na superfície da

água. Há portanto, um “fundo” (como disse Nancy) que tenta se fazer presente, mas que se dilui na pregnância icônica, simbólica e afetiva dos demais quadros da página. Acompanhando esse processo de pura transcendência, falas diversas se inserem nos recordatórios, também desconectadas dos corpos que as proferem, o que reforça a ideia de entrada em um universo cada vez mais abstrato. Parte do código verbal é apresentado nas tradicionais caixas de texto, mas algumas frases estão soltas dentro das imagens. Além disso, nesta e na cena seguinte, algumas sentenças são ditas pelo Monstro, outras por Abby. Há, por esta via, duas fontes vocais, que se processam em dois tempos e espaços, mas que se encontram no andamento, aberto e polivalente, da sequência de imagens. Estas, no topo da página, ainda se separam por cinco sarjetas que, logo abaixo, se desfazem e integram as figuras em um mundo sem fronteiras precisas. Existe nesta página portanto, dois princípios taxonômicos opostos regendo o *layout*, e a liberdade das cenas finais contagia as iniciais com sua tensão orgânica entre os elementos figurativos e novas maneiras de conexão, como as mãos entrelaçadas no centro da página.

A ideia, assim, adquire uma contraparte sensível que, provisoriamente, se apresenta e se transforma, se reinventa, ao longo dos códigos que compõem a página. A rigor, há aqui tantas formas de imanência e de transcendência, de semelhança e de diferença, de representação e de participação do inteligível e do conceitual, que seria impossível abranger neste ensaio. No entanto, uma passagem específica pode nos auxiliar a perceber a natureza das escolhas dos autores e, de forma mais abrangente, a iluminar as capacidades estéticas das histórias em quadrinhos.



CHEGOU A PRIMAVERA E TODO O MUNDO ACORDOU.

EU ESTILHACO A PISCINA COM A MÃO, COM CONTAS DE LUZ SAEM EXPLODINDO ENTRE OS DEDOS.

UM COLAR ANTI-GRAVIDADE ME POUÇA BREVEMENTE NA GARGANTA, SE DESMANCHA E SE DESPERDE EM GOTTINHAS QUENTES.

NA AGUA, UMA FRIA PELE LIMA E PRATEADA O PEIXE DE REPENTE SE ESPRISCA NO PEITO DO PE.

O PEIXE CINTILA, SOMBE E SOLTA BOLHAS.

AS FIBRAS LUMINOSAS FORMAM UMA INCANDESCENTE CAMA DE GATO DENTRO DE MIM... DENTRO DELE.

ONDE NOS TOCAMOS, AS FIBRAS SE MESCLAM E EMARANHAM.

NÃO SEI MAIS ONDE EU TERMINO... ONDE ELE COMEÇA.

SINTO MINHA PRÓPRIA MÃO DO LETO QUE ELE A SENTE... PASSADO QUENTE ENGAIOLADO EM MELHORES DEDOS VEGGERS... PULSACAO MARTELADO NO PEITO.

JUNTOS TOCAMOS "SINTINTOS" SEM RESISTIR... AS BOLHAS SOBEM.

UMA MANCHA DE ESCALMAS PLATINADAS BOMBE A SUPERFICIE, ROLA E VOLT A IMERGIR NUMA DELICIOSA INDECISSO.

OLHANDO ATRAVES DOS OLHOS DELE... VEJO A MULHER PALIDA DE OLHAR BAIXO, COM UMA FLORES ARDENTE A DERIVA NA CACHOEIRA DE LEITE QUE É SEU CABELO.

AS FINAS PONTAS DAS PETALAS TRACAM LIMPOAS PINCELADAS DE PELO DE MANTA ENTRE OS LIQUENS QUE ME RILIGRANAM O PEITO.

ELA É...

...TÃO BONITA...

EU...

...SOU...

...TÃO...

...BONITO...

UMA MARE DE ESMERALDAS ME ENGOLE.

PEITOU CANDO DENTRO D'ELE NÃO ME IMPORTO.

Tratam-se dos recordatórios na parte inferior da *splash page*, nos quais se lê:

Uma mancha de escamas platinadas rompe a superfície, rola e volta a imergir numa deliciosa indecisão. Olhando através dos olhos dele... vejo a mulher pálida de olhar baixo com uma flor ardente à deriva na cachoeira de leite que é seu cabelo. As finas pontas das pétalas traçam límpidas pinceladas de pelo de marte entre os líquens que me filigranam o peito” (BISSETTE et al., 2014, p. 217).

O texto é carregado de conteúdo visual, conteúdo esse que cria um universo imagético que serve de alteridade aos enunciados estabelecidos pelas imagens que o circundam: as mãos já citadas, que se entrelaçam, um corpo que mergulha, um peixe em pleno nado, uma libélula no meio do voo. A relação entre o estrato verbal e o visual se processa, mais uma vez, porque a imagem insiste em dizer, e a palavra não se furta de mostrar. É necessário repetir que uma leitura ocupada em interpretar as imagens apenas por intermédio de sua transposição em palavras geralmente corre o risco da esterilidade, mas nos quadrinhos, especialmente estes com balões e recordatórios, esta potência é inerente ao processo de contatos que configuram os campos semânticos da narrativa e, como ocorre nessa página, são essenciais na sua formulação estrutural e semântica. Falou-se algumas vezes no conceito de linearidade em momentos anteriores deste trabalho, mas nenhuma história em quadrinhos do tipo de “Rito de primavera” poder ser considerada linear, pois seus signos atuam na disjunção de dois discursos que se estruturam em campos de significação que se refratam. A sequencialidade é, no

mundo de histórias como essa, sempre um conceito utópico e isso Moore entende como poucos.

As “escamas platinadas” que “rompem a superfície” em seu texto são, assim que seguimos nosso olhar para a direita, capturadas pelo movimento do peixe que nos mostra e reordena a passagem em um outro nível conceitual, do movimento, da analogia entre a ação dos seres vivos e a “indecisão” que pode ser atribuída também ao Monstro, a Abby e a nós, leitores, que não compreendemos integralmente o sentido de tudo. A seguir, temos a descrição que a mulher faz como se olhasse a cena de fora, recompondo em nível verbal a imagem que conhecemos dela nas primeiras páginas da história. A “cachoeira de leite que é seu cabelo”, por exemplo, reconstrói nossa memória na mesma medida em que a desmente, pois realoca o mundo do dizível como o conhecemos nos mostrando novas formas de “ver”. Essa é a tensão ininterrupta entre dizível e visível da imagem e da linguagem verbal que sustenta os roteiros de Alan Moore.

Das mesma forma, a *mímesis* (que identifica e nega seu referente) aqui, novamente, é também *méthexis* (projeção de uma estrutura inteligível em uma aparência sensível). O dizível, aquilo que a imagem cala, é também o visível, aquilo que a palavra obscurece. Estamos diante de uma palavra que, em termos, não sabe o que diz, e de uma imagem que, em larga medida, não sabe o que mostra, ambas trazem já em si o que lhes é oposto, uma é o fundo, lastro irrepresentável, da outra. A conexão entre essas duas dimensões, com ênfase nas suas contradições e desníveis, se configuram em receptáculo o contato entre os dois mundos que, ao fim, se tornam um só, o vegetal e o animal, o material e o metafísico, o carnal e o espiritual.

Nenhuma outra linguagem poderia representar isso melhor. O que é o mesmo que dizer que o *gap* que se situa na sarjeta, no espaço lacunar entre os quadros, não é o único nas histórias do Moore, mas ele se favorece também do *gap* radical que se localiza na passagem do visível propriamente visual para o visível estritamente verbal e na proposição discursiva da palavra e da imagem em suas narrativas.

Já no final da história, após a experiência do casal, aos poucos o mundo se recompõe, assim como a diagramação da página, que adquire uma disposição mais tradicional. No entanto, as cenas derradeiras demonstram mais uma vez a consciência e controle dos autores sobre os atributos poéticos de sua narrativa. No último quadro da história, que ocupa uma página inteira, o Monstro e Abby se beijam. O universo do dizível e do visível se despedem por meio de uma ilusão de harmonia, adquirida com o domínio preciso daquilo que uma história em quadrinhos dá a ver e a dizer.

Referências

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema os quadrinhos*. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

BISSETTE, Stephen; MOORE, Alan; TOTLEBEN, John. *A saga do Monstro do Pântano*. São Paulo: Panini, 2014.

NANCY, Jean-Luc. “Imagem, *mimesis* & *méthexis*”. In: ALLOA, Emmanuel (Org.). *Pensar a imagem*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

RANCIÈRE, Jacques. *O destino das imagens*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.



Arqueologia dos supervilões: como o ‘mal’ é representado nas histórias em quadrinhos

Marcelo Bolshaw

Resumo: o presente texto problematiza o conteúdo simbólico e a representação do mal através dos vilões dos dois principais universos narrativos das histórias em quadrinhos (DC Comics e Marvel). Através da noção de Anti-sujeito de Greimas, analisa-se cada personagem e como ele se encaixa em

Marcelo Bolshaw Gomes é Professor do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia da UFRN. Email: encantador_de_serpentes@yahoo.com.br

seu universo narrativo. O objetivo é, a partir de uma arqueologia de antagonistas, esboçar uma anatomia do mal narrativo em suas variadas versões. Palavras-chave: Comunicação midiática; Histórias em quadrinhos; Representação do mal.

Archeology of the super villains: how 'evil' is depicted in comic books

Abstract: The present text problematizes the symbolic content and the representation of evil through the villains of the two main narrative universes of comics (DC Comics and Marvel). Through the notion of Greimas's Anti-subject, each character is analyzed and how it fits into his narrative universe. The goal is, from an archeology of antagonists, to sketch an anatomy of narrative evil in its various versions.

Keywords: Media communication; Comic books; Representation of evil.

I. Introdução: o mal em si

As narrativas de super-heróis e de ficção científica são uma nova forma de mitologia, voltada para o futuro (e não apenas para o passado – como a mitologia clássica). Estudar essas narrativas midiáticas é investigar a organização dos símbolos no imaginário coletivo atual. Há universos narrativos mais centrados na dicotomia entre o bem e o mal, como as estórias dos contos de fada, muitas vezes afirmando crenças do simbolismo dominante – tanto em relação à política como à religião. Por outro lado, essas narrativas são social-

mente críticas, laicas e até antirreligiosas: os deuses são alienígenas e a magia foi combinada e/ou substituída pela tecnologia.

Assim como as tradições religiosas do passado, os universos narrativos de ficção atuais também têm suas cosmologias, povoadas por seres semi eternos, cuja existência precedeu e vai suceder a dos humanos e de seus super-heróis.

O conceito de ‘mal’ (e de sua representação) sempre foi uma das discussões filosóficas e teológicas mais intrigantes. Religiosos como Agostinho de Hipona e Paul Ricouer (entre outros) problematizam o tema como uma ‘dialética quebrada’ ou um paradoxo: “(...) como se pode afirmar conjuntamente, sem contradição, as três proposições seguintes: Deus é todo poderoso; Deus é absolutamente bom; contudo, o mal existe” (RICOEUR, 1988, p. 21).

Por outro lado, céticos e materialistas como Freud e Nietzsche tentam, em vão, entender a auto destrutividade humana diante da natureza e de si mesmo como sendo uma pulsão de morte ou uma vontade mórbida de poder.

O criador da cibernética, Nobert Wiener (1954) considera que o ‘mal’ é equivalente ao ruído comunicacional. Para ele, estamos mergulhados no caos e o universo tende à entropia, isto é, a desorganização estrutural. Wiener discriminava dos tipos de ruído: o Diabo Agostiniano e o Diabo Maniqueu. Para compreender esta analogia é preciso lembrar que Santo Agostinho, antes de ser Bispo de Hipona, participou da seita herética dos maniqueus. Os maniqueus acreditavam louvar a totalidade de Deus, adorando tanto o Cristo quanto o Diabo. Para esta seita (o “maniqueísmo”), o bem e o mal são opostos e complementares que formam juntos a totalidade divina. Agosti-

nho, no entanto, rompeu com essa concepção quando elaborou a doutrina do pecado original, segundo a qual Deus é infinitamente bom e misericordioso, e o mal só existe por causa do próprio homem, que foi expulso do Éden e agora luta para retornar a sua condição original.

Wiener diz que a ciência (ou a relação entre o homem e a natureza) corresponde à luta contra a irracionalidade do diabo agostiniano porque a natureza não inventa ardis para nos enganar e o ruído resulta de nossa própria ignorância; ao passo que a política (ou a relação dos homens entre si) representa um embate contra a irracionalidade do diabo maniqueu em que o ruído é utilizado para enganar o adversário (e para se enganar). Nessa perspectiva, há um ‘mal objetivo’, a força entrópica desagregadora do universo; e um ‘mal intersubjetivo’, a bestialidade humana, que corresponde ao ruído comunicacional.

Nas narrativas, o mal intersubjetivo é representado por um personagem e o mal objetivo por um tipo de impedimento (amoroso, moral, tecnológico).

2. Método: o mal narrativo

Para Greimas, nas narrativas alguém (O SUJEITO) deseja alcançar algo (O OBJETO DE VALOR) e é atrapalhado por algo/alguém (O ANTI SUJEITO). Este modelo simples permite entender o gênero (que tipo de objeto de valor) e a ideologia (a identidade do anti sujeito) da narrativa. No caso da gravidez, o diagnóstico da substância de expressão: a mãe é o actante sujeito; a futura criança, o objeto de

valor; e o anti sujeito, define o tipo de narrativa: gravidez de risco, gravidez indesejada, gravidez constrangedora. E, finalmente, a substância de conteúdo se refere aos elementos simbólicos e psicológicos da narrativa, aos ‘universais do imaginário’, que combinados de diferentes modos formam a “mensagem” da narrativa.

Greimas sugere a organização desses elementos em pares, representando os conflitos, relações complementares e contrapontos da narrativa, em modelo chamado de Quadrado Semiótico Narrativo. Este modelo consiste em definir quatro actantes e organizá-los em seis pares de opostos: duas relações de contradição; duas relações de contrariedade; e duas relações de complementaridade – entre os quatro elementos simbólicos principais da narrativa. Essas estruturas profundas seriam lógicas e acrônicas, formadas por relações de contradição, oposição e contraponto (o quadrado semiótico).

O texto O herói de duas faces (GOMES, 2016) estabelece um modelo:

Tabela 1: Quadrado Semiótico Narrativo do super-herói

Herói protagonista (Mito)	Antagonista (Ideologia combatida)
Leitor (Identidade cotidiana)	Universo Narrativo (Mídia)

Fonte: próprio autor

Os super-heróis são a representação dos mitos e arquétipos, mediados ideologicamente dentro da linguagem fragmentada e descontínua da mídia, em seus múltiplos suportes atuais. Há, portanto, quatro aspectos da mediação da identidade narrativa dos super-heróis: a psicanálise dos desejos inibidos do leitor (a representação da relação eu/outro através da dupla identidade); o conteúdo mítico e/ou

arquetípico do protagonismo; a linguagem fragmentada e repetitiva da mídia como narradora; e a dimensão ideológica do antagonismo. O mito precisa ser repaginado ideologicamente de acordo com o contexto social e os pactos de leitura; principalmente através de novos inimigos, mas também através de mudanças estéticas, narrativas e editoriais. Os inimigos geralmente representam antagonistas sociais, como o nazismo da Era do Ouro; os países socialistas nas Eras de Prata e Bronze; e o terrorismo e a corrupção, em suas diferentes versões, na atualidade.

O anti-sujeito narrativo é a representação de tudo que impede o sujeito de conquistar seu objeto de valor, não apenas quando estão encarnados em personagens: monstros, alienígenas, máquinas) mas também como formas de adversidade (doenças, catástrofes ambientais, dramas emocionais etc.). A arqueologia completa dos vilões de um universo narrativo, formado por milhares de histórias, desenha uma anatomia dos ruídos imaginativos, não apenas das coisas que tememos, mas de como e por que tememos, de qual papel o medo desempenha em nossas histórias e em nossas vidas.

3. Universo narrativo

Universo narrativo é um mundo ficcional em que acontece um determinado tipo de estórias. Ele é diferente do mero cenário, são os detalhes e o nível de consistência interna, o que permite a intertextualidade entre as estórias – que podem ser contadas por vários autores e por diferentes meios: romances, quadrinhos, filmes, programas de televisão, videogames e outros trabalhos criativos.

Há universos narrativos que são praticamente indistinguíveis do universo real, exceto pela presença dos personagens e acontecimentos inventados da narrativa. Outros são abertamente fantásticos, mas sempre guardam elementos simbólicos semelhantes à realidade para estabelecer analogias e inferências indiretas do leitor. A maioria dos universos narrativos são híbridos dos dois aspectos – a representação da realidade e a imaginação.

Homero, por exemplo, trata da relação entre a guerra de Troia (que foi real) e da vida dos deuses do Olimpo. Frank Baum descreve a terra de Oz como uma realidade alternativa à vida rural do Kansas. Um exemplo famoso de um universo narrativo literário é a saga *O Senhor dos Anéis* de J. R. R. Tolkien, que cria línguas próprias para as diferentes ‘raças’ que compõem a narrativa. Outro, mais recente, é o universo narrativo audiovisual do filme *Avatar*, de James Cameron, que inventou todo um ecossistema biológico e a linguagem Na’vi para uma espécie alienígena.

Hoje praticamente todas as séries de TV desenvolvem seu próprio ‘universo’. E os escritores para cada série devem seguir um ‘cânion’: linhas do tempo, locais, características dos personagens etc. Os universos atuais são compartilhados, não apenas por autores, mas também pelo público, que produz narrativas em seu contexto.

O livro *Universos sci-fi audiovisuais: estudos narrativos transmídia II* (GOMES, 2016a) discute cinco universos narrativos diferentes de ficção científica - *Star Trek* (1966-2005), *Stargate* (1994-2011), *Babylon 5* (1994-1999), *Battlestar Galactica* (1978-2010) e *Alien vs Predador* (1979-2015). Tratava-se de mostrar como esses universos - com estórias na televisão, no cinema, nos livros e em

quadrinhos – serviram de laboratório para a transmediação das narrativas. O termo ‘narrativa transmídia’ foi elaborado por Jenkins (2008), levando em conta três elementos: a) a participação da audiência na elaboração da estória; b) a sugestão de que o universo ficcional é uma realidade narrativa; c) a presença dos principais personagens da narrativa em diferentes suportes. Segundo Jenkins, desde meados dos anos 90 já é possível identificar produções de narrativas transmidiáticas na indústria de entretenimento, destacando os universos de Matrix e do seriado *Lost*¹.

Talvez por ocuparem uma posição intermediária entre os universos narrativos literários e audiovisuais, talvez por sua periodicidade regular durante longos períodos de tempo, os universos narrativos das histórias em quadrinhos se desenvolveram de modo peculiar e pioneiro, gerando regras, elementos e procedimentos, que passaram a ser adotados pelos universos transmídia atuais: o crossover, o reboot, o multiverso.

Crossover é um evento fictício em que dois ou mais personagens, cenários ou acontecimentos de universos narrativos diferentes, sem qualquer relação anterior passam a interagir em uma mesma estória. É comum que crossovers sejam realizados entre produtos de uma mesma empresa, mas também acontece de fãs produzirem narrativas misturando, sem autorização, os personagens de diferentes fran-

1. *Lost* utilizou vários recursos: minivídeos para celular com estórias rápidas que não pas- sam na TV, perfis dos personagens na internet, *podcasts* (arquivos de áudio) semanais discutindo os episódios e entrevistando os atores, diretores, produtores e roteiristas da série, a *lostpédia* (uma enciclopédia wiki criada por fãs), e um site falso da empresa aérea *Oceanic Airlines*, supostamente responsável pelo desaparecimento dos personagens após um acidente.

quias: Sherlock Holmes e Drácula, Naruto e Dragon Ball, Liga da Justiça (da DC Comics) e os Vingadores (da Marvel)².

Multiverso é um termo usado para descrever, na física quântica, o conjunto hipotético de universos possíveis, incluindo o universo em que vivemos. Na literatura, o multiverso é o ‘mundo dos sonhos’, o ‘reino mágico’, o ‘mundo espiritual’ – dimensões alternativas à realidade dentro do universo narrativo. O multiverso narrativo é um convite a aceitarmos que nossa realidade também tem dimensões alternativas reais e que a narrativa existe com relação à nossa vida. Hoje em dia, para representar o cotidiano, todos os universos narrativos são multiversais, combinando elementos ‘reais’ e simbólicos; e embutindo dimensões alternativas na representação do real.

Reboot (Continuidade retroativa) é a reinicialização do universo narrativo. Um reboot difere do remake e da prequela, que são mudanças consistentes com o cânone estabelecido³. O reboot é uma reestruturação geral dos arcos narrativos, que ‘salva’ alguns elementos do universo (personagens, locais e conceitos), mas ignora a continuidade das histórias anteriores, substituindo-a por um novo cânone.

2. Há um longo histórico de crossover entre DC e Marvel feito por fãs. Em 1976, foi publicado *Superman vs The Amazing Spider-Man*. O sucesso permitiu a criação de novos crossovers: *Batman x Hulk* (1981); *Teen Titans x X-Men* (1982); e *Darkseid x Galactus* (1995).

3. O remake se propõe a refazer um filme ou série de TV, mantendo personagens, eventos, ou mesmo toda a história. Uma prequela conta uma história inicial que não tenha sido encenada antes, sendo capaz de “corrigir” através do retcon, alguns aspectos até mesmo criar uma inconsistência com o histórico existente. Geralmente são realizadas pela mesma equipe criativa envolvida na continuidade.

4. niversos narrativos de quadrinhos

As histórias em quadrinhos – produtos síntese de uma indústria criativa que mistura autoria com estratégias de distribuição em escala industrial – tornaram o universo dos super-heróis um dos mais ricos e complexos campos de testes comunicacionais entre os diversos mercados de “contação de histórias”, tensionando de formas inovadoras e criativas o uso de ferramentas narrativas em sua intersecção entre objetivos estéticos com objetivos de mercado. Os quadrinhos têm explorado a estrutura narrativa como nenhum outro meio. Estas técnicas – que incluem coisas como arcos, crossovers, team-ups, reboots e múltiplos títulos “ligados” em séries maxi-story – vendem mais quadrinhos, mas no processo, eles podem estar desvendando caminhos para novas formas de contar histórias complexas. Os super-heróis dos comics interagem em seriados de tv, filmes de Hollywood, séries animadas para vídeo, games etc. Dentro desse contexto, é natural o desenvolvimento de ferramentas narrativas que gerenciem e vinculem coerentemente esse emaranhado de histórias e manifestações midiáticas, orquestrando mundos ficcionais e personagens a partir de uma série de dispositivos que se destinam a públicos, suportes e linguagem diferentes. Acrescente-se em complexidade o fato de que essa orquestração de conteúdos frequentemente deve ser planejada considerando-se as ações pontuais de marketing de cada editora/estúdio (MOSSMANN e BRANCO, 2012, p. 5).

O conflito entre muitos anos de serialização e a necessidade de coerência intertextual do mundo narrado, levou, nos quadrinhos, ao reboot de todo o universo narrativo da DC. A história ‘*Flash of Two Worlds*’ (em 1962) marca a primeira repaginação completa do universo DC. A partir dela, todos os heróis da editora na Era de Ouro e suas histórias passam a pertencer a um universo paralelo: a Terra

2. Os heróis foram duplicados em versões mais jovens, tiveram seus trajes redesenhados, diferenças entre histórias antigas foram resolvidas, a linha do tempo foi reestruturada⁴.

Em 1985, a DC Comics decidiu unificar todas as suas publicações sob um único universo narrativo coeso e compartilhado, através da história ‘Crise nas Infinitas Terras’, destruindo todas as ‘terras paralelas’ e encerrando a continuidade e estabelecendo uma nova, repaginando novamente os personagens da DC Comics e acabando com o conceito de ‘multiverso’⁵. Esse novo período foi batizado de “Os novos 52” e foi recentemente (em 2011) encerrado por um terceiro reboot, o *Renascimento*, em que os personagens retornam ao universo Era de Ouro acrescido de outras continuidades intertextuais.

Já o universo Marvel é totalmente multiversal e compartilhado, incluindo além de outros locais e dimensões alternativas (os heróis habitam a terra 616 ou terra primal), outras continuidades intertextuais⁶ como o Esquadrão Supremo⁷ e as revistas “E se”⁸. Seus Re-

4. Ver mais em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Multiverso_\(DC_Comics\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Multiverso_(DC_Comics)) .

5. É possível, no site de fãs, conferir as cronologias antes da crise, depois da crise e a dos Novos 52.

6. Outras continuidades além da Terra-616: Alterniverse; Amalgam Comics; Dias de um Futuro Esquecido; Era do Apocalipse; Esquadrão Supremo; Exilados; Guardiões da Galáxia; Heróis Renascem; Marvel 2099; Marvel Age; Marvel Mangaverse; Marvel UK; MC2 (Marvel Comics 2); Novo Universo; E se?; Poder Supremo; Terra X; Ultimate Marvel; Ultraverso; What The--?!; Guerra Infinita; X-Men Adventures e X-Men: Evolution (baseadas em desenhos animados); X-Men: O Filme (adaptação dos filmes dos X-Men); Zumbiverso (Terra em que os Heróis são Zumbis); Marvel Apes (em que há versões símias dos heróis); e Terra MvC (terra dos Jogos “Marvel Vs Capcom”).

7. ‘Esquadrão Supremo’ é um grupo personagens de uma Terra paralela e que foram inspirados na Liga da Justiça da editora rival da Marvel, a DC Comics. ‘Poder Supremo’ é o nome da série editada pela Marvel Comics (de outubro de 2003 a outubro de 2005). No Brasil, foi

boots são específicos. O Homem-Aranha, por exemplo, passou por vários reboots sem que afetasse outros heróis. Thor, Hulk, Namor, os Defensores e os X-men já passaram por reboots específicos para serem adaptados para TV ou para cinema.

Em 2000, a Marvel fez um reboot total com a série *Ultimate Marvel* em todo seu multiverso; e, agora, em 2018, com a série de *Guer-ra Infinitas* nos quadrinhos e no cinema. No entanto, diferente dos reboots da concorrência, o universo original continuo sendo publicado como se as duas séries fossem universos paralelos. Também o arco atual, *All New All Different Marvel*, as histórias em quadrinhos voltam para o nº 1 mas o universo segue sua continuidade. Porém, muita coisa muda: Thor é uma mulher, o Capitão América é o Sam Wilson e a Miss Marvel é a inumana Kamala Khan.

5. Os vilões da DC

Os vilões do universo DC são bastante ligados a heróis específicos. Lex Luthor, *Braniac 5* e o duende *Mxyzptlk* são antagonistas específicos do Superman; Coringa, Pinguim e Mulher-gato são adversários particulares do Batman; e a Mulher Maravilha tanto tem inimigos mitológicos como Ares, o deus grego da guerra, quanto ‘históricos’ como o nazismo. Com a Liga da Justiça surgem também os grupos

publicada pela Panini Comics no título mensal “Marvel MAX”, edições #06 (fevereiro de 2004) até #43 (março de 2007), com algumas edições sem a publicação do grupo. Roteiro de J. Michael Straczynski e arte de Gary Frank.

8. As histórias *What If...* da Marvel mostram como seriam eventos e personagens caso eles acontecessem de outro modo. A primeira edição do gênero, datada de fevereiro de 1977, foi “O que aconteceria se o Homem-Aranha integrasse o Quarteto-Fantástico?”.

de super-vilões, reunindo inimigos que antes eram específicos (o esquadrão suicida, a liga da injustiça, a legião do mal). Há vários vilões-gêmeos dos heróis (como Bizarro e o Superman). E muitos heróis que se tornam vilões (Jason Todd, Hal Jordan).

Assim, uma arqueologia dos vilões da DC seria semelhante a uma arqueologia de seus super-heróis. Subdivididos em cósmicos/míticos (como o Apocalipse) e cotidianos (como o Duas-caras), haveria os vilões-monstro; os vilões-máquina; os vilões-deuses; de acordo com o totem adotado para simbolizar o self. Também seria importante saber o que cada um tem a oferecer (para ser combatido).

Tabela 2: Galeria de vilões da DC



Lex Luthor é um vilão super-humano, um homem “demasiadamente humano” diante do Superman que, além de ter superpoderes, é um alien moralmente exemplar. Em contrapartida, Luthor é mentiroso, covarde, egoísta; e principalmente: se acha superior e se sente mal diante da superioridade alheia. Nada mais humano que essa contradição diante da perfeição do outro. Lex Luthor representa a frustração e a revolta de não sermos o Superman.



O Coringa simboliza o caos diante da lei e da ordem, representadas pelo Batman? Essa explicação é válida para as conhecidas histórias (Miller, Moore) em que o palhaço desempenha o papel de archi-inimigo do homem-morcego, mas não se aplica a outras. O Batman tem uma galeria rica em vilões loucos, porém o antagonista que talvez melhor defina o protagonista seja *Ra's Al Ghul*, líder imortal da seita dos assassinos, que deseja purificar a humanidade.



Mr. Mxyzptlk⁹ é um duende de poderes ilimitados da quinta dimensão e o único jeito de derrotá-lo é fazer com ele diga seu nome ao contrário. Portanto, de nada valem os superpoderes, a única forma de vencê-lo é através da astúcia. Ao contrário dos vilões do cotidiano, os vilões mágicos não desejam dinheiro ou poder material. A intenção de *Mxyzptlk* é se vingar e se divertir e fazer com que o homem de aço faça papel de bobo, desmoralizando-o.

9. Sua primeira aparição se deu em 21 de fevereiro de 1944, nas tiras diárias em preto-e-branco de *Superman*, escritas por Whitney Ellsworth e desenhadas por Wayne Boring. Foi reciclado várias vezes, chegando a aparecer nas séries de TV *Superboy*, *Louise & Clark* e *Smallville*.



Flash Reverso¹⁰ é um exemplo de vilão duplicado do super-herói. Ele era o professor universitário Dr. Edward Clariss. Ele acreditou ter duplicado a fórmula que deu ao primeiro Flash (Jay Garrick) seus poderes. A comunidade científica o rejeitou e ele se tornou criminoso, usando uma versão sombria do uniforme de Era de Ouro. Flash reverso é um símbolo da sombra (do lado negativo) que todos temos e não conseguimos vencer.



Imperiex¹¹, o “Devorador de Galáxias”, não é exatamente um vilão, mas um ser equivocado. Desde o começo dos tempos, ele destrói o universo e o recria de seus restos, tentando assim construir um universo novo e perfeito. Quando tenta destruir mais uma vez, todos os Heróis se unem em um grupo só para lutar contra e impedi-lo. Em um esforço conjunto, conseguem enviar Imperiox para bilhões de anos no passado, em um momento anterior ao Big Bang. Imperiox, então, percebe que a anomalia que precisava ser corrigida no universo, era ele próprio.

10. Surgiu na revista de *Flash* n. 139 (setembro de 1963), no Brasil na “Dimensão K” n. 6 (março de 1968). Depois foi revisto várias vezes, desempenhando um papel fundamental no reboot dos Novos 52.

11. Criado por Jeph Loeb e Ian Churchill em *Superman* #153, Imperiox é o maior antagonista da saga *Mundos em Guerra* (2001).



O **Antimonitor**¹², contraparte de Anti-Matéria do Monitor, encarnação do Multiverso. Ele foi formado na gênese DC, quando o malthusiano Krona, provoca a separação do universo em várias dimensões (as terras 1, 2, 3 ...) e o universo Qward de Anti-matéria. O Antimonitor é um ser destruidor por natureza, ele apaga a realidade indiscriminadamente, sem nenhuma consciência moral. Na saga Crise nas Infinitas Terras, ele acorda de um longo sono com fome e quer apagar toda a criação, se alimentando do Multiverso. Os Vingadores só conseguem derrotá-lo graças ao super-vilão Darkseid.



Nekron¹³ é a Entidade da Lanterna Negra e o Deus de toda a Tropa dos Lanternas Negros, governante da dimensão onde as almas dos mortos aguardam a aprovação final. Nekron é a própria personificação da morte. Na saga A Noite Mais Densa, Scar se rebela contra os outros Guardiões e abre um portal entre as dimensões, permitindo Nekron de ir o mundo dos vivos.

12. Anti-Monitor desempenha o papel de antagonista na minissérie *Crise nas Infinitas Terras* (1985). Mas, o personagem já existia como origem do mal nas versões anteriores do universo.

13. Nekron aparece em várias histórias (*Lanterna Verde* n° 20 – Panini, fevereiro de 2014; *Dimensão DC: Lanterna Verde* n° 29 e 30 – Panini, janeiro de 2011; *Liga da Justiça* n° 97 – Panini, dezembro de 2010), mas principalmente na saga *DC Deluxe: Lanterna Verde - A Noite Mais Densa* – Panini, outubro de 2017.



Darkseid¹⁴ é o vilão máximo do universo DC, cujo o objetivo é achar a fórmula anti-vida, para poder suprimir o livre-arbítrio e controlar todos os seres do universo. É o psicopata cósmico universal, que crê que seu destino é governar o cosmo. Ele representa a violência pura, o desejo de controle absoluto, a vontade de poder de forçar todos a obedecer seus pensamentos sem perceber. Pode-se dizer que Darkseid é um vilão clássico ou um vilão síntese, em relação aos outros.

Fonte: próprio autor

6. Genesis DC

Krona, um Maltusiano, quis descobrir os segredos da própria criação do Universo. Construindo uma máquina para observar (o monitor), ele provocou uma explosão que gerou a duplicação do universo na dimensão da Anti-matéria de Qward, liberando uma onda de mal que corrompeu milhares de mundos.

Sentindo-se culpados pela catástrofe, os Maltusianos confinaram a Anti-matéria em um dispositivo lacrado, migraram para o planeta Ao (no centro do Multiverso) e se tornaram os Guardiões do Universo. Para impedir que a ordem se perdesse e que o universo entrasse

14. É o vilão mais poderoso do universo DC. Apareceu pela primeira vez em *Superman's Pal, Jimmy Olsen* #134 (novembro de 1970) se tornou um vilão recorrente tanto nos quadrinhos, quanto nas animações para TV (*Super Friends: The Legendary Super Powers Show*; *The Super Powers Team: Galactic Guardians*; *Superman/Batman: Apocalypse*; e *Justice League: War*) e mais recentemente no cinema (*Batman v Superman: Dawn of Justice*).

em puro caos, os Guardiões do Universo dividiram todo o universo em 3600 setores, e para cada um deles, foi criado um anel com o poder de realizar a imaginação. Cada anel foi entregue aos mais honestos, mais destemidos e de maior força de vontade, independente da raça ou do planeta de sua origem, formando assim a Tropa dos Lanternas Verdes.

Houve, então, um apocalipse dos antigos deuses e surgiram os novos planetas gerados a partir dos destroços dos antigos. Seus habitantes foram chamados de novos deuses. Um dos planetas formou uma raça de deuses bons e se chamou Nova Gênese. O outro mundo se chamou Apokolips e gerou uma nova raça de deuses malévolos. Foi em Apokolips que nasceu Darkseid, que logo se tornou o governador de todo o planeta e começou a desenvolver seu projeto de dominação do universo.

Para se ter noção das dimensões imaginárias do universo narrativo da DC e do projeto darkseidiano é preciso dizer existem 14 classes de seres¹⁵, do “acima de tudo/além” até a décima quarta classe em que estão os super-heróis e os super-vilões.

E para se ter noção das dimensões reais do design de universo da DC é preciso distinguir quatro elementos básicos dos universos narrativos: a) mapas geográficos¹⁶; b) a linha do tempo atual¹⁷; c) lista de personagens¹⁸; e d) sequencia histórica e editorial de arcos narrativos (séries de histórias) – coincidindo com o final da linha do tempo.

15. https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_seres_poderosos_do_Multiverso_DC

16. https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo_DC

17. [http://dcheroesrpg.wikia.com/wiki/Cronologia_do_Universo_DC_\(Novos_52\)](http://dcheroesrpg.wikia.com/wiki/Cronologia_do_Universo_DC_(Novos_52))

18. https://pt.wikipedia.org/wiki/Categoria:Personagens_da_DC_Comics

7. Apocalipse Marvel

O universo DC se formou pela somatória de narrativas individuais e foi buscando uma coesão intertextual interna; o universo Marvel, no sentido contrário, ‘cresce de dentro para fora’, agregando cada vez mais novas possibilidades e variações da armadura narrativa central. Outra diferença marcante é que enquanto o universo DC é mais voltado para relação entre passado e presente, reescrevendo várias vezes sua Genesis; o universo Marvel é voltado para a relação entre o presente e o futuro, o apocalipse. O Apocalipse é um elemento presente no universo narrativo de diversas culturas tradicionais. Ele não é um evento histórico, ele significa a “revelação” da eternidade. Para a antiga Índia e para a Pérsia, tratava-se de uma grande guerra entre os Devas e os Asuras, guerra essa que se estende até os nossos dias, uma guerra entre forças demoníacas e falanges angelicais ou ainda o ‘crepúsculo dos deuses’ em que o homem assume o comando de seu destino.

Nos universos narrativos dos quadrinhos *Ragnarök* (ou a batalha do final dos tempos) se desenvolve em diversas dimensões, em diferentes épocas e em vários locais do espaço-tempo. No multiverso Marvel, a narrativa geral das histórias caminha para uma apoteose trágica, centralizando uma única solução de muitas histórias e o começo de outras, um retorno a suas próprias origens em uma escala superior.

Antes do começo dos tempos existiam seis singularidades: Espaço, Mente, Realidade, Poder, Tempo e Alma. As singularidades foram transformadas em joias e passaram a controlar esses aspectos da existência.

Ao longo das histórias Marvel, as joias vão aparecendo. Os filmes *Thor: Mundo Sombrio* (2013) e *Thor: Ragnarok* (2017) mostram,

no ano de 2988 AC, a primeira batalha de Svartalfheim: Malekith lidera os Elfos Negros em uma tentativa de destruir os Nove Reinos usando o Éter (Pedra da Realidade). O exército de Asgard, liderado pelo pai de Odin, Bor, derrota Malekith e protege a joia. Odin domina os Nove Reinos e esconde a joia na Noruega onde é recuperada pelo Caveira Vermelha e os nazistas – nos filmes do Capitão América e dos Vingadores. O filme *Guardiões da Galáxia* (2014) mostra a história de outra joia. A exemplo das séries de histórias em quadrinhos, as narrativas cinematográficas vão se encaixando em torno do projeto de Thanos de reunir as joias para dominar o universo.

Vários vilões permeiam esse percurso até o apocalipse.

Tabela 3 – Galeria dos vilões Marvel



O **Caveira Vermelha** (Johann Schmidt)¹⁹ é o principal vilão nazista da Marvel. Inimigo do Capitão América na segunda grande guerra, ele também renasce nos dias atuais (em 1965, segundo a linha do tempo em vigor). O personagem representa o ideal de controle militar através da tecnologia e da violência. No final da Guerras Infinitas, o Caveira Vermelha (com sua mente dentro de um androide) morre definitivamente em uma explosão. Sua filha acaba sendo pega pelo fogo e fica com o rosto queimado lembrando uma versão feminina de seu pai e assumindo seu lugar na organização HIDRA.

19. Personagem publicado pela primeira vez em *Captain America Comics #7* (outubro de 1941) pela Timely Comics, antecessora da Marvel. O vilão foi adaptado em outras mídias, incluindo séries de desenho animado, videogames e nos filmes *Captain America* (1990), *Captain America: The First Avenger* (2011) e *Avengers: Infinity War* (2018).



Doutor Destino (Victor von Doom)²⁰ sugere um antagonista representando a antiga URSS e o mundo socialista durante o período da Guerra Fria. Ele é Soberano da Latvéria, um país fictício do Leste Europeu e, ao contrário de outros soberanos, se preocupa com seu país. Versado tanto em magia quanto em tecnologia, Destino, assim como o Caveira Vermelha, se envolve com outros antagonistas universais e se desterritorializa, deixando de ser vilão local, tendo seu poder ampliado.



O Rei do Crime (Wilson Fisk)²¹ representa a corrupção sistêmica da burocracia e das autoridades públicas pelo capital? Ele é o predador mais forte e violento, no topo da cadeia alimentar de uma vasta rede de aliados criminosos infiltrados na sociedade. É alguém que deve existir de fato. É um cargo/função mais do que um personagem. Um caso em que o mal intersubjetivo se soma ao mal objetivo, manifesto no contexto territorial do cotidiano.

20. Sua primeira aparição na revista *Fantastic Four* #5; e sua última no filme *Quarteto Fantástico* (2005).

21. Surgiu em *The Amazing Spider-Man* #50 (julho de 1967) e se tornou uma presença recorrente nas histórias do Homem-Aranha, do Demolidor e do Justiceiro – em quadrinhos, no cinema e na TV.



Magneto (Erik Magnus Lehnsherr)²² é o líder dos mutantes rebeldes e rival telepático do Doutor Xavier nas sagas X-men. A narrativa trata diretamente do tema de exclusão social. Ele considera os mutantes, perseguidos e discriminados pela sociedade, uma raça de evolução superior aos seres humanos, um aperfeiçoamento genético. Em nome dos excluídos, ele deseja exterminar a humanidade e começar uma nova civilização. Ele é um vilão revolucionário, que não aceita o mundo como é e que deseja destruí-lo e modificá-lo.



Loki²³ representa o irmão invejoso. Alguém próximo, de quem você gosta, mas que, na verdade, te detesta e fará o possível para que você se dê mal. Sua relação com Thor lembra a do vilão Lex Luthor com Superman (a imperfeição contra o modelo inalcançável), tendo como agravante o fato de que agora se trata do filho legítimo de um pai adotivo. E Loki é bem mais astuto e inteligente do que o irmão ingênuo e meio bronco. Ele é o deus da trapaça e da mentira. É um vilão mítico e, na lenda de Thor, é responsável por sua morte pela serpente de Midgard – tema que é aproveitado de modo inteligente tanto pelos quadrinhos quanto pelo cinema.

22. Surgiu na revista *X-Men* Vol. 1, em 1963, sendo o primeiro vilão a ser enfrentado pelo grupo em todas as mídias em que as histórias foram adaptadas.

23. Loki Laufeyson é baseado no deus da trapaça da mitologia nórdica. Sendo criado adaptado para as histórias em quadrinhos pelos escritores Stan Lee e Larry Lieber, e pelo desenhista Jack Kirby. Ele fez sua primeira aparição oficial nas revistas da *Marvel Comics* em *Journey into Mystery* #85 (Outubro de 1962).



Ultron-1²⁴ foi construído pelo Dr. Hank Pym das empresas Stark para ser uma arma. Ele se tornou senciente e se rebelou. Também começou a melhorar o seu design, atualizando-se diversas vezes para se tornar o Ultron-5. O vilão representa o medo da autonomia das máquinas tornar o homem dependente de tecnologia, de tornar a vida mais mecânica e sem afeto, de termos nossa vida programada pelas máquinas e não o contrário.



Galactus²⁵ que personifica a destruição e escraviza o surfista como um batedor avançado dos mundos que deseja devorar, não é eticamente ‘mau’. Ele age assim porque é sua natureza ser o devorador de mundos. Ele foi o único sobrevivente da última contração do universo que luta para sobreviver até o fim da expansão cósmica iniciada pelo Big-Bang.

24 Criado por Roy Thomas e John Buscema em *Avengers* # 54 (julho de 1968). Teve reedições nos anos 70, 80, 90, 2000 e recentemente participou da saga *Aniquilação* e do filme *A era de Ultron* (2015).

25 Ele estreou em *Quarteto Fantástico* nº48 (1966) e teve diversas atualizações. Galactus é das entidades cósmicas dentro do universo Marvel que se comportam como deuses. Há também O Observador. Ele faz parte da raça alienígena que dedica a observar os acontecimentos do Universo e é terminantemente proibida de interferir no curso da história. Existem ainda Adam Warlock (que vive preso em uma anomalia em que o tempo se repete sempre); os irmãos gêmeos Infinito e Eternidade (dualidade masculino-feminina formada através das projeções da consciência de todos os seres vivos); entre outros.



Thanos²⁶ é o vilão máximo do apocalipse do universo Marvel, que consegue reunir as joias do infinito em uma luva, absorvendo todo seu poder e exterminando metade da população de todo universo. Tal feito chamou a atenção da própria Morte – de quem se enamorou e passou a cortejar.

Fonte: próprio autor

O design do universo Marvel também pode ser dimensionado a partir de quatro elementos básicos: a) mapas geográficos²⁷; b) a linha do tempo atual²⁸; c) lista de personagens²⁹; e d) sequencia histórica e editorial de arcos narrativos³⁰. Além de mais probabilístico e flexível (permitindo o gerenciamento de várias histórias em vários produtos diferentes simultaneamente), o multiverso Marvel tem uma arquitetura mais complexa, tem uma escala de tempo móvel³¹,

26. Personagem apareceu pela primeira vez em Iron Man #55 (fevereiro de 1973) e foi criado por Jim Starlin, que admitiu ter se inspirado em Darkseid na criação. Thanos aparece nos filmes: Os Vingadores (2012); Guardiões da Galáxia (2014) e Vingadores: Era de Ultron (2015); e é o antagonista principal em Vingadores: Guerra Infinita (2018) e em sua futura sequência, Vingadores 4 (2019).

27. https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo_Marvel

28. https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo_Cinematogr%C3%A1fico_Marvel

29. http://pt-br.marvel.wikia.com/wiki/Marvel_Wiki:Lista_de_Personagens

30. <http://pt-br.marvel.wikia.com/wiki/Categoria:Arcos>

31. http://pt-br.marvel.wikia.com/wiki/Gloss%C3%A1rio:Escala_de_Tempo_M%C3%B3vel

é menor do ponto de vista espacial³² e mais coletivo³³ do que o universo narrativo da DC.

A importância da descrição e da comparação dos modelos de universo da DC e da Marvel é enorme, não apenas do ponto de vista teórico (uma discussão de física quântica) e narrativo (eles representam formas diferentes de contar histórias: o modelo DC é fechado de multiplicidade interna; o modelo Marvel é aberto e sua pluralidade cresce para fora), mas, sobretudo, editorial – uma vez que toda indústria de entretenimento está se transmediatizando e adotando universos narrativos para organizar suas histórias em várias mídias. Além disso, o universo DC é mais tradicional (imitando os antigos universos tradicionais, voltado para o futuro) e o da Marvel é mais ‘moderno’ (são aventuras imprevisíveis, narrativas de risco, voltadas para o futuro). O design completo desses modelos de universos narrativos (incluindo os recursos de reboot, redcom, crossover etc.) são paradigmas para o planejamento de marketing das narrativas seriadas transmídias.

32. O Universo Marvel, ambientado em Nova Iorque, começou mais realista que o da DC, localizado em cidades fictícias como Gotham City e Metrópoles. Porém, em pouco tempo, a Marvel criou lugares imaginários e a DC passou a se referenciar geograficamente na realidade. Ambos universos também são formados por planetas reais e imaginários, como também de diferentes tipos de dimensões alternativas. O universo Marvel é mais múltiplo e menos extenso do que o a DC.

33. O Universo Marvel é composto por 17 grupos de super-heróis: Os Defensores; X-Men; Novos Mutantes; X-Factor; Excalibur; X-Force; Quarteto Fantástico; Inumanos; Vingadores; Vingadores da Costa Oeste; Jovens Vingadores; Tropa Alfa; Thunderbolts; Heróis de Aluguel; Guarda do Infinito; Os Supremos; e Guardiões da Galáxia

Conclusão

Interessou-nos aqui desenhar a anatomia geral do ‘mal’, na origem e no desfecho da história de cada universo narrativo, estudando seus principais vilões.

Tabela 4 - Anatomia do mal representado

DC COMICS	MARVEL COMICS	MAL REPRESENTADO
Lex Luthor	Loki	Inveja, ciúme
Coringa e Mr. Mxyzptlk		Escárnio, vingança
Ra's Al Ghul	Magneto	Revolta, orgulho
Flash Reverso	Hulk Vermelho	Vaidade, sombra
Imperiex	Galactus	Gula, destruição
Darkseid	Thanos	Dominação, medo

Fonte: próprio autor

Com Lex Luthor e Loki, se problematiza a inveja e o sentimento de inferioridade. Com o Coringa e Mr. Mxyzptlk, discute-se a ridicularização do heroísmo. A diferença está em que os dois primeiros vilões são inferiores aos seus heróis, enquanto os palhaços se consideram superiores aos seus. São representações desproporcionais do mal.

O caso do Flash Reverso é o pavor da igualdade simétrica (um tema mitológico em várias culturas, bastante utilizado na ficção), mas também a representação da sombra, do lado negativo de si, da impossibilidade de vencer a si mesmo. Várias outras narrativas poderiam ser lembradas dessa forma de representação do mal intersubjetivo.

Dos vilões terrestres Doutor Destino, Magneto e Ra's Al Ghul são subversivos e perfeccionistas: desejam destruir a sociedade para reconstruí-lo. Doutor Destino representa o socialismo; Magneto, as minorias excluídas; e Ra's Al Ghul, que é imortal, simboliza o meio ambiente, a terra, o interesse da vida contra o da humanidade. O mal aqui é representado como uma vontade legítima de destruir e reconstruir o mundo, como uma violência justificada pela injustiça.

Já Imperiex, Galactus, Darkseid e Thanos querem destruir o universo para reconstruí-lo melhor. Os dois primeiros não são realmente maus, eles apenas se alimentam da energia das estrelas que devoram. O mal aqui é naturalizado. Temos medo de ser devorados, consumidos. É o mal por engano ou por acaso (o ruído subjetivo). Os protagonistas personificam o mal objetivo, a força entrópica e impessoal do universo, mas descobrem que não passam de mero 'mal intersubjetivo', de que a causa de destruição do universo é a própria existência. Pode-se dizer (repetindo a fórmula dos 'falsos heróis' de Propp³⁴) que Imperiex e Galactus são 'falsos vilões'.

E Darkseid, Thanos e o Caveira Vermelha (entre outros) representam o desejo de dominação total de todos os mundos e dimensões, de abolir o livre-arbítrio como padrão universal e controlar a vida em todos os seus aspectos. São os vilões clássicos, em que o mal objetivo e intersubjetivo se integra de tal modo que não podemos diferenciá-los. Eles são encarnações do mal.

34. As funções narrativas que Vladímir Propp, na *Morfologia do conto maravilhoso*, atribui ao falso herói (1992, p. 128) são a partida para a demanda (assim como o próprio herói), a reação negativa às exigências do doador (ao passo que a reação do herói teria o traço positivo) e as pretensões mentirosas.

Os vilões são representações de nossos desafetos. É claro que ninguém é inteiramente bom ou mau, mas, nas narrativas dos quadrinhos (seguindo a tradição das narrativas épicas e de contos de fadas), a polarização moral entre os extremos é sempre acentuada de forma pedagógica e indireta, de modo que possamos participar da vitória dos protagonistas e, veladamente, aprender com a derrota dos antagonistas.

As causas de existência de antagonistas em nossas vidas e sonhos são diversas e complexas. Alguns, com inclinação para biologia, acreditam que a consciência moral (ou a distinção entre o bem e o mal) surgiu a partir do desenvolvimento de uma parte da memória filogenética da espécie humana, usada para distinguir as plantas venenosas das nutritivas. Outros, habitantes de um universo mais físico, pensam que o que se chama de mal (oposto à luz) é a força entrópica dos buracos negros. Outros ainda, voltados para o interior, acreditam que a natureza é perfeita e que o mal é um ruído subjetivo que nos impede de viver plenamente essa perfeição. São histórias das origens do mal e das causas ocultas de nosso antagonismo conosco mesmo (GOMES, 2017).

Somos seres miméticos, mimetizamos nossas histórias de outras. Um dia, seremos mimetizados também. Essa é nossa vida. Nossos sonhos são simulações de nossas vidas, de nossos medos e esperanças. As estruturas narrativas reduzem a complexidade dos sonhos a histórias que simulam a polaridade entre antagonismo e co-protagonismo, entre morte e amor, entre o passado e o futuro.

Referências

GOMES, Marcelo Bolshaw. *Devaneios da imaginação simbólica*. Natal: EDUFRN, 2017. <<https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/24441>>

_____. O herói das duas faces. *Revista 9ª Arte*. São Paulo: USP, vol. 5, n. 2, 2º semestre/2016. <<http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/article/view/198/230>>

GREIMAS, Algirdas Julien. *Semântica estrutural*. Tradução de H. Osakape e I. Blikstein. São Paulo: Cultrix/EdUSP, 1976.

_____. *Da Imperfeição*. São Paulo: Hacker editores, 2002.

GREIMAS, A. J e COURTÉS, J. *Dicionário de semiótica*. São Paulo: Contexto, 2008.

GREIMAS, A. e FONTANILLE, J. *Semiótica das paixões*. São Paulo: Ática, 1993.

MOSSMANN, Matheus Machado; BRANCO, Marsal Ávila Alves. A manutenção do multiuniverso ficcional dos quadrinhos através de recursos de distorção temporal ou como não matar o Batman? *RUA » Revista Universitária do Audiovisual*. Dossiê Animação e Arte Sequencial. UFSCAR, dezembro de 2012. <<http://www.rua.ufscar.br/a-manutencao-do-multiuniverso-ficcional-dos-quadrinhos-atraves-de-recursos-de-distorcao-temporal-ou-como-nao-matar-o-batman/>>

PROPP, Vladímir. *Morfologia do conto*. Trad. Jaime Ferreira e Vítor Oliveira. Lisboa: Vega, 1992.

RICOEUR, P. *A Simbólica do Mal*. Trad. Hugo Barros e Gonçalo Marcelo. Lisboa: Edições 70, 2013.

_____ *O Mal: um desafio à filosofia e à teologia*. Trad. Maria da Piedade Eça de Almeida. Campinas: Papirus, 1988.

WIENER, Norberto. *Cibernética e Sociedade*. São Paulo: Cultrix, 1954.

O processo editorial miscigenado: *Silent Mangá* no Brasil

Danielly Amatte Lopes

Janaina Freitas Silva de Araújo

Resumo: Dentro do processo de produção e análise dos quadrinhos, muitos aspectos pertinentes a metodologias do design gráfico editorial podem ser encontrados (Lupton, 2017; Zappaterra, 2014; Linden, 1973). Diante de tais aspectos, as abordagens do design gráfico editorial no Brasil sobre os quadrinhos ainda são rasas se comparadas a outros formatos e plataformas da mídia gráfica. Todavia, tal produção não foi acompanhada pelas editoras nacionais que, por muito tempo, investiram, em sua maioria, em títulos estrangeiros. A presente pesquisa buscou analisar esse cenário pelo recorte da produção de *mangás* produzidos por brasileiros para o concurso internacional da editora *Coamix Co*, o *Silent Manga Award*.

Palavras-chave: *Silent Manga Award*; design editorial gráfico; histórias em quadrinhos.

The mixed-media editorial process: *Silent Mangá* in Brazil

Abstract: Within the process of production and analysis of comics, many aspects pertaining to methodologies of editorial graphic design can be found (Lupton, 2017, Zappaterra, 2014 and Linden, 1973). In face of such aspects, the approaches of the graphic design editorial in Brazil on the co-

Prof.^a Dr. Danielly Amatte Lopes; Janaina Freitas Silva de Araújo; Universidade Federal de Alagoas (UFAL).

mics are still shallow compared to other formats and platforms of the graphic media. However, such production was not accompanied by national publishers who, for a long time, invested mostly foreign titles. The present research sought to analyze this scenario by cutting the production of mangas produced by Brazilians for the international competition of Coamix Co, the Silent Manga Award.

Keywords: Silent Manga Award; graphic editorial design; Comics.

Introdução: apresentando o *Silent Mangá*

O *Silent Manga Award Contest* (SMAC), ou *Silent Mangá*, como é popularmente conhecido pelos quadrinistas brasileiros que participam do concurso desde 2013, é um concurso internacional com propósito de fomentar a produção de *mangás*¹ no mundo. A *Coamix Co*, editora responsável por promover o SMAC, já se configura como o maior concurso internacional de *mangás*, contemplando cerca de mais de mil submissões e 60 narrativas em média premiadas por ano. Organizado por editores e quadrinistas renomados, que alcançaram o título de *sensei*², o SMAC tem como dinâmica o lançamento de temas periódicos que serão interpretados por quadrinistas de todo o mundo sem o uso do signo verbal. Sem o signo verbal, pois os elementos textuais estão presentes, mas eles não são como texto de fato, mas como uma construção de mancha gráfica (PETROVANA, 2018).

1. *Mangá* – história em quadrinho japonesa conhecida dessa forma por sua forma de narrativa singular e a estética na apresentação dos quadrinhos.

2. *Sensei* – é semelhante ao título de mestre que se recebe após o indivíduo ser reconhecido no ramo no qual atua; nesse caso específico, na produção de histórias em quadrinhos.

O concurso ocorre em rodadas e, ao final de cada uma, é divulgada a lista das produções premiadas e é publicada uma revista digital reunindo todas as produções enviadas. Em termos editoriais, o SMAC é uma boa oportunidade para o quadrinista exercitar seu trabalho e também dar visibilidade a sua produção tendo sido ela premiada ou não. Até então, foram lançadas oito edições com temas diferenciados, além de três edições especiais patrocinadas por outros investidores no Japão.

Mas como funciona esse concurso ao qual realizamos análise? O SMAC lança um tema em sua página *online* e mídias sociais e um breve *briefing*³ do que deve ser criado. O autor, seja ele amador ou profissional, participa por meio do envio de páginas de uma história em quadrinho segundo as diretrizes especificadas pelo concurso e – o mais importante – sem nenhum diálogo explícito por meio do uso da linguagem em texto – categorizando essas obras, portanto, como *silent (silencioso) mangá*.

Desde 2014, após a vitória do brasileiro Ichirou na categoria mais alta do concurso (*Grand Prix*), os brasileiros não deixaram de ser premiados. As diversas categorias começaram a ser tomadas por nomes nacionais como Max Andrade, Joao Eddie, Kaji Pato, Roberto F., Heitor Amatsu, Renata Rinaldi, Ju Loyola, até mesmo grupos como *Studio Seasons*, entre tantos outros que ou ainda participam continuamente das rodadas do concurso ou já fazem parte da turma de quadrinistas oficial do SMAC, os *Masterclass*.

3. *Briefing* – é o termo empregado no Design que se refere aos primeiros parâmetros que o criador pode usar para gerar ideias e conceitos.

Os *Masterclass* são integrantes de turmas especiais que recebem acompanhamento da própria equipe editorial responsável pelo SMAC para a produção de *mangás* lançados pela *Coamix*. Essa mecânica de abordagem com os participantes é típica de marcas que buscam se adaptar ao novo cenário interativo do mercado. Assim como mostra Roberts (2004), as empresas que se recusam a olhar, escutar e conversar com seu público-alvo tornam-se ineficazes. De acordo com tal abordagem de publicidade, também podemos destacar a presença da equipe editorial responsável pelo concurso não apenas na plataforma do site do SMAC, mas também em mídias sociais como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* e *Youtube*.

Compreendendo os aspectos tratados anteriormente, partimos para uma análise comparativa entre os elementos que norteiam o design gráfico editorial e a pesquisa de arte sequencial como linguagem. Enfatiza-se, também, que além de pontuar a participação dos brasileiros no concurso, o foco da pesquisa são as obras produzidas pelos mesmos.

O design gráfico editorial e os *mangás* brasileiros do SMAC

O SMAC sofre um processo editorial típico da editora *Coamix Co* que possui o conceito de *Kabuku* ou *Kabuki*⁴, pois ela busca surpreender os leitores com seu conteúdo e reproduzir a ideia de se trabalhar com o que se gosta. Ao indicar uma ligação tão emocional e subjetiva entre o produtor e a empresa, podemos inferir que há uma demanda para um conteúdo expressivo e que possa tocar o leitor em termos emocionais.

Segundo Zappaterra (2014), a função do design editorial é dar expressão e personalidade ao conteúdo, com a finalidade de atrair e manter os leitores, estruturando o material de forma clara. A autora entende que os processos de criação de um artefato gráfico editorial carecem de uma interação entre designer e editor desde seus momentos iniciais. No entanto, em relação ao SMAC, onde não se tem controle sobre quem participa e qual repertório visual e cultural que o participante possui, a ponte entre quadrinista (aqui se equiparando a um designer, já que é o responsável pela organização do mate-

4. Kabuku ou Kabuki - Expressão que pode possuir alguns diferentes significados, mas o que é adotado pela revista é o de “[...] realizar uma performance diferente dos outros de uma forma surpreendente”. Segundo a editora Mizutani, um dos *sensei* responsáveis pela editora, Hara *sensei*, planejou desenhar uma história baseada na figura histórica de Oda Nobunaga (1534-1582), famoso por desafiar as tradições japonesas e buscar elementos estrangeiros para suas performances para a guerra. Outro aspecto da expressão é o de “viver e morrer pela alegria”, outro aspecto que é trazido por Hara *sensei* em suas histórias com o personagem inspirado em Maeda Keiji, outra figura histórica japonesa que foi considerado um guerreiro que incorporava o jeito “morrendo de felicidade” ao seu estilo de vida e que ajudava aos menos favorecidos na batalha.

rial) e editor se dá de forma linear, sem que o editor possa fornecer contribuições enquanto o artefato é gerado.

É notório que existe um nível de complexidade maior em manter os elementos de qualidade editorial, visto que os autores produzem suas histórias sem passar por um processo de editoração direto. Isso significa que, para que este conteúdo se alinhe às necessidades de qualidade gráfica que a editora sustenta, a fase de seleção dos participantes exige um cuidado maior por parte dos editores e uma grande clareza dos parâmetros editoriais da SMAC.

Aqui vale ressaltar, que a equipe editorial do concurso e da revista possui periodicidade nas matérias publicadas no site e mantém divulgação de seus membros que acompanham o trabalho dos quadrinistas – grupo que também é composto pelos *masterclass* brasileiros. Ou seja, existe um contato entre os organizadores do concurso com os possíveis concorrentes, antes mesmo de estes conseguirem se elevar ao posto de *masterclass* e de fato trabalharem para a empresa. A equipe editorial possui um sistema de acúmulo de pontos (Figura 1) para que o participante possa chegar a se tornar um *masterclass*. É um sistema que estimula a participação constante dos quadrinistas e promove a ideia de que qualquer um, com o esforço certo, pode fazer parte desse grupo especial de *mangakás*.

Esse contato prévio, através de matérias, e *feedback* em mídias sociais da editora, age como um processo de editoração indireto, criando a sensação de proximidade entre o proponente e a editora que o mesmo almeja surpreender com seu trabalho no concurso. É importante destacar que a mesma equipe é composta de integrantes de outros países, Enrico Croce é italiano, Chris e Brendan

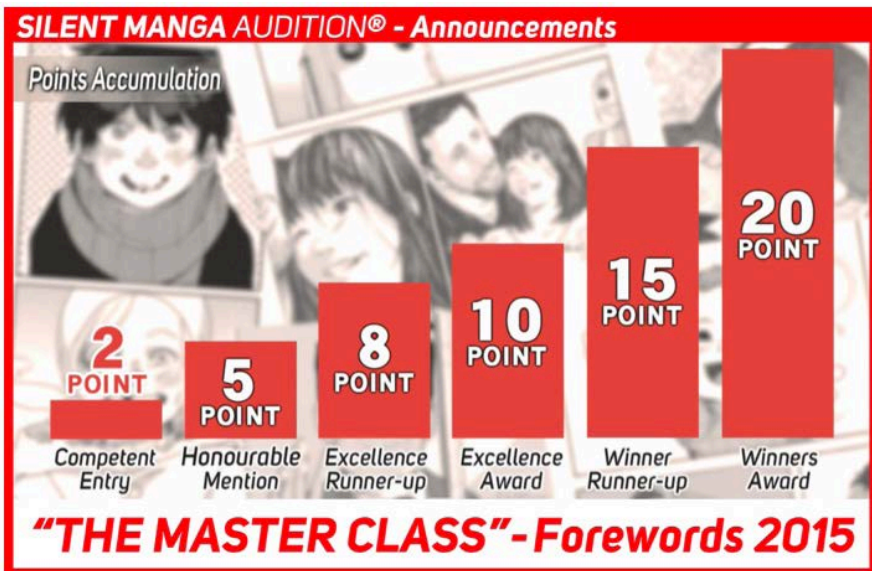


Figura 1 – Sistema de pontos apresentado em gráfico criado pela equipe editorial do SMAC. Fonte: Presente na matéria *online* do SMA disponível para leitura em <http://www.manga-audition.com/presscenter/>. Acessados em 13 de março de 2018.

Wimsett são ingleses, e Vivi é venezuelana. Essa miscigenação de conhecimentos e pontos de vista distintos não foi realizada por acaso, mas em prol do processo de adaptação dos participantes ao mercado editorial japonês.

Partindo do conceito japonês do *Kabuku* de se trabalhar com o que se gosta, é possível fazer a interligação com o pensamento de se produzir sobre a ótica do leitor, que é quem mais gosta daquilo que consome. Os participantes do SMAC, primeiramente, foram leitores desses *mangás*, autodidatas ou não no processo, partem do pressuposto da participação no concurso ir além da premiação em dinheiro, mas sim, porque os participantes gostam de produzir *mangás*. Dando a estes concorrentes, diretrizes objetivas através das regras claras,

e editorando-os de forma indireta com o contato em mídias sociais, postagens em blogs, e expondo informações do processo de produção, é possível compreender como se dá à dinâmica, para que as obras feitas se alinhem com a marca e identidade da editora *Coamix Co.*

Basicamente, o objetivo não é saber quem é capaz de desenhar melhor ou não, e sim de quem é capaz de adaptar-se melhor às demandas editoriais da editora *Coamix Co.*, e produzir histórias que reflitam os interesses da mesma.

Dentro das matérias feitas pela equipe editorial que organiza o SMAC, em vários momentos, é tratada a estrutura do *mangá*, e elementos que eles consideram interessantes, muito embora estes não funcionem como uma receita de bolo, onde basta segui-los para obter o sucesso. Vale aqui ressaltar que as características que são destacadas por eles podem ser identificadas e correlacionadas com questões de design gráfico. Um dos recursos aplicados com certa frequência nas obras dos brasileiros é o da página dupla.

Apesar de não tratar especificamente sobre página dupla para histórias em quadrinhos, Linden (2011) defende que esse recurso visual é empregado em livros infantis para aplicações com breves registros textuais, grandes imagens e sequência proposta. Nessas produções além das páginas duplas propriamente ditas, as páginas comuns também precisam manter uma unidade visual, visto que elas serão apreciadas no *site* do SMAC em pares, e na versão impressa também em pares. Logo a narrativa criada pela sequência de quadros e imagens é tão relevante para a qualidade da obra quanto seria para um livro, revista ou qualquer outro periódico.

Podemos observar que a produção é orientada a um formato de impressão (B5 para produção final e B4 para o envio) e que a equipe editorial deixa claro que há uma preocupação com a harmonia das páginas em si, demandando as adequações necessárias. A característica em que a visualidade tem um peso na compreensão da peça se mostra para além da harmonia visual, adquirindo um papel no aspecto narrativo da obra. Essa característica da narrativa através da visualidade se estabelece com maior peso na compreensão do material do SMA visto que, como as obras não têm texto ou falas, por ser quadrinhos silenciosos, toda a compreensão da história recai sobre a imagem, e a justaposição entre as páginas é quem cria a narrativa em si.

Além disso, os aspectos emocionais das narrativas das histórias em quadrinhos, enquanto elementos estudados pelo design gráfico, também não devem ser desconsiderados dentro da construção da narrativa. E emoção é o principal motivador da narrativa, seja ela em campanhas publicitárias, em produtos levianos, ou em qualquer coisa que se deseje consumir. Lupton (2017) aborda que o mercado tende a ser preguiçoso como a emoção de seus consumidores, pois se atentam ao espectro mais raso das emoções e aos elementos de propriedade visceral, ou seja, ao impulso de compra e consumo. Quanto à emoção, ela pode ser incorporada pela narrativa proporcionando outros níveis de interação com os objetos, ou no caso do objeto de estudo deste trabalho, das histórias em quadrinhos produzidas para o SMAC.

Esse aspecto que vincula o emocional e o social pode ser identificado nas histórias de uma forma geral, mas se vinculam à imagem quando falamos de arte sequencial. As histórias em quadrinhos são lidas no momento e causam efeitos imediatos em relação à imagem

desenhada, e em seguida à história ali contida. Lupton (2017) descreve do ponto de vista do Design os três momentos da narrativa emocional como: Visceral, Comportamental e Reflexivo⁵, dessa forma é possível fazer pontes de entendimento entre esses três estágios e o processo de leitura de um *mangá*.

O primeiro impacto é o momento da **emoção visceral**, o impulso de olhar a visualidade da página, de passar adiante e ler a continuidade da história. Ainda no momento presente da leitura, a associação da imagem com absorção da narrativa e do roteiro que a precede se desenvolve no estágio **comportamental**, onde ações são incitadas por parte do leitor para que ele continue lendo a sequência de páginas até o fim da mesma. E no futuro, após a leitura, a apreensão de todas as possibilidades de compreensão do roteiro na etapa **reflexiva** da narrativa emocional.

É importante frisar aqui, que como o SMAC não possui textos, sendo uma narrativa silenciosa como foi destacado anteriormente, o peso da compreensão da narrativa recai todo na imagem. Sendo assim, é possível compreender que toda a emoção da narrativa também está na imagem, vinculando os momentos visceral e comportamental indicados por Lupton (2017). No entanto, foi apontado que a qualidade do traço não era exatamente o que se busca pela empresa no concurso, e sim bons contadores de histórias, que poderiam alinhar suas produções à marca e identidade da editora. Essa

5. Aspectos do Design Emocional - é importante salientar que essa é a mesma classificação desenvolvida por Donald Norman em sua obra. A obra de Lupton analisa esses aspectos os vinculando diretamente ao design gráfico, enquanto Norman dá ênfase ao desenvolvimento de produtos. Graças a isso, optamos por utilizar como referência nesse trabalho apenas a obra de Lupton (2017).

afirmação só reforça que imagem e narrativa formam um conjunto indissociável nas obras do SMAC, nos levando a analisar a imagem para além da sua função estética e comunicativa, mas também como componente da construção narrativa.

A qualidade técnica do desenho não garante uma narrativa funcional e emocionante no resultado final das histórias e essa premissa é reforçada quando observado a diversidade de traços e estilos que já foram premiados no concurso. Por isso, vale ressaltar, que para o SMAC, as questões de design incorporadas de forma empírica ou indireta através das entrevistas e guias dos editores, nas páginas dos concorrentes, têm a função de potencializar a mensagem e a narrativa em si. A qualidade técnica do traço e estilo dos concorrentes do SMAC pode ser facilmente aperfeiçoada através de treino e prática. No entanto, a percepção de narrativa, e a capacidade de incutir emoção na narrativa e atingir outros estágios da construção da história para além do impulso inicial de leitura é uma característica buscada pelos editores e organizadores do concurso.

Analisando as obras brasileiras vencedoras do *Silent Mangá*

De forma a analisar as características presentes nas obras vencedoras do concurso produzidas por brasileiros, foram considerados alguns aspectos da construção da narrativa, como o número de páginas e quadros presente em cada uma das histórias; o tipo de grid ou malha construtiva; o emprego de tipografia; o uso de elementos metalinguísticos especiais; uso de retículas; repetições de

enquadramento; *plongée* e *contra-plongée*; *zoom in* e *zoom out*; e aplicação de efeito em página dupla.

Sendo assim, encontramos 19 obras de brasileiros que foram avaliadas nas categorias *Grand Prix*; *Grand Prix Runner Up*; *Excellence Award*; e *Excellence Award Runner Up*. As mesmas categorias foram consideradas segundo a sua repetição no decorrer das rodadas do concurso e, portanto, servindo de parâmetro para avaliarmos as obras de forma equivalente (Tabela 1).

Premiados (obra e autor)	Categoria	Ano	Informações
SMA02 – <i>The Finest Smile</i> Título: <i>Father’s Gift</i> ICHIROU	Grand Prix	2014	15 páginas; média de 2-6 quadros por página; formato B4; grid tradicional; possui tipografia no título; elementos especiais: uso de retícula, uso de repetição de enquadramento, uso de <i>zoom in</i> e uso de efeito <i>splash page</i> .
SMA03 – <i>Mother Alien</i> Título: <i>Homesick Alien</i> ICHIROU	Grand Prix	2015	11 páginas; média de 1-8 quadros por página; grid intermediário; tipografia no título; elementos especiais: repetição de quadros, <i>zoom out</i> e <i>zoom in</i> , <i>plongée</i> e <i>contra-plongée</i> , efeito <i>splash page</i> .
SMA 03 – <i>Mother</i> Título: <i>6 Reasons</i> ROBERTO F.	Excellence Award	2015	16 páginas; média de 1-8 quadros por página; grid tradicional e intermediário; uso de tipografia no título; elementos especiais: <i>splash page</i> .
SMA03 – <i>Mother</i> Título: <i>Mothercracy</i> EUDETENIS	Excellence Award Runner Up	2015	13 páginas; média de 1-6 quadros por página; grid tradicional e experimental; tipografia no título; elementos especiais: <i>plongée</i> e <i>contra-plongée</i> , repetição de quadros e <i>splash page</i> .

SMAO4 – A <i>Charming Gift</i> Título: <i>Play</i> ROBERTO F.	Grand Prix Runner Up	2015	13 páginas; média de 1-10 quadros por página; grid tradicional e experimental; tipografia no título; elementos especiais: <i>plongée</i> e <i>contra-plongée</i> , repetição de cenas, <i>splash page</i> , uso de indicativo do “fim” da história.
SMAEX01 - <i>Sakura + Keep on smiling or Re- turning a favor</i> Título: <i>Lend a Hand</i> MAX ANDRADE	Grand Prix Runner Up	2016	13 páginas; média de 1-8 quadros por página; grid tradicional; uso de tipografia no título; elementos especiais: zoom in, sequência de cenas, <i>plongée</i> e <i>contra-plongée</i> , <i>splash page</i> , uso do indicativo do “fim” na história.
SMAO5 - <i>Friendship +Communication Tool</i> Título: <i>Try Again?</i> ZAZO AGUIAR	Excellence Award	2016	8 páginas; média de 3-6 quadros por página; grid tradicional e intermediário; uso de tipografia no título; elementos especiais: <i>contra-plongée</i> e <i>plongée</i> .
SMAO6 - <i>Childhood</i> Título: <i>Forbidden</i> YOS	Grand Prix Runner Up	2016	17 páginas; média de 1-8 quadros por página; grid tradicional; uso de topografia no título; elementos especiais: <i>zoom in</i> , <i>plongée</i> , <i>contra-plongée</i> , repetição de cenas, <i>splash page</i> .
SMAEX02 - <i>Smile</i> Título: <i>Legendary Warrior</i> FABIANO FERREIRA	Excellence Award	2017	12 páginas; média de 1-6 quadros por página; grid tradicional; uso de tipografia no título; elementos especiais: <i>plongée</i> , <i>contra-plongée</i> , repetição de cenas, <i>splash page</i> , uso de indicativo do “fim” da história.
SMAO7 - <i>Unforgettable Taste</i> Título: <i>Grandma´s Flavor</i> EUDETENIS	Grand Prix Runner Up	2017	39 páginas; média de 1-6 quadros por página; grid tradicional e intermediário; uso de tipografia para o título; elementos especiais: <i>plongée</i> , repetição de cenas, <i>splash page</i> , página única, <i>zoom in</i> .

SMAo8 - <i>Fair Play</i> Título: <i>Come as you are</i> EUDETENIS E QUILLCANNON	Grand Prix Runner Up	2017	17 páginas; média de 1-8 quadros por página; grid tradicional; sem uso de tipografia; elementos especiais: <i>plongée</i> , <i>contra-plongée</i> , repetição de cenas, <i>splash page</i> , <i>zoom in</i> e <i>zoom out</i> .
SMAo8 - <i>Fair Play</i> Título: <i>Dance RevoPants</i> HEITOR AMATSU	Excellence Award	2017	15 páginas; média de 1-7 quadros por página; grid tradicional e intermediário; uso de tipografia para o título; elementos especiais: <i>splash page</i> , página única, repetição de cena, <i>zoom in</i> , <i>zoom out</i> , <i>plongée</i> e <i>contra-plongée</i> , uso do indicativo “end” da história.
SMAo8 - <i>Fair Play</i> Título: <i>TAZO</i> DANIEL BRETAS	Excellence Award	2017	17 páginas; média de 2-8 quadros por página; grid tradicional; uso de tipografia para o título; elementos especiais: <i>zoom in</i> e <i>zoom out</i> , <i>plongée</i> e <i>contra-plongée</i> , <i>splash page</i> .
SMAo8 - <i>Fair Play</i> Título: <i>I Wanna Run...</i> KAJI PATO	Excellence Award Runner up	2017	16 páginas; média de 1-7 quadros por página; grid tradicional e intermediário; uso de tipografia para o título; elementos especiais: <i>zoom in</i> e <i>zoom out</i> , <i>splash page</i> e página única, repetição de cenas, <i>contra plongée</i> .
SMAo9 - <i>Fearness Respect Teamwork</i> Título: <i>Fisherman Tales</i> JOAO EDDIE	Grand Prix Runner Up	2018	16 páginas; média de 1-11 quadros por página; grid tradicional e intermediário; uso de tipografia no título; elementos especiais: repetição de cenas, <i>splash page</i> , <i>plongée</i> e <i>contra-plongée</i> , <i>zoom in</i> e <i>zoom out</i> .
SMAo9 - <i>Fearness Respect Teamwork</i> Título: <i>ROAR</i> DANIEL BRETAS	Excellence Award	2018	16 páginas; média de 1-9 quadros por página; grid tradicional e intermediário; uso de tipografia no título; elementos especiais: <i>plongée</i> , <i>splash page</i> , <i>zoom in</i> e <i>zoom out</i> .

SMA09 - Fearness Respect Teamwork Título: TrapRoom HEITOR AMATSU	Excellence Award	2018	16 páginas; média de 1-7 quadros por página; grid tradicional; uso de tipografia no título; elementos especiais: <i>contra-plongée, plongée, zoom in, zoom out</i> , repetição de cenas, página única e <i>splash page</i> .
SMA09 - Fearness Respect Teamwork Título: <i>Heart is on Fire</i> KAJI PATO	Excellence Award	2018	16 páginas; média de 2-7 quadros por página; grid tradicional e intermediário; uso de tipografia no título; elementos especiais: <i>zoom in, zoom out</i> , repetição de cenas.
SMA09 - Fearness Respect Teamwork Título: <i>The Veteran</i> ROBERTO SILVER e RICARDO MANGO	Excellence Award Runner Up	2018	16 páginas; média de 2-9 quadros por página; grid tradicional e intermediário; uso de tipografia no título; elementos especiais: <i>plongée, contra-plongée, zoom in, zoom out</i> , repetição de cenas.

Tabela 1 – Tabulação das obras que foram analisadas e as informações observadas nas mesmas. Fonte: das autoras, 2018

Por meio da tabulação dos dados, podemos observar que o número de brasileiros premiados nas mais altas categorias passou a crescer nos últimos quatro anos. Salvo o caso da obra *Grandma's Flavor* da dupla Eudetenis para o SMA07, o número de páginas das obras não ultrapassa 17 páginas. A média de quadros por página concentra-se entre 1 a 8 quadros. O grid é prioritariamente tradicional. Não há apresentação de diagramação experimental, ou seja, o sentido de leitura e a organização da informação podem ser percebidos

dos e concluídos com menor subjetividade pelo leitor. Além disso, é comum o emprego de *splash page* (ou página dupla) e, em algumas das obras vencedoras é peculiar à apresentação do elemento textual ao final do *mangá* anunciando o “fim” da narrativa.

Entre divergências e convergências: o *mangá* brasileiro

Essa pesquisa, a priori, buscava obter um padrão do processo editorial produzido pelos quadrinistas brasileiros nas obras premiadas pelo SMAC. Porém, o que observamos foi além do esperado. Os quadrinistas não só conseguem produzir de acordo com um padrão estético adaptado ao processo editorial japonês para *mangás*, como conseguem criar peculiaridades em suas narrativas com a criação de sua própria identidade visual. Esse processo fica ainda mais evidente quando observamos participantes que já foram premiados em mais de uma rodada do concurso. Heitor Amatsu faz uso de onomatopéias como mancha gráfica; Daniel Bretas aplica referências fotográficas a suas obras; Kaji Pato não prioriza o cenário na primeira obra, mas dá atenção a esse elemento em sua próxima obra, apresentando o título do *mangá* fora das primeiras páginas. Além disso, também é possível aferir a representação do cotidiano nas obras submetidas e premiadas. Tal como o editor chefe do SMA, Mochii, e o gerente de departamento, Taiyo, apontam: as histórias e as personagens são criadas, mas a proximidade que possuímos com a narrativa está ligada a nossa interpretação muitas vezes do cotidiano.

Apesar do conteúdo da produção gráfica para o SMAC ser abordado pela equipe editorial do concurso abertamente, não foi encon-

trado levantamento acadêmico referente à produção brasileira que já contempla material publicado internacionalmente há cinco anos.

O método editorial japonês da *Coamix* entende que o quadrinista não possui a responsabilidade de conhecer o design, assim como Zappaterra (2008) e Linden (2011) apontam que não é da responsabilidade dos leitores de uma revista conhecer o design presente nas mídias gráficas. Esse papel está vinculado à equipe que faz parte da produção do veículo gráfico. Portanto, assim como é enfatizado pelas matérias realizadas por Mayuna Mizutani, editora da *Coamix* responsável pelo SMAC, o trabalho de um editor está associado a ser a ponte entre o que o quadrinista busca representar por meio de sua liberdade criativa e o que a indústria permite que ele faça, visto que a produção gráfica para o mercado possui custos associados a diversos outros fatores, como produção, transporte, distribuição, marketing e publicidade, armazenamento, entre outros.

Durante a comparação do ponto de vista dos pesquisadores de quadrinhos, observamos que há alguns elementos que são apenas compreendidos pela produção de *mangás* e que não podem ser analisados em sua totalidade pelo designer. A construção dos quadrinhos é constituída de elementos plásticos, metalinguísticos e a narrativa. Os elementos plásticos são relacionados aos quadros, balões, calhas que constituem as páginas. É possível correlacioná-los a elementos como a construção de um grid ou a marcação de margens de sangria, mas não podemos afirmar que eles são exatamente os mesmos elementos. Todavia, é pertinente apontar que eles se complementam e que os editores do SMAC entendem da aplicação do design gráfico editorial na construção dos *mangás*.

Mas afinal, no que isso difere o processo japonês da editora *Coamix*, por exemplo, do processo brasileiro? O *mangá* não é um formato de história em quadrinho que nasceu no Brasil, ele foi importado para cá como foi importado para diversos outros países. As editoras brasileiras, responsáveis pelo processo de importação como *Abril*, *Conrad* e *JBC*, por exemplo, possibilitaram ao público brasileiro instrumentalizar-se não apenas em uma nova estética visual de história em quadrinhos, mas ter acesso inicial às diversas camadas de linguagem referentes às características do novo material (BORGES, 2016). A televisão aberta, como a Manchete, Rede Globo e a Band, trouxeram as animações de alguns desses *mangás*, promovendo a assimilação pelo público de uma cultura oriental pop presente em artefatos gráficos de diferentes mídias. Atualmente, há editoras brasileiras que promovem a seleção de quadrinistas brasileiros que produzem *mangás* para publicação nacional. O *Brazil Manga Awards*, ou *Prêmio Brasileiro de Mangás*, promovido pela editora JBC, passou a criar uma nova plataforma para os quadrinistas brasileiros. A editora *Draco* também passou a lançar editais selecionando artistas de *mangá* para coletâneas, como a *Dracomics Shonen* (Figura 2), e foi a responsável pelo lançamento de obras como a de Kaji Pato, *QUACK*, e Max Andrade, *Tools Challenge*.

O processo editorial aplicado na *Coamix* também entende que o editor é tão criador da obra quanto o próprio autor, por isso se faz necessário conhecer o quadrinista, suas obras, influências, inspirações, produções que já foram publicadas ou que estão em andamento. É um acompanhamento muito mais orgânico com os produtores de *mangá* ao redor do mundo que meramente receber uma página



Figura 2 – Capa do volume 1 da *Dracomics Shonen*, coletânea de mangás brasileiros. Fonte: Disponível para compra em <https://editoradraco.com/produto/dracomics-shonen-v-1>. Acessados em 14 de abril de 2018

pronta e julgá-la como boa ou ruim. A equipe editorial do concurso responde dúvidas, é acessível nas mídias sociais, por *e-mail*, produzem matérias descrevendo o processo avaliativo, o que é interessante para os editores chefes, até mesmo detalhes sobre como o *mangá* é impresso e qual tipo de papel é usado são fornecidos. Tudo isso a fim de estimular a qualidade e a quantidade de obras enviadas não apenas por brasileiros, mas por todo o globo.

Na perspectiva do mercado editorial brasileiro para histórias em quadrinhos, o processo editorial da *Coamix* pode parecer alienígena-

na, principalmente quando se trata de uma mídia como as histórias em quadrinhos, que durante muito tempo foi marginalizada. Todavia, estratégias como as adotadas pela *Coamix* para a editoração de *mangás* são de conhecimento do designer brasileiro para aplicação em outras mídias, como revistas, livros, livros ilustrados, jornais. Ainda assim, seria arriscado demais para o mercado nacional de histórias em quadrinhos continuar investindo na produção de *mangás* pelos brasileiros? Esse é um questionamento que, embora possa gerar consequências para os designers brasileiros também, não compete apenas a este tipo de profissional. É de responsabilidade do designer brasileiro, entretanto, que está direcionado a esse tipo de mercado editorial, estar ciente do processo de transição pelo qual estamos passando.

De acordo com os conceitos apontados por McCloud (1995), Eisner (2013) e Sousanis (2017), podemos também concluir que o *mangá* brasileiro produzido para o SMAC possui elementos que já são pesquisados e compreendidos pela academia no estudo acerca das narrativas e sua linguagem. Todavia, a conexão das pesquisas acadêmicas com o mercado editorial brasileiro ainda parece distante. O pesquisador, o designer, ainda permanece como observador de um processo editorial nacional repleto de incógnitas e mistérios. O que se é possível observar de uma forma mais concreta, todavia, é o crescimento da produção independente de histórias em quadrinhos, inclusive no que diz respeito ao *mangá* brasileiro.

Através da pesquisa realizada com os participantes e premiados brasileiros pelo SMAC, foi possível observar como o conhecimento, a priori, tácito, de fato é oriundo de experiências dos mesmos,

tanto profissionais como pessoais. Os participantes brasileiros que produzem *mangás* para o SMAC possuem históricos diversos, com formações acadêmicas em Artes Plásticas, Design e Publicidade; técnica em Artes; ou até mesmo experiências como consumidores de *mangás* publicados e importados para o Brasil e animações trazidas como já foi apontado anteriormente. Esses quadrinistas possuem suas próprias formas de expressão criativa que são moderadas pelas diretrizes do SMAC.

A formação da identidade gráfica dos quadrinistas, que já foi apontada anteriormente, é um processo miscigenado, pois ela parte da interpretação deles sob a ótica de um mercado internacional que sofre análise de jurados experientes na narrativa do *mangá*. Por meio desse amalgamado de informações, o quadrinista brasileiro produz o seu *mangá*. É necessário o acompanhamento desse processo que ainda ocorre semestralmente, pois a adaptação por meio da antropofagia de um sistema editorial estrangeiro, como o da estética japonesa, auxilia a compreender como os quadrinistas brasileiros modificam a produção do *mangá* nacional e, por consequente, a história dos quadrinhos no Brasil.

Referências

BARBIERI, D. *A Linguagem dos Quadrinhos*. São Paulo: Editora Peirópolis, 2017.

BORGES, P. M. *Mangá, Estética bidimensional e deslocamentos culturais*. São Paulo: Editora Intermeios, 2016.

BRAGA JR., A. X. *Desvendando o Mangá Nacional*. Maceió: Edufal, 2011.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. Tradução Luis Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. *Narrativas Gráficas*. Tradução: Leandro Luigi Del Manto. 3ª. Ed. São Paulo: Devir, 2013.

GRAVETT, P. *Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos*. Tradução Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

JENKIS, H. *Invasores do texto. Fãs e cultura participativa*. São Paulo: Marsupial Editora, 2015.

LINDEN, S. V. *Para ler o livro ilustrado*. Tradução: Dorothee de Bruchard. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

LUPTON, E. *Design is Storytelling*. New York: Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum. 2017.

LUYTEN, S. B. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2ª edição. São Paulo: Hedra, 2000.

_____. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 3ª edição. São Paulo: Hedra, 2012.

MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. Tradução Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCKEE, R. *Dialogue: The art of verbal action for page, stage, and screen*. 2016.

ORLANDI, E. P. *As formas do silêncio - no movimento dos sentidos*. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 1997.

PETROVANA, M. F. S. *Metamorfose das onomatopeias nos mangás brasileiros*. Apresentado nas 5as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, USP. São Paulo: 2018.

ROBERTS, K. *Lovemarks - Futuro além das marcas*. Brasil: Editora M. Books, 2004.

SOUSANIS, N. *Desaplanar*. Tradução de Érico de Assis. São Paulo: Veneta, 2017.

VERGUEIRO, W. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Peirópolis, 2017.

_____. *Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Editora Criativo, 2017.

ZAPPATERRA, Y. *Diseño editorial, periódicos y revistas*. Barcelona: Editorial Gustavo Gil, 2008.

Material online

Coamix Co. Editora do *Silent Manga Award*. Disponível em: < <http://www.coamix.co.jp/>>.

Silent Manga Award. Disponível em: < <http://www.manga-audition.com/>>.

Uma leitura do feminino na HQ *Adormecida: cem anos para sempre*, de Paula Mastroberti

Ilonita Sena
Márcia Tavares

Resumo: Os contos de fadas do século XVII, apresentavam diversas personagens femininas que fazem parte do elenco dessas narrativas feéricas como, as princesas, as fadas e as bruxas. 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), de Paula Mastroberti. 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 o conceito de dialogismo de Bakhtin (2008), e sobre conto de fadas, Coelho (1987) e (1991), nos pressupostos teóricos de Hall (2015), Louro (2014), Hutcheon (2013).

Palavras-chave: Identidade; Personagens femininas; Intertextualidade.

Ilonita Patricia Sena de Souza é Graduada em Letras Língua Portuguesa e mestranda em Linguagem e Ensino na Universidade Federal de Campina Grande.

Márcia Tavares é Doutora em Letras e Professora da Universidade Federal de Campina Grande; é membro do Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino.

A reading of the feminine in the comic “Sleepy: hundred years of forever”, by Paula Mastroberti

Abstract: The fairy tales of the seventeenth century featured several female characters that are part of the cast of this narrative such as: princesses, fairies and witches. In this perspective, this work aims to analyze the relations of power established between the female characters present in the *Sleeping HQ: one hundred years forever* (2012), by Paula Mastroberti. In our analysis, we discuss the emergence of fairy tales in order to address more specifically the occurrence of intertextuality, taking as the main point the dialogues between texts. Therefore, we regard to Bakhtin’s concept of dialogism (2008), and on fairy tale, Coelho (1987) and (1991), in the theoretical assumptions of Hall (2015), Louro (2014), Hutcheon (2013).

Keywords: Identity; Female characters; Intertextuality.

Sobre os contos de fadas e suas leituras

Os contos de fadas ocupam um lugar de importância na memória popular, tendo em vista que suas origens estão nas raízes da história oral. Durante muito tempo os valores sociais e culturais valeiram-se, de forma majoritária através da transmissão oral, ou seja, são também traços e fonte de uma estrutura social que se configurava em épocas que não são fáceis de datar de maneira precisa. Em seus estudos, Coelho (1987) nos esclarece que os primeiros registros estão por meados de 4.000 a.C., realizados pelos egípcios com o chamado “livro mágico”, também apareceram na Índia, Palestina, Grécia Clássica, e posteriormente, o Império Romano tornou-se um dos principais di-

fusores dessas histórias do Oriente para o Ocidente. A fusão entre a materialidade sensorial do Oriente, impregnado de luxúria, à cultura Celta e dos Bretões, cheia de magia e espiritualidade, se contrapõem em um primeiro momento, mas ambas sofreram influências. O registro material desses contos começou no século VII, com a transcrição do poema épico anglo-saxão *Beowulf* (COELHO, 1987).

A priori, estes textos não tinham o caráter infantil, muito porque até o momento não se pensava em infância e muito menos uma literatura voltada para esse público, uma vez que a criança assim como a mulher eram sujeitos invisíveis socialmente. Somente a partir do século XVI, período que marca mudanças referentes às concepções de criança e infância, é que se começa a pensar em uma literatura destinada a elas. De acordo com Coelho (1987), o início da mudança para as crianças entendidas como sujeitos a quem se destinava uma literatura específica, teria tido forte influência com Perrault, no século XVII na França, sendo ele o responsável por dar início à Literatura Infantil enquanto gênero. Seguido dos Irmãos Grimm, século XVIII na Alemanha, de Andersen, século XIX na Dinamarca e Walt Disney, século XX na América.

Mais do que destacar momentos históricos, esses registros favorecem a percepção de que estas narrativas são mais do que histórias que se tornaram textos para os leitores infantis, elas fazem parte de um acervo histórico, político e social de transformações vivenciadas. Cabe ressaltar que os contos que permaneceram como os clássicos sofreram um filtro para se adequar ao que cada grupo social, historicamente determinado, entendia ser passível de aprovação para ser lido por crianças.

É nesse sentido que entendemos o *dialogismo* discutido por Bakhtin (2008), que concebe a linguagem como social, sendo o diálogo entre discursos o que favorece as relações dialógicas, e que de maneira sucinta aconteceria porque “todo enunciado possui uma dimensão dupla, pois revela duas posições: a sua e a do outro” (FIORIN, 2006, p. 170). Junto a isso, ocorre o enfrentamento de múltiplas vozes sociais. Nesse sentido, ao existir várias vozes em conflito surge a ideia de *polifonia*, que pode ser entendida como “a multiplicidade de vozes equipolentes, as quais expressam diferentes pontos de vista acerca de um mesmo assunto” (BAKHTIN, 2008, p. 4 e 38-39).

De acordo com esse ponto de vista, passamos a entender a adaptação *Adormecida: cem anos para sempre* (2012) de Paula Mastroberiti, como posicionada entre essa multiplicidade de vozes, possibilitando entender os diversos discursos sobre a mulher, tendo em vista que é uma obra situada em um contexto diferente, em que as tessituras sociais se configuram de forma distinta, permitindo, portanto, outra perspectiva e outra leitura. A proposta é realizar uma leitura da construção imagética em torno do feminino, entendendo que essas personagens assumem lugares narrativos definidos historicamente, por um processo que está pautado na construção identitária.

Sobre adaptações

As adaptações aos poucos consolidaram o seu caráter onipresente em nossa sociedade, sendo inegável que elas têm ocupado um lugar de expressividade e o número de produções cada vez mais crescente comprova isso, a citar filmes, séries, teatro, HQ, dentre outros

meios que exploram o viés adaptativo. Em uma linha mais teórica, nos angariamos, principalmente nos estudos de Linda Hutcheon (2013) que considera este um fenômeno enraizado há muito tempo nas estruturas sociais. Hutcheon (2013) defende que duas instâncias estão conectadas, pois entende-se que é igualmente um produto e uma produção. O que em linhas gerais significa que como produto trata-se de uma entidade formal, sendo em sua essência palimpsesto, além de ser uma transposição de outra obra. Já como produção, se trata de um ato criativo que opera em três pilares: um processo específico de leitura, interpretação e recriação. A partir desses direcionamentos, deve-se perceber principalmente que estamos diante de uma outra leitura possível, o autor é alguém que está inserido em um determinado contexto e sua leitura está condicionada a estes elementos já que “Nem o produto nem o processo de adaptação existem num vácuo: eles pertencem a um contexto – um tempo e um lugar, uma sociedade e uma cultura” (HUTCHEON, 2013, p.17).

Além disso, atrelado a esse fator, reside um apelo ainda mais profundo, o prazer que o texto adaptado desperta no leitor, pois uma parte desse prazer consiste em constatar a presença do já conhecido-da repetição, só que acrescido do frescor de novidade, sendo uma repetição com variação. Nesse sentido, não se tratam, portanto, de uma cópia, ou simples decodificação, nem muito menos possui o propósito de ser um facilitador de leitura para o “texto original”, como pode-se pensar, são textos que possuem autossuficiência e trazem consigo novos dizeres. Compreende-se, dessa maneira, que as adaptações são compostas por uma pluralidade de vozes, como pontua Bakhtin (2008), que estão angariadas em determinado es-

paço e momento histórico social, possibilitando novas significações. É nesse sentido que pensamos a obra analisada e as personagens femininas, uma releitura com traços sociais e históricos, que pode ser percebida como autônoma que está configurada na linguagem dos quadrinhos.

Personagens femininas

A HQ *Adormecida: cem anos para sempre* (2012), da Paula Mastroberti, é uma adaptação do conto *A Bela Adormecida*, do Charles Perrault. A narrativa, por sua vez nos envolve na jornada de um jovem, perdido no deserto, que ao encontrar um castelo em ruínas decide passar a noite lá, para se abrigar. No entanto, o local está enfeitado e há muitos anos repete-se o mesmo feitiço, o batizado de uma princesa que é amaldiçoada por uma feiticeira. A partir da construção do enredo e tendo em vista que as narrativas em quadrinhos possuem múltiplos aspectos a serem explorados, em termos práticos a análise desdobra-se para as personagens femininas, com ênfase maior na feiticeira e na menina adormecida. Segue abaixo a imagem da capa.

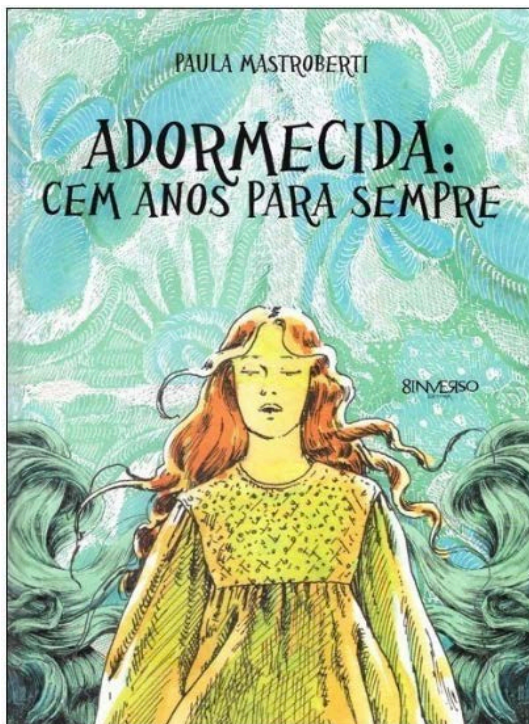


Figura 1 - Imagem da Capa
Fonte: Mastroberti, 2012

A publicação tende a ser bastante chamativa, muito por causa dos contrastes de cores, basicamente compostas pelos tons de verde, azul, amarelo e um pouco de laranja. Essas escolhas obedecem ao que Oliveira (1995, p.108) chama de composição pictórica das imagens, que são fundamentadas basicamente por três dimensões: cromática (enquanto cor); eidética (enquanto forma) e topológica (combinação das duas primeiras em um determinado espaço). Assim, as cores se afirmam como um dos eixos que se sobressaltam. Podemos dividi-las em dois planos: as que se apresentam ao fundo,

predominantemente verde e azul; e as que compõem a personagem: amarelo, laranja e um pouco da presença do verde. Em seus planos e na composição panorâmica atuam quase que de forma complementar entre si. Há outro contraste entre os volumes, principalmente pelo efeito de sombra atingido pelo preto e, de luminosidade pelos espaços quase brancos que aparecem no plano do fundo e sobressalta-se para todo o contorno da personagem, funcionando como uma áurea e iluminando o seu rosto, principalmente.

E ainda, outro mais sutil que é percebido no manuseio do livro físico – em capa dura – pois, é aplicado uma espécie de verniz, provocando um brilho no título, nome da autora e nos cantos inferiores. A textura da capa podemos dizer que fica entre o encerado e o fosco. O título sobressalta aos olhos pela tipografia da letra e a cor escolhida, além de ‘Adormecida’ já fazer uma referência semântica ao conto adaptado, muito embora ao ler a narrativa percebamos que outros elementos estão atrelados e que são, de fato, o foco, como por exemplo o protagonismo da história.

Nesse sentido, esclarecemos que ao entendermos que estas personagens assumem um lugar histórico marcado, faz-se necessário um entendimento sobre a identidade feminina para compreender os delineamentos que temos hoje. Ao abordar esse tema, interligamos a concepção pós-moderna abordada por Stuart Hall que identifica as identidades em um movimento de constante construção, ou seja, elas não começam e terminam em um determinado momento, o processo é contínuo tendo em vista que “conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma ‘celebração móvel’” (HALL, 2015, p.11).

E é esta celebração móvel que a torna um conceito complexo, que se caracteriza, principalmente, por serem instáveis e, conseqüentemente, suscetíveis a transformações, pois é acima de tudo histórica e não biológica. Em seus estudos Hall (2015, p.12) afirma que: “O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente”. Por isso, ao falar do feminino verificamos através da história social que durante um longo período tivemos uma completa invisibilidade da mulher enquanto sujeito, havia um silenciamento de voz e repressão que foram articuladas pelos discursos promulgados e o poder articulado em todos os âmbitos da vida social.

É nessa perspectiva que Louro (2014) indica no seu estudo sobre *Gênero, sexualidade e educação* em uma perspectiva pós-estruturalista que “A segregação social e política a que as mulheres foram historicamente conduzidas tivera como consequência a sua ampla invisibilidade como sujeito — inclusive como sujeito da Ciência” (LOURO, 2014, p. 21). A autora assinala, pois, a concepção de que é necessário estar atentos às relações de poder que se instauram nas várias partes do corpo social e ao qual fazemos parte. Nos contos de fadas, por sua vez, é possível notar os vestígios desses discursos devido ao caráter histórico dos textos, é nesse sentido que Fiorin (1997) defende que “Todo texto tem um caráter histórico, não no sentido de que narra fatos históricos, mas no de que revela os ideais e as concepções de um grupo social numa determinada época” (FIORIN, 1997, p.17).

Quanto aos contos de fadas em específico, Coelho (1991) sustenta que em um determinado momento, esses valores presentes socialmente estavam incutidos nessas histórias, por serem um meio de re-

verberar os discursos sociais defendidos principalmente pela Igreja, a qual instituiu a organização estritamente patriarcal da família, o que significava uma centralização de poder na figura do homem e a subordinação feminina. As nuances de mudança desse cenário, começaram a emergir inicialmente com a problematização e a percepção de negação e esquecimento promovido, principalmente, a partir da *segunda onda* do feminismo, datada no final da década de 1960, que: “[...]No âmbito do debate que a partir de então se trava, entre estudiosas e militantes, de um lado, e seus críticos ou suas críticas, de outro, será engendrado e problematizado o conceito de gênero” (LOURO, 2014, p. 19).

O contexto de lutas, contestação e conseqüentemente, transformação defendido pelo movimento, além da constante busca por visibilidade e a possibilidade de dar voz àquelas que estão silenciadas marcaram um momento importante, já que a partir desse momento, gradativamente os delineamentos sofreram modificações e contribuíram para as discussões que fazemos hoje. É necessário pontuar que por estarmos vivenciando uma liquidez social, em que as identidades e os discursos estão em constante movimento, o que se diz é com base naquilo que identificamos como as tessituras presentes no que chamamos de pós-moderno. Louro (2014) enfatiza a necessidade de recusar-se ao binarismo rígido nas relações de gênero, em uma busca incessante para uma problematização cada vez mais ampla, na qual seja possível angariar às múltiplas e complexas combinações de gêneros, sexualidade, classe, raça e etnia. Ao sermos sujeitos sociais fazemos, portanto, parte desses arranjos, e imersos nessas relações de poder. Por causa disso, por vezes, torna-se difícil a cons-

tatação dessas construções, uma vez que sendo do campo simbólico pode ser imperceptível. Daí a necessidade de discussões e análises que se pautam nesse viés de abordagem. É por isso que entendemos que a literatura e as artes repercutem esses momentos, tornando-se de certa forma, um espelho constituído de elementos que viabilizam a percepção de representações imagéticas, por isso, passíveis de análise. Dessa maneira, os textos analisados se apresentam como um recorte do que poderíamos entender como uma leitura possível do que se discute em torno do feminino, que é percebido por meio da construção narrativa e dos elementos gráficos dos quadrinhos.

Assim como outras linguagens que exploram o viés narrativo, as histórias em quadrinhos possuem ferramentas para a configuração dos personagens. A composição imagética suscita o foco em outros aspectos, específicos desse meio. A forma como a página é diagramada, por exemplo, por meio dos quadros em sequência, explana a ação realizada. Sobre isso, Eisner (2001), em *Quadrinhos e Arte Sequencial* resalta essa particularidade de distribuição das narrativas em quadrinhos, e que este aspecto é de extrema relevância não só para a narrativa, mas para a pontuação do contexto, por exemplo. E ainda nesse âmbito, McCloud (1995, p. 60-93) menciona a importância do que ele chama de *sarjeta*, ou seja, o espaço em torno dos quadros, que suscitaria no leitor além do mistério inerente, exigiria a conexão entre as imagens para se chegar a uma conclusão, uma ideia sobre algo ou ações. Por exemplo, a Figura 2, extraída de *Adormecida: cem anos para sempre*, de Paula Mastroberti, narra o envolvimento entre o personagem viajante que assume o lugar do príncipe, com a feiticeira má. A cena que segue, Figura 3, é o resultado desse contato mais intimista,

embora em nenhum momento seja explícito o que de fato ocorre, o leitor pode fazer inferência através dos vestígios encontrados nos enquadramentos, e no foco em cada uma das cenas.

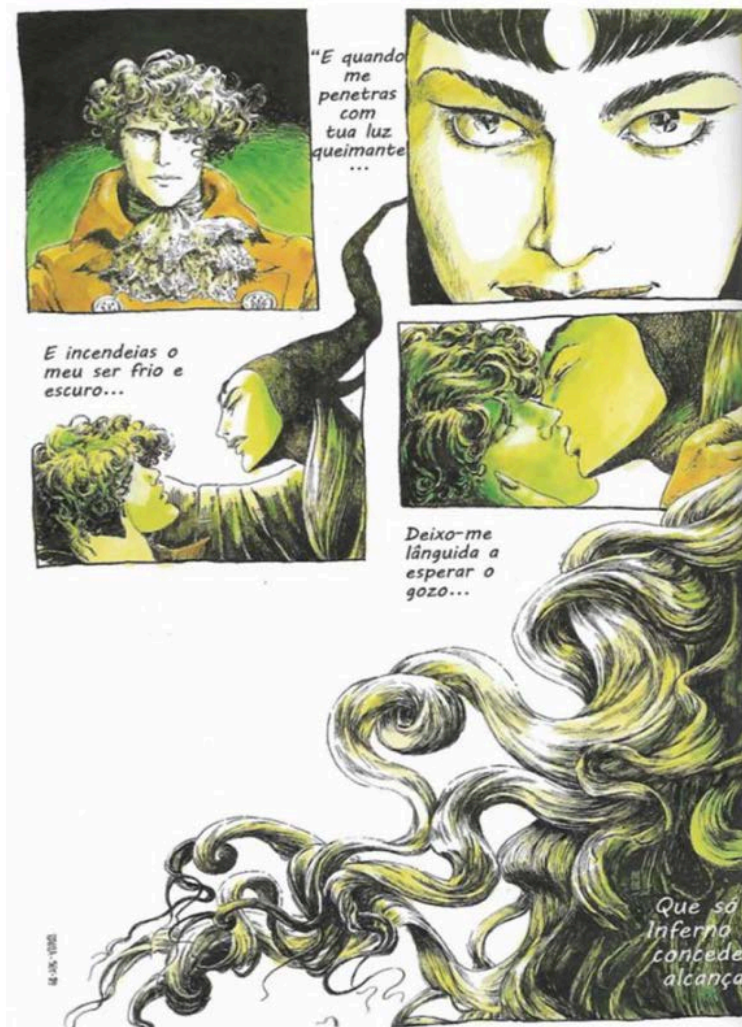


Figura 2 – Feiticeira
Fonte: Mastroberti, 2012



Figura 3 – Bela adormecida

Fonte: Mastroberti, 2012

A interação entre eles em uma instância simbólica representa uma transgressão dos moldes encontrados nos contos de fadas, onde há de uma maneira clara uma divisão entre tudo que é bom e mal. Os elementos de sedução e sensualidade aparecem na Figura 2 em vários pontos, o foco no olhar da feiticeira no segundo quadro, é penetrante e fixo naquele que lhe é objeto de desejo, o que se materializa quando acontece o ‘agarrar os cabelos’ para culminar no beijo, que parece ser tão envolvente que o arrebatada e a página é finalizada com um zoom nos cabelos meio encaracolados do viajante, transparecendo o movimento-a-movimento da entrega. É nesse espaço entre as cenas e entre as páginas que o leitor conclui a ação, que é fortemente confirmada quando na Figura 3 temos a ênfase nas partes corporais, o foco nos olhos, nas mãos, e na maneira como ele se encontra disposto na cama, que reforça a ideia de transgressão e sensualidade.

Outro campo de análise a ser pensado é na construção semântica das palavras dispostas na Figura 2, aqui transcrito: “E quando me penetras com tua luz queimante”, “E incendeias o meu ser frio e escuro... Deixo-me lânguida a esperar o gozo...Que só **o inferno** concede alcança”. Todos os elementos composicionais estão intimamente conectados para que seja possível a construção dos sentidos e as relações simbólicas possam ser estabelecidas de forma mais completa. A palavra destacada anteriormente faz referência a sequência abaixo, (Figura 4):



Figura 4 – Transformação
Fonte: Mastroberti, 2012

Os quadros mostram a transformação da personagem em uma espécie de serpente forjada em chamas que podem simbolizar o inferno a que se refere na cena anterior, além de ao mesmo tempo referenciar ao âmbito religioso, já que segundo a concepção bíblica, foi ela quem com astúcia e ofertando conhecimento como recompensa instruiu Eva, que até então não conhecia o pecado, a experimentar do ‘fruto proibido’ (vide o livro de Gêneses). O contraste aqui é que ela pode ser entendida como o próprio fruto proibido que o viajante experimenta e por consequência realiza o “pecado” de ser conduzido pelo desejo e instintos sensoriais.

Em todas as cenas apresentadas em que a personagem aparece percebem-se as mesmas nuances de cores, verde e amarelo, ao passo que na cena da Figura 3, ela não aparece, mas é perceptível que ainda reside os vestígios dela pela permanência do amarelo e alguma nuance do verde. É importante destacar esse aspecto em nossa análise porque nos quadrinhos, as cores quando aparecem têm uma função extremamente importante: ajudar a contar a história, pois, além de localizar os personagens elas conseguem ir “[...] *direcionando o olhar do leitor para um elemento importante*, ou dando a ideia de dimensão dos cenários que estão sendo representados. A cor ajuda a guiar o olhar do espectador” [grifo nosso] (PETER, 2014, p. 135). Haja vista as cenas apresentadas, o elemento importante trata-se da personagem da feiticeira e como ela direciona a maioria dos acontecimentos, sendo a mais importante em definir quais os caminhos para o desfecho que não será mencionado aqui, na tentativa de despertar curiosidade ao possível leitor para os desdobramentos e outros momentos que não foram mencionados, mas que em con-

junto funcionam para representar mais uma leitura dessas histórias. Ao final da narrativa quadrinística temos o retorno para o espaço do castelo do viajante, a destruição do castelo e a quebra do feitiço, no entanto, a ambiguidade da personagem feminina permanece.

Algumas considerações

Neste momento, fazemos uma recapitulação do que foi apresentado para delinear que entendemos prioritariamente que as adaptações apresentam uma nova leitura, é um (re)contar com adição de elementos, ajustados a partir de uma tessitura social a que o autor está inserido, sendo, portanto, um interpretante da realidade e um sujeito interpelado pelos discursos e submetido às relações de poder. Com isso, a construção dos personagens, principalmente da Feiticeira, está pautada nessas condições apresentando características de uma sociedade líquida, que concebe as identidades como passíveis de mudanças e em constante processo de estruturação. Faz-se necessário problematizar, desmembrar e discutir o que está posto sobre o feminino, que é perceptível na obra, sobre a inserção de desejos e vontades que podem ser comuns ao constituir do ser feminino, e não necessariamente deve ser percebido de forma negativa.

Nesse sentido, é bastante representativo que as cores narrem muitas mudanças ocorridas ao personagem feminino, construindo o ritmo visual que sugere o movimento de ambiguidade dos personagens. Os resultados da leitura mostram que os elementos gráficos dispostos na história em quadrinhos analisada constroem significados abertos à investigação do leitor, no entanto, só podem ser re-

lacionados na medida em que sejam considerados em conjunto e percebidos como fundamento da adaptação e não apenas como referências ao texto fonte. Ademais, as narrativas em quadrinhos estão entre as manifestações de imagens mais atuais, principalmente por possuírem uma capacidade importante de interligar outras linguagens, como é o caso de obras adaptadas. Suas possibilidades expressivas inerentes ao meio emergem como uma experiência imagética que deve ser explorada.

Referências

BAKHTIN, Mikhail Mikhailovich. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Tradução Paulo Bezerra. 4^a ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

COELHO, Nelly Novaes. *O conto de fadas*. São Paulo: Ática, 1987.

_____. *Literatura Infantil: teoria, análise, didática*. São Paulo: Ática, 1991.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

FIORIN, José Luiz. Interdiscursividade e intertextualidade. In: BRAITH, Beth (Org.). *Bakhtin: outros conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2006. p. 161-193.

_____. *Linguagem e ideologia*. São Paulo: Editora Ática, 1997.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 12^a ed. Tradução: Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

HUTCHEON, Linda. *Uma teoria da adaptação*. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

LOURO, Guacira Lopes. *Gênero, sexualidade e educação: Uma perspectiva pós-estruturalista*. 16 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MASTROBERTI, Paula. *Adormecida: cem anos para sempre*. Porto Alegre: 8Inverso, 2012.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

PETER, Cris. *O uso das cores*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2014.

OLIVEIRA, Ana Claudia Mei Alves de. *As semioses pictóricas*. FACE, São Paulo, v.4, n. 2, p.104-145, jul/dez. 1995.

Histórias em quadrinhos: por que trabalhar na sala de aula?

Remigio Pires de Novaes

Romario Pires de Novaes

Resumo: A inquietação deste estudo é discutir a utilização dos quadrinhos em sala de aula como meio de promover o ensino-aprendizagem de forma lúdica, porém sem perder a essência do ensino abordando alguns pontos cruciais para o uso das HQs. Assim, temos como objetivo ressaltar a importância das HQs nas aulas principalmente para o trabalho com a linguagem verbal e não verbal para que os alunos desenvolvam o senso crítico-analítico, bem como relatar os desafios encontrados pelos professores na utilização dos mesmos. Realizou-se uma pesquisa bibliográfica considerando as contribuições de autores como Barbosa e Ramos (2010), Cirne (2000), Duarte (2011), Eisner (1999), Freire (s/d), entre outros, que discutiam a contribuição dos quadrinhos para o ensino-aprendizagem nos alunos, e como estes podem auxiliar no processo de ensino, além de relatar o perfil do professor frente ao uso deste gênero. Com isto, concluiu-se que o uso dos quadrinhos na sala de aula é uma ferramenta auxiliadora para o

Remigio Pires de Novaes é graduado em Letras pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB. Mestrando em Língua e Cultura pela Universidade Federal da Bahia-UFBA.

Romario Pires de Novaes é graduado em Letras pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB. Especialista em Ensino de Língua Portuguesa pela Universidade Cândido Mendes-UCAM. Especialista em Gestão Pública Municipal e Mestrando em Língua e Cultura pela Universidade Federal da Bahia-UFBA.

processo de ensino, uma vez que, além de promover a prática da leitura, promove também a criticidade dos alunos.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Professor. Sala de aula.

Cómic: ¿por qué trabajarlos em el aula?

Resumen: La inquietud de este estudio es discutir la utilización de los cómics en el aula como medio de promover la enseñanza-aprendizaje de manera lúdica, sin embargo sin perder la esencia de la enseñanza abordando algunos puntos cruciales para el uso de los cómics. Por lo tanto, tenemos como objetivo resaltar la importancia de los cómics en el aula principalmente para el trabajo con el lenguaje verbal y no verbal para que los estudiantes desarrollen senso crítico, bien como relatar los desafíos encontrados por los profesores en la utilización de los mismos. Se ha realizado una investigación bibliográfica considerando las contribuciones de autores como Barbosa y Ramos (2010), Cirne (2000), Duarte (2011), Eisner (1999), Freire (s/d), entre otros, que discutieron la contribución de los cómics para la enseñanza-aprendizaje en los alumnos, y como estos pueden auxiliar en el proceso de enseñanza, además de relatar el perfil del profesor frente al uso de este género. Con esto, se concluye que la utilización de los cómics en el aula es una herramienta auxiliadora para el proceso de enseñanza, una vez que, además de promover la práctica de la lectura, promueve también la criticidad de los alumnos.

Palabras-clave: Cómic. Profesor. El aula.

Introdução

O presente trabalho possui como temática a reflexão das Histórias em Quadrinhos, com ênfase no fazer pedagógico em sala de aula,

uma vez que discutimos o quanto a utilização das HQ's pode auxiliar no processo de aprendizagem. No entanto, abordamos também alguns impasses que este gênero enfrenta, principalmente o equívoco de alguns professores quanto ao modo de uso durante as aulas. Isso porque os quadrinhos, por um fator histórico-social, eram vistos simplesmente como objeto de lazer e não de aprendizagem, algo que hoje vem mudando, embora já venha inserido em sala de aula de modo superficial.

Nesta perspectiva, construiu-se as questões que nortearam este trabalho:

Qual a importância da utilização das Histórias em Quadrinhos em sala de aula e como elas auxiliam no processo de ensino-aprendizagem?

Quais métodos os educadores devem se apropriar para a realização de um trabalho com os quadrinhos?

Diante de tais problemáticas, devemos perceber os quadrinhos para além das histórias coloridas, feitas apenas para entretenimento. Na verdade, as narrativas em quadrinhos estão carregadas de signos semióticos que contemplam desde a forma do desenho até a expressividade das cores, possibilitando a prática de várias interpretações. Isso exige do leitor uma interpretação mais detalhada da imagem, pois a maioria da HQ utiliza da linguagem não verbal. Assim, “na arte dos quadrinhos, a palavra não exerce função primordial. Ela não é imprescindível à estrutura do discurso, já que a comunicação se amplia através da linguagem que se constrói numa direção semio-

lógica” (RESENDE, 1997, p. 263). Ou seja, nos quadrinhos, a fonte de leitura é a imagem, que nos possibilitam diversos ângulos de interpretações, visto que mesmo com a utilização da linguagem verbal em determinadas histórias, a sua forma de leitura permanece sendo a representação imagética.

Neste contexto, o objetivo deste estudo é, pois, investigar como devem ser abordados os quadrinhos em sala de aula a fim de proporcionar ao alunado um desenvolvimento exponencial do seu cognitivo.

Para alcançar os objetivos propostos, utilizou-se como recurso metodológico a pesquisa bibliográfica realizada a partir da análise pormenorizada de materiais já publicados na literatura sobre as HQ e artigos científicos divulgados no meio eletrônico. Para a realização deste artigo, o pressuposto teórico utilizado foi Barbosa e Ramos (2010), Cirne (2000), Duarte (2011), Eisner (1999), Freire (s/d), Mccloud (1995), Neto & Silva (2011), Santos (2003), Vergueiro (2009), Resende (1997), Peirce (2003).

Desenvolvimento

Pensar o trabalho com HQs em sala de aula, não é pensar em abolir as ferramentas de ensino já utilizadas, e sim, promover aos alunos maior capacidade de desenvolvimento cognitivo, pois assim como qualquer outro gênero, os quadrinhos podem ajudar na compreensão de determinado conteúdo. E, com isto citamos Freire (s/d, p, 21): “face ao novo, não repele o velho por ser velho, nem aceita o novo por ser novo, mas aceita-os na medida em que são válidos”; ou seja, não é inserir o uso de quadrinhos por ser uma ferramenta nova e por ser

uma leitura de prazer, e sim, por provocar nos nossos alunos uma leitura crítica, bem como os outros meios que utilizamos já o fazem.

Desta forma, é possível trabalhar com os quadrinhos em todas as séries de ensino e em todas as faixas etárias, desde que o professor, seu mediador da aprendizagem, tenha um conhecimento deste gênero e uma habilidade que possa desenvolver uma prática de atividade com quadrinhos, na qual seus leitores possam construir novos conhecimentos. Isso porque:

Os quadrinhos, mais do que o cinema, mais do que o vídeo [...], mais do que a televisão, investe na possibilidade de uma leitura radical. [...] Aquela leitura que se dá, ao mesmo tempo, de forma múltipla e simultânea, que constrói a sua temporalidade específica no interior da narrativa que, se de um lado é a narrativa proposta pelo autor, do outro é a narrativa mentalmente trabalhada pelo leitor (CIRNE, 2000, p. 25).

Sendo assim, o trabalho com quadrinhos possibilita a nós, educadores, o descobrimento e o aprofundamento em uma linguagem pouco explorada nas salas de aula, no que se refere à linguagem não verbal; assim sendo, a análise semiótica possibilitaria aos alunos uma interpretação mais crítica deste gênero. E, quando referirmos à semiótica nos quadrinhos, fazemos menções a toda expressão artística que envolve as HQs. Segundo Neto, Silva (2011, p. 29) “somos seres imagéticos, simbólicos, sensíveis: produzimos imagens, consumimos imagens, pensamos com imagens, buscamos imagens”, logo, o nosso existir neste mundo é totalmente dependente da leitura imagética, seja ela a dos quadrinhos ou de qualquer outra forma de leitura imagética. E, nesta mesma perspectiva com o trabalho semiótico nos quadrinhos Cirne (2000, p. 26) cita que:

Compreender a especificidade desta ou daquela determinada linguagem implica, por seu turno, compreender os mecanismos semióticos-informacionais [...] que engendram novas perspectivas estéticas ou poéticas no terreno mesmo da arte.

Para tanto, deixemos bem claro que nenhum trabalho semiótico está indissociável do contexto sociocultural de um indivíduo. Isto posto, o desenvolvimento de atividades com as HQs explorando a totalidade das significações, pode gerar novas descobertas no imaginário, o que possibilitará ao indivíduo uma comparação do imagético com o real. Desse modo, a produção de sentido nas sequências narrativas depende da leitura sígnica realizada pelo leitor do quadrinho. E, nessa questão do imagético em relação ao social/cultural, os quadrinhos são uma ferramenta cheia de signos que pode ser usufruída para a construção do conhecimento signífico de cada indivíduo.

Qualquer nova perspectiva estética, inclusive, só existe na medida em que uma conquista semiótica, experimental ou não, se consolida formalmente enquanto signo capaz de investir, do social ao cultural, na aventura do imaginário: a descoberta de novos caminhos significantes (CIRNE, 2000, p. 26).

Assim, mesmo com toda essa abordagem que trouxemos sobre a questão da leitura semiótica nos quadrinhos, muito ainda há a ser investigado e explorado pelas HQs em sala de aula. Por isso, é preciso reverter o seu passado histórico, priorizando o aspecto do lazer. Com efeito, faz-se necessário desconstruir ainda algumas resistências em sala de aula, fortalecendo o desenvolvimento de trabalhos

mais sistemáticos, críticos para proporcionar a formação de leitores. Além disso, é preciso que as pesquisas no Ensino Superior sejam ampliadas, pois mesmo que hoje exista um bom número de pesquisadores nesta área, seus trabalhos encontram-se concentrados entre si. E isso tem ocorrido não por falta de investimento e de incentivos por parte destes para a utilização deste gênero, mas por falta de capacitação dos professores que ainda se prendem a uma formação racionalista, na qual os quadrinhos não são vistos como um meio de construção do cognitivo.

As histórias em quadrinhos podem constituir-se em um recurso interessante para serem trabalhadas em sala de aula, mas, apesar dos avanços já feitos no que diz respeito à sua utilização na educação escolar, ainda há que se desobstruir este caminho de antigos preconceitos que permanecem. [...] Adicione-se a isso o fato de que elas são essencialmente imagéticas e que as escolas e a academia têm, em grande parte, dificuldades para lidar com as imagens, uma vez que, por conta da dominância do paradigma racionalista, desenvolveu-se a ideia de que as imagens são para as crianças e, portanto, não podem ser para coisas sérias como os conteúdos escolares ou a formação profissional realizada na maior parte do ensino superior (NETO, SILVA, 2011, p. 29).

Desta maneira, é preciso repensar o trabalho com as HQs, que em alguns momentos é visto simplesmente como meio para estimular o prazer pela leitura. Com isso, o fazer pedagógico deve contemplar também a construção das significações imagéticas. Sendo assim, a formação de um novo olhar deve alcançar os nossos alunos, os quais também não possuem certa familiaridade de significações. Por isso, é fundamental inseri-los nesse universo semiótico, pois no momen-

to em que o trabalho com este gênero for realizado de modo como este artigo defende, vamos perceber que nossos alunos poderão se tornar capazes de interpretar qualquer linguagem imagética. Mas para que isto ocorra, será necessário um investimento maior tanto nos quadrinhos, quanto na semiótica para que os alunos possam interpretar toda construção sígnica existente nos quadrinhos.

E com isso, o trabalho com quadrinhos nos direciona a ver que tanto os professores como os nossos alunos, somos seres que estamos em processo de construção de significados, já que Paulo Freire defende que somos seres inacabados que estamos sempre em processo de aprendizagem; e neste mesmo pensamento, citamos Neto & Silva, (2011) que nos afirmam a utilização dos quadrinhos como meio de promover a aprendizagem, desde que haja um reconhecimento tanto por parte dos educadores como de toda a comunidade escolar.

Para tanto, além de todo o procedimento aqui levantado por nós para a utilização dos quadrinhos, ressaltamos outro aspecto totalmente importante, a metodologia. Este, para alcançar o êxito depende da compreensão do professor para entender o percurso de todo pedagógico para realizar o uso do quadrinho em sala de aula. Certamente, nem todos os educandos irão corresponder de uma mesma maneira, mas é preciso não ter medo de desenvolver novas metodologias para construir propostas mais interativas para explorar linguagem verbal e não-verbal. E, talvez seja esse o impasse recorrente ao trabalho com quadrinhos ao se pensar que existe uma fórmula metodológica “universal” a ser utilizada na sala de aula. Porém, deixamos bem claro que não há, pois o professor deve se ver não só como um educador, mas como um pesquisador, já que ele

criará métodos para que o aproveitamento com este gênero alcance o desenvolvimento do cognitivo dos educandos.

Acredito que cada um constrói o seu próprio caminho metodológico a partir das experimentações práticas que faz e da reflexão crítica que desenvolve sobre elas. Professores, penso, devem ser criadores. É assim também para aqueles que querem trabalhar com as histórias em quadrinhos (NETO, SILVA, 2011, p. 128).

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses fazeres se encontram um no corpo do outro. Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para reconhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade (FREIRE, 1996, p. 29).

Desta forma, se construirmos um procedimento metodológico para com os quadrinhos (relembrando que cada educador deve possuir sua própria metodologia) e o trabalharmos de forma adequada, logo perceberemos, que enquanto estivermos estimulando a prática deste gênero em nossas aulas, estaremos a promover o nosso intuito de pesquisador, desvendando as indagações recorrentes e estimulando nossos alunos a se tornarem seres mais críticos e pesquisadores das leituras imagéticas.

Conclusão

Diante do exposto, conclui-se que o trabalho com os quadrinhos possibilita aos nossos alunos o desenvolvimento do seu cognitivo,

bem como, aprimorá-los a uma facilidade na leitura imagética. Desta forma, repensar a prática dos quadrinhos, é reavaliar a sua utilização em sala de aula, pois não podemos estigmatizá-las como instrumento apenas para se trabalhar o verbal, já que grande parte de sua construção se utiliza especificamente do não verbal. Porém, ressaltamos que para se trabalhar o não verbal, o professor deve aprimorar-se da semiótica como meio de aprofundar o seu trabalho com os quadrinhos, visto que toda leitura imagética não deve ser realizada de modo aleatório, e sim, com método/teórico que o instigue a novas perspectivas de trabalho com as HQs.

A relação entre código escrito e o imagético existente nos produtos da linguagem gráfica sequencial permite uma fruição única de leitura, uma forma de apreensão da mensagem que é apenas deles e de nenhuma outra forma de comunicação (VERGUEIRO apud NETO, SILVA, 2011, p. 7).

Com isso refletir o uso dos quadrinhos na sala de aula, significa perceber que a leitura de códigos imagéticos possibilita aos alunos uma gama de novas significações, sendo que esses códigos são representações sígnicas, nas quais um signo possui a função de representar um outro signo. E assim, os quadrinhos o são, já que possuem a função de representar um fato, mas que só obterá êxito em sua interpretação se for analisada com as correntes da semiótica.

Deste modo, precisamos reconhecer os quadrinhos como meio de promover a formação dos nossos alunos, pois as HQs ainda encontram preconceitos em sua aplicação em sala de aula, uma vez que possam garantir aos nossos alunos uma experiência ímpar, onde

eles desfrutem de todos os recursos da linguagem quadrinhística, aguçando a sua percepção imagética que pouco é explorada em todos os níveis escolares.

[...] reconhecê-las como uma das formas de comunicação que nós, seres humanos, historicamente construímos para transmitir uma mensagem e que, portanto, deve ser respeitada e considerada na formação de crianças, jovens e adultos, constitui-se hoje em um desafio da educação (NETO, SILVA, 2011, p. 64).

Para tanto, sabemos que o desafio do trabalho com as HQs é grande, mas que não deve ser dispensável ou realizado de qualquer maneira, pois não estaremos somente prejudicando nossos alunos, mas a nossa própria prática docente. Por isso, a aplicação dos quadrinhos em sala de aula deve ser cautelosa e proveitosa tendo em si alguns critérios a serem trabalhados, que será possível juntamente com o planejamento teórico metodológico de cada professor para que se alcancem os objetivos explicitados por este.

Assim, propomos que ao trabalhar com este gênero, o professor delimite alguns instrumentos para a aplicação com os quadrinhos em sala de aula, principalmente o recurso da semiótica para fundamentar a construção das aulas. Além disso, as seleções desses recursos semióticos podem proporcionar tanto aos professores, quanto aos alunos uma maior facilidade interpretativa.

Referências

BARBOSA, Alexandre. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. Vários autores. 4º ed. São Paulo: Contexto, 2010. (Coleção Como usar na sala de aula).

BARI, Valéria Aparecida. Leitura, letramento e histórias em quadrinhos. In: *O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores: busca de um contraponto entre os panoramas culturais brasileiro e europeu*. Tese de Doutorado, ECA/ USP, 2008. cap. 3. p. 107- 148. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-27042009-121512/pt-br.php>> . Acesso em: 20 jun. 2012.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

DUARTE, Michelle Costa. SILVA, Éderson Paulino. Elementos básicos da linguagem das histórias em quadrinhos. In: NETO, Elydio dos Santos. SILVA, marta Regina Paulo da (orgs.). *Histórias em quadrinhos & educação: formação e prática docente*. Vários autores. São Paulo: Metodista, 2011, p. 73- 94.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. 3º ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FREIRE, Paulo. *Educação e Mudança*. 12º ed. São Paulo: Paz e Terra. s/d.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 1995.

NETO, Elydio dos Santos. SILVA, marta Regina Paulo da (orgs.). *Histórias em quadrinhos & educação: formação e prática docente*. Vários autores. São Paulo: Metodista, 2011.

PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. 3º ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.

RAMOS, Paulo. VERGUEIRO, Waldomiro (orgs.). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009.

SANTOS, Roberto Elísio dos. *A história em quadrinhos na sala de aula*. Trabalho apresentado no Núcleo de Comunicação Educativa, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte, MG, 2003. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2003/www/pdf/2003_NP11_santos_roberto.pdf> acesso em: 20 jun. 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: BARBOSA, Alexandre. *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. Vários autores. 4^o ed. São Paulo: Contexto, 2010. (Coleção Como usar na sala de aula).

_____. Waldomiro. O Leitor de Histórias em quadrinhos: diversidades e idiossincrasias. In: *Não Está no Gibi*. Coluna junho 2003. Disponível em: <http://www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=141>. Acesso em: 20 jun. 2012.

Da subversão ao abandono da linguagem em tiras contemporâneas

Alberto Pessoa
Henrique Magalhães

Resumo: Assim como a História em Quadrinhos em geral, desde sua origem as tiras, surgidas nos jornais diários dos Estados Unidos da América na primeira década do século 20, tiveram no humor sua expressão maior, ajudando a popularizar esse meio de comunicação e a atrair uma legião de leitores para seu desfrute. A linguagem da tira, baseada predominantemente na imagem e na síntese do texto, contribuiu para o acesso aos jornais por um público que se encontrava fora dos círculos de letrados. Outros gêneros narrativos também tiveram as tiras como suporte, mas foi com o humor que elas se consolidaram e conquistam ainda hoje uma legião de leitores. Com o artigo “Da subversão ao abandono da linguagem em tiras contemporâneas” problematizamos a nova produção de tiras veiculadas no jornal Folha de S. Paulo, que motivou estudo e classificação de “tiras livres” pelo pesquisador Paulo Ramos. Por meio de reflexões sobre gênero narrativo e humor a partir de Bakhtin, Paulo Ramos e Marcos Nicolau, investiga-se os limites das experimentações nas tiras e a propriedade da nova classificação que tem por base a obra da cartunista Laerte e fazemos

Alberto Ricardo Pessoa é Doutor e Professor do Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba.

Henrique Paiva de Magalhães é Doutor e Professor do Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba.

simulações de outras artes gráficas inserindo-as no espaço de tiras do jornal *Folha de S. Paulo*.

Palavras-chave: tira; história em quadrinhos; humor.

From subversion to abandonment of language in contemporary strips

Abstract: Humor is at the origin of Comics, being the strip its format par excellence. Other narrative genres also had the strips as support, but it was with humor that they consolidated and still conquer a legion of readers. The article discusses the new production of strips published in the *Folha de S. Paulo* newspaper, which led to the study and classification of “free strips” by the researcher Paulo Ramos. Through reflections on narrative genre and humor from Bakhtin, Paulo Ramos and Marcos Nicolau, we investigate the limits of experimentation on the strips and the property of the new classification.

Keywords: strip; comics; humor.

Na origem, o humor

Assim como a História em Quadrinhos em geral, desde sua origem as tiras, surgidas nos jornais diários estadunidenses na primeira década do século 20, teve no humor sua expressão maior, ajudando a popularizar esse meio de comunicação e a atrair uma legião de leitores para seu desfrute. A linguagem da tira, baseada predominantemente na imagem e na síntese do texto, contribuiu para o acesso aos jornais por um público que se encontrava fora dos círculos de letrados.

Na obra *Humor em pílulas: a força criativa das tiras brasileiras* Magalhães (2006) procura situar o humor como uma das funções mais contundentes nos processos de comunicação. No humor o discurso necessita imperativamente da participação do leitor. Só é possível estabelecer-se quando há cumplicidade entre emissor e receptor, quando há um código comum, em geral não escrito, mas consensual, que leva à catarse e complementaridade, promovendo o diálogo.

Segundo Román Gubern (1979), as primeiras produções dos quadrinhos podem ser agrupadas em quatro gêneros essenciais: *kid strips*, que tratam do universo infantil; *animal strips*, em torno do reino animal; *girls strips*, sobre garotas; e *family strips*, abordando o universo familiar. A diversidade de temas, contudo, está calcada sobre o gênero *humor*, que permeia toda essa produção.

Marcos Nicolau, citando Pinheiro (2002) afirma que o conceito bakhtiniano de gênero pode ser visto como um evento recorrente de comunicação em que uma determinada atividade humana, envolvendo papéis e relações sociais, é mediada pela linguagem. Nesse caso, segundo Nicolau (2007, p. 18), gênero relaciona-se a constantes inscritas em textos que representam um dado evento comunicativo, a exemplo do texto publicitário, programa de entrevistas na televisão, reportagem jornalística ou editorial em periódicos diversos.

A tira, para Marcos Nicolau (2007, p. 23), é “um texto midiático com formato próprio que representa práticas socioculturais dentro de outra prática sociocultural institucionalizada como a imprensa, envolvendo produtores e receptores de mensagens”, donde o autor conclui que a tira trata-se de um gênero textual.

Ainda segundo Nicolau (2007, p. 24), “foi nas páginas dos jornais que ela se consolidou como uma categoria estética de expressão e opinião sobre o cotidiano...”. Reafirmamos nosso pensamento de que com economia de espaço e tempo, o humorista gráfico consegue captar a atenção do leitor muitas vezes a partir de uma proposta mordaz, irônica e com pluralidade de sentido (MAGALHÃES, 1996, p. 144).

Em sua origem, as tiras podiam variar entre humor e aventura. Como afirma Paulo Ramos (2014, p. 51), “com o passar dos anos e o surgimento de outros personagens e séries, começou a haver um assentamento do modo de produção desses quadrinhos, consolidando-os como gêneros autônomos, as tiras cômicas, as seriadas, as cômicas seriadas.

Não há dúvida que esse caráter crítico em tom humorístico tem marcado a produção de tiras de sua origem à atualidade. Paulo Ramos (2014, p. 40) realça que “as tiras cômicas são as mais comuns de serem vistas e são as que predominam nos cadernos de cultura dos jornais brasileiros e nas páginas autorais das mídias virtuais. Por isso, costumam ser vistas como sinônimas de tiras – tirinha também é termo equivalente”.

Por outro lado, Marcos Nicolau (2007, p. 25) problematiza a questão temática das tiras afirmando que, “apesar da função inicial das tirinhas ter sido fazer rir, e que permanece até hoje, de acordo com Marny (1970), as tirinhas americanas não tiveram medo de adentrar em todos os campos, tais como a metafísica, a sátira social e política, a psicanálise, atraindo a leitura, inclusive dos intelectuais”.

Uma obra em mutação

Laerte Coutinho é uma autora de histórias em quadrinhos reconhecida por público e crítica, sobretudo por seu trabalho nas tiras humorísticas publicadas diariamente nos jornais do país. Oriunda dos quadrinhos *udigrudi*, Laerte conseguiu realizar uma produção prolífica e que passa por um processo constante de subversão da linguagem das histórias em quadrinhos.

Desde os primeiros trabalhos na revista alternativa *Balão*, na década de 1970, passando pelo período da revista *Chiclete com Banana*, em meados dos anos 1980, Laerte experimentou diversos recursos técnicos nas histórias em quadrinhos para oferecer uma experiência de leitura diferente para aquele que estava habituado com a estrutura dos *comics* ou ainda dos mangás. Mesmo ao criar tiras, Laerte consegue propor novas soluções gráficas e textuais para o leitor.

Sua produção atual, mais centrada nas tiras, chegou ao extremo da subversão atingindo o abandono da linguagem humorística comum ao gênero. Habitualmente os jornais publicam tiras com histórias curtas e fechadas, semelhantes em seu caráter ao cartum ou à charge, mas com estrutura sequencial dos quadrinhos. Apesar da ruptura proposta por Laerte, sua criação se mantém no espaço reservado às tiras, de certo modo quebrando a expectativa dos leitores.

Vale constatar que o trabalho de Laerte gerou inquietação não só nos leitores, mas também em vários quadrinistas, influenciando a produção de outras obras contemporâneas. Angeli e Caco Galhardo, companheiros do autor na *Folha de S. Paulo*, resolveram também

publicar trabalhos que possuem toda a estrutura física das tiras, mas que do ponto de vista da linguagem também subvertem o que se convencionou chamar de tira humorística.

Ainda que destoando do trabalho de outros autores, que continuam publicando tiras humorísticas, o jornal *Folha de S. Paulo* apoia e mantém a postura criativa dos quadrinistas publicando no espaço destinado às tiras autores que estão realizando experimentações conceituais no formato.

Não visamos avaliar a qualidade ou validade do trabalho que esses autores estão produzindo atualmente. A questão norteadora do artigo é se a produção contemporânea de Laerte é uma tira e se consegue estabelecer sua função comunicativa, mesmo legitimada pelo espaço em que é publicada e reconhecida por pesquisadores como um gênero dentro das tiras. O diálogo crítico é importante, pois há pesquisadores que consideram que esse tipo de trabalho abre um novo campo de atuação para as tiras além do humorístico e o da aventura, este praticamente abandonado. Paulo Ramos (2014), em obra lançada pela Marca de Fantasia, denomina essa produção como “tiras livres”, legitimando um novo gênero para a tira:

São produções de temática livre, não humorística, com pensatas ou crônicas construídas no limitado espaço da tira... O novo modo de produção ganhou destaque a partir de 2005 com “Piratas do Tietê”, de Laerte, publicada no jornal *Folha de S. Paulo*. A série, poucos anos depois, influenciou outros autores a trilharem o caminho da experimentação gráfica, temática estrutural, tal como ele (RAMOS, 2014, p. 52).

As questões que Laerte levanta incomodam, pois tiram o papel do autor de tiras diárias do seu espaço de conforto. Mesmo artistas considerados transgressores como Angeli ou Liniers discutem a comunicação inserida nas tiras, mas dentro de um limite razoável do que se entende por tiras, seus materiais e convenções linguísticas e comunicacionais. Nesse ponto Laerte subverte a questão e a leva para o campo de debate da maneira mais radical possível, sob o ponto de vista de um comunicador que deseja se expressar dentro de um espaço que outrora era utilizado para criar quadrinhos em tiras, mas que hoje é um espaço de discurso estético livre que reflete o cotidiano e imaginário do autor.

Ao estabelecer-se o conceito de “tiras livres”, estamos admitindo que qualquer forma de comunicação dentro de um espaço delimitado e publicado numa área reservada é considerada tira. A postura de Laerte o aproxima da linha de criação da arte conceitual de Duchamp, da qual a artéria do movimento consiste na intenção do artista em sobreposição às regras de linguagem e comunicação. É importante frisar que as tiras publicadas por Laerte não possuem o caráter artístico e seu veículo de publicação é sobretudo um meio de comunicação, o que reflete no cotidiano e imaginário de seu leitor.

Acreditamos que a linguagem das tiras possui uma estrutura consolidada no caráter humorístico, com narrativa breve e concisa, causando um efeito de estupefação ao propor o contraditório. Constitui-se em uma introdução ou apresentação de um problema ou questão, seguida por um diálogo intermediário e preparatório para a conclusão; esta gera a surpresa ou o paradoxo pela quebra da expectativa no leitor.

Paulo Ramos (2009, p. 364) reforça que “a temática atrelada ao humor é uma das principais características do gênero tira cômica. Mas há outras: trata-se de um texto curto (dada a restrição do formato retangular, que é fixo), construído em um ou mais quadrinhos, com presença de personagens fixos ou não, que cria uma narrativa com desfecho inesperado no final.

Essa estrutura narrativa, que caracteriza tão bem a tira, comumente é associada ao humor, mas assemelha-se também à poesia pelo jogo linguístico que propõe. A tira não pode ou não deve narrar o óbvio ou o discurso linear, pois que se transformaria em mero pensamento ilustrado ou representação imagética meramente figurativa. É na subversão ao texto em seu sentido lógico em complemento com a imagem que ganha força a tira como linguagem, constituindo-se enquanto gênero.

Ao renunciar à linguagem estabelecida, aproximando-se do cartum ou da ilustração, a classificação “tira livre” pode incorrer em um equívoco, uma vez que a tira se trata de um meio de comunicação dotado de uma estrutura que pode ser subvertida, mas não abandonada.

Abaixo apresentamos a construção de uma tira de história em quadrinhos tomando o trabalho de Laerte como exemplo. A tira é o formato mais sintético de história em quadrinhos, o que implica em uma narrativa subjacente. No caso específico dessa tira, a história foi formada por quatro quadros. Numa tira, toda sintaxe visual das histórias em quadrinhos pode ser observada: linguagem não verbal e verbal interligadas pelo conectivo balão.



281



281



Fig. 1. Tira publicada no espaço reservado pela *Folha de S. Paulo*

Assim, quando o layout segue a divisão canônica entre tiras devidamente apartadas, a leitura das histórias em quadrinhos segue um ritmo natural, uma respiração suscitada por seu dispositivo discreto de enunciação, escalonado e tabular. Seguindo na comparação com âmbito musical, pode-se dizer que a tira é uma medida - mas

uma medida irregular, já que a duração dos quadros não é constante (GROENSTEEN, 2015, p. 69).

Nas séries produzidas por Laerte, a seguir, ao realizarmos uma análise técnica do que seja uma tira de histórias em quadrinhos, observamos o abandono da linguagem e seus elementos.

Série Mapas

Utilizando a linguagem da cartografia e da ilustração, Laerte realiza a série “mapas” e é publicado como uma tira, mas trata-se de uma linguagem que não apresenta células de divisão (embora estas não sejam obrigatórias nas tiras), sequências ou elementos que fazem parte da linguagem das histórias em quadrinhos.

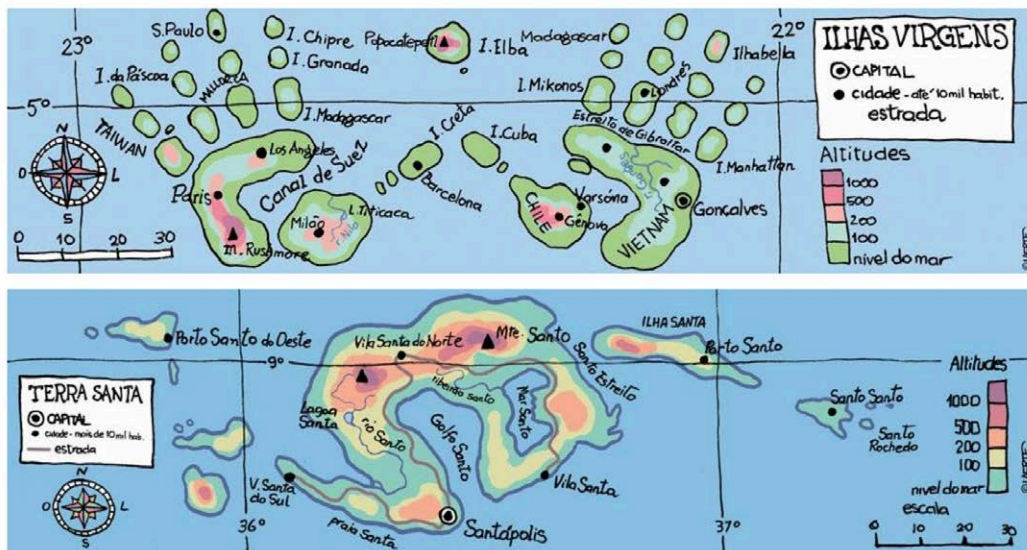


Fig. 2. Série “mapas” de Laerte, publicada pela *Folha de S. Paulo*

Quando o layout é irregular, essa respiração é prejudicada, torna-se anárquica ou, quem sabe, desaparece por completo como fenômeno de condução de leitura (GROENSTEEN, 2015, p.69).

Série Sapatos

A série “sapatos” apresenta traços característicos da ilustração e da subversão do próprio trabalho.

FRA MARIZA



Fig. 3. Série “sapatos”: ilustração ou tira?

No quadro abaixo, Laerte usa do recurso do vandalismo conceitual, ilustrando sobre uma tira antiga do autor. Este recurso é bastante semelhante ao que Marcel Duchamp realizou com a obra de Leonardo da Vinci, ao introduzir um bigode em *Monalisa*, com o diferencial que é o próprio artista que realiza a intervenção.



Fig. 4. Série “sapatos” de Laerte, publicada pela *Folha de S. Paulo*



Fig. 5. Intervenção de Marcel Duchamp na obra de Leonardo da Vinci

Para entendermos a concepção de Laerte optamos por nos afastar do viés da comunicação e nos aproximamos do escopo teórico das artes, em especial artistas que assim como Laerte subverteram a linguagem artística da qual iniciaram seus trabalhos a ponto de realizar o abandono estético e comunicacional e assim pontuando novas relações no imaginário do receptor desse trabalho.

Marcel Duchamp é o exemplo mais emblemático que podemos alinhar com Laerte. Assim como o quadrinista, o artista trabalhou inicialmente a sua poética visual com técnicas e linguagens tradicionais e com o tempo foi se desvencilhando do compromisso comunicacional de sua obra. Para Cabanne (2008, p. 10), “através de seus atos de criador, Marcel Duchamp não pretendia impor uma linguagem nova, mas propor uma atitude de espírito”.

Laerte passa a agregar em seus trabalhos técnicas de desconstrução da linguagem, que passa a se assemelhar mais ao *ready made* de Duchamp que propriamente tiras.

Série Calcaneossauro

No terceiro exemplo das séries de tiras, citamos a série “calcaneossauro”, que mais uma vez tem como característica o abandono das bases da linguagem das histórias em quadrinhos, se aproximando da linguagem conceitual e interpretações abstratas, o que proporciona ao leitor daquela tira uma relação imaginária distinta do cotidiano de leitura diária do jornal.



Fig. 6. Série “calcaneossauro” de Laerte, publicada pela *Folha de S. Paulo*

Ao considerar essas tiras como gênero de “tira livre”, corremos o risco de aceitar qualquer manifestação artística como tira e desconsiderar o papel comunicacional que essa linguagem possui e se propõe ao ser publicada em meio de comunicação.

O fato desse processo de criação partir dos próprios autores que por anos publicaram tiras dentro dos parâmetros da linguagem propicia abertura de novas possibilidades artísticas às tiras, mas ao realizarmos uma simulação com outros artistas que não são autores de histórias em quadrinhos, mas que usam em suas criações elementos dessa linguagem gráfica, não consideramos o mesmo como “tira livre”.

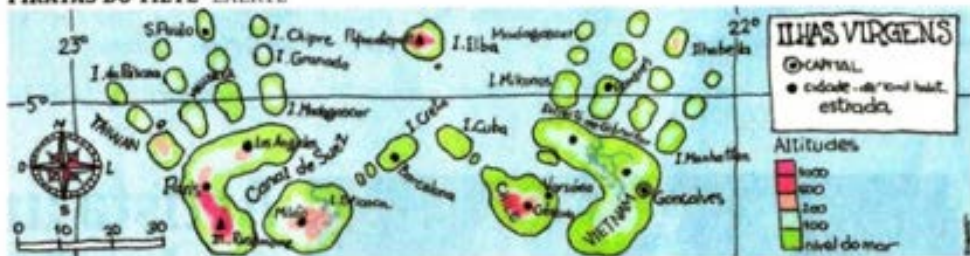
Apresentação das tiras em quadrinhos no jornal *Folha de S. Paulo*

QUADRINHOS

CHICLETE COM BANANA ANGELI



PIRATAS DO TIETÊ LAERTE

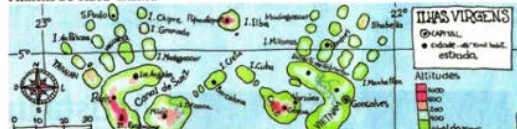


QUADRINHOS

CHICLETE COM BANANA ANGELI



PIRATAS DO TIETÊ LAERTE



MAQUILIKI CACU GALHARDO



NIQUEL NÁUSEA FERNANDO GONSALES



MUNDO MONSTRO ADÃO ITURRUGARAI



BIFALADA, A CIDADE MALDITA ALLAN SIEBER



MALVADOS ANDRÉ DAHMER



GARFIELD JIM DAVIS



Fig. 7. As tiras publicadas no espaço reservado pela *Folha de S. Paulo*

Neste exemplo temos a série de tiras publicada regularmente no espaço do caderno *Ilustrada*, da *Folha de S. Paulo*. Tanto Laerte como Angeli e Caco Galhardo apresentam propostas formalmente semelhantes ao tipo de criação destinado ao espaço.

Angeli apresenta uma série de esboços, enquanto Laerte apresenta uma cartografia e por fim Caco Galhardo mostra um cartum, piada atemporal sobre determinado tema.



Fig. 8. *Chiclete com Banana*, Angeli. *Folha de S. Paulo*

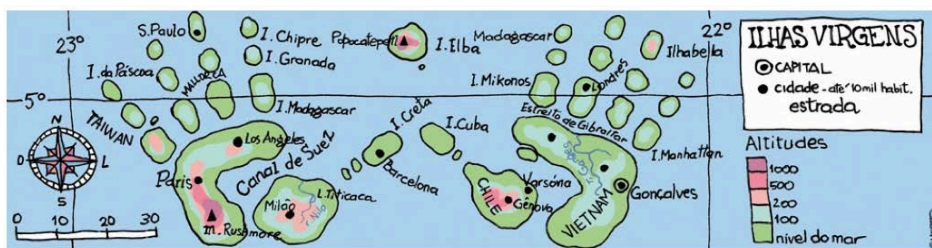


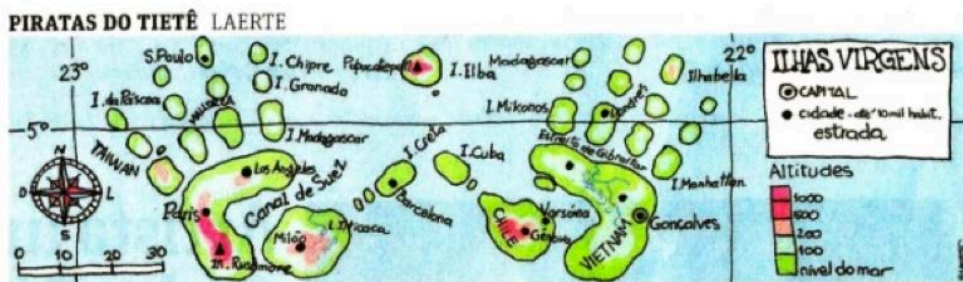
Fig. 9. *Piratas do Tietê*, Laerte. *Folha de S. Paulo*



Fig. 10. *Daikiri*, Caco Galhardo. *Folha de S. Paulo*

Na primeira simulação, realizamos uma substituição da tira de Angeli por uma ilustração do artista plástico Romero Britto.

Simulação 1



DAIQUIRI CACU GALHARDO

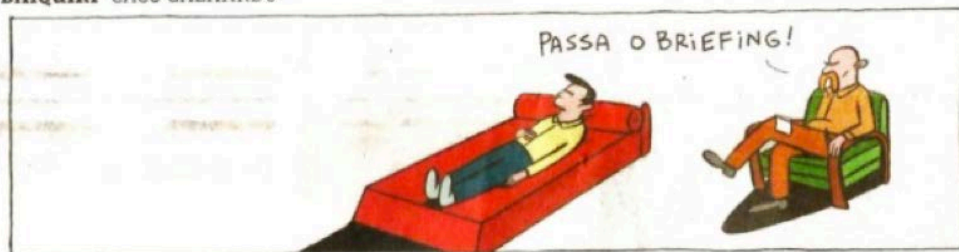


Fig. 11. Inserção do trabalho de Romero Britto ocupando o espaço reservado às tiras

Identificamos Romero Britto como um intruso dentro deste espaço. A impressão que passa é que aquele trabalho pode ser denominado como qualquer coisa, menos tira. Entretanto, dentro da con-

cepção artística de Angeli, Laerte e Caco Galhardo, a ilustração de Romero Britto se sustenta como uma tira, uma vez que a mesma não difere tecnicamente do trabalho dos três.

Simulação 2



Fig. 12. Inserção do trabalho de Roy Lichtenstein ocupando o espaço reservado às tiras

Na segunda simulação usamos o trabalho do artista pop Roy Lichtenstein; ao aproximá-lo do trabalho como o de Laerte, o conceito de “tira livre” fica ainda mais equivocado, uma vez que Roy, apesar

de utilizar elementos da linguagem das histórias em quadrinhos, não produziu o trabalho com esse intuito, mas o de debater as culturas de massa através de suas obras.

Laerte se aproxima de Duchamp novamente não apenas na concepção das tiras alinhadas ao *ready made*, mas em transformar o meio numa forma de performance artística, ou *happening*. A tira colaborativa o beijo em Laerte consiste em um quadro do qual Laerte se retrata dando um beijo e oferece o espaço do quadrinho para outro artista se retratar, dando um beijo no autor.

A ação ganhou respaldo de diversos artistas e apesar de não ter uma história ou uma sequência narrativa, esse *happening* foi publicado como tira pela Folha de S. Paulo e em redes sociais. Acreditamos que o processo de criação de Laerte dialoga com o que Cabanne (2008, p. 11) afirma sobre Duchamp.

(...) A partir dele, abre-se a revisão, absoluta e necessária, não só de conteúdo e significação do objeto, mas também do comportamento do criador a seu respeito; é o que compreenderam hoje aqueles que são chamados de neo-realistas *objecteurs*.



Fig. 13. Beijaço de Laerte e outros autores

A concepção da produção da tira diária em Laerte assume outra dimensão imaginária no trabalho do artista, que se estende ao seu processo de transformação pessoal, assim como aconteceu com Duchamp, entretanto, diferente do artista conceitual, Laerte não abandonou a linguagem que o consagrou.

Entendemos assim que Laerte é um artista em trânsito com suas propostas artísticas, mas não um autor de um novo gênero. Sua ressonância enquanto autor se deve mais ao lastro de criação que realizou nas tiras ao longo dos anos que propriamente a sua produção atual, o que entendemos ser prematura a ideia que as tiras de Laerte sejam consideradas um gênero ou como Paulo Ramos denomina, “tiras livres”.

Em outras palavras

Não é exatamente o formato ou o espaço reservado no jornal que qualifica uma tira. Há muito tempo as tiras de aventuras ou de super-heróis não são publicadas no país, o que gerou certo entendimento quase consensual entre artistas, críticos e autores que a tira tem caráter indissociavelmente humorístico. A tradição brasileira que remonta aos anos 1970 de tiras críticas assemelhadas à charge e ao cartum reforça esse conceito de tira como expressão própria do humor.

As simulações apresentadas demonstram bem como a utilização do formato da tira por outras expressões artísticas, como esboços gráficos, pop art ou até desenhos aleatórios podem bem mais se enquadrar no campo da ilustração que da narrativa gráfica, substancial aos quadrinhos. Talvez fosse o caso de se atribuir nova denominação para esse tipo de expressão, ou algo híbrido como o fez Edgar Franco ao criar o neologismo “HQtrônicas”, para cunhar as História em Quadrinhos eletrônicas, assim como “HQforismo”, simbiose de quadrinhos com aforismo.

As ditas “tiras livres” ao descolar-se do formato e do local de veiculação certamente não se constituem em nenhuma nova expressão artística, inserindo-se apenas no campo da ilustração. Isso, contudo, não é um demérito a seus criadores, em geral quadrinistas reconhecidos, que por meio de sua obra nos mostra o amadurecimento artístico fruto de uma longa carreira na imprensa e nas artes gráficas.

Referências

- CABANNE, Pierre. *Marcel Duchamp: Engenheiro do Tempo Perdido*. Coleção Debates. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.
- MAGALHÃES, Henrique. *Humor em pílulas: a força criativa das tiras brasileiras*. Série Quiosque, 16. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2006.
- MAGALHÃES, Henrique. *O bom humor das tiras brasileiras*. In Revista *Conceitos*, v. 1, n. 1. João Pessoa: ADUFPB, agosto de 2006.
- MARNY, Jacques. *Sociologia das histórias aos quadrinhos*. Porto: Livraria Civilização Editora, 1970.
- NICOLAU, Marcos. *Tirinha: a síntese criativa de um gênero jornalístico*. Série Quiosque, 19. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007.
- PINHEIRO, Najara Ferrari. *A noção de gênero para a análise de textos midiáticos*. In: José Luiz Meurer; Désirée Motta-Roth (org.). *Gêneros textuais e práticas discursivas: subsídios para o ensino da linguagem*. Bauru, SP: Edusc, 2002, p. 259-290.
- RAMOS, Paulo. *História em quadrinhos: gênero ou hipergênero?* In *Estudos Linguísticos*. São Paulo: Universidade Metodista de São Paulo, Umesp. http://www.gel.org.br/estudoslinguisticos/volumes/38/EL_V38N3_28.pdf
- RAMOS, Paulo. *Tiras livres: um novo gênero dos quadrinhos*. Série Quiosque, 32. Paraíba: Marca de Fantasia, 2014.

Glossário de publicações alternativas

Felipe Rodrigues

Resumo: Glossário extraído de uma pesquisa realizada por Felipe de Jesus Rodrigues da Silva, entre 2015 e 2019, no âmbito da ciência da informação, durante o curso de Biblioteconomia na Universidade de Brasília. Contendo 77 termos, apresenta a definição de algumas palavras relacionadas ao universo das publicações alternativas, (fanzine, livros de artista, novelas erótico-proibidas, livro arte, livros cartoneros), caracterizando um relevante conteúdo que pode atender a bibliotecários, fanzinotecários, entusiastas das impressões alternativas e curiosos em geral.

Palavras-chave: glossário, fanzine, publicações alternativas, publicações independentes, zine.

Glossary of alternative publications

Abstract: Glossary extracted from research accomplished by Felipe de Jesus Rodrigues da Silva, between 2015 and 2019, in the context of information science, through Librarianship course at the University of Brasília. Containing 77 terms, it presents a definition of some keywords related to the universe of alternative publications, characterizing a collection of terms that can be useful to librarians, zine librarians, and enthusiasts of alternative prints and curious in general.

Felipe de Jesus Rodrigues da Silva é Bacharel em biblioteconomia.

Keywords: glossary, fanzine, alternative publications, independent publications, zine.

Entre 2015 e 2019, foi realizada uma pesquisa acerca das publicações alternativas, que resultou em um artigo e um trabalho de conclusão de curso em Biblioteconomia na Universidade de Brasília, intitulado “Catalogação de publicações alternativas: um estudo sobre o fanzine e o cordel”, sob orientação de Fernanda Moreno. Nessas produções busquei ressaltar aspectos pouco explorados em outros trabalhos, principalmente da área da Ciência da Informação, que era onde estava inserido como graduando no período. Falei de iniciativas como o xZINECOREx (Descrição bibliográfica específica, destinada aos fanzines) e o ZluC (Que visa, um catálogo unificado de registros bibliográficos desse nicho editorial).

Desses trabalhos acadêmicos, foi extraído um glossário com 77 termos, apresentando a definição de alguns termos relacionados ao universo das publicações alternativas (fanzines, livros de artista, novelas erótico-proibidas, livro arte, livros cartoneros), caracterizando um relevante conteúdo que pode ser útil a bibliotecários, fanzinotécários, entusiastas das impressões alternativas e curiosos em geral.



Fanzine (Capa). Disponível em <<https://issuu.com/seboescafandro/docs/glosszine>>. Acesso em 18 fev. 2019

ALTERNATIVA: Sucessão de coisas (cada uma por sua vez); Opção entre duas coisas. O que tem alternância; ora num sentido ora noutra; sujeito a opção; que tem a vantagem de consentir escolha. Disponível em <<https://dicionario.priberam.org/alternativa>>. Acesso em 18 fev. 2019.

APAZINE: Uma *Amateur Press Association* (APA) é conhecida por produzir *apazines*, fanzines apenas para um pequeno grupo de membros. Em um apazine, os membros são obrigados a enviar uma quantidade de material para continuar recebendo a publicação (CHENG, John. 2012. *Astounding Wonder: Imagining Science and*

Science Fiction in Interwar America. [S.l.]: University of Pennsylvania Press).

APERIÓDICO: Não periódico; em particular, de um fenômeno que não é repetido com as mesmas características, em intervalos iguais de tempo regular. Frequência típica não periódica de realização e distribuição dos fanzines. Em um produto como os fanzines, onde os tempos de coordenação do trabalho estão sujeitos aos mais discrepantes períodos de tempo. Disponível em <<http://www.fanzineitaliane.it/fanzinoteca/index.php?lng=it&mod=articoli&pg=pagina&c=3&articolo=1287235733>>. Acesso em: 18 dez. 2018.

ARTE XEROX: A arte xerox, também conhecida como arte de cópia, arte eletrostática ou xerografia, é uma forma de arte que começou nos anos 1960. As impressões são criadas colocando objetos no vidro ou no cilindro de uma copiadora e pressionando “iniciar” para produzir uma imagem. Se o objeto não for plano ou se a capa não cobrir totalmente o objeto ou se o objeto for movido, a imagem resultante ficará distorcida de alguma forma. A curvatura do objeto, a quantidade de luz que atinge a superfície da imagem e a distância da tampa do vidro afetam a imagem final. Muitas vezes, com manipulação adequada, imagens fantasmagóricas podem ser feitas. Disponível em <<https://hisour.com/pt/xerox-art-27517/>>. Acesso em 16 out. 2018.

ARTE IMPRESSA: A arte impressa está presente na história há milênios, se considerarmos os selos sumérios realizados em argila que registravam as obras de arte da época, indo até a gravura; a arte im-

pressa vem à tona como a cópia da obra de arte, que também se torna arte em si, com uma nova alteração de valores: tonal, cromático, qualitativo e quantitativo. Com o advento da mídia impressa, com a invenção da prensa móvel de Gutenberg, houve uma popularização da arte impressa (NASCIMENTO, L. 2019).

BANDA DESENHADA: BD, história aos quadrinhos (português europeu) ou história em quadrinhos, quadrinhos, gibi, HQ, revista, historieta (português brasileiro) é uma forma de arte que conjuga texto e imagens com o objetivo de narrar histórias dos mais variados gêneros e estilos. São, em geral, publicadas no formato de revistas, livros ou em tiras em revistas e jornais. Também é conhecida por arte sequencial, narrativa gráfica e narrativa figurada (LUYTEN, S. Portugal: das histórias aos quadrinhos às bandas desenhadas).

BONECA/BONECO: O boneco é uma prova impressa do seu arquivo, simulando, de forma aproximada, como ele deve ficar em seu formato final (ou seja, impresso). O boneco é usado para identificar e prevenir falhas que não foram ou não poderiam ser identificados sem a geração de um “protótipo”. Há vários tipos de boneco. Os bonecos mais comuns na área gráfica são os bonecos/protótipos de catálogos, brochuras, folders, embalagens e caixas. Esses materiais impressos são geralmente um pouco mais complexos, precisam de dobras e por isso merecem uma atenção especial antes de serem produzidos. Disponível em <<https://www.printi.com.br/montagem-do-arquivo/o-que-e-um-boneco-como-fazer-um-boneco>>. Acesso em 18 fev. 2018.

CENSURA: Exame crítico de obras literárias ou artísticas; crítica. Corporação incumbida do exame de obras submetidas à censura. Repreender (Dicionário AURÉLIO, 1993, p. 113).

CLANDESTINO: Feito sem as formalidades legais, e até evitando-as. Feito às escondidas. Disponível em <<https://dicionario.priberam.org/clandestino>>. Acesso em 18 fev. 2019.

CONTRA-INFORMAÇÃO: Anamaria Fadul (1982) afirma que a contra-informação “Significa ao mesmo tempo práticas de comunicação e militância política que resistem à ordem hegemônica e lutam pela instalação de uma nova hegemonia” (FADUL, 1982). Para Baldelli, seria o fluxo da informação à margem da grande mídia a fim de “Garantir a circulação de informações sobre situações de classe, à margem dos canais controlados pelo poder constituído e também utilizando espaços que as contradições da burguesia oferecem no seio desses canais” (BALDELLI apud FADULL, 1982, p. 36).

COPYRIGHT: Reserva de direitos autorais, que é explicitamente declarada pelo editor, mesmo com a simples afixação da marca característica ©, em cada uma de suas publicações, para evitar a reprodução não autorizada do trabalho. Direito à propriedade de uma obra artística, literária etc. Disponível em <<http://www.fanzineitaliane.it/fanzinoteca/index.php?lng=it&mod=articoli&pg=pagina&c=3&articolo=1287235733>>. Acesso em 18 dez. 2018.

CORDEL: Para Teixeira, o “cordel” e a “literatura de cordel” são separados por uma linha tênue, e se complementam.

‘Literatura de cordel’ é uma nomenclatura dada aos folhetos de cordel pelos intelectuais brasileiros por volta de 1960/70, adotando a denominação utilizada em Portugal para a poesia similar ao cordel. Mas, essa literatura, anteriormente, era conhecida como livrinhos de feira, ou livretos, ou a mais popular pelos cordelistas, “folhetos”. Cordel também vem da palavra “cordão”, pois os folhetos ficavam pendurados em cordões ou barbantes para serem vendidos nas feiras (TEIXEIRA, 2008).

DOJINSHIS: No Japão, o equivalente dos fanzines são os dōjinshis, publicações independentes vendidas em convenções como a Comiket. Embora muitas publicações sejam fanfics ou revistas dedicadas a uma determinada franquia de anime (animação japonesa) ou videogames, existem também muitas obras autorais. A palavra deriva dos termos dōjin (同人, palavra japonesa que designa um grupo de pessoas com o mesmo interesse - ou, de forma mais coloquial, uma “turma”) e shi (誌, uma forma mais comprimida de “zasshi”, ou “revista”). O termo dōjin também é usado para música e videogames independentes (dōjin soft) (ISHIKAWA, 2007).

EX-VOTO: Definição extraída do dicionário Aurélio, edição de 1975: “Quadro, imagem, inscrição ou órgão de cera ou madeira etc. que se oferece e se expõe numa igreja ou numa capela em comemoração de um voto ou promessa cumprida” (FERREIRA, 1975). De forma geral as enciclopédias trazem as seguintes conclusões: a de que se

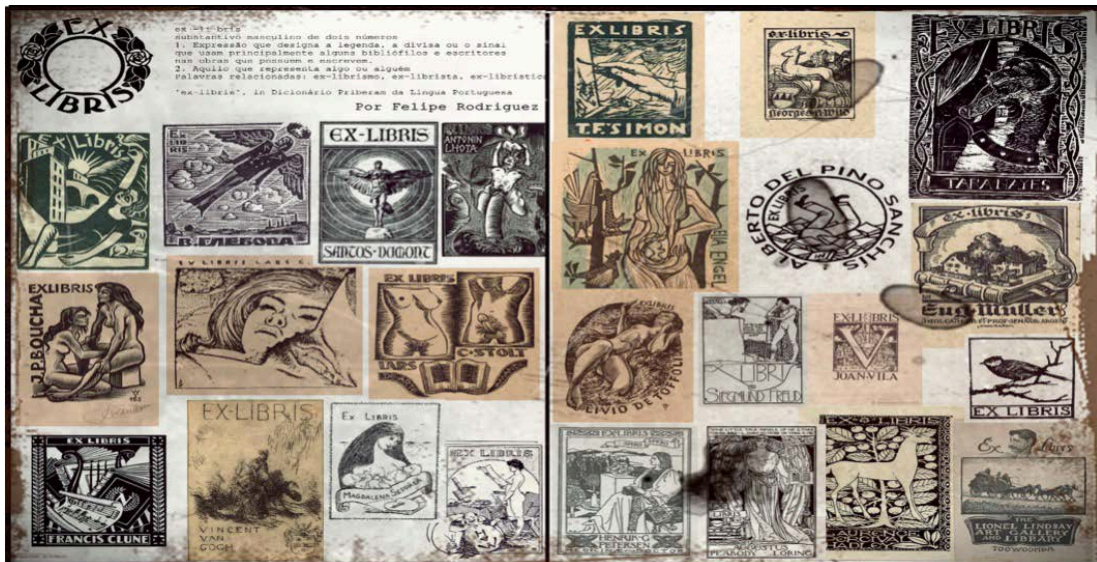
coloca numa igreja, numa capela etc., oferenda entregue após um voto formulado e atendido pelos deuses nos tempos do paganismo; a Deus, à virgem Maria e aos Santos, na vigência do cristianismo, em ocasiões de angústias, doença mortal, perigo de morte dos animais domésticos e semelhantes.

EX-LIBRIS: Substantivo masculino de dois números.

1. Expressão que designa a legenda, a divisa ou o sinal que usam principalmente alguns bibliófilos e escritores nas obras que possuem e escrevem.

2. Aquilo que representa algo ou alguém.

Palavras relacionadas: ex-librismo, ex-librista, ex-librístico (in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, por Felipe Rodriguez).



Disponível em <<https://medium.com/@felipe.rodrigues87/gloss%C3%A1rio-de-publica%C3%A7%C3%B5es-alternativas-2019-17669a45f059>>. Acesso 18 fev. 2019

FAÇA VOCÊ MESMO: Tradução do termo *Do It Yourself*, que surgiu no movimento punk, mas que virou pré-requisito para artistas independentes e fanzineiros (SNO, 2015, p. 15).

FANDEL: Um fanzine sobre cordel, termo pelo blog Fandel. Disponível em <http://blogfandel.blogspot.com>>. Acesso em 21 out. 2018.

FANDOM: [Fan-dom] Termo anglo-saxão resultante da união de fãs e do sufixo “dom”, em analogia com a palavra “kingdom” (reino), ou reino do fã. Termo geral para indicar todos aqueles que estão interessados em um caminho construtivo para um determinado gênero, para sua própria área (por exemplo: ficção científica, música, quadrinhos etc.).

2 - Termo decorrente da união de fãs e “domain” (domínio), ou domínio dos fãs (UMILIACCHI, G. *Fanzine Glossario - Editoria Fanzinara Italiana*. Fanzinoteca d’Italia¹ Edizioni, Forlì FC, 2013).

FANEDITOR: Editor de fanzine (SNO, 2015, p. 15).

FAN MAGS: Mistura de fã (admirador ou aficionado) e revista (magazine). Substituído no uso comum pelo termo fanzine. Disponível em <<https://en.wiktionary.org/wiki/fanmag>>. Acesso em 3 jan. 2019.

1. Criada em 2010, a Fanzinoteca d’Italia é um Centro de Documentação especializado para publicação de fanzines italianos, com um serviço de consultoria e empréstimo para o material fornecido, assim como para pesquisas, estudos e teses de graduação. Disponível em http://www.fanzineitaliane.it/fanzinoteca/uploads/Fanzinoteca-Info_orari-2010.pdf>. Acesso em 13 set. 2018.

FANZINATO: Cenário que representa a produção de fanzines de uma determinada região.

FANZINE: O “fanzine” é um termo que indica um produto impresso, nascido da paixão de uma ou mais pessoas interessadas em um campo específico.

Termo de origem inglesa, deriva da contração do adjetivo “fan” [fã clube, fanático] e do substantivo “magazine” [revista] (inicialmente criado por/para fãs de ficção científica). Indica uma publicação muito limitada e sem fins lucrativos, produzida por uma ou mais pessoas que compartilham os mesmos interesses. Publicação alternativa para fãs de ficção científica, música, cinema, quadrinhos, literatura, poesia, correspondência etc., publicada de forma independente e auto-produzida (UMILIACCHI, G. 2013. Tradução livre).

FANZINOLOGIA: Termo que se origina dos termos fanzine e logia (“estudo” em grego). Disciplina que tem como objeto o estudo a história do fanzine, produção editorial e atividades correlatas. Disponível em <http://www.fanzineitaliane.it/fanzinoteca/index.php?lng=it&mod=articoli&pg=pagina&c=3&articolo=1287235733>. Acesso em 18 nov. 2018.

FANZINOTECA: A fanzinoteca é a “biblioteca do fanzine”, onde são coletados, catalogados e arquivados. E, assim como uma biblioteca, pode-se entrar, consultar e também emprestar os fanzines na estrutura (UMILIACHI, Gianluca. Fanzinoteca D’Itália).

FANZINOTECÁRIO: O diretor da fanzinoteca d'Itália, um estudioso e entusiasta das publicações alternativas, propôs um verbete para a profissão de fanzinotecário: [fan-zi-no-te-cá-rio]. Dirigente de uma fanzinoteca pública ou privada; que trabalha em fanzinoteca; profissional dedicado ao fanzine (UMILACCHI, G. 2013. Tradução livre).

FINE ART: A impressão Fine Art é o cuidado com o processo de reprodução de uma imagem. Essa imagem pode ser uma Fine Art ou não. Os conceitos se misturam. A impressão Fine Art é feita com cuidado para ser uma reprodução fiel da imagem, com qualidade e durabilidade própria e que tem uma exigência superior às confeccionadas de qualquer outra forma. Disponível em <<http://finephoto.com.br/index.php/2015/09/20/o-que-e-fine-art/>>. Acesso em 18 out. 2018.

FLYER: Espécie de cartão de visitas, muito popular na década de 1990, no qual continha nome do fanzine ou banda, endereço e alguma ilustração e/ou informação. Era distribuído via carta e era a maneira mais eficaz para fazer seu fanzine conhecido. Também chamado de “filipeta”. Serve também para divulgar shows e eventos (SNO, 2015, p. 16).

FOLKCOMUNICAÇÃO: Em meados dos anos 1960, o professor Luiz Beltrão² em sua tese de doutorado na Universidade de Brasília,

2. Luiz Beltrão de Andrade Lima foi um jornalista, escritor e pesquisador brasileiro. Foi pioneiro nos estudos da comunicação popular no Brasil; desenvolveu a área de estudo chamada folkcomunicação. (1918-1986).

criou e apresentou o conteúdo de uma nova disciplina, a Folkcomunicação, definida por MENDES como

Disciplina científica bem moderna, situada na fronteira do Folclore (resgate e interpretação da cultura popular) e da Comunicação de Massa (difusão de símbolos através de meios mecânicos e eletrônicos destinados a audiências amplas, anônimas e heterogêneas). O conteúdo da disciplina e sua denominação foram ambos criados, ao mesmo tempo, pelo professor Luiz Beltrão, em sua tese de doutoramento defendida na Universidade de Brasília, em 1967, intitulada Folkcomunicação, um estudo dos agentes e dos meios populares de informação de fatos e expressão de idéias. A Folkcomunicação é uma disciplina científica que tem como objetivo o estudo da comunicação popular e o folclore na difusão de meios de comunicação de massa. A denominação inicial, bem como seu conteúdo, foram criados pelo professor Luiz Beltrão em 1967 (MENDES, 2007, p. 8).

Beltrão afirma que a folkcomunicação é a comunicação de grupos sociais rurais e urbanos, marginalizados social e culturalmente, sem acesso ou representação nos meios de comunicação estabelecidos (imprensa, rádio, televisão). Folkcomunicação é o processo de intercâmbio de informações e manifestação de opiniões, ideias e atitudes da massa, através de agentes e meios ligados direta ou indiretamente ao folclore. As manifestações da folkcomunicação podem se dar na forma de cantadores, ex-votos, fanzines, folhetos de cordel, frases de pára-choque de caminhão, grafite, entre outras formas.

FOTOCÓPIA (ou xerox): É a penúltima etapa na produção de um fanzine (antecede o grampo), na qual o trabalho é revelado e pronto para ser montado e então circular (SNO, 2015, p. 16).

FÃ: Indivíduo que admira entusiasticamente uma figura pública, geralmente do mundo do espetáculo... Disponível em <<https://dicionario.priberam.org/Pesquisar/f%C3%A3>>. Acesso em 14 nov. 2018.

FÃ CLUBE: Tradução do termo “fan club”, que é um grupo organizado de admiradores ou apoiantes de uma figura célebre, geralmente da área do espetáculo, esporte, música; clube de fãs (ex.: são membros do fã-clube oficial da banda). Qualquer grupo de admiradores de algo ou de alguém. Disponível em <<https://dicionario.priberam.org/f%C3%A3%20clube>>. Acesso em 18 jan. 2019.

GERAÇÃO MIMEOGRÁFO/POESIA DE MIMEOGRAFO: ficou conhecida por esse nome porque muitos poetas recorriam ao mimeógrafo (máquina para realizar cópias, com um original escrito ou desenhado em relevo) para reproduzirem seus textos e livros. O método quase artesanal, era um processo alternativo de criação, produção e distribuição do poema, que substituíam os meios tradicionais de circulação das obras, como editoras e livrarias. Vendidos de mão em mão, os livros eram comercializados a baixo custo para um público restrito que frequentava eventos relacionados com a cultura marginal, assim conhecida por estar fora dos cânones literários e à margem da crítica literária. Disponível em <<https://brasilecola.uol.com.br/literatura/poesia-marginal.htm> acessado/>. Acesso em 21 nov. 2018.

GIBITECA: Gibitecas, bibliotecas com acervos especializados em histórias em quadrinhos (VERGUEIRO, 1999).

GRAVURA: A gravura é uma técnica artística, na qual é possível imprimir várias cópias de uma imagem a partir de uma matriz. Disponível em <<https://www.historiadasartes.com/olho-vivo/atelie/gravura/>>. Acesso em 3 jan. 2019.

HEMEROTECA: Acervo temático de periódicos (jornais e revistas). Recortes (assuntos específicos, atuais ou de interesse geral) de periódicos que fazem parte das coleções de uma biblioteca. Disponível em <<https://www.dicionarioinformal.com.br/significado/hemeroteca/1186/>>. Acesso em 18 jan. 2019.

HEMEROTECÁRIO: Conservador, administrador ou funcionário de uma hemeroteca; adjetivo. Relativo a hemeroteca. Disponível em <<https://dicionario.priberam.org/hemerotec%c3%a1rio>>. Acesso em 18 fev. 2019.

IMPrensa ALTERNATIVA: Kucinski define e localiza bem o conceito de imprensa alternativa:

A imprensa alternativa faz parte da mídia alternativa, sendo sua vertente de mídia impressa. O termo imprensa alternativa é utilizado na obra clássica, de autoria de Bernardo Kucinski, denominada *Jornalistas e revolucionários: nos tempos da imprensa alternativa* (1991) para designar os inúmeros jornais que circularam durante os anos de ditadura militar no Brasil e que se caracterizavam por noticiar os graves crimes praticados no país, como as mortes de presos políticos, as formas de torturas implementadas pelo DOI-CODI, da rua Tutóia, em São Paulo, a ostensiva convivência do Estado com grupos nacionais e internacionais que controlavam a economia, a violação dos direitos humanos, a dívida externa, a luta contra a censura e ao regime

autoritário imposto ao país, enfim, entre outros temas de interesse geral da população. Entre 1964 a 1980 nasceram e morreram cerca de 300 periódicos que se caracterizavam pela oposição intransigente ao regime militar. Esses jornais ficaram conhecidos como imprensa alternativa, de leitor, independente e underground. O dicionarista Aurélio Buarque de Holanda acrescentou, na segunda edição de seu Novo Dicionário, a definição do termo ‘alternativo’ como algo que não está ligado aos interesses ou tendências políticas dominantes (KUCINSKI, R. 1995, p. 7-8).

INFERNO (Espaço físico em biblioteca.): É o nome dado à coleção de livros ofensivos, heréticos ou erótico-pornográficos que foram escondidos em grandes bibliotecas para poder sobreviver.

LETRASET: Folha com diversas letras que, no processo de *transfer* (posicionar o local onde seria aplicada e, com uma caneta, riscar sobre a letra que se fixava no papel), servia para dar um visual mais bonito, saindo das convencionais letras de máquina de escrever ou à mão (SNO, 2015, p. 16).

LETTERZINE: Letterzines (Zinecartas) eram zines de não-ficção (non-fiction) que permitiam discussões e conversas entre grupos de fãs antes que o e-mail, com as listas de discussão e a Internet estivessem disponíveis. Esses zines publicaram cartas de comentário (chamadas LOCs) de assinantes para que pudessem realizar discussões, conversas e sugestões, bem como notícias sobre a comunidade de fãs. Disponível em <https://fanlore.org/wiki/Letterzine>. Acesso em 3 jan. 2019.

LIVRO DE ARTISTA/ARTE LIVRO: Livros de artista (ou Arte livros) são obras de arte que utilizam a forma do livro. Eles geralmente são publicados em pequenas edições, embora às vezes sejam produzidos como objetos únicos. Livros de artista empregaram uma ampla gama de formas, incluindo pergaminhos, dobraduras, concertinas ou itens soltos contidos em uma caixa. Artistas têm sido ativos na impressão e produção de livros há séculos, mas o livro do artista é basicamente uma forma do meio do século XX, com raízes em movimentos de vanguarda anteriores, como Dadaísmo, Construtivismo, Futurismo e Fluxus. “Livros de artistas são livros ou objetos semelhantes a livros sobre a aparência final da qual um artista teve um alto grau de controle; onde o livro é concebido como uma obra de arte em si” (BURY, S. 1995).

Livros de artista são feitos por uma variedade de razões. Eles são frequentemente criados para fazer arte que é interativa, portátil, móvel e facilmente compartilhada. Muitos livros de artista desafiam o formato do livro convencional, e se tornam objetos esculturais. Eles podem ser criados para tornar a arte acessível a pessoas fora dos contextos formais de galerias ou museus.

As publicações de artista têm por base a sua multiplicação. Incluem todas as formas de expressão e são editadas pelos próprios artistas ou publicadas comercialmente por um editor. Sob a designação de publicações de artista encontramos documentação classificada de acordo com a sua forma de arte. Livro de artista, revista de artista, jornal de artista, objeto, múltiplo, edição fotográfica, material gráfico, trabalho gráfico, documentação efêmera, registo de artista, casete áudio, disco ótico, edição de filme/vídeo, edição multimídia são as 14 formas de arte das publicações de artista (JAJES, 2010, p. 19).

LIVRO CARTONERO: Os livros cartoneros são confeccionados com papelão reciclado e folhas costuradas à mão, cada edição é uma peça única. A palavra “cartonera” vem de cartón, palavra em língua espanhola que significa papelão e é o insumo básico para a manufatura do livro cartonero.

O livro cartonero é um meio de difusão da cultura, lazer, formação e informação democrático. Adquirindo o livro cartonero você acessa a literatura a preço justo e ainda garante que o artista trabalhador receba integralmente pelo seu trabalho e dedicação. As editoras cartoneras são espaços importantes de fomento à arte de forma sustentável, solidária e fora da lógica da exploração exorbitante de direitos autorais sobre as obras e seus autores. Adquirindo cartoneros, você colabora para a manutenção e difusão destas editoras por aí, pois é do inteiro interesse de quem faz e de quem vive da cultura cartonera multiplicar esta bonita tecnologia social e cultural (RODRIGUES, L.. Disponível em <https://leandrosilvabonecos.wordpress.com/livros-cartoneros/>. Acesso em 19 ago. 2018).

MATRIZ: lugar onde algo é gerado e/ou criado.

MEME: Imagem, informação ou ideia que se espalha rapidamente através da internet, correspondendo geralmente à reutilização ou alteração humorística ou satírica de uma imagem. Ideia ou comportamento que passa de uma geração para outra, geralmente por imitação. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Disponível em <<https://dicionario.priberam.org/meme/>>. Acesso em 3 fev. 2019.

MÍDIA ALTERNATIVA: Pode ser considerada uma mídia alternativa toda a ação que fuja dos meios tradicionais (cinema, jornal, rádio,

revista e TV), mídia exterior (outdoor e painéis) e Internet. A principal característica de uma mídia alternativa é a inovação e, na maioria das vezes, criatividade das peças, além do oportunismo. Disponível em <<http://www.inovemidias.com.br/midias-alternativas-uma-forma-diferente-de-chamar-a-atencao/>>. Acesso em 18 ago. 2018.

MINIZINE: Micro fanzine, tamanho reduzido de publicação alternativa.

NO PROFIT (ou nonprofit): Na tradução livre “sem fins lucrativos”, termo geralmente adicionado em flies de zines (SNO, 2015, p. 17).

NÚMERO ZERO: Número de teste, primeira edição de um periódico, muitas vezes aguardando autorização formal. Início típico da numeração da produção fanzineira, usado também por algumas publicações oficiais. Não é raro ser o primeiro e ao mesmo tempo o último. Disponível em: <<http://www.fanzineitaliane.it/fanzinoteca/index.php?lng=it&mod=articoli&pg=pagina&c=3&articolo=1287235733>>. Acesso em 16 fev. 2019.

PERIÓDICO: Diz-se das obras ou publicações que aparecem em tempos determinados. Que se reproduz com intervalos de tempos iguais. Disponível em: <<https://pt.thefreedictionary.com/peri%C3%B3dico>>. Acesso em 16 fev. 2018.

POEZINE: Um fanzine de poesias, publicação dedicada à poesia.

PRÁTICA ZINEIRA: Ato de produzir fanzines (SNO, 2015, p. 17).

PUBLICAÇÕES ALTERNATIVAS: Diz-se que publicações alternativas expressam pontos de vista não tipicamente representados nas publicações *mainstream* ou corporativas. Elas são frequentemente descritas como extremistas, radicais, moderados, liberais, esquerdistas, progressistas, dissidentes, ativistas ou qualquer coisa que não seja convencional. Além de questões políticas, algumas publicações abordam questões para grupos específicos, como ambientalistas ou a comunidade gay (Political Science: Alternative & Non-Mainstream Publications – Biblioteca da Universidade de Sacramento. Disponível em <http://csus.libguides.com/alternative_publications> Acesso em 11 ago. 2018).

QUEER: “Queer pode ser traduzido por estranho, talvez ridículo, excêntrico, raro, extraordinário”, diz Louro (2004, p. 38). “Queer adquire todo o seu poder precisamente através da invocação reiterada que o relaciona com acusações, patologias e insultos” (BUTLER, 2002, p. 58). Por isso, a proposta é dar um novo significado ao termo, passando a entender queer como uma prática de vida que se coloca contra as normas socialmente aceitas (Teoria Queer - Leandro Colling).

RADEX: Folhinha corretiva de erros de máquina de escrever. Quando se errava uma letra, voltava-se para onde essa letra foi erroneamente datilografada, colocava a folhinha e datilografava a mesma letra e depois, sem o radex, a letra correta. Não raramente, os dedos do datilografo eram atingidos pela letra nesse processo (SNO, 2015, p. 17).

RETÍCULA: Uma folha de acetato com uma textura impressa, geralmente pontos em *degradé*. Essa folha é colocada sobre o papel, para dar efeito de sombra ou textura. Bastante usada em história em quadrinhos e em fundo para fanzines (SNO, 2015, p. 17).

REVISTA ALTERNATIVA: É uma linha muito tênue que separa os conceitos de “fanzine” e “revista alternativa”. Para Edgard Guimarães, “Quando a publicação traz produção artística inédita seria chamada revista alternativa” (GUIMARÃES, E.³ 2014. Disponível em: <<http://fanzinotecamutacao.blogspot.com/2010/02/fanzine-por-edgar-guimaraes.html/>>. Acesso em 19 ago. 2018).

RISOGRAFIA: Uma impressora ou duplicador Riso, também simplesmente chamada Riso, *Risograph* em inglês, é uma impressora que utiliza uma técnica de quadros semelhante à serigrafia. Foi inicialmente projetada para grande volume de cópias, mas tem sido utilizada para todo tipo de trabalhos gráficos, utiliza tintas à base de soja e os resultados têm uma estética muito própria.

A tecnologia subjacente à risografia é muito semelhante à da serigrafia. É criado um quadro perfurado para cada cor, que é posteriormente envolto num tambor rotativo. A tinta passa para o papel pelos furos microscópicos, que passa plano pela máquina em alta velocidade. É impressa uma cor de cada vez, embora a nossa Riso consiga imprimir duas ao mesmo tempo, mas cada uma no seu tambor. Ao imprimir mais cores, os tambores têm de ser trocados e o

3. Edgard José de Faria Guimarães (Brazópolis, Minas Gerais, 1959) é um engenheiro eletrônico, professor universitário, quadrinista, fanzineiro e crítico de histórias em quadrinhos.

papel volta a passar na máquina. Imprime-se até 340 x 500mm com uma margem branca (mancha de 287 x 409mm) numa vasta gama de papéis porosos.

A Riso não fabrica ciano nem magenta e a risografia está limitada a um certo número de cores disponíveis comercialmente e no presente imprimimos oito cores. Como a tinta utilizada não é 100% opaca, podem-se sobrepor cores para criar novas. Pode-se imprimir monotones e duotones. Também se pode simular impressão em quadricromia, mas os resultados são previsivelmente imprevisíveis (DUODSGN. Disponível em <<http://duodsgn.com/risografia/>>. Acesso em 16 set. 2018).

SEMIPROZINES: A Constituição da *World Science Fiction Society* atualmente define uma semiprozine da seguinte forma: Publicação periódica não profissional, geralmente disponível, dedicada à ficção científica ou fantasia, ou assuntos relacionados que, até o encerramento do ano civil anterior, publicaram quatro ou mais edições (ou o equivalente em outras mídias), pelo menos uma dos quais surgiram no ano civil anterior, que não é considerado passivo, e que no ano civil anterior preenchia pelo menos um dos seguintes critérios: 1. A publicação remunera seus colaboradores e/ou funcionários (pagar os colaboradores com cópias da publicação não é considerado remuneração) e há um vínculo profissional entre editores e os colaboradores. 2. A publicação deve estar disponível apenas para venda (Disponível em <<http://semiprozine.org/what-is-a-semiprozine/>>. Acesso em 3 jan. 2019).

TBO: Termo utilizado na Espanha para designar histórias em quadrinhos. “Na Espanha, quadrinhos viraram sinônimo de uma revista que publicava o estilo, chamada TBO – ao receber o nome de ‘tebeo’. Na América Latina, são conhecidas como ‘historieta’. Em Portugal, como ‘história aos quadrinhos” (CAGNIN, 1975).

WEBZINE: Fanzines que existem apenas na *World Wide Web* (WWW) ou só está disponível em formato digital. Disponível em < <http://www.zinewiki.com/Category:Webzine/>>. Acesso em 18 nov. 2019.

XILOGRAFIA: O significado de xilogravura é gravura em madeira, proveniente do processo da xilografia, que significa a arte de gravar em madeira. Disponível em <<https://www.significadosbr.com.br/xilogravura/>>. Acesso em 14 jan. 2019.

XILÓGRAFO: Artista que grava em madeira.

XILOGRAVURA: Etimologicamente, a palavra xilogravura é composta por xilon, do grego, e por grafo, também do grego. Xilon significa madeira e grafo é gravar ou escrever. Assim, xilogravura é uma gravura feita com uma matriz de madeira. Simplificando, pode se dizer que é um processo de impressão como de um carimbo de madeira. Disponível em <<http://www.casadaxilogravura.com.br/xilogravura.php/>> Acesso em 14 jan. 2019.

ZINE: Termo reduzido de “fanzine”, muito popular no meio de editores e consumidores de fanzines, Umiliachi define como “Abre-

viação de fanzine. Expressão muito utilizado entre os ‘fanzineiros’ para indicar produção autoproduzida e independente. Publicação feita com sistemas muitas vezes rudimentares e sem fins lucrativos, produção típica de publicação alternativa” (UMILIACHI, Gianluca. 2018. Tradução livre).

ZINEOGRAFIA: Uma biografia contada a partir dos fanzines criados por um determinado autor.

ZINESCA: Característica relacionada aos fanzines. Ex: Prática zinesca, produção zinesca (SNO, 2015, p. 18).

ZINES COMPARTILHADOS: Fanzines a quatro mãos (ou mais) quando os artistas decidem colaborar em um determinado número, ou reservando para cada, metade das páginas do fanzine (MOUQUET. 2012, p. 81).

ZINES DE 24H: O fanzine deve ser montado em 24 horas. Este tipo de fanzine é frequentemente o resultado de oficinas, aplicações de fanzines como ferramenta pedagógica (MOUQUET. 2012, p. 81).

ZINES DE ARTE: São, acima de tudo, obras de arte por direito próprio. Mas eles também incluem imagens, colagens, fotos de seus autores (MOUQUET, Emilie. 2012, p. 81).

ZINES DE COMPILAÇÃO: uma chamada para contribuições é lançada em torno de um tema; um prazo para envio é solicitado. Os fan-

zines recebidos combinam diferentes pontos de vista sobre o mesmo tema. Eles são montados e direcionados para criar uma publicação coerente (MOUQUET, Emilie. 2012, p. 81).

ZINES DIY (*Do it yourself* - faça você mesmo): esses fanzines são tutoriais para aprender as técnicas e realizar algumas ações baseadas na cultura DIY (MOUQUET, Emilie. 2012, p. 81).

ZINES LITERÁRIOS: São coleções de ficção, ensaio ou poesia autoral (MOUQUET. 2012, p. 81).

ZINES DE MAMÃES: Tratando da maternidade (gravidez, parto, criação de filhos) (MOUQUET. 2012, p. 81).

ZINES PESSOAIS (PERZINES): Eles não são diários estritamente falando. Eles são a expressão de um ponto de vista singular a partir do qual o mundo é percebido (MOUQUET. 2012, p. 81).

ZINES POLÍTICOS: Lidam com movimentos políticos passados e presentes. São um instrumento de democracia (MOUQUET Emilie. 2012, p. 81).

ZINESTER: Um indivíduo que cria e geralmente distribui seus próprios zines. Pode ser estendido a alguém que não faça estritamente zines que administra uma distribuidora de produtos alternativos.

ZINETECA: Termo equivalente a fanzinoteca. Biblioteca de fanzines.

ZINISMO: Segundo o filósofo João Veloso Jr., é a arte de fazer fanzines (SNO, 2015, p. 18).

ZINEWIKI: O ZineWiki é uma enciclopédia de código aberto dedicada a zines e mídias independentes. Abrange a história, produção, distribuição e cultura da pequena imprensa. Disponível em <http://zinewiki.com/Main_Page/>. Acesso em 20 nov. 2018.

Referências

BURY, Stephen. *Artists' Books: The Book As a Work of Art, 1963–1995*, 207 f. Aldershot, Scolar Press, 1995.

DUNCOMBE, Stephen. *Notes from underground: zines and the politics of alternative culture*. Portland/USA; Microcosm Publishing, 2008. Disponível de maneira parcial em <https://com250spring2016ncsu.files.wordpress.com/2015/12/duncome_zines_ch1.pdf>. Acesso em 14 jul. 2018.

FADUL, Anamaria. Hegemonia e contra-informação: por uma nova práxis da comunicação. In SILVA, Carlos Eduardo Lins (org.). *Comunicação, hegemonia e contra-informação*, p. 25- 39. São Paulo: Cortez Intercom, 1982.

GIARI, Katie. *Cite this zine*. Barnard Zine Library. 2 ed. 2009. Disponível em <<https://zines.barnard.edu/sites/default/files/inline/citethis2010.pdf>>. Acesso em 12 dez. 2018.

ISHIKAWA, S. *Seeking the Self*. Bern, Switzerland: Peter Lang AG. Disponível em <<https://www.peterlang.com/view/title/9968>>. Acesso em 18 nov. 2018.

- SNO, Márcio. O universo paralelo dos zines. São Paulo: Timozine, 2015.
- MOUQUET, Emilie. Bibliothèques et fanzines. Université de Lyon. 2014. 70 f. (conservateur de bibliothèque). 2014. Disponível em < bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2015-06-0038-005.pdf>. Acesso em 18 de nov. 2018.
- UMILIACCHI, G. Fanzine Glossario - Editoria Fanzinara Italiana - E-book Fanzinoteca d'Italia Edizioni, Forlì FC, 2013. Disponível em <<http://www.fanzineitaliane.it/fanzinoteca>>. Acesso em 18 nov. 2018.

Imaginário!

Imaginário! é uma revista eletrônica semestral vinculada ao Núcleo de Arte, Mídia e Informação – Namid, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba, com trabalhos dirigidos aos profissionais e estudantes de Comunicação e Artes, em diálogo acadêmico com outras áreas do conhecimento num empenho de construção interdisciplinar.

Organiza-se nas sessões

1. Memória – Resgate da obra dos mestres e dos núcleos de produção representativa.
2. Estado das artes – Artigos, ensaios e entrevistas sobre a atualidade e projeções das artes gráficas e visuais, representadas pelas histórias em quadrinhos, humor (cartum, charge, caricatura), animação, fanzine, grafite e games, bem como expressões da cultura pop.
3. Resenha.

Aceitam-se textos inéditos em revistas ou livros, podendo ter sido apresentados em eventos da área ou publicados em anais. Os textos devem ser de Mestres ou Doutores; graduados, mestrandos e graduandos podem participar acompanhados de professor orientador com pós-graduação *stricto sensu*. As afirmações, opiniões e conceitos expressos são de responsabilidade dos autores. Todos os textos serão submetidos ao Conselho Editorial, que tem autonomia para aprová-los ou recusá-los de acordo com os objetivos da revista.

Os textos devem ter a seguinte formatação:

- a) Entre 10 e 15 páginas incluindo as referências, ilustrações, quadros, tabelas e gráficos, digitados no formato A4 em arquivo Word, fonte Times New Roman, corpo 12, espaçamento 1.5.
- b) Incluir título, resumo (máximo de oito linhas, com tema, objetivo, método e conclusão) e palavras-chave, com tradução para o espanhol ou inglês. No final do trabalho, adicionar endereço completo, titulação, vínculo acadêmico, telefone e email.
- c) Resenhas com até seis páginas, incluindo a capa da publicação resenhada.
- d) As ilustrações devem vir dentro do arquivo de texto.
- e) Entram nas Referências apenas os autores e obras citados no texto, conforme as normas atualizadas da ABNT.
- f) Citações curtas (até três linhas) são incorporadas ao texto, transcritas entre aspas, com indicações das fontes.
- g) Citações longas são transcritas em bloco com entrelinhas simples e recuo de 4 cm da margem esquerda, com corpo 11, sem aspas, com indicação das fontes. Exemplo: (PRADO, 2007, p. 23).
- h) Anexos e apêndices serão incluídos somente quando imprescindíveis à compreensão do texto.

Os artigos aprovados e não selecionados serão encaminhados a nova seleção para as edições seguintes.

Os autores cedem gratuitamente os direitos de reprodução dos artigos e ilustrações à publicação.

O conteúdo dos artigos e demais textos é de responsabilidade única e exclusiva dos autores e não representam necessariamente a opinião do corpo editorial da revista.

Recebemos colaborações em fluxo contínuo, que devem ser enviadas para <marcadefantasia@gmail.com>.

Imaginário!

Revista acadêmica sobre História em Quadrinhos e temas afins



N. 1 - outubro 2011



N. 2 - julho 2012



N. 3 - dezembro 2012



N. 4 - junho 2013



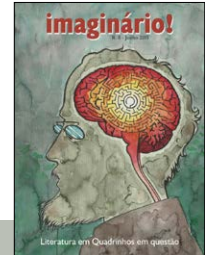
N. 5 - dezembro 2013



N. 6 - junho 2014



N. 7 - dezembro 2014



N. 8 - junho 2015



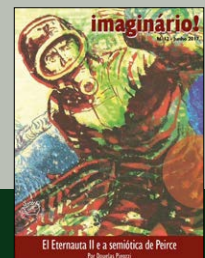
N. 9 - dezembro 2015



N. 10 - junho 2016



N. 11 - dezembro 2016



N. 12 - junho 2017



N. 13 - dezembro 2017



N. 14 - junho 2018



N. 15 - dezembro 2018