

A full-page background image of Harley Quinn from the movie 'Birds of Prey'. She is wearing her signature pink and black outfit, a clear leather jacket, and a tinsel cape. She has her blonde hair in pigtails and is holding a mallet over her shoulder. The background is a dark, stylized city street with a halftone dot pattern.

CULT
DE CULTURA

COLÓQUIO
NACIONAL EM
ARTE SEQUENCIAL
E CULTURA POP

8 A 10
OUTUBRO
2020

FACULDADES
EST

POP!

CADERNO DE RESUMOS



SUMÁRIO

GT 1 - SUPER-HERÓIS	4
LOIS LANE: MOCINHA OU SUPER-HEROÍNA? 82 ANOS DE NARRATIVAS MASCULINAS SOBRE UMA DAS PERSONAGENS MAIS CONHECIDAS DO UNIVERSO DOS QUADRINHOS	4
OS CAVALEIROS DAS TREVAS: O BATMAN ATRAVÉS DO MULTIVERSO	8
UMA ANÁLISE INTERPRETATIVA SOBRE REPRESENTAÇÃO E ESTEREÓTIPOS NA CONSTRUÇÃO DA SUPER-HEROÍNA SHAMROCK.....	13
O JUSTICEIRO E A REPRESENTAÇÃO DA GUERRA DO VIETNÃ NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “NASCIDO PARA MATAR”	17
SUPERMAN: ENTRE QUADRINHOS, DISCURSO E MUDANÇA SOCIAL.....	21
GT 2 - NARRATIVAS E ELEMENTOS DOS QUADRINHOS.....	25
ROSA DE VERSALHES: A ESTÉTICA JOJÔ-GA E A EMERGÊNCIA DA MEMÓRIA.....	25
O PROCESSO DE LEITURA DOS QUADRINHOS EM MEIO DIGITAL – ANALISANDO ALGUNS CASOS DE QUADRINHOS PUBLICADOS EM REDES SOCIAIS	29
ABSTRACIONISMO, MONTAGEM CONSTRUTIVA E MILITARISMO NA GERAÇÃO DE TAGAWA SUIHOU E DO MANGA PRÉ-SEGUNDA GUERRA MUNDIAL	33
COZINHAVERSO: ESTUDO E PRODUÇÃO DE QUADRINHOS NO COZINHA GRÁFICA	37
ALÉM DO VISÍVEL: UM DEBATE HISTORIOGRÁFICO SOBRE O MANGÁ	41
GT 3 - ANÁLISES DE NARRATIVAS EM QUADRINHOS.....	46
O GROTESCO – CONSIDERAÇÕES SOBRE UM ELEMENTO (QUASE) INEXPLORADO NOS ESTUDOS DE RELIGIÃO E LINGUAGEM. ESTAÇÃO DAS BRUMAS (SANDMAN, V. 5) DE NEIL GAIMAN COMO ESTUDO DE CASO.....	46
CUMBE: AS DIFERENTES MANEIRAS DE ROTULAR A PRODUÇÃO DE MARCELO D’SALETE	50
UM PASSEIO MÍSTICO DE ALEISTER CROWLEY EM PROMETHEA, DE ALAN MOORE	53
ÚLCERA VÓRTEX E AS ALTERNATIVAS DO GROTESCO	57
“ENTRE COMES E BEBES”: UMA ANÁLISE DA RELIGIÃO NAS TIRINHAS DO “BUTECO DOS DEUSES” DE CARLOS RUAS	61
GT 4 - SENTIDOS E SIGNIFICADOS NOS QUADRINHOS.....	65
NO LABIRINTO DO MINOTAURO: A TIRA DE LAERTE COUTINHO COMO UMA EXPERIÊNCIA POÉTICA.....	65
A NARRATIVA NO JORNALISMO EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DO PAPEL DE GUY DELISLE COMO PERSONAGEM E NARRADOR EM PYONGYANG.....	69
O PROTAGONISMO DE PERSONAGENS CAPOEIRISTAS EM HQ NACIONAL: AS AVENTURAS DE MACHADO DE ASSIS, CAÇADOR DE MONSTROS	73
REPRESENTAÇÕES DOS MEIOS DE VIOLÊNCIA NO MANGÁ NARUTO, DE MASASHI KISHIMOTO	78



NEOPRAGMATISMO E WEBCOMICS: ANÁLISE DE <i>QUADRINHOS ÁCIDOS</i>	83
GT 5 - PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS	87
RELAÇÕES ESTILÍSTICAS ENTRE TOKUSATSU E ANIMAÇÃO: INTERAÇÕES ENTRE ANALÓGICO E DIGITAL	87
PARA ALÉM DA FIDELIDADE: A TRANSCRIÇÃO DE QUADRINHOS NO CINEMA.....	91
BESOURO: AS MEMÓRIAS DE UM HERÓI AFRO-BRASILEIRO NAS RODAS DE CAPOEIRA E NAS TELAS DO CINEMA	95
“POR QUE É SEMPRE UMA MENININHA?”: A MONSTRUOSIDADE E A INFÂNCIA FEMININA EM FILMES DE TERROR	99
VESTI LA GIUBBA ROSSA: AS REFERÊNCIAS POR TRÁS DA ESTÉTICA DO CORINGA DE TODD PHILLIPS	103
GT 6 - QUESTÕES DE GÊNERO NA CULTURA POP	109
A PERFORMANCE DO GÊNERO QUEER EM “HORA DA AVENTURA”	109
FEMINISMO EM QUADRINHOS: O RETRATO DE DUAS ÉPOCAS A PARTIR DAS ANTOLOGIAS <i>WIMMEN’S COMIX</i> E <i>WOMANTHOLOGY</i>	114
REGISTRO E MEMÓRIA DAS QUADRINISTAS BRASILEIRAS NA CONTEMPORANEIDADE....	119
DE WILLOW ATÉ ALEX DANVERS: A REPRESENTAÇÃO DE PERSONAGENS LÉSBICAS EM SÉRIES ADOLESCENTES DOS ESTADOS UNIDOS	123
VISIBILIDADE LGBT+ EM QUADRINHOS BRASILEIROS	127
GT 7 - REPRESENTAÇÕES E REPRESENTATIVIDADE NA CULTURA POP	131
QUEM LACRA, NÃO LUCRA? UM MAPEAMENTO DE (CIBER)ACONTECIMENTOS SOBRE REPRESENTATIVIDADE NA CULTURA POP	131
A FORÇA ESTÁ COM QUEM? REPRESENTATIVIDADE E QUESTÕES DA INFÂNCIA EM <i>STAR WARS</i>	137
A DESUMANIZAÇÃO DO NEGRO NAS ANIMAÇÕES	142
A “BOCA DO INFERNO” COMO TEMPLO DE REFLEXÃO: MONSTROS DA ADOLESCÊNCIA E DO ADOLESCER EM <i>BUFFY, THE VAMPIRE SLAYER</i>	147
A REPRESENTAÇÃO DO NERD/GEEK NA CULTURA POP	151
GT 8 - MÍDIA E CULTURA POP	156
A CULTURA DA MÍDIA ENQUANTO REPRESENTAÇÃO (VALORATIVA) DE SEU TEMPO – UMA TEORIA SOBRE CONTEXTOS, INTERPRETAÇÕES E REPRESENTAÇÕES	156
INFLUÊNCIA DIGITAL DE BELEZA NO INSTAGRAM: CONSUMO, PERFORMANCES E ESTILOS DE VIDA	161
ILUSTRADORES NA REDE: MEDIAÇÕES ENTRE O ARTISTA E A CIBERCULTURA	166
“ <i>IT’S AN STRATEGIC HOT MESS</i> ”: A MUDIATIZAÇÃO DO DRAMA SOCIAL QUE TRANSFORMOU A HANNAH MONTANA NA GAROTA MAIS SELVAGEM DO POP	170
GT 9 - CULTURA POP E EDUCAÇÃO.....	174
HISTÓRIA EM QUADRINHOS NOS DOCUMENTOS OFICIAIS: UMA ANÁLISE DA BNCC.....	174



RELATO DE EXPERIÊNCIA: DESCOBRINDO AS RELÍQUIAS DA VIDA, UMA IMERSÃO AO UNIVERSO HARRY POTTER EM BUSCA DE PRÁTICAS SIGNIFICATIVAS.....	177
O ENSINO DE FÍSICA A PARTIR DOS QUADRINHOS DO HOMEM ARANHA	181
DESAFIOS EM TEMPO DE PANDEMIA: ESTRATÉGIAS DO NÚCLEO DE PESQUISA EM QUADRINHOS (NUPEQ / UEMS) NA POPULARIZAÇÃO DA NONA ARTE NA UNIVERSIDADE	185
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO ALTERNATIVA PARA O ENSINO DE BIOLOGIA	189
GT 10 - ESTÉTICAS DA CULTURA POP	194
HUMANOS E ROBÔS PARA ALÉM DE DUALISMOS: VISITA ÀS ZONAS CREPUSCULARES DA FICÇÃO CIENTÍFICA.....	194
MARX É POP: DA INSPIRAÇÃO CRISTÃ EM MARX À SIMBOLOGIA TRINITÁRIA DO MARXISMO VULGAR	198
A NOSTALGIA EM CAPTAIN MARVEL COMO RECURSO DE RESSIGNIFICAÇÃO DO FEMININO	205
ENTRE VIDA E MORTE: APROPRIAÇÃO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS E O TEMA DO SUICÍDIO EM <i>W: TWO WORLDS</i>	209



GT 1 - SUPER-HERÓIS

Quinta-feira – 08/10 – das 14h às 17h

Coordenador: Francisca Jaqueline de Souza Viração

LOIS LANE: MOCINHA OU SUPER-HEROÍNA? 82 ANOS DE NARRATIVAS MASCULINAS SOBRE UMA DAS PERSONAGENS MAIS CONHECIDAS DO UNIVERSO DOS QUADRINHOS

Francisca Jaqueline de Souza Viração¹

O presente trabalho pretende investigar a construção da personagem Lois Lane ao longo dos seus 82 anos. Quais mudanças e permanências ficaram, que construíram o imaginário de uma repórter durona e eterna namorada do Superman. Sua primeira aparição foi na Action Comics #1, já na primeira história do Superman, praticamente a identidade da personagem foi construída por sua relação com Clark/Superman, sua importância para o maior super-herói do universo dos quadrinhos é tão grande, que este trabalho questiona se ela é uma mocinha ou uma super-heroína, parceira do Superman.

A proposta metodológica é inspirada na de Iuri Andréas Reblin em sua tese sobre a superaventura, a de que a superaventura acima de tudo é uma narrativa que “estão relacionadas à criação e à manutenção do universo simbólico do ser humano” (REBLIN, 2012: 75). E, também, na investigação da história em quadrinhos de acordo com sua era (ouro, prata, bronze, moderna), fase editorial, década e artistas. E na jornada do herói proposto por Joseph Campbell em “O herói de mil faces”, para investigar onde Lois está na história do Superman, ou se tem uma jornada do herói própria. Não levou em consideração as imagens televisivas e cinematográficas da personagem, nem sagas especiais, basicamente este artigo considerou a construção narrativa da personagem na canonicidade dos quadrinhos, segundo Glen Weldon, em “Superman, uma biografia não autorizada.”

Porém o artigo vai além, pretende ver Lois também com relação ao gênero, no sentido que ela quase sempre foi escrita exclusivamente por homens. E a Lois de seus criadores representa um ideal romântico de dois adolescentes, que a criaram como uma jornalista forte, decidida e sensual, baseada em uma paixão adolescente secreta de Jerry Siegel. Portanto, o primeiro ponto para compreender Lois Lane são seus criadores. E o segundo as transformações sociais ocorrida na vida das mulheres ao longo das décadas.

Em toda a construção mitológica do Superman, mito aqui entendido como uma narrativa, cuja história serve para dar significado ao homem. Lois parece existir para Clark e não para o Superman. Desde o início o triângulo amoroso de duas pessoas está presente, porém na Action Comics #1, Clark a convida para sair antes de Superman aparecer. Porém, a forma

¹ Doutoranda em Teologia, Faculdades EST, jaqueline.souza@urca.br



como Clark cede uma dança para outro pretendente, irrita Lois. Clark aparenta um covarde, ou um homem não viril o suficiente para ser homem para ela.

Lois se envolve em uma confusão com malfeitores e Superman a salva, já na primeira história, parece evidente o drama de dois adolescentes nerds sendo transplantada para sua criação, a dificuldade de se relacionar. Lois é tanto inspirada em Lois Amster, paixão de Jerry Siegel na escola, como na personagem Jane Arden, uma repórter investigativa que tinha sua própria revista. Mas Lois Lane seria reduzida apenas a isto? Sua importância está no fato de ser apenas a namorada do herói?

A complexidade de Lois cresce na mesma proporção de sua importância para Clark. Na Era de Prata, devido as consequências da publicação de “A sedução do inocente” de Fredric Wertham, Lois se tornou uma personagem preocupada mais em se casar, do que com sua profissão. Ela ainda continua repórter, mas sem mais a garra da Era de Ouro, e sua relação com Clark muda um pouco, agora ela está obcecada em provar que ele é o Superman.

Na Era de Bronze, Lois se torna um pouco mais relevante. Tem inclusive uma clássica história, onde ela é negra por um dia, para escrever a realidade dos afro-americanos sentindo na pele o que é ser uma mulher negra. Mas somente na fase pós-Crise, com John Byrne, Lois retornará a ser uma repórter relevante, não apenas rivalizando com Clark, mas o superando.

Em seu reboot O Homem de Aço, Byrne parece querer resolver o mal-entendido da Action Comic #1. Clark é viril, não esconde seus músculos, Lois percebe isso quando visita seu apartamento e vê aparelhos e pesos de musculação. Esta é a forma que Byrne encontrou para explicar os músculos exagerados de um repórter pacato. O triângulo amoroso de duas pessoas retorna, paulatinamente Lois vai se apaixonando por Clark, que só depois revela sua identidade secreta.

Na fase byrniana a personagem cresce, na década de 90 ela se casa com Clark, e na fase pós-Novos 52, tem um filho com ele. As mudanças, apesar de profundas, parecem apontar para uma evolução lógica: colega de trabalho, namorada, noiva, esposa, mãe. Parece que tudo gira em torno de sua relação com Clark, pouco se sabe dela, naquilo que não está envolvido com o Superman. Qual sua origem? Suas paixões, antes de Clark? Seus amigos, seus gostos, enfim. Quem é Lois Lane, sem Clark Kent? A tese deste artigo é que ela não existe sem Clark, foi criada para Clark, assim como Clark não faz sentido sem ela. E neste sentido, Superman pode existir se Clark não faz sentido?

Na narrativa de origem do Superman, apresentado tanto na Action Comics #1, como na Superman #1, a ideia de que é a criação humana que recebeu de seus pais, que faz Clark um herói, o dever de ajudar a humanidade com seus poderes. Quando adulto, em Metrópolis, quem ocupará esta função é Lois. Insistir em ter um emprego, uma identidade secreta, estar literalmente no chão, só faz sentido para Clark Kent, pois ele é a humanidade do Superman. Clark, por sua vez, precisa de algo que faça valer a pena ser humano, por isso Lois está lá, desde o início.

O fato é que Lois sempre foi descrita como uma mulher moderna, em todos os significados que mulher moderna teve ao longo dos últimos 82 anos, na perspectiva dos



homens que a criaram e recriaram. Caracterizada como inteligente, bem sucedida, independente, linda, seria Lois a idealização perfeita de uma mulher que todo homem adoraria “domar”? Esta pergunta, com cunho sexual é interessante de ser feita, já que muitas vezes, as narrativas transparecem que ela é “muita areia” para Clark, mesmo sendo ele o maior herói da Terra. A insegurança de Clark em relação a Lois seria a maior prova de sua humanidade?

Se segundo Reblin, a superaventura é uma narrativa que tem por objetivo a manutenção do universo simbólico da humanidade, qual sentido faz para um ser poderoso, como um kryptoniano na Terra, se sujeitar a todas as limitações de um ser humano, sem uma motivação, uma causa maior? Devotar a vida para defender os fracos e oprimidos, poderia ser feita sem os óculos e o terno, só com a capa, até mesmo por gratidão aos pais humanos que o criaram. Mas é só o amor que Clark sente por Lois, que o faz escolher continuar a viver como ser humano.

Kal-El pode continuar a “salvar” a humanidade como Superman, mas ele escolhe fazer isto sendo Clark, e Clark não faz sentido, sem Lois, portanto, este artigo defende que ela é muito mais do que “a donzela indefesa”. Ela chega a ser quase uma super-heroína ao lado de Superman, sua parceira, pois seu relacionamento com Clark, lhe exige que viva desafios, quase tão complexos e grandiosos quanto Superman, quase uma jornada do herói particular, ao lado do herói. E quando mais seu relacionamento foi se estreitando com Clark, mais Lois ganhou importância e desafios, dignos de uma super-heroína.

Quando descobriu sua identidade secreta, Lois se viu em um grande dilema ético, tinha o maior “furo” de reportagem nas mãos, mas se tratava de seu namorado. Ao saber que namora um kryptoniano, Lois aceita correr todos os riscos implicados a isto. Ele sente como um humano? É possessivo? Ciumento? Carinhoso? E o maior risco de todos, Lois assume correr risco de vida, toda vez que tem relações sexuais com Clark, há risco de morrer, caso ele se empolgue demais? O tamanho dos riscos que Lois assume, releva o tamanho do amor que sente por ele, a confiança depositada neste “estranho visitante de outro planeta” e conseqüentemente sua importância para Clark.

Ao gerar um filho de Clark, uma gravidez única no universo, um ser híbrido entre humano e kryptoniano, dúvidas como: nascerá saudável? Terei um filho monstro? O feto irá se desenvolver até o fim da gravidez? Eu posso morrer por entrar em contato com material genético kryptoniano, ou simplesmente se o bebê chutar? São absolutamente normais, para qualquer mulher na condição da Lois. Mas por que estes riscos e dúvidas não aparecem nos quadrinhos? Ou pelo menos, de forma clara e evidente? A hipótese deste artigo, é que Lois é construída por homens e não por mulheres.

Em 82 anos, poucas mulheres foram roteirista do Superman, três merecem destaque, Louise Simonsen, que foi uma das roteiristas da história do casamento em 1996; Gail Simone, que escreveu algumas histórias junto com John Byrne no início dos anos 2000, Action Comics 827 a 835 e Barbara Kessel, que escreveu Superman: Lois Lane, de 1998. Todas estas histórias, especialmente a última, merecem análises mais profundas a serem feitas em artigo posterior. Mas o fato é que, apesar do Superman ter escritoras, a imagem de Lois, sem dúvida nenhuma é masculina.



Apesar de não ser objeto de pesquisa deste artigo outras imagens de Lois, fora dos quadrinhos, uma comparação precisa ser feita. Por que a atriz Teri Hatcher, que interpretou a personagem no seriado dos anos 90, *Lois & Clark, as novas aventuras do Superman*, é considerada pelos fãs e críticos, como a perfeita encarnação de Lois Lane? Será que isto se deve somente as habilidades de Hatcher como atriz? Ou também ao fato que o seriado foi criado por uma mulher, Deborah Joy LeVine?

A Lois de Hatcher só pode ser a “perfeita encarnação da personagem”, se ela corresponder a idealização masculina das HQ’s. Então o que LeVine fez, não foi criar uma outra Lois, mas revelar as “camadas” da personagem, que as mentes masculinas que a criaram nas hq’s não conseguiam enxergar. Mas nada disso responde à pergunta de quem é Lois Lane, mocinha ou super-heroína, este artigo defende que ela está neste espectro, com uma identidade móvel entre um conceito e outro. Ela não é uma super-heroína, pois não tem um mito de origem, nem uma causa de luta, porém passa longe de ser apenas a namorada do herói.

Palavras-chave: Lois Lane; mocinha; super-heroína.

Referências:

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 1989.

REBLIN, Iuri Andréas. **A superaventura: da narrativa e sua expressividade à sua potencialidade teológica**. São Leopoldo: EST, tese de doutorado. 2012.

WELDON, Glen. **Superman, uma biografia não autorizada**. São Paulo: Leya, 2016.



OS CAVALEIROS DAS TREVAS: O BATMAN ATRAVÉS DO MULTIVERSO

Márcio Moreira dos Santos Filho²

Histórias de super-heróis, especialmente as produzidas pelas editoras Marvel e DC Comics, constituem a maior construção de continuidade narrativa da cultura ocidental, e saber navegá-la é uma habilidade por si só (KAVENEY, 2008). Há oitenta anos, Super-Homem e Batman, por exemplo, vivem novas aventuras mensalmente, cada edição acrescentando novos acontecimentos ao todo de sua continuidade. Suas narrativas são infinitas por desígnio editorial e financeiro: mesmo que arcos específicos tenham início, meio e fim, mesmo que os personagens aprendam e mudem, nada pode ser irreversível. A narrativa continua a se desenrolar pelas mãos de outros criadores, roteiristas e desenhistas (BJORKAN, 2013, p.33).

É natural que, ao longo do tempo, diversas inconsistências surjam nas diferentes histórias e encontros envolvendo os personagens. Duas décadas após o renascimento do gênero na década de 1960, a continuidade de ambas as editoras, ou o “desenvolvimento coerente e consistente dos personagens e de seu mundo fictício” (KUKKONEN, 2010, p.40), já havia se tornado um problema. Para lidar com as contradições, os quadrinhos de super-heróis recorreram a uma solução ontológica: seu mundo fictício tornou-se parte de um Multiverso maior, “onde a variedade de mundos narrativos mutuamente incompatíveis existiam como realidades paralelas” (idem, p.40).

Com o surgimento do Multiverso nos quadrinhos de super-herói, a sequência temporal deixa de ser linear e unidirecional e toma a forma de uma “rede narrativa labiríntica que incorpora uma vasta matriz de expressões transmidiáticas numa ordem ontológica que racionaliza textualidades divergentes como parte e parcela de um mesmo sistema de histórias³” (PROCTOR, 2017, p.319). O paradigma da continuidade dá lugar ao da multiplicidade, nas palavras de Jenkins (2009). Sob o novo sistema, leitores podem consumir diferentes versões das mesmas franquias, cada uma com suas próprias concepções dos personagens.

Ao mesmo tempo, o multiverso também confere maleabilidade à continuidade principal. Enquanto o tempo avança no mundo real, a sociedade também muda e os super-heróis precisam adequar-se continuamente ao momento contemporâneo. É o que Kidder (2010) chama de *neverwhen*, mudanças gradativas no *status quo* da história que criam uma impressão de estase, ou presente perpétuo, como se o mundo narrativo houvesse sido criado na mesma época em que o leitor está consumindo a obra. É o que Eco (1993) identifica como a tensão entre o aspecto mitológico e romanesco do super-herói: um arquétipo imutável, porém em constante transformação.

² Doutorando em Comunicação, Universidade Federal do Ceará, marciomoreirasf@gmail.com.

³ a labyrinthine narrative network that incorporates a wide array of transmedia expressions into an ontological order that rationalises divergent textualities as a part and parcel of the same story-system



Porém, mesmo com as constantes revisões, nada se perde no passado. O Multiverso permite que cada versão dos personagens exista em algum lugar, em sua própria realidade. E este fenômeno determina a relação única entre super-heróis e historicidade. Para compreender melhor essa afirmação, tomemos a edição especial *Planetary/Batman: Noite na Terra*.

Planetary, escrita por Warren Ellis e desenhada por John Cassaday, conta a história de um grupo de “arqueólogos do impossível” (Elijah Snow, Jakita e O Baterista), super seres que investigam a história secreta do século XX. Mas essa historiografia consiste em toda a cultura pop do século, indo mais além, da literatura vitoriana às mitologias da Austrália. Nesta edição em particular, os arqueólogos viajam até Gotham City a procura de John Black, responsável por uma série de homicídios inexplicáveis. Black tem poderes especiais: sua mente está conectada ao Floco de Neve, a forma do multiverso. Por isso suas vítimas parecem fundidas com cópias de si mesmas ou rasgadas ao meio: sua habilidade é diluir a barreira entre as diferentes dimensões.

Quando os protagonistas encontram Black, ele perde o controle e os transporta para outro lugar do multiverso. Nesta nova dimensão, uma figura sombria surge dos céus, vestindo uma roupa de morcego com uma longa capa: o Batman. Ou, sendo mais preciso, *um* Batman. Cada vez que os personagens são transportados para uma nova realidade, encontramos uma das muitas encarnações do Homem Morcego, iluminando diferentes interpretações produzidas ao longo das décadas.

O *neverwhen* é uma prática comum ao gênero de super-heróis. Porém, a ferramenta levanta o paradoxo da memória: personagens e eventos que fazem parte do passado textual perdem o status de *fabula*, causando tensão entre o texto revisado, que em geral abandona elementos de versões anteriores, e as realidades textuais pregressas, que são negadas a condição ontológica de passado (HYMAN, 2017, p.57). O que *Planetary* faz é trazer de volta esta memória histórica. Tomar cada encarnação de Batman e contextualizá-lo em sua própria época, num processo semelhante ao que Waugh (1984) chama de *contradição*, onde várias verdades coexistem sem uma clara hierarquia entre elas. Ou, como coloca Alan Moore na introdução da obra de Frank Miller, *Batman: The Dark Knight Returns*, “tudo é exatamente o mesmo, exceto pelo fato de que é totalmente diferente”.

O estilo dos desenhos nos remete a diversas fases do personagem ao longo de seus quase 80 anos de existência. Cada um é definido pela semelhança com o traço de um desenhista notável, de Neil Adams a Bob Kane, ou pela referência a um produto audiovisual, como a série de tv. A própria materialidade da arte, aliada ao léxico do texto verbal, marca o anacronismo de cada época referenciada.

Em uma das realidades, por exemplo, um homem fantasiado pede a Jakita educadamente para sair de seu caminho e afirma que não bate em mulheres. Ao invés de lutar, este Batman usa um Bat-repelente-de-vilãs para imobilizar Jakita e imediatamente pede “Bat-desculpas”. Em outro momento, O Batman é uma figura enorme e envelhecida, o que nos remete à representação de Frank Miller do Cavaleiro das Trevas, tanto na silhueta exagerada quanto nos designs do uniforme e do Batmóvel. Enquanto o primeiro Batman é lúdico, o segundo é violento, retratado como acusador, juiz e carrasco.



Quando Snow pergunta quem é o misterioso vigilante, ele responde: “Sou o Batman”, o que deixa Jakita irritada. “Isso não explica nada”, diz ela. “Primeiro você aparece como um vigilante, depois como um tira, e agora é sei lá o quê...” (idem, p.33). Porém, o leitor sabe que essa é a chave do problema: o artista marcial, o homem fantasiado e o vigilante fascista são todos Batman. O contraste entre as diferentes caracterizações do personagem deixa ver que não existe um único Homem Morcego, mas a “personificação de valores abstratos e frequentemente contraditórios, e um campo complexo de múltiplos conflitos” (PHILIPZIG, 2011, p.11).

A história conclui com a ideia de que a essência do Batman é seu trauma e o fato de que, não importa em qual universo, tudo o que o personagem deseja é trazer justiça às pessoas comuns. Mas o que constitui essa justiça? Na série de TV, Batman trabalha com a polícia para manter a ordem. Na encarnação da década de 1970 desenhada por Neil Adams, ele oferece ajuda para Black na forma de tratamento psiquiátrico. Na minissérie de Frank Miller, ele usa violência para impor sua visão sobre o que é o correto. Na breve aparição do personagem original, desenhado por Bob Kane em 1939, ele segura uma arma e afirma que “o crime não pode compensar. Philipzig aponta que:

Heróis de quadrinhos podem ser publicados no mesmo título durante décadas, mas seu conceito está sempre mudando; suas identidades ficcionais flutuam enquanto múltiplos editores e criadores e audiências em transformação brigam para defini-los. Para permanecerem populares e manterem seu potencial de significação, eles precisam se articular com preocupações sociais correntes; eles precisam se redefinir continuamente, ou seja, desconstruir-se e reconstruir-se ao redor de um conjunto básico de características⁴ (PHILIPZIG, 2011, p.10).

O multiverso expressa essas identidades flutuantes na forma de uma organização ontológica. Cada um desses personagens é diferente, mas todos eles são o mesmo. Para Ferreira (2019), o super-herói seria, então, uma representação notável da metáfora do palimpsesto adotada por Genette – “um pergaminho antigo cujos textos escritos eram raspados para dar lugar a um novo texto, mantendo, porém, marcas dos anteriores” (FERREIRA, 2019, p.57). Assim, o especial de *Planetary* expõe as muitas marcas de Batman, não apenas retirando o personagem da atemporalidade do mito, mas o inserindo em seu contexto original através do pastiche de diversos estilos de desenho.

Em conclusão, podemos enxergar o multiverso como uma ferramenta quase arqueológica, um prisma que fragmenta o super-herói em suas muitas partes constitutivas e a relação que cada uma guarda com o momento histórico e social onde foi concebida. Como no caso apresentado, onde Ellis e Cassaday usam o dispositivo da viagem interdimensional para

⁴ Comic-book heroes may be published under the same series title over several decades, but their concepts are constantly changing; their fictional identities fluctuate as multiple editors and creators and changing audiences struggle over their definitions. In order to remain popular and maintain their signifying potential, they must always be articulated with concurrent social concerns; they must be continuously redefined, that is, deconstructed and reconstructed around a basic set of defining characteristics.



apresentar sua tese de que mesmo as melhores intenções estão sujeitas a relações de poder e violência; e que a ideia de justiça não é uma constante, mas pode tomar diversas formas ao longo da história. O presente trabalho é parte de uma pesquisa maior desenvolvida presentemente a nível de doutoramento na Universidade Federal do Ceará.

Palavras-chave: Batman; Multiverso; Temporalidade; Palimpsesto; Justiça.

Referências:

BJØRKAN, Kristian. **Bright and Colorful Masks**, Assessing the Literary Potential of the Superhero Genre. Master's Thesis presented to the Department of Literature, Area Studies and European Languages. University of Oslo, 2013.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.

ELLIS, Warren; CASSADAY, John. **Planetary/Batman: Noite na Terra**. Rio de Janeiro: Pixel Media, 2007

FERREIRA, A. D. D. **Uma nova linha no Multiverso: A Transcrição do Universo Marvel dos Quadrinhos para o Cinema**. Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 5, 2018, São Paulo, SP. Anais (on-line). Disponível em: http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/5asjornadas/artigos.php?artigo=q_linguagem/antonio_ferreira.pdf&jornada=5

HYMAN, David. **Revision and the superhero genre**. New York: Palgrave Macmillan, 2017.

JENKINS, Henry. **'Just Men in Tights': Rewriting Silver Age Comics in the Age of Multiplicity**. In: NDALIANIS, Angela. *The Contemporary Comic Book Superhero*. New York: Routledge, 2009. pp. 16-43.

KAVENEY, Roz. **Superheroes! Capes and Crusaders in Comics and Films**. London: I.B. Taurus, 2007.

KIDDER, Orion U. **Useful Play: Historicization in Alan Moore's "Supreme" and Warren Ellis/John Cassaday's "Planetary"**. In: *Journal of the Fantastic in the Arts*, Vol. 21, No. 1. International Association for the Fantastic in the Arts, 2010. pp. 77-96

KUKKONEN, Karin. **Navigating Infinite Earths: Readers, Mental Models, and the Multiverse of Superhero Comics**. In: *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*. Universidade de Nebraska Press, vol. 2, p. 39-58, 2010.



PHILIPZIG, Jan. **Ideology and Power in Pre-Code Comic Books**. Tese apresentada para o Departamento de Filosofia da Universidade Christian-Albrechts. Kiel / Edmonton, 2011.

PROCTOR, William. **Schrodinger's Cape: The Quantum Seriality of the Marvel Multiverse**. In: Yockey, M., ed. *Make Ours Marvel: Media Convergence and a Comics Universe*. Austin: University of Texas Press, pp. 319-346.

WAUGH, Patricia. **Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction**. New York: Routledge. 1984.



UMA ANÁLISE INTERPRETATIVA SOBRE REPRESENTAÇÃO E ESTEREÓTIPOS NA CONSTRUÇÃO DA SUPER-HEROÍNA SHAMROCK

Rosilaine Costa dos Santos⁵

Sanio Santos da Silva⁶

Objetivo geral

Esta comunicação oral tem como objetivo apresentar uma análise interpretativa sobre representação simbólica e estereótipos a partir da construção visual-identitária e histórico-cultural da super-heroína Marvel Shamrock.

Problema

O questionamento que dá base ao desenvolvimento da análise é: Quais os elementos visuais, identitários, históricos e culturais explorados a partir da representação simbólica e dos estereótipos construídos através da super-heroína Marvel Shamrock?

Metodologia e métodos

A metodologia escolhida é “análise de conteúdo”, que possibilita analisar o objeto utilizando métodos a fim de decompô-lo, tendo como ponto de partida e horizonte o tema do qual trata o objeto (PENAFRIA, 2009). Optou-se por dois métodos de análise: a “análise interna”, que trata acerca dos elementos internos, no caso desta pesquisa, da construção visual e identitária da personagem; e a “análise externa”, que trata de elementos externos, ou seja, a construção histórico-cultural da personagem (PENAFRIA, 2009). Assim, as escolhas metodológicas para o desenvolvimento argumentativo desta comunicação levam à interpretação do objeto tendo como base a análise do discurso.

Fundamentação teórica

Para o desenvolvimento desta comunicação, lança-se mão de alguns conceitos, que, dentro deste contexto de pesquisa, estão relacionados e se interligam. Assim, as considerações sobre “representação” estão sustentadas no conceito de “representações coletivas”, o qual trata da relação em que um objeto ausente é substituído por uma imagem presente capaz de lhe representar adequadamente, bem como no conceito de “apropriação”, o qual se ocupa da leitura sobre um objeto feita por diferentes grupos sociais. Ambos os conceitos são recuperados das teorias sobre representação social de Roger Chartier (1991).

⁵ Graduanda em Letras Vernáculas e uma Língua Estrangeira Moderna – Inglês – pela Universidade Federal da Bahia. Pesquisadora da Associação para os Estudos Irlandeses/UFBA.

⁶ Doutorando no Programa de Pós-graduação em Literatura e Cultura da UFBA. Pesquisador da Associação para os Estudos Irlandeses/UFBA.



Contudo, sabe-se que da relação entre objeto e imagem representativa pode surgir equívocos interpretativos (não necessariamente ingênuos) causados “por falta de ‘preparação’ do leitor (o que remete às formas e aos modos de inculcação das convenções)” ou, ainda, pela “‘extravagância’ de uma relação arbitrária entre o signo e o significado (o que levanta a questão das próprias condições de produção das equivalências admitidas e partilhadas)” (CHARTIER, 1991, p. 185).

Pensando-se em apreensões equivocadas de leitura surgidas a partir de representações imagéticas do objeto, aproxima-se da noção de estereotipia. Nesse sentido, noções sobre estereótipo são construídas a partir do conceito “transparência das representações”, que “consiste no conhecimento que um grupo tem das representações de um mesmo objeto por outro grupo” (MENIN, 2006, p. 48). Aqui, considera-se relevante lançar mão deste conceito, pois a idealização e a criação da personagem se devem a indivíduos não irlandeses, como será constatado a seguir.

Contextualização sobre o objeto

Surgida na década de 1980, mais precisamente em 1982, Shamrock é uma super-heroína do mundo dos quadrinhos Marvel criada por Mark Gruenwald, John Romita Jr., Bill Mantlo e Steven Grant, todos eles estadunidenses. A sua estreia se deu na história em quadrinhos *Marvel Super Hero Contest of Champions #1*.

Interpretando a construção visual-identitária de Shamrock

A construção visual da personagem faz uso de símbolos relacionados à identidade nacional irlandesa, observada em sua vestimenta composta por tons de verde e pela imagem de um trevo de três folhas estampado em seu peitoral (e em sua máscara, na testa, em algumas versões). O trevo de três folhas simboliza a Santíssima Trindade do cristianismo, popularizado na Ilha da Irlanda por São Patrício, santo padroeiro da Irlanda. Além disso, a personagem é branca e tem olhos azuis e cabelos ruivos. Entre as ocupações profissionais de Molly estão: inicialmente, professora em uma escola primária, depois, dona de um salão de beleza e de um bar em Nova Iorque.

Interpretando a construção histórico-cultural de Shamrock

De acordo com sua biografia, Molly Fitzgerald nasceu em Dunshaughlin, cidade no condado de County Meath, República da Irlanda. Quando Molly e seu irmão Paddy ainda eram crianças, seu pai Denis, um militante membro do Exército Republicano Irlandês (IRA), levou os dois ao alto de uma montanha localizada na Irlanda do Norte, de onde ele rogou aos céus para que Paddy fosse agraciado pelos deuses com poderes que o permitisse lutar a favor dos irlandeses republicanos na guerra e, assim, derrota-se seus inimigos. Sem resposta imediata, Denis pensou que seu pedido havia sido negado pelos deuses. Porém, Molly foi quem acabou sendo agraciada pelos deuses e, portanto, adquirindo o poder de mudar a probabilidade dos acontecimentos, ou seja, “*The Luck of the Irish*”.



A presença de superpoderes foi percebida por ela em seu primeiro ano na faculdade. Além disso, ela desenvolveu a habilidade de manter relação mítica com milhares de almas fantasmagóricas de indivíduos inocentes que morreram durante a guerra, os quais contribuem para a mudança de probabilidade dos acontecimentos. Na mitologia celta da Irlanda, há grande presença de deusas. Acredita-se que há muitos anos, ao tempo da civilização celta, a sociedade irlandesa além de politeísta era matrifocal, o que ajuda a explicar o fato de que a divindade de maior importância tenha sido uma deusa, isto é, a Grande Deusa. Ainda, as divindades tinham poder para decidir quem sairia vitorioso de um combate, isso sendo revelado através de uma vontade de sorte pré-estabelecida (QUINTINO, 2000).

A relação de respeito que Molly estabelece com os espíritos vítimas de atos de guerrilha gera conflitos com Denis, que não aceita o fato de que sua filha não está disposta a lutar contra seus inimigos junto a ele. Mais tarde, o irmão de Molly, que se junta à luta nacionalista de seu pai, é assassinado em um ato terrorista. Possivelmente, o evento se refere à série de conflitos políticos armados travados entre a minoria católica e a maioria protestante da Irlanda do Norte iniciados na década de 1960 e minimizados em 1998, mais conhecido como *The Troubles*, resultando na morte de militantes, militares e de irlandeses inocentes. Depois de um tempo distante da família, Molly retorna para tentar salvar a vida do irmão, mas fracassa. Assim, ela é obrigada a encarar a ira de seu pai, que, com a ajuda do cientista negligente Arnim Zola, tenta duplicar seus poderes, o que a teria matado. Porém, sem sucesso, ele tenta assassiná-la, mas acaba se tornando vítima fatal do poder de sorte da filha.

Considerações finais

Esclarecendo, esta comunicação oral não teve como pretensão desenvolver uma análise interpretativa extensa sobre representação e estereotipia sobre o objeto, de modo que seu objetivo analítico é o foco em elementos e aspectos gerais para, assim, argumentar sobre o que se propôs, sem pretensão alguma de esgotamento. Assim, o desenvolvimento da argumentação da análise interpretativa se preocupou com a construção discursiva imagética e de sentido do objeto desta pesquisa.

A importância desta pesquisa reside na possibilidade de suscitar reflexões sobre a construção de representações, dando-se conta de que elas sempre produzem, bem como são frutos, de discursos situados social e culturalmente, isto é, de discursos distantes de uma neutralidade tanto imaginada quanto pretendida. Por fim, esta pesquisa possui relevância porque lança luz sobre estratégias discursivas, as quais revelam, conforme Chartier, tensões sociais surgidas a partir de equívocos de apreensão de leitura entre o grupo representado e o grupo interpretador.

Palavras-chave: Shamrock; Irlanda; Estereótipos; Representação.

Referências:



CHARTIER, Roger. O mundo como representação, **Estud.** av., vol. 5, n. 11, São Paulo, jan./abr. 1991. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40141991000100010>. Acesso em: 26 ago. 2020.

MENIN, Maria Suzana de Stefano. Representação social e estereótipo: a zona muda das representações sociais, **Psic.: Teor. e Pesq.**, vol. 22, n. 1, Brasília, jan./abr. 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-37722006000100006&script=sci_arttext&tlng=pt>. Acesso em: 21 ago. 2020.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s), **VI Congresso SOPCOM**, abr. 2009. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>>. Acesso em 30 jun. 2020.

QUINTINO, Claudio Crow. **A religião da grande deusa**. São Paulo: Gaia, 2000. **SHAMROCK**. Disponível em: <<http://www.marvunapp.com/Appendix3/shamrockcoc.htm>>. Acesso em: 21 ago. 2020.



O JUSTICEIRO E A REPRESENTAÇÃO DA GUERRA DO VIETNÃ NA HISTÓRIA EM QUADRINHOS “NASCIDO PARA MATAR”

Thiago Soares Arcanjo⁷
Thuanny de Azevedo Bedinote⁸

O personagem, “Nascido para Matar”, de Garth Ennis

A História em Quadrinhos que será utilizada nesse estudo para os apontamentos e considerações sobre a Guerra do Vietnã é *Born*, ou *Nascido para matar*, de Garth Ennis. Escrita em 2003, a edição aqui utilizada é da Marvel Deluxe de 2018. O autor é de origem irlandesa, nasceu em 1970 e ficou conhecido pelas HQs de temas densos, críticos e violentos. Garth escreveu também para DC Comics e para Marvel; nessa última, um dos quadrinhos que mais se destacou foi o do Justiceiro (*Punisher*).⁹

A edição de *Nascido para matar* foi publicada no Brasil pela editora Panini, no selo Marvel Max. Essa história se passa durante a Guerra do Vietnã, mais precisamente no final de outubro dos anos de 1971. A história narrada é a de Frank Castle – um veterano de guerra e capitão do exército estadunidense da base de artilharia Valley Forge – e de outros personagens. É válido apontar que a história é contada por um jovem soldado, Steve Goodwin, que espera pelo final de sua jornada no Vietnã. Nessa HQ, vemos, por meio dos olhos desse soldado, até onde o Frank Castle pode ir na sua missão de “defender” seus soldados e travar uma “guerra justa”.

Na HQ, Ennis apresenta dois lados da personalidade de Frank Castle. Ao longo da história o personagem é reconhecido como um capitão de extrema competência para guiar seu grupo de soldados na missão e mantê-los seguros. Mas a personalidade do personagem é esmiuçada a cada quadro, Goodwin que narra os acontecimentos, começa mostrar apreensão conforme o tempo passa, pois ele percebe que a dinâmica e as ações do Capitão Castle, começam a pesar em relação à segurança do grupo de soldados. Com isso Goodwin, passa a entender que seu superior está obstinado a terminar uma missão que já se mostra suicida.

A intenção de usar esse material escrito por Ennis para problematizar a Guerra do Vietnã e as suas consequências dentro e fora das fronteiras estadunidenses, deu-se por compreender que “as histórias em quadrinhos de super-heróis, particularmente nos EUA, sempre apareceram como representação do imaginário americano, independentemente do período retratado.” (GUERRA, 2013, p. 105).

⁷ Mestre em *História* pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2018). Graduado em *História* Bacharelado pela Universidade La Salle (2016) e em *História* Licenciatura pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2014).

⁸ Mestra em *História* pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2018). Graduada no curso de Bacharelado em *História* e graduação em *História* Licenciatura, pela Universidade La Salle (2014).

⁹ Complementa os autores: “a obra mais destacada que realizou para a Marvel foi a impressionante revitalização que ofereceu para o anti-herói o Justiceiro, sua passagem pela série desse personagem durou de 1999 a 2008, além de escrever especiais e minisséries para o mesmo [...]” (GOIDA; KLEINERT, 2011, p.150)



Dessa feita, será utilizada a HQ escrita por Ennis como material fonte para ilustrar os acontecimentos da guerra aqui analisada. Aliado a essa ação, será realizada uma breve introdução sobre o cenário dos conflitos que já ocorriam no Vietnã desde o século XIX até chegar na Guerra do Vietnã, no breve século XX.

Um breve contexto histórico do Vietnã

Para compreender a Guerra do Vietnã (1965- 1975), torna-se necessário entender o contexto histórico e político que culminou no surgimento de um país socialista localizado no sudoeste asiático. Ademais, a problematização desse conflito deve focar não apenas nas consequências (internas/externas) que a guerra gerou na sociedade estadunidense, como também na mudança que representou na imagem dos Estados Unidos da América (EUA).

Como ponto de partida desse estudo, deve-se observar que o Vietnã, antes do conflito com os EUA, fazia parte do grande território anteriormente conhecido como Indochina. Essa área, rica em matéria prima, foi ocupada pelos franceses neocolonialistas em 1885 e pelos japoneses durante a Segunda Guerra Mundial, em 1941, sendo que, em 1945, os franceses buscam a retomada de suas antigas colônias.

Aqui é pontual considerar que os movimentos políticos que Washington exercia no Vietnã já eram ensaiados desde 1955; todavia, a partir da expulsão dos franceses da antiga Indochina, o governo estadunidense assegurava o poder de Ngo Dinh Diem ao sul e garantiam na região que seus interesses comerciais, econômicos e militares estivessem seguros. Diem, como novo regente do Vietnã do Sul, “[...]. deu início, ou melhor, continuidade a perseguição de todos que faziam oposição ao seu governo, principalmente, apoiadores do *Viet Minh*, e a FNL (Frente Nacional de Libertação do Vietnã do Sul) que era integrada por vários grupos políticos e sociais.” (PEDROSO, 2015, p.07).

Por meio de Diem, os Estados Unidos arquitetam os primeiros movimentos do conflito. Segundo Ferreira (2012), no intuito de sustentar o governo do Vietnã do Sul, os estadunidenses utilizaram o naufrágio de navios dos EUA no Golfo de Tonquim (fato esse desmentido pelo jornal *New York Times*) como justificativa para intervir militarmente de forma pública em território além de suas fronteiras.

Desse modo, é iniciado, em 1965, a operação de bombardeamento intitulada de *Rolling Thunder*. Tal ação do governo estadunidense foi vista com entusiasmo pela opinião pública da época, sendo que, para os estadunidenses, a intervenção militar em terras vietnamitas tratava-se de uma luta em prol da liberdade e da garantia que, em solo asiático, não seria formado outro governo de matriz socialista.

Os “vietcongues”, que desde o final do século XIX lutavam contra invasores estrangeiros, em 1968, empreenderam uma grande ofensiva em três fases, tal tática ficou conhecida como “Ofensiva do Tet”. O maior êxito dessa ação militar dos grupos anticapitalistas foi em demonstrar que as afirmações de Lyndon Johnson de que a Guerra do Vietnã seria curta e com poucos custos humanos e financeiros estava equivocada.

Nesse cenário, mais precisamente nos anos de 1965 até 1968, torna-se visível o desequilíbrio das forças beligerantes que atuavam no sudoeste asiático. Do lado vietnamita,



os combatentes utilizavam as táticas de guerrilha, aproveitando ao máximo seu território nativo, como também reaproveitavam material bélico de outras guerras contra os novos invasores.¹⁰

Dessa feita utilizaremos nesse segmento do artigo uma análise da obra já citada, *Nascido para Matar*, onde é visto o uso de armas até então não utilizadas em conflitos bélicos em larga escala. A primeira delas – e pode-se dizer, uma das mais utilizadas ao longo do conflito do Vietnã – foi o uso do Napalm.

Outro instrumento de uso militar, que embora não é visto na obra escrita por Ennis, é o herbicida conhecido como “agente laranja”. Esse produto químico, desenvolvido a partir de pesquisas com agrotóxicos, possuía como principal função o desfolhamento da floresta, e com isso desabrigar os combatentes vietnamitas de suas posições.

No entanto, o maior legado do Vietnã não foram os altos custos financeiros durante os 10 anos de intervenção estadunidense, e sim os gastos aproximadamente de 150 milhões de dólares. O legado desse conflito ficou incutido nos horrores da guerra perpetrados e naturalizados em verdadeiros massacres ao longo do território em guerra.

O exemplo máximo de tamanha violência foi o infame massacre de My Lai. Esse evento foi documentado pela própria imprensa do exército estadunidense como uma operação “bem sucedida”, onde 129 soldados vietnamitas foram “neutralizados”. Todavia, aproximadamente 20 meses depois desse fato, por meio de relatos de veteranos e repórteres de guerra, uma nova faceta da operação veio à tona nos principais meios de comunicação da época.¹¹

As reportagens foram estarrecedoras: demonstravam jovens soldados que, no imaginário estadunidense, deveriam salvaguardar o modo de vida americano, a democracia e a liberdade; deveriam principalmente travar uma “guerra justa”. No entanto, o que apresentavam eram relatos de tortura, massacres, estupros e outros tantos horrores nos quais desestabilizaram o ímpeto estadunidense de continuar com a guerra no Vietnã.

Com o conhecimento de tais atos de terror cometidos pelos soldados estadunidenses, o cenário político, antes favorável à Guerra do Vietnã, começa a sofrer fortes alterações. Os acontecimentos fora das fronteiras dos EUA repercutiram internamente de forma que diversos grupos sociais (como a comunidade afrodescendente, LGBT, entre outras) começaram a reivindicar, além de seus direitos, o fim da Guerra do Vietnã. (PEDROSO, 2015).

Somando as vozes indignadas de certos segmentos sociais estadunidenses, alguns artistas dedicaram-se a compor músicas que representassem suas insatisfações com as contradições entre os discursos oficiais que noticiavam uma guerra em prol da derrota de inimigos ameaçadores com o relato de ex-combatentes egressos da batalha com casos de forte vício em drogas, traumas profundos e mutilações severas.

¹⁰ “De um lado, os Estados Unidos com a tecnologia de ponta e recursos financeiros abundantes, de outro, o Vietnã, utilizando até então técnicas rudimentares, a partir de ações de guerrilha, e com recursos financeiros limitados.” (FERREIRA, 2012 p. 268)



Com a insatisfação sendo vista nos jornais, tocadas nas rádios e ouvidas nos protestos das ruas, o governo de Washington acaba por decidir deixar o conflito do Vietnã para os próprios vietnamitas. Desse modo, em 30 de abril de 1975, os exércitos dos EUA deixam o campo de batalha e a capital do Sul (Saigon) é tomada pelos norte-vietnamitas.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Justiceiro; Guerra do Vietnã; Violência;

Referências:

ENNIS, Garth. **Justiceiro**: No Princípio. Barueri-SP: Panini Books, 2018.

FERREIRA, M. T. S. O conceito de território usado aplicado à Guerra do Vietnã: técnicas hegemônicas e contra-hegemônicas nas geoestratégias de guerra. **Revista de Geopolítica**, 2012.

GOIDANICH, Hirton C. **Enciclopédia dos quadrinhos**. Porto Alegre: LP&M, 2011.

GUERRA, Fábio Vieira. Guerra, contestação e quadrinhos: o conflito do Vietnã por meio das *War stories*. **Revista Cantareira**, v. 17, p. 105-122, 2013.

PEDROSO, Rodrigo A. Araujo . A Guerra do Vietnã e suas representações nas histórias em quadrinhos do Capitão América (1965 - 1970). **Revista Contemporânea**, v. 2, p. 1-28, 2015.

SOUZA, Diego Oliveira. A Guerra do Vietnã no cinema norte-americano: Possibilidades de Ensino de História a partir de “Fomos Heróis” de Randall Wallace. **Revista do LHIESTE - Revista do Laboratório de Ensino de História e Educação da UFRGS**, v. 2, p. 16-32, 2015.



SUPERMAN: ENTRE QUADRINHOS, DISCURSO E MUDANÇA SOCIAL

Marcelo Travassos da Silva¹²

Moab Duarte Acioli¹³

Introdução

A quebra da Bolsa de Valores de Nova York em 1929 deu início a um período de grande crise para os americanos, que passaram a conviver com os mais diversos problemas sociais, como desemprego, assassinatos, suicídios, assaltos e corrupção, por exemplo. Com tantos problemas, a população americana estava com baixa autoestima e sem esperança em dias melhores.

Foi com essa situação de depressão nos Estados Unidos, que dois adolescentes judeus, amigos de escola, criaram o primeiro herói com superpoderes. Esse personagem apresentava nas entrelinhas de seu texto visual das histórias em quadrinhos a intenção de recuperar a moral americana através de mensagens de esperança, verdade e justiça. (CALLARI, 2013)

A revista que apresenta ao mundo a primeira história desse personagem despertou a curiosidade das pessoas durante o final da década de 1930. Publicada em 1938, *Action Comics* nº1 traz em 14 páginas a primeira aventura de Superman.

Tomando como ponto de partida o texto escrito nessa revista, é possível se analisar criticamente o discurso do Homem de Aço através da gramática do design visual e o modelo tridimensional proposto por Norman Fairclough, em seu livro *Discurso e Mudança Social*, em que o autor afirma que a mudança social acontece a partir do discurso. Considerando isso, nos perguntamos se uma ficção elaborada a partir de determinado contexto consegue, através da linguagem, se relacionar com a realidade de problemas sociais dos americanos?

Para responder essa pergunta, utilizamos como metodologia a seleção de alguns recortes da narrativa presente na primeira revista com participação do Homem de Aço e relacionamos com textos de autores relevantes na linguística.

Além da análise textual, as imagens também podem ser analisadas criticamente, revelando mensagens nem sempre evidentes. A comunicação visual pode expressar

¹² Graduado em Publicidade Universidade Católica de Pernambuco - Unicap (2006). MBA em Marketing Faculdade de Administração e Direito de Pernambuco - Fcap (2012). Especialista em Estudos Cinematográficos Unicap (2014). Mestre em Ciências da Linguagem Unicap (2019). E-mail: marcelotrava46@gmail.com, orcid.org 0000-0002-5425-5071.

¹³ Graduado em Medicina Universidade Federal de Pernambuco (1983). Especialista em Psiquiatria pela Universidade Federal de Pernambuco (1990). Mestre em Antropologia Cultural Universidade Federal de Pernambuco. Doutor em Saúde Pública pela Universidade Estadual de Campinas (2001). Orientador do Mestrado e Doutorado em Ciências da Linguagem da Universidade Católica de Pernambuco. Membro do Comitê de Ética da Universidade Católica de Pernambuco. E-mail: moab@unicap.br, orcid.org/0000-0002-2404-7634.



significado, por exemplo, “através do uso de cores ou diferentes estruturas de composição”. (KRESS; VAN LEEUWEN, 2000, p. 2)

De acordo com a gramática do design visual, uma imagem representa não só o mundo, de forma abstrata ou concreta, como também interage com esse mundo, independentemente de apresentar um texto escrito ou não. Essa imagem constitui um tipo de texto, podendo ser uma pintura, uma propaganda na revista, por exemplo, que pode ser reconhecido pela sociedade. (Cf. SEIXAS, 2014).

Sobre a gramática das imagens, Kress e Van Leeuwen afirmam (2006, p. 1):

A gramática da imagem ou gramática visual (Kress; Van Leeuwen, 1990, 1996, 2006), como é amplamente reconhecida, parte do pressuposto de que imagens produzem significados e podem ser entendidas enquanto textos visuais, que se organizam segundo alguns princípios e regularidades, conforme os usos que fazemos delas em diferentes situações. A denominação “gramática” indica as bases linguísticas da proposta, que pode ser considerada uma extensão da gramática sistêmico-funcional de Michael Halliday (1994; 2004). Tomando a linguagem verbal como ponto de referência, portanto, a gramática visual extrapola as noções de léxico e estrutura gramatical, tradicionalmente associada a linguagem verbal, e sugere que as imagens têm um equivalente a um léxico e uma estrutura gramatical. (KRESS; VAN LEEUWEN; 2006, p.1) O léxico das imagens estaria em seu potencial de representar participantes – pessoas, objetos, fenômenos –visualmente. Enquanto que, na linguagem verbal, o léxico se realiza por meio de palavras, nas imagens, ele equivale aos diferentes volumes e formas que podemos distinguir na imagem. A gramática se materializa no modo como esses volumes e formas retratados “se combinam em orações visuais de maior ou menor complexidade e extensão.

O reconhecimento do texto na imagem é importante para a significação e decodificação da mensagem, entendendo a imagem como elemento portador de sentido, mas que se fundamenta no texto.

Tomando como base trechos selecionados de *Action Comics* nº1, já se pode iniciar uma leitura e interpretação crítica baseada na gramática da imagem de Kress e no modelo tridimensional de Fairclough, explicado adiante.

Modelo Tridimensional de Norman Fairclough

De acordo com Fairclough (2016), a mudança social acontece a partir do discurso. Como o texto produzido para as revistas de Superman se relaciona com a realidade social? De várias formas, uma vez que deve se compreender que o texto escrito pelos roteiristas e desenhistas para as narrativas do *kryptoniano* é uma construção linguística e social. Diante disso, este artigo busca uma leitura diferente do Homem de Aço a partir da visão tridimensional do referido teórico.

Aplicar essa teoria, identificando três dimensões de que trata Fairclough é a proposta deste trabalho. O autor afirma que a análise tem início no texto, depois passa-se à prática



discursiva e por fim à prática social. Através desse modelo é possível construir uma análise crítica do discurso, passando principalmente pela ideologia, além de considerar contexto de produção e consumo de determinado texto. A concepção tridimensional do discurso é representada pelo seguinte diagrama:

A prática discursiva é constitutiva tanto de maneira convencional como criativa: contribui para reproduzir a sociedade (identidades sociais, relações sociais, sistema de conhecimento e crença) como é, mas também contribui para transformá-la. Por exemplo, as identidades de professores e alunos e as relações entre elas, que estão no centro de um sistema de educação, dependem da consistência e da durabilidade de padrões de fala no interior e no exterior dessas relações para sua reprodução. Porém, elas estão abertas à transformação que podem originar-se parcialmente no discurso: na fala da sala de aula, do parquinho, da sala dos professores, do debate educacional e assim por diante. (FAIRCLOUGH, 2016, p.96).

É importante que a relação entre discurso e estrutura social seja considerada como dialética para evitar os erros de ênfase indevida; de um lado, na determinação social do discurso e, do outro, na construção social do discurso. No primeiro caso, o discurso é mero reflexo de uma realidade social mais profunda; no último, o discurso é representado idealizadamente como fonte do social. O último talvez seja o erro mais imediatamente perigoso, dada a ênfase nas propriedades constitutivas do discurso em debates contemporâneos. (FAIRCLOUGH, 2016 p.96-97).

A prática social tem várias orientações – econômica, política, cultural, ideológica - e o discurso pode estar simplificado em todas elas, sem que se possa reduzir qualquer uma dessas orientações do discurso. Por exemplo, há várias maneiras em que se pode dizer que o discurso é um modo de prática econômica: o discurso figura em proporções variáveis como um constituinte da prática econômica de natureza basicamente não discursiva, como a construção de pontes ou a produção de máquinas de lavar roupa; há formas de práticas econômicas que são de natureza basicamente discursiva, como a bolsa de valores, o jornalismo ou a produção de novelas para televisão. Além disso, a ordem sociolinguística de uma sociedade pode ser estruturada pelo menos parcialmente como um mercado onde os textos são produzidos, distribuídos e consumidos como “mercadorias. (Cf. BOURDIEU, 1982 apud FAIRCLOUGH, 2016, p.98)

Mas é o discurso como modo de prática política e ideológica que está mais ligado às preocupações desta pesquisa. O discurso como prática política estabelece, mantém e transforma as relações de poder e as entidades coletivas (classes, blocos, comunidades, grupos) entre as quais existem as relações de poder. O discurso como prática ideológica constitui, naturaliza, mantém e transforma os significados do mundo de posições diversas nas relações de poder. Como implicam essas palavras, a prática política e a ideológica não são independentes uma da outra, pois a ideologia são os significados gerados em relações de poder como dimensão do exercício do poder e da luta pelo poder. Assim, a prática política é a categoria superior. Além disso, o discurso como prática política é não apenas um local de luta de poder, mas também um arco delimitador na luta de poder: a prática discursiva recorre às convenções que naturalizam relações de poder, ideologias particulares e as próprias



convenções, e os modos em que se articulam são um foco de luta. (FAIRCLOUGH, 2016, p. 98-99).

Considerando o exposto, a análise da revista *Action Comics* nº1 tem início na primeira dimensão, o texto. São quatro trechos selecionados entre as quatorze páginas que possibilitam uma nova interpretação baseada na linguística crítica, divididos em sequências e quadros estáticos, de um texto publicado originalmente em inglês, mas analisado a partir da tradução para o português.

A partir disso, abre-se a possibilidade de uma nova interpretação do discurso propagado pelo personagem ficcional através do seu texto visual, relacionando texto e contexto de produção, reconhecendo mensagens ideológicas presentes nas entrelinhas da construção discursiva do Homem de Aço.

Nesta publicação específica, foi possível estabelecer conexões do gibi com temas como filosofia, religião, violência contra a mulher e jornalismo, por exemplo. Para cada um deles, o universo lúdico de Superman apresenta um ponto de vista que vai de acordo aos interesses dos produtores dessa revista, os reais responsáveis pelo discurso propagado pelos personagens ficcionais.

Após o exposto, é possível reconhecer no texto visual do kryptoniano o discurso de esperança que ganha sentido se relacionado ao contexto de produção e consumo, sendo relevante na década de 1930, iniciando o universo dos super-heróis nas revistas com linguagem de quadrinhos.

Palavras-chave: Superman; Quadrinhos; Discurso; Mudança social.

Referências:

ACTION COMICS, **Revista Action Comics** n. 1, 1938. Disponível em: <https://readcomiconline.to/Comic/Action-Comics-1938/Issue-1?id=24995>. Acesso em: 20 abril 2018.

CALLARI, Alexandre. **Quadrinhos no cinema 3: o guia completo dos super-heróis**. São Paulo: Évora, 2013.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2016.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN. **Imagens de leitura: A gramática do design visual**. Londres/Nova York: Routledge, 2006.

SEIXAS, Lia. **Gêneros: um diálogo entre comunicação e linguística**. Florianópolis: Editora Insular, 2014.



GT 2 - NARRATIVAS E ELEMENTOS DOS QUADRINHOS

Quinta-feira – 08/10 – das 14h às 17h

Coordenador: André Daniel Reinke

ROSA DE VERSALHES: A ESTÉTICA JOJÔ-GA E A EMERGÊNCIA DA MEMÓRIA

Alexandre Linck Vargas¹⁴

Ana Paula Pacheco Luiz¹⁵

Rosa de Versalhes (*Berusaiyu no Bara*), de Riyoko Ikeda, é um marco na história do mangá, especificamente de demografia shōjo. Trata-se do primeiro mangá histórico feito para o público feminino no Japão (SILVA, 2020) e o primeiro grande sucesso do Grupo de 24 (mangakás mulheres assim chamadas porque nasceram por volta do ano 24 do período Shōwa, 1949). (MAZUR; DANNER, 2014). Publicada na revista *Margaret*, entre 1972 e 1973, esse mangá histórico centra-se originalmente na jovem Maria Antonieta, personagem trágica que vem a ser rainha da França e depois executada durante a revolução. Contudo, conforme a série avança, o protagonismo desliza para a fictícia Oscar, mulher comandante da guarda real, criada como homem e que tensiona ao longo da trama os papéis de gênero. Ikeda potencializa todas as convenções do shōjo que naquele momento encontravam seu apogeu narrativo e estético: grandes olhos brilhantes, personagens de corpo inteiro sobrepostos, adornos florais em segundo plano, textos flutuantes fora do balão, quadros abertos sem moldura, lirismo narrativo e ênfase no efeito emocional.

O gênero shōjo surgiu no ano de 1902, com a revista *Shōjo Kai* (*O Mundo das Garotas*), atrelado a uma sociedade patriarcal e bastante rigorosa com meninas. Por mais que a palavra shōjo, hoje, seja traduzida como “garota”, na época em que o gênero surgiu, a palavra era mais associada a meninas que não tinham iniciado sua vida sexual. Mesmo que já fosse, de maneira física, sexualmente madura, perante a sociedade, a shōjo era considerada imatura sexualmente e sem gênero (TAKAHASHI, 2008). A palavra shōjo já existia muito antes de existir um gênero com o mesmo nome nos mangás. Em 1887, essa palavra se referia a um sistema conservador em relação a gênero, no qual os meninos eram mais importantes que as meninas. As “shōjo” serviam apenas para serem boas esposas e, por isso, não precisavam de uma educação, diferente dos meninos que tinham acesso a uma boa educação. 12 anos depois, no ano de 1899, as meninas passaram a ter acesso a educação, no entanto, o currículo ainda era focado na formação de esposas e mães e essas escolas eram caras, então só a classe média e alta podiam pagar.

¹⁴ Professor do programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, Unisul, linck.alexandre@gmail.com

¹⁵ Acadêmica do curso de Letras - Português, Unisul, anapluiiz@hotmail.com.



Para que esse padrão de menina virgem e pura fosse mantido, as revistas retratavam exatamente esse tipo de garota recatada, inocente, delicada. O artista que deu início a essa estética para as personagens do shōjo foi Yumeji Takehisa. Ele foi o pioneiro em quebrar a barreira que existia entre as revistas e o mundo real (TAKAHASHI, 2008), a fim de vender itens de moda, já que, antes de ser ilustrador, Takehisa trabalhava com sua própria linha de roupas, por exemplo. Com essa experiência, Takehisa criou produtos com a premissa shōjo. A partir dele, as meninas poderiam se tornar shōjos, já que podiam comprar o que estava sendo usado pelas personagens das revistas.

Pouco tempo depois, o estilo de desenho do Takehisa passou a ser chamado de *jojō-ga*. O estilo consistia em garotas delicadas, brancas, inocentes e esse estilo seria crucial para a estabilização da estética do shōjo futuramente. O foco do gênero shōjo, até hoje, é os sentimentos que as personagens passam para o leitor e o *jojō-ga* significava isso: demonstrar a sensibilidade, os sentimentos do artista através dessas meninas retratadas nos quadros.

No ano de 1946, então, Jun'ichi Nakahara trouxe o estilo *jojō-ga* de volta para os mangás. Suas personagens tinham todas as características já citadas: olhares vagos e sonhadores, delicadeza, moda. Além disso, Nakahara foi quem trouxe os detalhes de fundo que são tão populares no shōjo: as flores. Toda essa decoração com flores nos quadros, com Nakahara, refletia na personalidade da personagem. (TAKAHASHI, 2008).

A estética *jojō-ga*, literalmente “desenho/pintura lírica”, surgida nas revistas shōjo pré-guerra foi metamorfoseada na decupagem do mangá moderno de linhagem cinematográfica. O mangaká que trouxe essa técnica e a popularizou no shōjo foi Macoto Takahashi. Ele fez o uso de recursos já usados no gênero *emonogatari*, que significa “prosa ilustrada”. O *emonogatari*, visto de maneira superficial, aparenta muito ser um mangá comum, porém, esse gênero possui muito mais texto do que imagens, que são meramente ilustrativas. Adaptado ao mangá o estilo de prosa usado no *emonogatari* foi transformado nos pensamentos não ditos pelos personagens. (YUKARI, 2012). Isso fez com que o mangá shōjo tivesse uma técnica bastante singular não só perante a produção japonesa, mas também diante dos quadrinhos mundiais. Groensteen (2013) ressaltará que, enquanto os quadrinhos convencionalmente dispõem-se em multiquadros, o mangá shōjo apresenta-se por multilayers.

Contudo, isso se dá dialeticamente: ao mesmo tempo existe o efeito de enquadramento, o que a rigor faz com que ainda estejamos diante de uma história em quadrinhos, e o efeito de camadas, sensível pelas imagens sobrepostas ou encrustadas no leiaute. Isso é algo tão dinâmico na arte de Ikeda que até mesmo os balões e a sarjeta podem por vezes perderem sua neutralidade. O balão deixa de dissimular sua imagem sobreposta sobre a vinheta, pelo contrário, torna-se explícito, tridimensional como a imagem, tem função decorativa e semântica de acordo com o sentimento do personagem e/ou cena. Essa convergência entre zonas, a do desenho e a do texto, explica-se por uma tendência histórica ao subjetivismo na cultura japonesa.

Em poucas palavras, a cultura chinesa estimava o padrão na caligrafia e o realismo na pintura, enquanto a cultura japonesa prezava a quebra do padrão



na caligrafia, e na pintura, mesmo com o sacrifício do realismo, havia grande apreço pelas pinceladas vigorosas com movimentos cheios de vida, graça e elegância.(KATO, 2012, p. 228-229)

Já a sarjeta deixa de ser uma zona dessemantizada para parecer sobrepor-se sobre as vinhetas, originando enquadramentos abstratos, deste modo a grade da página assim serve menos para a decupagem da ação e mais para o efeito poético do leiaute. “We are certainly dealing here with a layout conceived as rhetorical, with this one difference: where Western comics favor the rhetoric of action, shojo is all about the rhetoric of emotion.” (GROENSTEEN, 2013, p. 62).

Em um drama histórico como Rosa de Versalhes, essa estética tende a mudar radicalmente a ênfase dos conflitos. Prevaecem os conflitos internos sobre os conflitos externos, como se esperaria em qualquer shōjo. Com Ikeda, porém, essa hierarquização dos conflitos não se trata de uma alienação dos conflitos sociais ou sua secundarização na trama. A futilidade e corrupção da coroa francesa, a miséria do povo e a revolução são dimensionadas a partir da interioridade de cada personagem, de como acontecimentos tão grandes e brutais afetam as pessoas, dão forma aos seus desejos e temores, condicionam toda alteridade. A jovem rainha Maria Antonieta que não quer o peso do reinado, a nobre Rosalie abandonada que rejeita o legado da nobreza, o jovem militar estrangeiro Fersen apaixonado que cai em desonra perante si por quebrar hierarquias, a mulher criada homem chamada Oscar que não se reconhece inteiramente mulher tampouco homem. Deste modo, o leiaute decorativo, disposto em camadas, alegoriza os diferentes níveis de complexidade dos sentimentos dos personagens. Os eventos históricos tornam-se não simplesmente uma sucessão de acontecimentos de maior ou menor relevância, mas uma simultaneidade de afecções.

Essa é a parte faltante em toda genealogia do mangá shōjo que centraliza o papel de Osamu Tezuka com A Princesa e o Cavaleiro. De fato, a princesa Safari, dotada de alma feminina e outra masculina, e que por isso disfarça-se de cavaleiro, guarda grande semelhanças com a comendante Oscar por sua ambiguidade de gênero. Segundo Gravett (2005), é pela influência de Tezuka e, por extensão, do Takarazuka Revue, companhia teatral exclusivamente de mulheres criada em 1913 e na qual os personagens masculinos eram interpretados também por mulheres, que a imagem da mulher-homem habita o imaginário do mangá shōjo. Contudo, a narrativa de Tezuka é bastante cinematográfica, os quadros são bem demarcados, a decupagem é clássica, e a ação prossegue de maneira usual como em um mangá shōnen.

A dimensão do tempo nos quadrinhos de Tezuka e seus herdeiros mais diretos tende para o diacrônico, fazendo da progressão narrativa uma força linear de ritmo variado, dependendo da ação representada, mas com direção constante, pela planificação dessa mesma ação. Já Ikeda ao apropriar-se da estética jojō-ga tende para uma temporalidade distinta. Não mais o diacrônico, mas o sincrônico, de modo que a progressão narrativa tenha uma força menor e seja suavizada perante a disposição das camadas de imagens que se alternam e intensificam poeticamente, plurivetorizando o olhar e fazendo a história andar de maneira



não exatamente linear. Afinal, o que realmente está sendo contado não são os eventos que antecedem e culminam na revolução francesa, mas os sentimentos daqueles que participam deles, por isso, mesmo com a história seguindo a cronologia dos acontecimentos, a narrativa desloca sua atenção para os desejos, aflições, recordações, lapsos e toda sorte de sobre-imagens, fulgurações de uma história não cronológica.

Com base na análise estética e narrativa de Rosa de Versalhes dentro da tradição shōjo e de sua relevância histórica conclui-se a respeito da significância da obra para a linguagem dos quadrinhos, sobretudo a partir do que se evidencia como uma emergência gráfica da memória cultural.

Palavras-chave: Shōjo; Mangá; Jojō-ga; Estética; Memória.

Referências:

FUJIMOTO, Yukari. Takahashi Macoto: The Origin of Shojo Manga. In: LUNNING, Frency. **Mechademia: Lines of Sight**, vol. 7. Minneapolis: University Minnesota Press, 2012. p. 24-55.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2005.

GROENSTEEN, Thierry. **Comics and narration**. Jackson: University of Mississippi, 2013. https://www.academia.edu/6823210/HIST%C3%93RIA_SHOUJO_MANG%C3%81_E_FE MINISMO_UM_OLHAR_SOBRE_A_ROSA_DE_VERSALHES. Acesso em: 27 ago. 2020.

KATO, Shuichi. **Tempo e espaço na cultura japonesa**. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

SILVA, Valéria Fernandes da. **História, shoujo mangá e feminismo: um olhar sobre a Rosa De Versalhes**.

TAKAHASHI, Mizuki. Opening the closed world of shojo manga. In: MACWILLIAMS, Mark W. (org). **Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime**. New York: East Gate, 2008. p 114-137.



O PROCESSO DE LEITURA DOS QUADRINHOS EM MEIO DIGITAL – ANALISANDO ALGUNS CASOS DE QUADRINHOS PUBLICADOS EM REDES SOCIAIS

Maiara Alvim de Almeida¹⁶

Embora o uso de imagens para a construção de narrativas acompanhe a humanidade desde seus primórdios, costuma-se apontar que o surgimento dos quadrinhos enquanto campo de produção e forma de arte autônomos se deu na segunda metade do século XIX, com as publicações do cartunista Rodolphe Toppfer. Desde então, em seus já quase dois séculos de existência, os quadrinhos estiveram majoritariamente associados ao suporte impresso, sendo grande parte de suas convenções associados às limitações desse. O uso de balões de fala, de quadros dispostos em sequência, bem como as onomatopeias ou linhas de ação, são alguns dos recursos utilizados para se criar a ideia de sequência, movimento e sonoridade nas tiras impressas. Com o advento das tecnologias digitais, no entanto, a possibilidade de se integrar à linguagem dos quadrinhos elementos oriundos de outras mídias e outras linguagens artísticas torna-se mais simples e acessível, o que contribui para o surgimento dos quadrinhos eletrônicos e, também, de outros formatos narrativos híbridos derivados desses (ALVIM DE ALMEIDA, 2019).

Embora os quadrinhos eletrônicos não sejam exatamente uma novidade, datando já da década de 1980 (FRANCO, 2013), sua popularização está atrelada, de certo modo, à da internet de uso doméstico. Leitores e autores de quadrinhos passam a dispor de novas ferramentas e meios para criar, ler e publicar quadrinhos, muitos dos quais eliminam a necessidade de um intermediário (no caso, um editor) para a publicação, aproximando as duas metades do processo e convidando leitores a também se tornarem autores, como aponta Alvim de Almeida (2019). Se na primeira década do século XXI, página pessoais e blogs eram o grande trunfo de autores iniciantes ou até mesmo veteranos que escolhessem o meio digital para publicação de suas HQs, na segunda década esse passa a ser as publicações em redes sociais. Dentre tantas plataformas disponíveis, destacamos o Instagram. Criado em 2010 exclusivamente como um aplicativo para celulares com sistema operacional iOS, o Instagram foca-se na publicação de imagens. Com seus dez anos de existência, a rede social do grupo Facebook é uma das cinco mais usadas atualmente, especialmente entre demografias mais jovens, como gerações Y e Z. A rede vem sendo cada vez mais utilizada por quadrinistas para a publicação de quadrinhos, havendo uma preferência pelo formato de tirinhas. Embora haja muitos veteranos das HQs que transpuseram suas tirinhas em parte ou em totalidade para páginas no Instagram, há autores novatos que iniciam suas carreiras nele também.

As tirinhas publicadas no Instagram passam por algumas adaptações. A plataforma permite a postagem de imagens estáticas sozinhas, vídeos de até um minuto (sendo os com duração superior a essa postados em uma aba paralela na própria plataforma, o IGTV) ou,

¹⁶ Doutora em Letras, IFRJ, maiara.almeida@ifrj.edu.br



ainda, de imagens e vídeos combinados em carrosséis que comportam até dez arquivos. Há, assim, tanto a possibilidade de se convergir mídias em uma tirinha, integrando elementos em movimento ou animações às imagens estáticas, assim como é possível se dividir os quadrinhos da tirinha em imagens separadas, postadas no carrossel, sendo necessário o movimento de deslizar para os lados para se acompanhar.

Com tais considerações em mente, nos propomos a, no escopo deste trabalho, discutir as possibilidades de leitura e as adaptações feitas às histórias em quadrinhos feitas para o formato da rede social Instagram. As considerações aqui apresentadas foram obtidas através de um projeto de pesquisa que vem se dedicando a recolher dados e mapear as histórias em quadrinhos publicadas em redes sociais, a fim de se identificar características, temáticas e estéticas que nos permitiriam melhor compreendê-las como um novo subgênero dentro dos quadrinhos. O levantamento dos perfis é feito a partir de buscas de palavras chaves na plataforma de busca da ferramenta; uma vez identificados, coletamos dados referentes à tipos de postagens, temáticas, número de seguidores e frequência de postagem, bem como análises de tirinhas específicas, indo de uma perspectiva mais macro para a micro, em exercício de *close reading*. Nesta proposta, iremos nos debruçar sobre algumas dessas tirinhas, retiradas de alguns dos perfis mais acessados (a saber: @dona.anesia, do quadrinista Will Leite; e o @helodangeloarte, de Helô D'Ângelo). Priorizamos neste momento os perfis de quadrinistas brasileiros, com publicações periódicas e grande número de acessos/seguidores. Nosso objetivo é, no escopo da presente proposta, é, através de análise (*close reading*) de algumas tirinhas destes perfis, identificar elementos que indiquem a convergência midiática e de linguagens aplicadas a essas produções que se valem do Instagram como suporte de publicação. Valemos-nos de considerações teóricas a respeito da convergência midiática, tal qual postulado por Jenkins (2009), cibercultura de Lévy (1999), linguagem e elementos dos quadrinhos de Postema (2018) e Groensteen (2015), bem como considerações sobre narrativas eletrônicas de Murray (2003), hipertexto de Landow (1997) e leitura em ambiente digital de Wolf (2007).

Nossa investigação, embora ainda em andamento, já identificou alguns pontos importantes a se considerar, o que nos levam a outras hipóteses de trabalho para investigações futuras. O primeiro deles é que grande parte das convenções dos quadrinhos mantêm-se no ambiente virtual e, embora exista a possibilidade de se usar elementos audiovisuais, muitas tirinhas não lançam mão destes, seja por questões de preferência, prazos, tamanho/qualidade dos arquivos ou baixa resposta do público aos mesmos. Percebemos que muitas das tirinhas, no entanto, são divididas em quadros postados separadamente; no entanto, grande parte dos autores, o que pode se evidenciar pelos dois escolhidos em nosso recorte, opta por publicar a tirinha de modo integral ao final. A tirinha acaba sendo o formato preferido, por seu tamanho e potencial de viralização, um elemento importante para redes sociais. Além disso, percebemos também que, embora represente um ambiente digital, o Instagram reproduz muito a lógica de leitura analógica dos álbuns impressos, não havendo quebra de linearidade ou uso de hiperlinks para se construir narrativas realmente hipertextuais, não havendo também muitas possibilidades de indexação na plataforma. A leitura obedece ainda a linearidade do impresso,



inclusive respeitando seu sentido em línguas indo-europeias ocidentais (esquerda para direita, de cima para baixo, um formato popularmente chamado de leitura em F), sendo a grande diferença o uso da barra de rolagem para baixo e o movimento de deslizar para os lados, no caso de postagens em formato carrossel. Assim, quadrinhos em redes sociais acabam não sendo tão experimentais quanto prometeriam ser, até mesmo por uma questão de aceitação do público e potencial de viralização dos mesmos. Outro fato que deve ser considerado é o alto grau de distração que a leitura em tela ocasiona, o que também justificaria a opção por formatos mais tradicionais e pela escolha da tirinha como o gênero de quadrinhos privilegiado no meio desta rede social.

Assim, podemos perceber que, apesar de apresentarem grande potencial enquanto suporte de quadrinhos por questões de alcance e baixo custo, redes sociais como o Instagram exigem algumas adaptações dos quadrinhos para que sejam postados e lidos de forma fluida e agradável. Além disso, apesar das possibilidades de convergência de mídias que apresenta, nem sempre se lança mão das mesmas, sendo assim as tirinhas nele publicadas mais tradicionais e menos experimentais. Os porquês de tais escolhas merecem ser futuramente analisados e delimitados a fim de que possamos obter uma compreensão mais acertada do que as redes sociais representam para quadrinhos e narrativas híbridas eletrônicas.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Quadrinhos eletrônicos; Redes sociais; Instagram; Leitura em ambiente digital.

Referências:

ALMEIDA, Maiara Alvim de. **Leitores e autores na era da web 2.0 : webcomics, narrativas hipertextuais e participação.** 2019. Doutorado em Letras: Estudos Literários – Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora.

FRANCO, Edgar Silveira. **Histórias em Quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração.** LUIZ, Lúcio (org.). **Os Quadrinhos na era digital.** Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

GROENSTEEN, Thiery. **O sistema dos quadrinhos.** [S.l.]: Nova Iguaçu: Marsupial, 2015. Trad. Érico Assis.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergencia.** 1. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

LANDOW, George P. **Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology.** Oxford: The John Hopkins University Press, 1997.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura,** São Paulo, Editora 34. **coleção Trans,** 1999.



MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck*. São Paulo: Unesp, 2003. Tradução de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel.

POSTEMA, Barbara. *A estrutura narrativa nos quadrinhos – construindo sentido a partir de fragmentos*. São Paulo: Peirópolis, 2018. Trad. Gisele Rosa.

WOLF, Maryanne. *Proust and the squid – the story and science of the reading brain*. Kindle Edition. New York: Harper perennial, 2007.



ABSTRACIONISMO, MONTAGEM CONSTRUTIVA E MILITARISMO NA GERAÇÃO DE TAGAWA SUIHOU E DO MANGA PRÉ-SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Rafael Machado Costa¹⁷

As histórias em quadrinhos japonesas se tornaram populares mundialmente após da década de 1950, principalmente a partir da produção de Tezuka Osamu (1928–1989). Entretanto as histórias em quadrinhos já eram produzidas no Japão, pelo menos, desde o início do século XX. Um dos marcos de sua produção moderna é *Shou-chan no Bouken* (*As Aventuras de Shou-Chan*) de 1923 escrito por Oda Nobutsune e desenhado por Kabashima Katsuichi (1888–1963). Neste trabalho trataremos dessa produção de quadrinhos japoneses do período que compreende a publicação de *Shou-chan no Bouken* até o final da Segunda Guerra Mundial, analisando algumas obras e mapeando o estilo formal construído pelos autores deste período e as principais tradições artísticas que serviram de paradigma para esta produção. Apesar da construção de um discurso que narra a existência de uma continuidade direta das HQs japonesas com a série de desenhos publicadas de 1814 a 1878 conhecidas como *Hokusai Manga* de autoria de Katsushika Hokusai (1760–1849), tal discurso teve como uma de suas bases a política de valorização da cultural iniciada pelo governo japonês após a Restauração Meiji de 1868 e continuada nos períodos seguintes no qual uma forte narrativa nacionalista esteve em voga no país até o fim da Segunda Guerra Mundial. Existiram outras tradições artísticas que foram tão ou mais relevantes para a definição da geração de autores dos quadrinhos no Japão em atividade durante o período da década de 1920 à década de 1940, e é sobre como estas tradições foram apropriadas pela produção de quadrinhos japoneses pré-Segunda Guerra e utilizadas na definição de seu estilo próprio que trataremos neste trabalho.

Um dos principais autores de quadrinhos desse período foi o artista visual integrante do movimento de vanguarda da arte japonesa que se afastou das linguagens artísticas mais tradicionais para se dedicar aos Quadrinhos, Tagawa Suihou (1899–1989). Tagawa iniciou sua produção em 1929 com *Jinzou Ningen* (*Humano Artificial* ou *Androide*), mas logo criou outras séries e personagens, inclusive aquela que foi a mais popular no período, *Norakuro*, que teve sua primeira fase de publicações de 1931 a 1941.

Assim, realizaremos uma análise da produção do período a partir de suas principais características temáticas e formais, bem como das influências que receberam. Sendo o estilo artístico dominante nas histórias em quadrinhos japonesas dos anos 1923 a 1945 construído a partir da apropriação, combinação e releitura de valores estéticos de três principais influências: o movimento das histórias em quadrinhos estadunidenses do início do século XX — chamado

¹⁷ Doutorando e Mestre em Artes Visuais com ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte pelo PPGAV do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bacharel em História da Arte pela UFRGS e Bacharel em Direito pela Universidade Ritter dos Reis. E-mail: jesus_salve_as_baleias@hotmail.com



Era de Platina —, a tradição dos documentários com temas culturais produzidos no período e o movimento artístico de vanguarda conhecido como Construtivismo Russo.

Comumente é afirmado como Tezuka haveria criado um novo paradigma narrativo para os Quadrinhos japoneses após passar a aplicar convenções de enquadramento e montagem influenciado pelas animações produzidas pelos estúdios Disney a partir de sua produção em parceria com Sakai Shichima (1905–1969), *Shin Takarajima (A Nova Ilha do Tesouro)*, de 1947. Entretanto tal estética narrativa já estava em vigor no Japão antes de *Shin Takarajima*. Apesar da influência das animações da Disney no trabalho de Tezuka e de seus predecessores ser inegável, esta influência se deu filtrada a partir da leitura de outra teoria artística que foi usada como parâmetro não só para interpretar as animações de Hollywood e as histórias em quadrinhos da Era de Platina, como boa parte da produção artística japonesa do período: as teorias cinematográficas de Sergei Eisenstein (1898–1948).

Eisenstein, em sua teoria sobre o Cinema, citava a tradição artística japonesa como um exemplo destacável de cultura com valores estéticos construídos a partir da ideia da montagem. Desde a escrita *kanji*, na qual os ideogramas se tornam outros a partir de suas justaposições e recebem novos sentidos, até suas formas de expressão modernas que combinam elementos nativos com oriundos do Ocidente. Esses discursos de Eisenstein que reconhecia méritos específicos na cultura japonesa caiu rapidamente no gosto dos estudiosos japoneses e foi apropriado pelas narrativas nacionalistas vigentes no período que buscavam destacar as qualidades únicas e especiais da cultura do Japão e de seu povo. Com isso, as teorias de Eisenstein se tornaram extremamente populares entre os teóricos japoneses de várias áreas e passaram a ser utilizadas por eles não só para interpretar a cultura local, como a serem utilizadas como guias para a produção artística do período.

O Construtivismo, um movimento artístico nascido na Rússia revolucionária e dominante por lá até ser banida em 1934 e também influente na Alemanha, tinha como proposta formal uma arte que se aproximava de técnicas e materiais industriais, das novas tecnologias e novas linguagens e formas de expressão e que entendia a arte como uma construção ou montagem a partir de elementos da vida real cotidiana e do uso de elementos visuais e estruturais básicos, como formas geométricas e cores primárias, desta forma tendo uma forte tendência abstracionista. O Construtivismo teve duas principais correntes. Uma representada por Vladimir Tatlin (1885–1953), que via no Construtivismo uma arte que deveria servir às massas e ser de fácil compreensão e emprego pela população trabalhadora, e por isto a aproximação com as técnicas, materiais e linguagens utilizados na indústria, e a outra corrente representada pelos irmãos Naum Gabo (1890–1977) e Antoine Pevsner (1896–1962), que defendia o Construtivismo como uma arte geométrica e não figurativa como forma de alcançar uma arte que fosse livre de discursos ideológicos e puramente formal.

Eisenstein também seguia as propostas artísticas do Construtivismo e, a partir destas premissas, propôs para o Cinema o que chamou de Montagem Dialética ou Montagem Intelectual, na qual dois planos diferentes eram apresentados em sequência com o objetivo de criar um terceiro significado e efeito que só poderiam ser atingidos pela combinação dos dois.



Tal proposta foi assimilada pelos autores do cinema japonês a partir da década de 1920 e logo se tornou a estética dominante.

Foi justamente esta proposta estética do Construtivismo a qual se propuseram os autores de histórias em quadrinhos japonesas dos anos 1920 até o final da Segunda Guerra Mundial. O próprio Tagawa passou a empregar em sua produção de histórias em quadrinhos as propostas construtivistas das quais se aproximou em seu período atuando com artista visual. Não só no tema de sua primeira história em quadrinhos *Jinzou Ningen*, cuja premissa era de um cientista que havia construído dois robôs como assistentes, mas estes, ao invés de auxiliá-lo, distraíam-se ao realizar descobertas sobre o mundo à sua volta. A ideia do robô como uma montagem de um sujeito era um tema interessante ao Construtivismo desde *R.U.R.* de Karel Čapek (1890–1938), cuja primeira tradução para o japonês chamou-se justamente *Jinzou Ningen*. E a própria História em Quadrinhos como linguagem nova, baseada em um processo industrial e constituída simbolicamente da montagem de unidades de significado passou a ser entendida como indo ao encontro das propostas construtivistas. Ainda, Tagawa e outros autores passaram a também se valer das propostas estéticas visuais do movimento. Dessa forma, sua aproximação com o estilo da Era de Platina e das animações de Hollywood se deu entendendo aqueles personagens caricatos como compostos pelas montagens de sobreposições e justaposições de formas geométricas e estruturas visuais básicas. Assim toda uma produção de histórias em quadrinhos japonesas surgiu centrada em personagens em abstracionismo icônico que mesclavam características de personagens como Mickey de Walt Disney (1901–1966) e Felix de Pat Sullivan (1887–1933) e Otto Mesmer (1892–1983) segundo estruturas de composição baseadas em montagem de formas geométricas vindas do Construtivismo muitas vezes sobre cenários de experimentalismo gráfico abstrato. Bem como no uso de um sistema de perspectiva própria que combinava o modelo de Plano *Tableau* da Era de Platina com a Montagem Dialética eisensteiniana.

Houve ainda outra influência importante na produção de histórias em quadrinhos do período analisado, os chamados *bunka eiga* (filmes de cultura), que se tratavam de filmes produzidos ou financiados pelo governo japonês com o objetivo de ressaltar a cultura japonesa e fazer propaganda estatal, mesclando cenas reais captadas do cotidiano com uma narrativa construída para misturar a estética de documentário neutro sob as regras da montagem de Eisenstein com discurso nacionalista e de ode ao militarismo japonês e suas ações no Pacífico. A estética e os temas dos *bunka eiga* foram aplicados nas primeiras animações japonesas, que também usavam o modelo de montagem de Eisenstein para dar uma aparência de documentário e verdade objetiva para as aventuras ultranacionalistas de seus personagens. Um dos grandes marcos dessa produção foi o longa de animação *Momotarou: Umi no Shinpei* (*Momotarou: O Soldado dos Deuses do Mar*) de 1945, na qual mostrava personagens do folclore infantil japonês lutando pelo Japão nas batalhas no Pacífico. O próprio Tezuka em sua adolescência escreveu sobre o quanto tal animação o marcou e ressaltou a relação estética dela com a montagem construtivista e, no mesmo período, produziu suas primeiras histórias em quadrinhos com montagem cinematográfica segundo o modelo de Eisenstein, anos antes



de *Shin Takarajima* e sua relação com os longas de animação produzidas pelos estúdios Disney.

Dessa forma, neste trabalho abordaremos algumas obras de histórias em quadrinhos produzidas no Japão entre 1923 e 1945, suas características estilísticas formais e temáticas, e como elas foram construída a partir de uma montagem de releituras das tradições a Era de Platina, do Construtivismo Russo e do discurso ufanista e militarizado do Japão do período.

Palavras-chave: *manga*; Tagawa Suihou; Construtivismo; estilo.

Referências:

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. *Quadrinhos: história moderna de uma arte global*. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

NOVIELLI, Maria Roberta. *História do Cinema Japonês*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2007.

OOTSKA Eiji. LAMARRE, Thomas [tradutor]. *An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: the fascist origins of otaku culture*. In: *Mechademia*. University of Minnesota Press. Volume 8, 2013.

OOTSKA Eiji. LAMARRE, Thomas [tradutor]. *Disarming Atom: Tezuka Osamu's manga at war and peace*. In: *Mechademia Second Arc* 3, janeiro de 2008.

TAKEUCHI Osamu. "La Evolución del Manga". In: *Nippon: descubriendo Japón*. N.º 04. Tokyo: Heibonsha, 15 de março de 2010, p. 10–13.



COZINHAVERSO: ESTUDO E PRODUÇÃO DE QUADRINHOS NO COZINHA GRÁFICA

Vinicius Ribeiro da Silva¹⁸

Este resumo trata da experiência de criação de histórias em quadrinhos dentro do projeto “Cozinha Gráfica” idealizado pelo professor Lucas Carvalho R. Santos na UNIMONTES¹⁹. Em 2017, fui convidado pelo idealizador do “Cozinha Gráfica”, para desenvolver uma produção de quadrinhos em coautoria, a fim de alimentar as páginas virtuais do projeto por via de Iniciação Científica Voluntária, sob o seguinte plano de trabalho: “Cozinha Gráfica: pesquisa em artes voltada para produção de quadrinhos”.

O principal intuito do projeto é promover a democratização de conteúdo sobre arte ao público diverso, por meio de uma produção artística continuada, estudando e experimentando a linguagem dos quadrinhos em sentido prático/teórico, promovendo uma produção artística cooperativa, disponibilizando os resultados em interface aberta à visualização e comentários críticos do público.

Nesse sentido, o presente trabalho investigou a produção de quadrinhos dentro do projeto “Cozinha Gráfica”, compreendendo sua complexidade, na qual as regências verbais se articulam com as regências visuais, e efetivamente se debruçando sobre uma produção em coautoria, com serialidade semanal. Nesta pesquisa, são investigados os elementos que compõem a linguagem quadrinhística, que mimetizam aspectos da realidade para narrar uma história, mas dentro de vocabulário artístico-técnico próprio. A produção do “Cozinha Gráfica” foi analisada no seu escopo geral, a partir da experiência como desenhista.

Levanto algumas definições e conceitos dos quadrinhos e os elementos que compõem essa linguagem, com o auxílio de autores como Mazur & Danner (2014), Moacyr Cirne (1970), Scott McCloud (2008), Will Eisner (1999). Seguindo a linha de poéticas visuais, os métodos desenvolvidos são a pesquisa bibliográfica e a “prática plástica”, em que busco analisar e compreender as questões que envolvem uma produção à quatro mãos de quadrinhos, tanto as específicas, concernentes aos aspectos particulares da coautoria, quanto gerais, que tangenciam uma produção com rigor e dedicação semanal de roteiro e desenho.

O projeto Cozinha Gráfica é fruto direto das possibilidades abertas pelas novas mídias. Desde o princípio, teve por base a circulação de conteúdo artístico pela via das redes sociais, democratizando gratuitamente sua produção a público amplo. O braço quadrinhístico começou com uma página no Facebook e mais tarde no Instagram. Veicular tirinhas em interfaces virtuais, não é um simples caso de inserir um mesmo material na forma como seria impresso, no âmbito virtual exige-se um cuidado, de forma a promover melhor visualização, mais conforto de leitura ao leitor e atingir maior público.

¹⁸ Licenciado em Artes Visuais pela UNIMONTES, atualmente acadêmico do curso de Especialização em Histórias em Quadrinhos pelas Faculdades EST, tec.viniciusribeiro@hotmail.com.

¹⁹ Universidade Estadual de Montes Claros.



“Processo de criação” é uma expressão utilizada, de forma geral, para designar o desenvolvimento de uma ideia em obra, algo que pode ser feito individualmente, ou em grupo. Algumas formas de arte costumam ter apelo maior à individualidade do artista, como a pintura. Em outras, como o cinema, o trabalho em equipe é quase uma exigência.

As histórias em quadrinhos, todavia, em sua natureza, mantêm ambivalência, uma vez que um único profissional dos quadrinhos pode cumprir as funções múltiplas de roteirista, desenhista, argumentista, colorista e arte finalizador, da mesma forma, podem ser desempenhadas por vários profissionais, cada qual em sua tarefa, como é o caso dos quadrinhos da *Marvel* e *DC Comics*.

No “Cozinha Gráfica”, as tarefas de produção de quadrinhos têm sido executadas em dupla, com estrita divisão. Mas essa divisão não significa uma dissociação entre partes, antes um processo maior de integração, a despeito das funções técnicas. Neste projeto, na produção e pesquisa da linguagem dos quadrinhos, ambos se desenvolvem de forma horizontal, num processo em que os dois se influenciam (SANTOS & SILVA, 2019). O resultado é uma dinâmica criativa que não apenas manteve regularidade, mas também criou um perfil, tanto vocabular quanto gráfico, imediatamente associável ao “Cozinha Gráfica”.

Para compreender o objeto de estudo, recorri inicialmente uma pesquisa sobre a linguagem dos quadrinhos sob viés acadêmico, buscando sistematicamente compreender essa forma de arte do ponto de vista de quem a cria. Nessa etapa, busquei autores notórios por produzir e teorizar os quadrinhos como Will Eisner (1999) e Scott McCloud (1995), ambos responsáveis por produzir materiais que até hoje norteiam a produção quadrinhística, assim como produções exclusivamente teóricas.

Apesar da possibilidade de se estudar os quadrinhos do ponto de vista exclusivamente teórico, a compreensão de sua complexidade somente se dá na práxis. A metodologia do projeto foi toda embasada na “pesquisa em artes”, situada “obrigatoriamente, na prática plástica, com o questionamento que ela contém e as problemáticas que ela suscita” (LANCRI, 2002, p.19), perpassando, portanto, as camadas decisórias e de experimentações próprias da vida cotidiana com o fazer artístico.

Cada tira parte de um roteiro estruturado em quatro ou mais “quadros-cenas com indicação de ação e diálogo” (COMPARATO, 1983, p.225). Contém também “o tema e a ideia principal da história, com descrição dos personagens, cenas e falas, além de observações que tem por objetivo a compreensão da ideia geral da narrativa e o significado pretendido” (SANTOS & SILVA, 2019) pelo roteirista.

O roteiro é um meio, mas também produto artístico. “Existe, portanto, uma recepção que, numa analogia ao “*ut pictura poesis*”²⁰, processa e materializa a informação textual numa proposta visual” (SANTOS & SILVA, 2019, p.1). Ao recebê-lo, busco formar uma imagem mental da tira. A primeira coisa que costumo ser levada em consideração na construção do desenho é o cenário. A escolha do espaço da ação se relaciona com a escolha do

²⁰ *Ut pictura poesis* ou “Poesia é como pintura” é um conceito que de acordo com Aristóteles estabelece um paralelo entre a pintura e a poesia.



enquadramento, pensando a partir de uma dupla exigência: situar os personagens, a um lado, e situar o leitor.

A maneira que as imagens se apresentam nas narrativas dos quadrinhos, dão o tom e a intencionalidade das histórias. No “Cozinha Gráfica” busquei desenvolver uma identidade visual que pudesse remeter ao cômico, mas também que mantivesse, em essência, características particulares a uma identidade artística própria, que já vinha em desenvolvimento.

Procurei construir personagens que são ausentes da cor da pele na maioria das vezes, e que tivessem características cartunescas, como os olhos grandes e circulares, quase que arregalados, o nariz grande e eventualmente comprido e uso de hachuras, que gradualmente foram sendo simplificadas e complementadas pelo sombreamento.

Neste percurso, a cor inicialmente foi utilizada de forma mais tímida predominantemente cinza e, posteriormente, colorida com tons mais vibrantes. O uso de personagens sem cor de pele é resultado de uma concepção estilística, e é uma das principais características presentes no trabalho que venho mantido no “Cozinha Gráfica”. Inserir um personagem ausente de cor da pele em meio à cenários coloridos tem como objetivo evidenciar a “aparência” do personagem nas tirinhas através do contraste visual. Os arquétipos no “Cozinha Gráfica” são desenvolvidos de modo que não reforcem impressões estereotipadas, negativas e ofensivas acerca de minorias, independentemente de sua cor de pele, profissão ou gênero.

Os roteiros do “Cozinha Gráfica” buscam ser sintéticos, os personagens são comumente descritos da forma mais genérica possível, bem como os cenários. A minha atuação como desenhista é trazer estas ideias para a esfera da aparência. Isto depende de uma inter-relação entre estilística, repertório pessoal e pesquisa, o que gera referência intencionais e não-intencionais.

Ao olhar para a totalidade da produção desenvolvida, é possível categorizar algumas fases por que passei: na série inicial de tirinhas do psiquiatra, o caráter experimental é o principal elemento. Nela exploro alguns cortes do enquadramento, *zooms* e uma dinâmica maior de movimentação da “câmera”, muito mais relacionada ao vídeo que os quadrinhos, de forma que, aos poucos, isso foi sendo substituído pela estabilidade, fixando-se em determinado enquadramento.

O percurso que fiz até aqui, fez com que tais indagações surgissem. Apesar do caráter eminentemente humorístico e crítico dos quadrinhos, a produção de um quadrinho possui um caráter científico, intimamente ligada às funcionalidades de cada recurso das HQ’s. As regências visuais desempenhadas por cada gesto desenhado, expressão de linhas, formas e cor, mediadas pelas expressões verbais, demandam fina calibragem: um elemento fora do lugar e toda a narrativa e suas intenções está perdida. Ser quadrinista significa ter cada vez mais domínio dos elementos dessa receita gráfica.

O que fica patente é que cada tira desenhada é um processo específico. Cada roteiro trabalhado significa uma nova temática com suas exigências. Além disso, também não é processo que se esgota na feitura específica. Como diz Duchamp, no “Ato criador”, depois de



produzida, a obra vai mais pelo crivo do julgamento do público, que vai lhe conferir maior ou menor valor.

Nesse sentido, ser quadrinista não se trata apenas de desenhar, seja com papel, borracha e caneta, seja diretamente no meio digital, mas sim estar envolvido diariamente num processo intenso de criação, pensando novas formas de narrar uma história, maturando novas ideias e executando-as em meio a um mar de erros e acertos, lidando com todas as intempéries, com pouco tempo e recursos financeiros à disposição, e materializar todo esse esforço em uma produção que seja levada ao público. O esforço tem trazido resultados. A produção realizada até então, obteve qualidade suficiente para ser reunida em um volume impresso.

Palavras-chave: Arte Sequencial; Histórias em Quadrinhos; Processo criativo, Artes Visuais, Tirinhas.

Referências:

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Editôra Vozes, 1970.

COMPARATO, Doc. **Roteiro: arte e técnica de escrever para cinema e televisão**. 4ª Ed. Rio de Janeiro: Nórdica, 1983.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3ª Ed. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MAZUR, Dan; DANNER, Alexander. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global**. 1ª Ed. Trad. Marilena Moraes. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. M. Books do Brasil Editora Ltda. São Paulo, 2008.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books, 2005

SILVA, Vinicius Ribeiro da; SANTOS, Lucas Carvalho Rôla. **COZINHA GRÁFICA: PESQUISA EM ARTE VOLTADO PARA A PRODUÇÃO EM QUADRINHOS EM CO-AUTORIA**. In. Montes Claros, MG. **Anais (on-line)**. Montes Claros: Unimontes, . Disponível em <<https://www.fepeg.unimontes.br/index.php/anais/2964b1d7-f979-46f9-b4cf-e41c3a3e3085>>.



ALÉM DO VISÍVEL: UM DEBATE HISTORIOGRÁFICO SOBRE O MANGÁ

Antonio Augusto Zanoni²¹

Introdução

A partir da inserção da Nova História Cultural nos debates acadêmicos, objetos anteriormente descartados como fontes históricas passam a ser a fonte principal muitas vezes dos historiadores culturais, como afirma Fábio Feltrin de Souza (2015):

O gesto de representar e significar o mundo é operado pela linguagem e suas formas de expressão codificada. Dessa maneira, a língua, a literatura, as artes, a fotografia, as imagens, os sons, a televisão, a internet, por exemplo, são potentes instrumentos de consolidação de significados. [...] Importante destacar que por linguagens compreendemos todos os dispositivos que acionam e constroem a realidade contemporânea (p. 19).

A linguagem, a representação e os significados, passam a ser conceitos muito utilizados por essa forma de fazer história. Conceitos esses, que estão em constante relativismo devido a seus usos pela história cultural, que se apropria dos mesmos para poder significar suas práticas.

Desta forma,

[...] o real é sempre um conceito, pois nasce de operações de significação, de classificação, de racionalização, de rememoração, de imaginação, empreendidas por homens situados num dado momento e numa dada sociedade, cultura, classe social, categoria de gênero, etnia, geração (JUNIOR, 2006, p. 210. apud SOUZA, 2015, p. 23).

Sendo assim, tanto o real como outros conceitos podem ser historicizados para criar uma cadeia de significações para o praticante da história cultural, afim de validar suas teorias e nota-se que este sujeito assim como quem foi ou quem criou a fonte que está sendo utilizada estava vinculado a um espaço e tempo que está agora sendo investigado por outro sujeito em outras condições de espaço e tempo. Entende-se então que o objeto ou o indivíduo detentor de subjetividade será investigado por outro indivíduo detentor também de subjetividade, assim a representação e significação da História não é exclusivamente “pura”, mas sim parte de uma narrativa de cada indivíduo que vai ser entendida de formas distintas por seus diferentes leitores.

De qualquer forma, jornal, televisão, cinema, entre outras infinidades de artes são cabíveis de interpretação histórica para a história cultural. Inclui-se aqui também o mangá, esse objeto repleto de história e que quando explorado, revela não somente vários aspectos

²¹ Mestrando em História pela Universidade de Passo Fundo/RS. E-mail: antonio_az@hotmail.com



culturais das duas últimas décadas do século XIX japonês até os dias atuais, como também, relações internacionais. Peter Burke (2008) afirma que

o terreno comum dos historiadores culturais pode ser descrito como a preocupação com o símbolo e suas interpretações. Símbolos, conscientes ou não, podem ser encontrados em todos os lugares, da arte à vida cotidiana, mas a abordagem do passado em termos de símbolo é apenas uma entre outras. Uma história cultural das calças, por exemplo, é diferente de uma história econômica sobre o mesmo tema, assim como uma história cultural do Parlamento seria diversa de uma história política da mesma instituição (p. 10).

Utilizando-se de um ponto de vista historiográfico, a imagem sempre se fez presente em nosso meio, desde antes da escrita – que vem a ser uma forma de imagem também – nas pinturas das cavernas, nos inúmeros alfabetos, nos desenhos na areia da praia, etc. Hoje, ela se faz essencial em nosso dia-a-dia, para inúmeras funções, que vão desde um aviso na rodovia sobre o limite de velocidade à comunicação não verbal entre pessoas que não falam o mesmo idioma (CHARTIER, 2001). Utilizar-se da imagem e da escrita, passa a ser uma estratégia dupla para transpor a mensagem do produtor para o receptor e essa é a estratégia dos quadrinhos e dos mangás.

A imagem não é por si só autoexplicativa, ela é resultado de ações de um indivíduo carregado de experiência. Portanto, na famosa frase de Millôr Fernandes “Uma imagem vale mais do que mil palavras”, essas mil palavras nunca serão as mesmas de um sujeito para o outro, não terão o mesmo significado e a mesma importância. Desse modo, na experiência das bombas, ou ainda, na representação das bombas jogadas sobre o Japão nos mangás, pode-se ter um sentimento de triunfo estadunidense perante os nipônicos – quiçá perante o mundo – como também se pode representar a falência da humanidade pelo armamento nuclear. Pode-se ter a representação do desespero de um povo, criação de identidades, memórias e modelagem de indivíduos, tudo dependendo da relação dos interlocutores com o mundo (ZANONI, 2018).

O mangá entre imagem e narrativa

Considerando o mangá como início de uma nova capacidade de produção de narrativas, logo esse têm de efetuar modificações e alterações para as mais diversas e novas formas de se reproduzir, ou seja, ao mesmo tempo que se precisou da reprodução de massa para esses alcançarem o globo, esses passam a ser representados no cinema, na televisão, nos computadores, no rádio, sofrendo modificações e adaptações para cada um desses dispositivos, capturando uma diversidade maior de sujeitos. Há constantes objeções e disputas sobre o “uso e o existir” do mangá, desde sua gênese até a atualidade, pois há uma necessidade de se *conservar* as crianças longe desse “material do mal”, ou da inevitabilidade de o adulto parar de utilizar essa “coisa de criança”. No final, o mangá não encontra espaço para nem uma faixa etária, pois ele sempre é impróprio por questões políticas, sociais, religiosos, morais, etc. Mas



esses objetos não devem mais sofrer em silêncio, pois são sim, objetos que constroem a realidade do mundo, não apenas o refletindo, pois eles fazem parte do real, são também o resultado da história de homens e mulheres, de suas experiências e suas expectativas (LUYTEN, 2000; GRAVETT, 2006).

Freyre (1981, p. 5) citado por Alcântara (2007), quando aquele afirma que as massas sociais ascendem e podem usufruir de mais mídias de entretenimento em massa, levanta uma outra questão: há necessidade dessas mídias serem mais “rápidas” e diretas em relação a demora da leitura de um livro, pois não há mais tempo para o lazer. As pessoas precisam lidar com o gerenciamento de recursos financeiros e do tempo para poder consumir mídias mais baratas e rápidas. Desse modo,

[...] em si mesmas, as histórias em quadrinhos são uma forma de expressão contra a qual seria tão quixotesco nos levantarmos, como contra o rádio, o cinema falado ou a televisão. Como o rádio, o cinema falado e a televisão, as histórias em quadrinhos concorrem para o desprestígio da leitura dos longos textos para favorecer as suas dramatizações sintéticas, breves, incisivas (p. 8).

A reelaboração constante passa a ser essencial na indústria de entretenimento de massa e com frequência, essa reestruturação se dá pela observação do outro e como o mercado consumidor está reagindo as “ondas de representações”, isto é, qual a preferência do momento em termos de história, sendo essas de zumbis, cavaleiros medievais, ficção científica, etc. de modo que adaptar o objeto aos discursos faz-se essencial para que o mangá continue sendo vendido nesse cotidiano acelerado. Mesmo com o preconceito imposto ainda perante uma exclusividade de uso infantil desse objeto fora do Japão, há uma indústria forte que realiza pesquisas e adapta as histórias – as mesmas muitas vezes – para os mais diversos públicos.

Considerações finais

O Japão do pós-guerra passou a ser então, um lugar no qual a maioria das pessoas viviam em zonas urbanas, na qual os jovens tinham acesso as novas tecnologias, ao estudo e a toda gama de novos meios de entretenimento, como o rock americano. O modelo educacional também passou a ser muito semelhante ao dos EUA. Em geral, vê-se o Japão de 1960 ainda com suas tradições embasando seu cotidiano, mas estas em parte, modificadas pela ocupação aliada após a segunda guerra mundial (SAKURAI, 2014).

Nota-se que a geração jovem do pós-guerra queria ser e fora diferente de seus pais. Tornaram-se mais independentes, buscaram novas concepções de realidade sempre a contraponto de seus pais; era difícil criar vínculo entre um soldado tradicional japonês sobrevivente de várias atrocidades e seu filho, consumidor da cultura “ocidental”. As indústrias passaram a dar atenção a essa nova geração de consumidores, vendendo moda e entretenimento como por exemplo o *blue jeans* e o rock, no qual até hoje no Japão, em aberturas de animês ou em músicas dos próprios grupos de rock japoneses, trazem partes das letras em inglês, herança dos tempos da ocupação. Desta forma, como Hobsbawn menciona,



passou-se a ter um novo modo de operação das indústrias e da mídia para os jovens, e em pouco tempo “passou a existir uma cultura jovem global” como resultado. Para o autor,

Por mais fortes que fossem os laços de família, por mais poderosa que fosse a teia de tradição que os interligasse, não podia deixar de haver um vasto abismo entre a compreensão da vida deles, suas experiências e expectativas, e as das gerações mais velhas (HOBSBAWN, 1995, p. 323).

Logo, é imprescindível olhar o mangá como um objeto que está posto em toda essa discussão historiográfica, pois só assim, as narrativas dos silenciados pela história oficial podem se tornar narrativas de uma história mais abrangente e democratizadora. Ele se faz objeto propiciador de novas operações históricas que, em conjunto a outras fontes, tornam possíveis uma narrativa mais completa das diferentes esferas que compõem a sociedade até então forçadamente silenciada por narrativas excludentes. O mangá pode vir a ser então, constructo de novas constelações, através de narrativas que busquem englobar a imagem, a leitura, a cultura, a história, a memória, a imaginação, entre outras diversas esferas que compõem o mundo contemporâneo. Por fim, essa construção narrativa só é possível quando há uma alteridade entre as fronteiras das diversas esferas supracitadas e as forças invisíveis – principalmente as mercadológicas – que atuam para a manutenção das presenças e ausências de determinadas narrativas (VERONEZI CAPPELLARI, 2010).

Palavras-chave: Historiografia; Cultura; Mangá.

Referências:

ALCÂNTARA, C. S. de. Histórias em quadrinhos e educação: inovando o currículo. In: **Didática e Prática de Ensino na relação com a escola**. EdUECE, 2014. (Livro 1, 02562).

BURKE, Peter (Org.). **A escrita da história: novas perspectivas**. São Paulo: Editora Unesp, 2011. 368 p.

CHARTIER, Roger. **Cultura escrita, literatura e história**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

GRAVETT, P. **Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos**. São Paulo: Conrad, 2006.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos Extremos: o breve século XX: 1914 - 1991**. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

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



SAKURAI, Célia. **Os Japoneses**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

SOUZA, Fábio Feltrin de. Os conceitos de cultura e linguagens na historiografia: um debate interdisciplinar. **Interthesis**, Santa Catarina, v. 2, n. 12, p.18-33, jul. 2015.

VERONEZI CAPPELLARI, Márcia Schmitt. **Quadrinhos na internet**: abordagens e perspectivas. 1. ed. Porto Alegre: Asterisco, 210. 165 p.

ZANONI, Antonio Augusto. **O mangá em tempos sombrios**: do caos a redenção. 2018. Monografia (Graduação em História) - Universidade Federal da Fronteira Sul, Erechim, 2018. Disponível em: <https://rd.uffs.edu.br/handle/prefix/3295>. Acesso em: 28 ago. 2020.



GT 3 - ANÁLISES DE NARRATIVAS EM QUADRINHOS

Quinta-feira – 08/10 – das 14h às 17h

Coordenador: Marcelo Ávila Franco

O GROTESCO – CONSIDERAÇÕES SOBRE UM ELEMENTO (QUASE) INEXPLORADO NOS ESTUDOS DE RELIGIÃO E LINGUAGEM. ESTAÇÃO DAS BRUMAS (SANDMAN, V. 5) DE NEIL GAIMAN COMO ESTUDO DE CASO

Carlos Caldas²²

O pesquisador brasileiro Paulo Nogueira, especialista em literatura apocalíptica, em artigo seminal sobre as relações entre religião e linguagem, descrito como sendo “campo complexo”, apresenta considerações sobre um elemento que tem sido considerado pelas artes visuais (notadamente a pintura e o cinema) e pela literatura (e, poder-se-ia acrescentar, a arquitetura e a escultura), mas virtualmente ignorado pelas ciências da religião e pela teologia: o *grotesco*. Antes de prosseguir, é preciso dizer, com poucas palavras, o que se entende por grotesco. Para tanto, seguir-se-á a conceituação breve, contudo precisa, de Mikhail Bakhtin, em texto que é considerado clássico sobre o tema: “O exagero, o hiperbolismo, a profusão, o excesso, são, segundo opinião geral, os sinais característicos mais marcantes do *estilo grotesco*” (BAKHTIN, 1999, p. 265, ênfases do autor). O grotesco então é a quebra de um padrão estético, é ruptura, transgressão, e, por isso mesmo, paradoxalmente tem em si a característica do *mysterium tremendum et fascinans* conforme descrito por Rudolf Otto em *O Sagrado* (OTTO, 2007), algo inusitado, insólito, inesperado, o estranho que ao mesmo tempo espanta e atrai, assusta e encanta.

No artigo que serve de inspiração teórica para a presente proposta de comunicação acadêmica, Nogueira apresenta sua compreensão dos sistemas básicos das linguagens da religião: o *gesto*, a *imagem* e a *narrativa*. Este último elemento, por conta da textualidade, tem sido mais considerado pelos que têm se dedicado ao diálogo entre literatura e teologia/estudos (ciências da) de religião, o que inclui a literatura das Histórias em Quadrinhos (HQs). De fato, já há alentado corpus de produções nesta interface, a partir de diferentes possibilidades teórico-metodológicas. Mas no que diz respeito ao estudo do elemento (do) grotesco a observação de Nogueira procede: praticamente não há abordagens que contemplem este aspecto. Tal praticamente total desconsideração do grotesco em estudos de narrativas sagradas e na linguagem, o que inclui o elemento religioso, de textos literários e de HQs é, no mínimo, estranho, se considerarmos que muito da literatura religiosa, de ontem e de hoje, se enquadra em categorias como o estranho, o fantástico e o maravilhoso – conforme o mapeamento feito

²² Doutor em Ciências da Religião (Universidade Metodista de São Paulo. Líder do GPPRA – Grupo de Pesquisa sobre Protestantismo, Religião e Arte do Programa de Pós-graduação em Ciências da Religião da PUC Minas. E-mail: rcaldas2009@hotmail.com



pelo teórico búlgaro Tzvetan Todorov (TODOROV, 2019, p. 63). Conforme Nogueira, “Por isso uma das formas privilegiadas das linguagens da religião são as formas do grotesco” (NOGUEIRA, 2016, p. 257). Para citar Nogueira mais uma vez,

Uma definição do grotesco é impossível de ser dada, pois ele é constituído pela quebra de fronteiras, desrespeito às classificações, montagem de uma imagem a partir de partes não pertinentes. O grotesco é tão amplo que pode ser relacionado à fertilidade da terra e à alegria vital do povo (carnaval), como também pode estar associado às imagens do monstruoso e do abjeto. Ou seja, o grotesco é constituído pelas imagens que nos causam horror ou prazer desconcertante, ou os dois ao mesmo tempo. Ele nos desenha diante dos olhos a alteridade em formas que a amplificam. Suas formas estão presentes nas linguagens da religião desde manifestações sutis, como em narrativas estranhas e desajustadas, até milagres desconcertantes, martírios exagerados, relíquias de santos e seres encantados de funções ambíguas. O grotesco tem sua manifestação plena em seres monstruosos, descrições do além-mundo e do além-morte (NOGUEIRA, 2016, p. 257-258).

As considerações de Nogueira, conquanto breves, ajudam a minimamente ter uma ideia do que é o grotesco e como este elemento estranho, “esquisito”, se faz presente em textos religiosos.

A partir desta constatação inicial, a comunicação pretende explorar o elemento do grotesco em *Estação das Brumas*, o quinto volume da aclamada série *Sandman*, de Neil Gaiman (GAIMAN, 2006). Gaiman é autor que usa à farta elementos mitológicos de diferentes tradições culturais em diferentes períodos da história, o que o torna particularmente interessante para estudos no mencionado campo de diálogo entre literatura e teologia/estudos de religião (inter alia, CALDAS, 2018, p. 373-389). Há que se destacar também que, a despeito do texto de Gaiman ser muito erudito, exigindo repertório considerável de seus leitores para que seja plenamente recebido, a mescla de mitologias e crenças religiosas que apresenta tanto em *Sandman*, como também em outros não escritos como HQs, como *Os filhos de Anansi* (GAIMAN, 2015) e *Deuses Americanos* (GAIMAN, 2016), pode ser de proveito para quem está envolvido na docência de conteúdos como história das tradições religiosas ou história das religiões mundiais. Nas páginas de Gaiman desfilam entidades, seres sobrenaturais, deuses e deusas de panteões tão diferentes um do outro como o japonês, o nórdico (ou escandinavo) e o egípcio (para citar apenas três exemplos), além de vários elementos provenientes da tradição judaico-cristã. E, tal como se pretende demonstrar na comunicação, tal é feito com uso e abuso do elemento (do) grotesco. A liberdade com que em *Sandman* (obra que, não é demais repetir, é o objeto de estudo propriamente da presente proposta de comunicação) Gaiman reúne tamanha diversidade e a habilidade literária com que os apresenta e representa, de maneira não poucas vezes diferentes das tradicionais faz com que estes seus textos sejam do interesse de quem se aventura a estabelecer diálogos entre a cultura pop representada e veiculada pelas HQs e os estudos de religião e a teologia.

Todavia, no que tange particularmente ao estudo de HQs a partir do prisma da teologia e dos estudos de religião Gaiman também não tem recebido muito atenção. Tal



desatenção é também estranha, pelo fato de Gaiman, na mencionada série Sandman ter criado um universo ficcional rico, denso e complexo, no qual os elementos religioso e mitológico se mesclam e se sobrepõem um ao outro de maneira livre, criativa e ousada. Daí a proposta da presente comunicação: a partir de estudos teóricos sobre o grotesco tais como o anteriormente mencionado Bakhtin (BAKHTIN, 1999, p. 265-322), e outros mais, como Harpham (HARPHAM, 2006), Edwards e Graullund (EDWARDS, GRAULLUND, 2013), apresentar uma análise de *Estação das Brumas*. A hipótese operacional a partir da qual a comunicação trabalhará é que o grotesco está presente na referida HQ tanto no seu aspecto temático propriamente (Gaiman), como também na arte – o texto de Gaiman é dividido em episódios (como capítulos) e foi ilustrado por sete artistas, a saber, Kelley Jones, Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Matt Wagner, Dick Giordano, George Pratt e P. Craig Russell. Em outras palavras: em *Estação das Brumas*, texto literário e linguagem visual formam um discurso único notavelmente coerente no qual o grotesco ocupa papel que dificilmente poderá ser exagerado.

A categoria do grotesco é então proposta como (uma) chave de leitura da obra de Gaiman.

O caminho que será percorrido na comunicação compreende primeiro a apresentação de uma síntese de Sandman como um todo, e, no momento seguinte, de *Estação das Brumas*, a obra que se constitui em seu objeto propriamente (considerando que, no caso de aprovação desta proposta, é provável que alguns dos que acompanharem a apresentação provavelmente não terão lido a obra). Depois destas apresentações iniciais, absolutamente indispensáveis para a compreensão da proposta da comunicação, dar-se-á destaque aos elementos do grotesco, no roteiro em si e na arte, ou seja, a quadrinização propriamente. Depois disto a pergunta que a comunicação pretende responder é: qual é o papel desempenhado pelo elemento grotesco nas narrativas, textual e visual, de *Estação das Brumas*?

Palavras-chave: Religião e linguagem; Literatura fantástica e religião; Grotesco.

Referências:

BAKHTIN, Mikhail. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento*. O contexto de François Rabelais. São Paulo: HUCITEC. Brasília: Editora da UnB, 1999

CALDAS, Carlos. Migrações e deuses de ontem e de hoje: perspectivas a partir de *Deuses Americanos*, de Neil Gaiman. *Teoliterária*. Volume 8, 2018, p. 373-389.

EDWARDS, Justin D.; GRAULLUND, Rune. *The Grotesque: The New Critical Idiom*. London: Routledge, 2013.

GAIMAN, Neal. *Sandman*. Volume 5. *Estação das Brumas*. São Paulo: Conrad, 2006.



GAIMAN, Neal. *Os filhos de Anansi*. São Paulo: Intrínseca, 2015.

GAIMAN, Neal. *Deuses Americanos*. São Paulo: Intrínseca, 2016.

HARPHAM, Geoffrey Galt. *On the grotesque. Strategies of Contradiction in Art and Literature*. Aurora: Davies Group, 2006.

NOGUEIRA, Paulo. Religião e linguagem: proposta de articulação de um campo complexo. *Horizonte*. Volume 14, N. 42, 2016, p. 240-261.

OTTO, Rudolf. *O Sagrado*. São Leopoldo: Sinodal, 2007.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2019.



CUMBE: AS DIFERENTES MANEIRAS DE ROTULAR A PRODUÇÃO DE MARCELO D'SALETE

Stephany Justine Ganga²³

Este estudo tem como proposta observar as instabilidades na percepção do gênero discursivo de obras em quadrinhos produzidas em formato livro, utilizando, como objeto, o premiado *Cumbe*, do quadrinista e ilustrador brasileiro Marcelo D'Salete. O estudo parte da constatação de que existe uma pluralidade de rótulos utilizados para nomear o objeto de estudo em questão. Constatamos que essa diversidade de rótulos é consequência de uma imprecisão da forma como o gênero é percebido junto ao público leitor. A pesquisa adotou como procedimentos metodológicos a observação dos paratextos da publicação e de matérias sobre a história em quadrinhos veiculadas em mídias digitais. A partir das informações obtidas, que constituem o corpus deste estudo, consegue-se entender como as diferentes percepções de gênero podem classificar e/ou até alterar a identificação e a recepção de uma obra de história em quadrinhos produzida em formato livro. O arcabouço teórico é composto por Maingueneau (2009) e Bakhtin (2000) para abordar a questão dos gêneros e dos rótulos. No tocante aos quadrinhos, para trabalhar os rótulos “novela gráfica”, “romance gráfico” e “graphic novel” utilizados a quadrinhos publicados em formato livro, estes estão ancorados nos trabalhos de García (2012) e Ramos e Figueira (2014). Para trabalhar com os paratextos editoriais, adotamos a perspectiva de Genette (2009). Tomaremos os quadrinhos como um hipergênero, conceito utilizado por Maingueneau (2009) e, que segundo Ramos (2012, p. 20), “agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades”. No caso dos quadrinhos, todos compartilhariam aspectos comuns, como a tendência a serem narrativos, com uso de códigos próprios (caso do balão, das onomatopeias, dos quadros, entre outros). Mas comporiam uma gama de gêneros autônomos e distintos uns dos outros. A questão seria identificar a qual gênero específico determinada produção dialogaria de forma mais próxima. É nesse processo que muitas encontram uma imprecisão na hora de serem rotuladas, termo cunhado por Maingueneau (2009). Seriam casos concretos da estabilidade relativa proposta por Bakhtin (2000) ao definir os gêneros. *Cumbe*, do quadrinista e ilustrador brasileiro Marcelo D'Salete, foi publicado, inicialmente, via ProAC – Programa de Ação Cultural do Estado de São Paulo – em 2013, também recebeu edições em Portugal (onde foi selecionado para leitura em escolas), Estados Unidos, França, Itália e Áustria, além de ser vencedor do Prêmio Eisner, o principal da área de histórias em quadrinhos nos Estados Unidos, em 2018 (categoria Melhor Edição Americana de Material Estrangeiro) e de ter sido indicado ao Rudolph Dirks Award 2017, na Alemanha, e Marcelo D'Salete ter vencido o HQMIX 2018 (categorias Desenhista Nacional, Destaque Internacional, Roteirista Nacional e *Angola Janga*, outra obra do desenhista, venceu a categoria Edição Especial Nacional). *Cumbe*, através de quatro histórias protagonizadas por escravos, retrata a luta dos negros contra a violência e sua busca pela

²³ Graduanda em Letras Português/Inglês, Universidade Federal de São Paulo, stephanyjustine@gmail.com.



liberdade, durante a escravidão no Brasil colonial. Em uma primeira abordagem, trata-se de uma história em quadrinhos publicada no suporte livro. Em sua ficha catalográfica, a primeira rotulação é “literatura brasileira”, seguida por “novela gráfica”. Contudo, também podemos analisar a obra pelo seu aspecto histórico. Previamente à produção, o autor realizou uma pesquisa sobre a escravidão no Brasil colonial e as formas de existência e resistência negra nesse período. Mais informações sobre o processo de pesquisa encontradas no glossário e em um texto, ao final do livro. Sendo ambos considerados paratextos para Genette (2009). O autor afirma que eles podem ser classificados em dois tipos: peritexto (localizados dentro da obra) e epitexto (localizados fora da obra). Estes se dividem em epitextos públicos (dirigidos ao leitor) e epitextos privados (inicialmente, se dirigem à um confidente). Nesta pesquisa, trabalhamos com peritextos e epitextos públicos. Em relação aos gêneros, Maingueneau (2009, p. 229) afirma que estes dividem-se em “conversacionais” e “instituídos”. Trataremos do segundo, que são divididos em quatro tipos. Nos interessa o tipo 4, por terem uma relação problemática com a noção de “gênero” e por se utilizarem de determinados termos que afetam significativamente a recepção do objeto. O autor complementa afirmando que as denominações contribuem de modo decisivo para determinar a maneira como o título deve ser recebido, de modo que a denominação utilizada não pode, simplesmente, ser substituída por outra. Para a realização da análise das matérias de jornais e portais on-line sobre a obra *Cumbe*, optamos por selecionar e coletar o material em um mesmo dia (01/03/2020). Para o levantamento, foi utilizado apenas o título da obra, seguido do nome do autor (“cumbe marcelo d’salete”), de modo que a pesquisa não fosse influenciada por rótulos como “hq”, “literatura” e/ou “livro”. Olhamos até a página 6 do Google, uma vez que cada página trazia 10 resultados, foram obtidos 60, no total. Após uma avaliação mais detalhada, ficamos com 20 resultados válidos, que formam o corpus desta pesquisa. A análise será dividida em 5 tópicos: local de publicação da matéria; tipo de texto; ano de publicação; rótulo da obra (ou seja, rotulação utilização no título, linha fina e no chapéu) e rótulo da obra no corpo do texto. Optamos por separar as duas últimas categorias, de modo a perceber mais claramente as instabilidades na rotulação da obra, uma vez que, em um mesmo texto, *Cumbe* recebia mais de uma rotulação. Na primeira categoria, pudemos avaliar que a maior quantidade de resultados era de sites de notícias. Em relação aos tipos de textos, acreditamos que as notícias apareceram em maior número (11 resultados) por se tratar predominantemente das indicações e premiações que a obra venceu. As entrevistas aparecem em segundo lugar, em decorrência de uma maior visibilidade de Marcelo D’Salete ter sido indicado às premiações. Analisando os dados obtidos na categoria ano de publicação das matérias, vemos que a maioria dos resultados apontam para matérias publicadas em 2018, ano em que *Cumbe* foi vencedor do Prêmio Eisner e também do HQMIX. Logo, podemos concluir que os números apontam que o interesse pela obra foi motivado pelos prêmios recebidos. Em relação às rotulações nas duas últimas categorias, observamos que os resultados mais expressivos foram sem rotulação, ou seja, apenas o título *Cumbe*. Outro ponto relevante são as rotulações vagas, como “obra”, “trabalho”, “projeto” e “história”. Estes termos sinalizam uma falta de familiaridade sobre o conteúdo, uma vez que, poderiam ser utilizados para se referir a uma diversidade de outros



conteúdos não relacionados ao *Cumbe* em si e nem ao hipergênero história em quadrinhos. Com base nas análises dos peritextos, mais especificamente da ficha catalográfica, e dos epitextos públicos, ou seja, das matérias, pudemos observar que a hipótese inicial se confirmou. Apesar da editora Veneta aproximar *Cumbe* do campo literário, possivelmente para aproximar a obra de requisitos e de status exigidos pelas escolas e pelos programas do governo, como o PNLD, o público recebe e identifica a obra, com mais frequência, como HQ, ou seja, como o hipergênero ao qual ela pertence. Contudo, não podemos ignorar a relevância dos resultados sem rotulação e o uso de termos mais vagos, que demonstram uma confusão e, também, uma falta de conhecimento sobre o conteúdo no momento de rotular a obra.

Palavras-chave: Gênero; Rótulo; Cumbe; História em Quadrinhos; Livro

Referências:

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: *Estética da criação verbal*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000. p. 279-325.

D'SALETE, Marcelo. *Cumbe*. 2. ed. São Paulo: Veneta, 2018.

GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes - selo Martins, 2012.

GENETTE, Gérard. *Paratextos Editoriais*. Trad. Álvaro Faleiros. 2. ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2009.

MAINGUENEAU, Dominique. *Discurso literário*. Trad. Adair Sobral. 1. ed., 1. reimpr. São Paulo: Contexto, 2009.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2012.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. Graphic novel, narrativa gráfica ou romance gráfico? Terminologias distintas para um mesmo rótulo. In: RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; FIGUEIRA, Diego (Orgs.). *Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis*. 1. ed. São Paulo: Criativo, 2014. p. 185-207.



UM PASSEIO MÍSTICO DE ALEISTER CROWLEY EM PROMETHEA, DE ALAN MOORE

Suellen Cordovil da Silva²⁴

A obra *Promethea* de Alan Moore apresenta algumas relações com o autor e místico Aleister Crowley. O autor Alan Moore conquistou seu espaço no universo de escritores premiados. *Watchmen* aparece como uma obra presente na lista dos 100 melhores romances eleitos pela revista *Time*²⁵. Dentre os diversos questionamentos sobre a vida enigmática de Alan Moore, pretendemos averiguar as suas leituras de Crowley citadas em entrevistas, ensaios e artigos, visando obter alguma possibilidade de relação com seus trabalhos. Já Edward Alexander Crowley nasceu em 12 de outubro de 1875, em Leamington Spa, Warwickshire, Inglaterra. Aleister Crowley estudou na *Trinity College*, Cambridge de 1895 a 1898. Nesse momento, dedicou-se a diversas leituras voltadas a filosofia e alquimia. Praticou canoagem, ciclismo, montanhismo e xadrez. Em 1898, antes de sua graduação, Crowley abandona os estudos e começa a por volta de 1896, nesse tempo Crowley havia iniciado a leitura de alguns livros sobre magia e misticismo, como por exemplo fez a leitura de “Nuvem sobre o Santuário”, obra recomendada por A. E. Waite (1867-1940). Essa obra faz Crowley dedica-se ao Ocultismo e da Magia, assim procura a Grande Fraternidade Branca. Fez parte da Ordem Hermética da Aurora Dourada, depois fundou uma doutrina ou filosofia chamada de Thelema.

Nosso objetivo geral é investigar as referências do autor Aleister Crowley e suas relações históricas, religiosas e filosóficas na *graphic novel Promethea*. Dessa forma pretende-se conhecer a vida e obra de Aleister Crowley que são exploradas nos quadrinhos em questão. Depois, analisa-se no capítulo doze da *graphic novel* a qual apresenta um caminho biográfico de Aleister Crowley e de seu período histórico juntamente com a protagonista Promethea tento como apoio comparativo a jornada do tarô, interpretando-o como uma ferramenta de conhecimento dos acontecimentos históricos da humanidade. Por fim, estabelece-se as relações com a vida do autor com uma discussão sobre religião e filosofias apontadas por Aleister Crowley na arte dos quadrinhos com o roteiro de Alan Moore.

A *graphic novel Promethea* de Alan Moore e Williams III apresenta diversas referências ao autor Aleister Crowley. A narrativa gráfica apresenta pontos de contato com o autor Aleister Crowley. Por essa razão surgiram os seguintes questionamentos: Quais são os possíveis diálogos religiosos, históricos e filosóficos que a narrativa gráfica Promethea, de Alan Moore e J.H. Williams III estabelece com Aleister Crowley? Ou como compreender, interpretar e analisar as referências de Aleister Crowley no número doze de Promethea?

²⁴ Doutoranda na UFSM, professora assistente na Unifesspa, e-mail sue_ellen11@yahoo.com.br

²⁵ *Time* é uma das mais conhecidas revistas de notícias semanais do mundo, publicada nos Estados Unidos da América, fundada em 3 de março de 1923.



Dessa forma, analisa-se *Promethea* em relação com a vida mística-religiosa, filosófica e histórica de Aleister Crowley. A *graphic novel* tem trinta e duas revistas publicadas entre os anos de 1999 e 2005. Para nosso estudo, elejo a edição definitiva ou *Absolute edition book* publicada em 2009 em inglês, que foi traduzida pela Vertigo/Panini Books, por Octavio Aragão em 2015, com letras de Daniel de Rosa, e direção de Daniel Lopes e Fabiano Denardin. Pois, na narrativa encontra-se em torno de 155 referências de Crowley na narrativa em quadrinhos. Compreende-se que a narrativa gráfica apresenta um trabalho de recriação das ideias filosóficas, religiosas e históricas do autor Aleister Crowley. Assim, Alan Moore e Williams III recriam esses pensamentos de Aleister Crowley em *Promethea*, com isso essas relações comparativas da vida de Crowley visualizadas nos quadrinhos de *Promethea* ajudam a interpretarmos melhor as páginas do capítulo doze.

Nosso objetivo geral é investigar as referências do autor Aleister Crowley e suas relações históricas, religiosas e filosóficas no número doze da *graphic novel* *Promethea*. Os objetivos específicos são selecionar essas referências dos quadrinhos que mencionam Aleister Crowley e analisá-las separadamente, estabelecendo parâmetros de análise comparativos com a vida e obra dele. Depois, o nosso posicionamento crítico analítico baseia-se por meio dos estudiosos dos quadrinhos, como “The system of comics”, Thierry Groensteen, “Estrutura narrativa nos quadrinhos”, Barbara Postema e “A linguagem dos quadrinhos” de Daniele Barbieri dentre outros.

Essa pesquisa justifica-se por ser uma tentativa de desvendar as relações comparativas da narrativa em quadrinho *Promethea* com as narrativas de vida, filosóficas e históricas de Aleister Crowley. Pois, esses pontos de contato com os dois autores dos quadrinhos com referências do místico Crowley podem repercutir em uma gama de reflexões para área de estudos dos quadrinhos e religião.

Desse modo, os quadrinhos e seus links com a história de Crowley são uma forma de interpretar a aventura da personagem *Promethea* no enredo. Essas relações são importantes para obtermos novos entendimentos dessa visão mística e histórica de Alan Moore em *Promethea*. A narrativa pode ser analisada por esses três pontos argumentativos os quais são: religioso, filosófico e histórico.

O ponto de vista religioso refere-se a diferenciação entre os conceitos religiosos adotados da narrativa em relação ao Crowley. O segundo ponto é filosófico, pois Moore tenta apresentar uma filosofia de vida. Terceiro assunto argumentativo é o histórico, porque ele retoma elementos históricos da vida Crowley e mundiais. Assim, pretende-se averiguar esses três caminhos por meio das análises dos quadrinhos.

No tópico “Vida e obra dos autores e suas relações com os quadrinhos” apresenta-se a vida e obra dos dois autores: Aleister Crowley e Alan Moore. Depois, destaco alguns apontamentos relacionados aos estudos em quadrinhos e uma breve apresentação da obra *Promethea*. Ainda nesse capítulo analiso teorias dos estudos dos quadrinhos por meio das obras “O sistema dos quadrinhos” de Thierry Groensteen, “Estrutura narrativa nos quadrinhos” de Barbara Postema e “A linguagem dos quadrinhos” de Daniele Barbieri. Aqui,



apresento a narrativa gráfica em questão conto um breve resumo do enredo. Trago algumas entrevistas que comprovam a aproximação de estudos de Moore por Crowley.

As histórias em quadrinhos apresentam alguns pontos interessantes que precisam ser discutidos ao longo da análise ao longo dos futuros capítulos do trabalho. Dedicar-se a estudar a estética dos quadrinhos como um veículo de expressão criativa, que desenvolve as imagens e as palavras. Por isso, é preciso que este trabalho seja levado com seriedade pelo crítico e pelo profissional das histórias em quadrinhos. O leitor de histórias em quadrinhos é fundamental para desenvolver uma crítica interpretativa da obra e sua importância ao longo dos anos. Consideramos as histórias em quadrinhos como uma forma de linguagem, assim os quadrinhos podem ser vistos como um processo de “solidariedade icônica” conforme é apresentado por Thierry Groensteen em seu livro “O sistema em quadrinhos”. Depois, devo trabalhar nesse assunto direcionando para os demais de História, Filosofia e Religião com os quadrinhos e Aleister Crowley.

No “O caminho de Aleister Crowley em Promethea” descrevo o número doze de Promethea e analiso os pontos de contato da obra com a vida do autor Aleister Crowley. Na sequência, discuto os resgates que Alan Moore faz de Aleister Crowley e os quais foram desenvolvidos em Promethea. Utilizo algumas análises comparativas com a história e biografia de Crowley que foram recriadas na *graphic novel*.

Desenvolvo as relações biográficas, religiosas e filosóficas em Promethea que compreendem a identidade pela jornada da heroína Promethea. Os recortes da *graphic novel* podem trazer uma reflexão filosófica, assim tem-se o objetivo de interpretar o universo de Crowley e suas relações com a jornada da personagem Promethea. Por fim, concluo o trabalho com a revisão dos pontos principais mencionados na pesquisa.

Palavras-chave: Alan Moore; Aleister Crowley; Promethea.

Referências:

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Trad. Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

CROWLEY, Aleister. **Os livros sagrados de Thelema**. Tradução Vitor Cei. São Paulo: Madras, 2018.

CROWLEY, Aleister. **O livro da lei**. Rio de Janeiro. Editor: Ricardo Uchôa, 2018.

CHARLOTE, Raika; CROWLEY, Aleister. **Tarot new vision**. USA, GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. Trad. Érico Assis e Francisca Ysabelle Manríquez Reyes. Marsupial, 2015.



POSTEMA, Barbara. **Estrutura Narrativa nos Quadrinhos**: Construindo sentido a partir de fragmentos. Traduzido por Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

MOORE, Alan; III WILLIAMS, J. H.; GRAY, Mick. **Promethea**: Edição definitiva. v. I. São Paulo: Panini, 2015.

MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore: O mago das histórias**. Tradução de Alexandre Callari. São Paulo: Mythos Editora, 2012.



ÚLCERA VÓRTEX E AS ALTERNATIVAS DO GROTESCO

Daniel Baz dos Santos²⁶

Lucilene Canilha Ribeiro²⁷

Este estudo analisa a obra *Úlcera Vórtex*, de Victor Bello, considerando a importância dos elementos do grotesco na sua configuração temática e formal. Nossa hipótese defende que as escolhas imagéticas e verbais efetivadas pelo autor recuperam procedimentos expressivos desse imaginário para desenvolver uma crítica aos discursos hegemônicos, à situação da cultura no Brasil e às convenções da narrativa sequencial.

As manifestações do grotesco estão presentes em diversos momentos da nona arte, conforme já demonstraram Silva (2014) e Macedo (2016), este último atentando para o formato que elas assumem dentro do chamado *underground* norte-americano. Nesse universo do quadrinho alternativo, as imagens grotescas ajudaram a construir representações que se posicionaram na contramão dos costumes e dos cânones gráficos já consagrados, além de influenciar os artistas na busca de uma poética autoral e de uma cosmovisão particular.

No Brasil, de acordo com pesquisa realizada por Paz (2017) e Noronha (2017), o quadrinho independente e alternativo passou por fases distintas, com destaque para os catequismos de Carlos Zéfiro nos anos 50, a criação de publicações do tipo de *O grilo* e *Balão* nas décadas seguintes e a cena de meados da década de 80, com a circulação de revistas como *Circo* e *Chiclete com Banana*. Desde 2016, o Brasil assistiu a um novo capítulo nessa história, em vista do nascimento e desenvolvimento da Escória Comix, editora que vem apresentando autores ocupados em recuperar e redimensionar a tradição de contatos entre as narrativas gráficas contraculturais, alternativas e anti-mainstream, e o imaginário grotesco. Dentro dessas publicações, se destaca *Úlcera vórtex*, de Victor Bello. Em resumo, seu enredo aborda a história de um cientista, Loépio de Deus, que, ao tentar resolver um problema de mau hálito, ingere uma substância que cria dentro de seu corpo um vórtex cuja passagem termina em outra dimensão, a Gorgonotúbia. Assim que um dos seus clones, Malaquias, toma o poder deste lugar, Loépio recebe a ajuda de Adriano do Gás, que promete terminar com o vilão antes que ele tenha poder suficiente para sobrepujar as duas realidades.

Para entender boa parte da tessitura imagética e verbal desta obra, marcada pela espontaneidade e pela desobediência aos modelos narrativos clássicos, é necessário recorrer ao pensamento de Mikhail Bakhtin, especialmente ao volume *A cultura popular na Idade Média e no renascimento*, ainda que outras abordagens dos fenômenos do grotesco possam ser consideradas (a exemplo daquelas desenvolvidas por Hugo, Sodré e Kayser). A reflexão se situa dentro das práticas sociais do início do Renascimento, das quais se destaca o Carnaval, festa de origem popular, responsável por estabelecer uma pausa na rotina dos indivíduos,

²⁶ Doutorado em História da Literatura, IFRS – Campus Rio Grande, dbazdossantos@yahoo.com

²⁷ Doutorado em História da Literatura, Universidade Federal do Rio Grande (FURG), lucilenehrs@yahoo.com.br



espécie de “segunda vida” (BAKHTIN, 1999, p. 8), em que o riso, a ausência de hierarquias, e a comunicação franca entre os diversos estratos sociais desempenham papel essencial.

Úlcera Vórtex recupera, por exemplo, as imagens do corpo presentes nesta tradição. De acordo com Bakhtin, o

[...] *corpo grotesco* é um corpo *em movimento*. Ele jamais está *pronto* nem *acabado*: está sempre em estado de construção, de criação, e ele mesmo constrói outro corpo; além disso, esse corpo *absorve o mundo e é absorvido por ele* [...] Por isso o papel essencial é entregue no corpo grotesco àquelas partes, e lugares, onde se ultrapassa, atravessa os seus próprios limites, põe em campo um outro (ou segundo) corpo: o ventre e o falo [...] (BAKHTIN, 1999, p. 277)

Em seguida, o teórico chama atenção para outras seções da constituição física, como a boca, o ânus e demais zonas que mantêm um contato livre entre a realidade endógena e exógena da anatomia humana. Nessa tradição, o mundo está aberto ao corpo e vice-versa, processo que envolve uma realidade actancial específica, focada justamente nesses orifícios e extremidades, como explica o pensador russo:

[...] o comer, o beber, as necessidades naturais (e outras excreções: transpiração, humor nasal, etc.), a cópula, a gravidez, o parto, o crescimento, a velhice, as doenças, a morte, a mutilação, o desmembramento, a absorção por um outro corpo – *efetuam-se nos limites do corpo e do mundo* ou nas *do corpo antigo e do novo*; em todos esses acontecimentos do drama corporal, *o começo e o fim da vida são indissoluvelmente imbricados*. (BAKHTIN, 1999, p. 277)

Em “*Úlcera Vórtex*”, é possível perceber todas essas possibilidades do corpo grotesco, a exemplo dos já citados problemas de saúde bucal do professor Loépio de Deus, das frequentes cenas de vômito, mutilação e esquarteramento, em representações gráficas de eviscerações, esguichos e fluidos, entres outras possibilidades ilustrativas. A própria úlcera tornada vórtex sintetiza a ênfase que o corpo grotesco dá para as cavidades e excrescências dos indivíduos, tópicos centrais no pensamento bakhtiniano, já que, ao permitir passagem para outro mundo, mantém o corpo aberto para além do plano meramente individual. Isto é, sua realidade física tem início no território subjetivo e íntimo do sujeito, mas termina em terreno radicalmente diferente de si, sendo uma ponte direta entre o eu e o território desconhecido da alteridade absoluta.

De acordo com o imaginário grotesco, o corpo é visto para além de sua superfície, importando observar também os intrincados processos que ocorrem no seu interior. Por isso, Bello também se utiliza de inúmeras imagens desta natureza, nas quais os orifícios e depressões do corpo, suas tripas e intestinos, são adjacentes a estruturas correspondentes que se situam fora dele. Talvez o melhor exemplo desse tipo de representação esteja no poço em que alguns dos protagonistas ficam presos no volume 2.



É importante notar também que todas essas visões do corpo humano, mesmo as mediadas pela violência, são contrapartida de um ideal risível, no qual a morte nunca é tratada com luto ou solenidade, pois há um princípio regenerador que a orienta, visto que um corpo aberto para o mundo nunca deixa de existir completamente, ou seja, sempre renasce transformado, o que explica a ausência de valores verdadeiramente fúnebres na obra de Victor Bello e as variadas piadas que envolvem falecimento e doenças letais ao longo de sua narrativa.

Se a topografia grotesca do corpo em *Úlcera vórtex* se concentra no baixo corporal, na sua dissolução e exagero, sua contraparte linguística se manifesta no uso da linguagem chula, das injúrias e do baixo calão. Bello, contudo, realçando o caráter ambivalente desse vocabulário que provém da “praça pública” (BAKHTIN, 1999, p. 125), combina estes itens com outros de natureza mais altiva. Assim, são comuns os usos de ênclises, de conjugações verbais sofisticadas, de expressões cerimoniais e protocolares que, lançadas no meio desta retórica híbrida, realçam o tom cômico do todo.

Esse plurilinguismo verbal se articula com o ideal multicultural que guia as referências utilizadas por Bello, provenientes dos mais distintos ambientes culturais. Aqui se misturam jogos de videogames e músicas pop, jazz e seriados japoneses, cultura hacker e filmes de terror, em uma heterogeneidade discursiva que impede o estabelecimento de centros estáveis para definir a lógica mimética do mundo ficcional, a não ser, claro, sua atitude descentralizadora e desmistificadora.

O efeito mais importante desses processos é o aumento da atitude regenerativa, cômica e aberta das imagens do grotesco, já que os discursos articulados dentro da obra estão sempre nos limites uns dos outros, contaminando-se e perdendo suas características originais para abrir espaço a novas possibilidades formais e semânticas. Essa dinâmica dialógica, de mútua contaminação, serve a um roteiro repleto de reviravoltas, marcado por mudanças de situação constantes, geralmente sem quaisquer preparo mais substancial, o que flexibiliza (ou desconfigura completamente) a causalidade e a naturalidade progressiva da trama. Além disso, é essencial pensar a maneira pela qual a linguagem dos quadrinhos se apropria de todos estes recursos, especialmente no caráter dialógico dos seus estratos verbais e visuais, seja na solidariedade desses ícones (GROENSTEEN, 2015), seja na sua tensão (HATFIELD, 2009).

Sendo assim, conclui-se que o sentido maior de todos estes elementos, quando executados em um mesmo todo mimético, envolve uma severa crítica da cultura contemporânea no Brasil. Em outras palavras, os fenômenos de desintegração e regeneração próprios do grotesco – promotores de um olhar descentralizador, em que não há origem única para o tecido cultural e citacional representado, que precisa lidar, em regime experimental, com novos estatutos narrativos e actanciais – são contraparte de um momento histórico no qual assistimos à dissolução ética e cultural do país, cujos conteúdos estão sempre no limite da própria dissolução. Nesse sentido, *Úlcera vórtex* se situa dentro daquele ideal das narrativas da América Latina que Silviano Santiago (2000), falando de literatura e retomando a teoria da Antropofagia de Oswald de Andrade, evidenciou. Em resumo: *Úlcera Vórtex* se ocupa de destruir as noções de unidade e pureza, próprias de culturas metropolitanas e imperialistas,



desarticulando o autoritarismo das histórias oficiais, os modelos ideológicos e miméticos fechados e os discursos monológicos, optando pela transgressão como única forma válida de expressão das desigualdades e das crises enfrentadas pela sociedade na qual se insere.

Palavras-chave: quadrinhos alternativos, quadrinhos brasileiros, grotesco, Mikhail Bakhtin.

Referências:

ANDRADE, Oswald de. **Manifesto antropófago e outros textos**. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2017.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento o contexto de François Rabelais**. São Paulo: Hucitec; Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999.

BELLO, Victor. **Úlcera vortex**. Juiz de Fora: Escória Comix, 2019. Vol. 1.

BELLO, Victor. **Úlcera vortex**. Juiz de Fora: Escória Comix, 2017. Vol. 2.

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

HATFIELD, Charles. "An art of tensions". In: HEER, Jeet; WORCESTER (edited) **A comics studies reader**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009.

HUGO, Victor. **Do Grotesco e do Sublime**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KAYSER, Wolfgang. **O Grotesco: configuração na pintura e na literatura**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

SANTIAGO, Silvano. **Uma Literatura nos Trópicos**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SILVA, F. Grotesco na arte e nos quadrinhos. **9ª Arte (São Paulo)**, v. 3, n. 2, p. 24-42, 8 dez. 2014. Disponível em <http://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/99675>. Acessado em 20/08/2020.

SODRÉ, Muniz; PAIVA, Raquel. **O império do grotesco**. Rio de Janeiro: MAUAD, 2014.



“ENTRE COMES E BEBES”: UMA ANÁLISE DA RELIGIÃO NAS TIRINHAS DO “BUTECO DOS DEUSES” DE CARLOS RUAS

Gustavo Soldati Reis²⁸

A proposta dessa comunicação, em seu objetivo mais geral, consiste em fazer uma análise da construção visual e da crítica social, através da figuração de determinadas divindades, às ambiguidades das religiões representadas em algumas tirinhas da coletânea “Buteco dos deuses”, do artista brasileiro Carlos Ruas.

O uso de tirinhas, enquanto expressão artística de diferentes realidades sociais, conta com uma história já longa. Embora não se restrinja a um só contexto ganhou popularidade, majoritariamente através dos *syndicates*, ou seja, instituições nos EUA, ainda no início do século XX, que congregavam a produção de diferentes artistas e vendiam essas mesmas produções, principalmente, para os jornais impressos da época. Esses “sindicatos”, inclusive, “exportaram” muitas dessas tirinhas de artistas norte-americanos para outros países, inclusive o Brasil (RAMOS, 2007). Daí que o termo *comics strips* meio que se impôs, o que contribuiu para realçar dois aspectos importantes desse gênero artístico que tem, no desenho (daí sua aproximação com as histórias em quadrinhos), um elemento central: o aspecto humorístico e/ou satírico (*comics*) e o aspecto do formato em quadros em sequência horizontal (*strips*). Certamente que o gênero humorístico não esgota a linguagem artística das tirinhas. Porém, de acordo com Ramos (2013), no Brasil, parece ser esse gênero o que se impõe. É o que predomina, por exemplo, nos jornais impressos e nas múltiplas páginas em sites, canais e blogs no espaço virtual da internet. O próprio uso frequente do diminutivo – “tirinhas” – evoca certa gravitação em torno de questões da própria história das HQs, a da associação com histórias mais voltadas ao entretenimento de um público infanto-juvenil. Sem desconsiderar que o diminutivo pretende reforçar certa visão das tiras como uma espécie de versão síntese, resumida de uma HQ. Certamente essas ideias, principalmente no meio acadêmico, já contam com um grande fortuna crítica uma vez que, mesmo que haja o predomínio da comicidade na maioria das tirinhas importadas e produzidas no Brasil, esse quadro tem mudado bastante ao longo das últimas décadas, principalmente com a popularização da internet como meio para a produção de muitos artistas independentes, não vinculados, tão somente, a exposição de suas tirinhas nos grandes jornais, sejam impressos, sejam virtuais.

Essa discussão inicial nos aproxima de nosso objeto de análise. O artista e designer gráfico Carlos Ruas criou, em 2009, o blog “USQ – Um Sábado Qualquer”. Consolidou um estilo de crítica, baseado no humor e na irreverência, do tema da religião em suas *webtiras*, muito embora o próprio site de USQ as qualifica como “tirinhas”. Ruas concentrou seu percurso temático principalmente em torno de personagens oriundos do universo das tradições

²⁸ Doutor em Ciências da Religião pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP). Professor Adjunto I no Departamento de Filosofia e Ciências Sociais da Universidade do Estado do Pará (UEPA), em Belém. Coordena a linha de pesquisa “Religião e Quadrinhos” no Grupo de Pesquisa ARTEMI – Arte, Religião e Memória”. E-mail de contato: gsoldatir@gmail.com



religiosas cristãs, tradições essas hegemônicas no Brasil. Assim, personagens como Deus, Adão, Eva e Luciraldo (ou “Luci”, uma versão satírica do diabo) estão presentes nas reconstruções ficcionais nas tirinhas de Ruas, desde o início. E, claro: não falta, também, o próprio filho de Deus, Jesus. O nome “Um Sábado Qualquer”, possivelmente remete para um “cutucão” crítico, uma leve e bem-humorada reelaboração mitológica/ficcional: se o deus do judaísmo e das reelaborações cristãs criou o mundo em sete dias e, no sábado, descansou, o criador dessa nova mitologia religiosa - o artista Ruas -, “trabalha” ficcionalmente, num “sábado qualquer”, para inventar seus “mundos” de sentido. Pelo menos o olhar do artista para um aspecto que estrutura (produção de sentidos e valores fundamentais) sobremaneira a nossa sociedade: a religião. Como se o novo “deus criador”, o artista, continuasse as obras de criação. Percebe-se a dimensão satírica enquanto “arma” nas criações de Ruas, o que leva o cômico para além de sua pura função de entretenimento e distração. De acordo com o sociólogo P. Berger (2017, p. 269), “(...) na sátira, a intenção agressiva se torna o motor fundamental da expressão cômica (...) Mais frequentemente, o ataque é dirigido contra as instituições e os seus representantes, especialmente as políticas e religiosas”. É a dimensão de “arma” do cômico a que se refere o sociólogo norte-americano. Talvez as *webtirinhas* de Ruas não sejam tão ostensivas assim em seus “ataques” a certa forma excessivamente conservadora e fundamentalista de se viver a religião. Mas, certamente, estão presentes, contrabalançadas por certa leveza caricatural e, até mesmo, de simplicidade e “infantil” de seus desenhos.

Ruas ganhou projeção com seu trabalho. Consolidou o blog USQ, ampliou os espaços independentes de publicação de suas tirinhas na internet com o uso de redes sociais (Facebook, Instagram), criou um canal do USQ no Youtube, o que fez com que a diversificação ocorresse, também, no âmbito das linguagens midiáticas: várias *webtirinhas* servem, por exemplo, para pequenas histórias no formato de animações. Artista premiado, desde 2012 começou a compilar suas muitas tirinhas no formato impresso de livros. O foco aqui recai em um desses livros, justamente, o “Buteco dos Deuses”, publicado originalmente em 2014 com reedição em 2016 (conforme deduz-se de informações do próprio site do USQ – www.umsabadoqualquer.com). Nesse livro, apesar do nome, não há tirinhas somente do “Buteco”, mas de outras séries temáticas do autor. Circunscrevemos a análise a algumas tirinhas específicas que mostram os (des)encontros dos deuses e deusas nas mesas de um bar, justificando a ideia de “buteco”. É perceptível que Ruas procura construir, através de sua arte, uma perspectiva mais dialógica e respeitosa entre as religiões, sem perder de vista a crítica à hegemonia cristã. Tanto é assim que a personagem “Deus” é recorrente nos encontros na mesa de bar, bebendo e comendo com diferentes divindades de outras tradições religiosas. Percebe-se que Ruas, com o passar do tempo, amplia seu escopo: faz de sua arte não somente a crítica e reinvenções às mitologias cristãs mas, também, reinventa mitologias de outras tradições religiosas. Ruas entende, por hipótese, que a crítica a qualquer hegemonia religiosa dominante passa, necessariamente, pela afirmação e reconhecimento de outras alteridades religiosas.

Que não se perca de vista que se trata, essencialmente, de tirinhas de viés cômico. Em mesas de um bar, regado a bebidas, danças e muitas conversas e discussões, estando



sóbrios ou bêbados, os deuses e deusas acusam-se, consolam-se, brigam, põem em xeque o discurso da absolutização de poderes, além de outros temas como solidariedade, liberdade, amor, desejo e finitude. Por hipótese, o “buteco” é uma criação ficcional para repensar os dispositivos de afirmação e resistência a poderes hegemônicos, principalmente através de estruturas religiosas que compõem fortemente a formação societária como, por exemplo, a brasileira. No buteco, as mais diferentes tradições religiosas estão representadas através de diferentes divindades: Hórus, Odin, Zeus, Thor, Ganesha, Afrodite, Oxalá (um termo tomado de forma genérica, por Ruas, para representar uma divindade Afro) e até mesmo o “Deus” Google! Nada como um buteco para simbolizar a presença de uma religiosidade “à brasileira”: cheia de idiosincrasias mas que, “democraticamente”, convida a todas e todos para partilharem a mesa comum dos “comes e bebes”. É possível que Ruas afirme essas peculiaridades a partir do exercício de sua arte em ambiente mais autônomo e independente das instâncias editoriais e institucionais, principalmente em relação a temas tão polêmicos como a presença da religião em espaço público, em um país hegemonicamente cristão como o Brasil. O cômico, que produz a experiência do riso é, assim como outras, uma dimensão fundamental para a compreensão da existência humana vivida em sociedade. O cômico, traduzido nas artes, por exemplo, é um grande campo simbólico que representa a experiência da surpresa, da catarse diante de sofrimentos, da censura, da externalização de estereótipos e preconceitos, da ironia, do pensar racional, enfim, o cômico provoca, projeta, constrange, desinstala de zonas de conforto, mesmo que ao preço de instalar outras zonas. É uma das condições, sem as quais, impossível de se ler o ser-humano em ato, em sociedade, de acordo com a ideia central do filósofo francês Henri Bergson (1983).

A experiência do cômico e do humor, socialmente construída, move-se na ambivalência: ora reforça estereótipos e preconceitos, ora torna-se um campo simbólico de críticas e afirmação legítima das diferenças (BERGSON, 1983; BERGER, 2017). Como produções sociais, as tirinhas de Ruas evocam essas ambivalências. Se, por hipótese, estimulam o respeito às diferenças religiosas e a crítica ao hegemonismo cristão, por outro lado pode usar do cômico e do humor para reforçar preconceitos. Isso é assim porque as tirinhas, embora foquem no tema da religião, transversalizam com diferentes outras temáticas. Por exemplo: a divindade “Oxalá” reforça certos estereótipos e preconceitos raciais no traço visual de Ruas. Por outro lado, o artista torna protagonista uma divindade afro invisibilizada por séculos de preconceito e dominação colonial. Ao mesmo tempo que destaca o protagonismo feminino em algumas divindades, o artista parece reforçar certos estigmas históricos de objetificação desse mesmo feminino. Determinadas divindades são representadas no espelho do machismo. Isso pode servir tanto para criticar religiões que reforçam essa cultura patriarcal como, por outro lado, assumir esse mesmo machismo e sexismo. São facetas desses aspectos que nos provocam essas tirinhas. É o olhar analítico sobre essas ambivalências, a fim de melhor compreender o lugar da religião na arte e na sociedade, o proposto. Esperamos que, além dos objetivos, dos problemas e hipóteses elencadas, fica suficientemente justificado a importância de fazer a crítica sobre um fenômeno tão importante, como a religião, em uma produção artística muito consumida, em diferentes mídias, desse artista brasileiro.



Palavras-chave: Tirinhas (Humor); Religião; Sociedade; Buteco dos Deuses (Carlos Ruas).

Referências:

BERGER, Peter L. *O Riso Redentor*. A dimensão cômica da experiência humana. Petrópolis: Vozes, 2017.

BERGSON, Henri. *O Riso*. Ensaio sobre o significado do cômico. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

RAMOS, Paulo. *Tiras cômicas e piadas: duas leituras, um efeito de humor*. São Paulo: USP. Tese de doutorado em Filologia e Língua Portuguesa. 2007.

_____. Tira ou tirinha? Um gênero com nome relativamente instável. In: *Estudos Linguísticos*. São Paulo, (42)3: p. 1281-1291, set-dez 2013.

RUAS, Carlos. *Buteco dos Deuses*. São Paulo: Nova Sampa/Liga HQ, 2016.
www.umsabadoqualquer.com



GT 4 - SENTIDOS E SIGNIFICADOS NOS QUADRINHOS

Sexta-feira – 09/10 – das 14h às 17h

Coordenador: Ruben Marcelino Bento da Silva

NO LABIRINTO DO MINOTAURO: A TIRA DE LAERTE COUTINHO COMO UMA EXPERIÊNCIA POÉTICA

Renan Silva Duarte²⁹

Os quadrinhos compõem, hoje, uma linguagem globalmente conhecida e em constante avanço. Seus recursos dialogam com as mais diversas artes, mas também estabelecem elementos ímpares que não seriam possíveis em nenhum outro meio. A tira, uma forma específica dentro dessa linguagem ampla, esteve presente na gênese da arte sequencial e contribuiu sobremaneira para a expansão das potencialidades desses mesmos elementos. Trata-se de uma forma bastante profícua no meio, circulando não somente em jornais, mas em mídias digitais, como redes sociais e páginas virtuais, além de ser um formato que abriga uma infinidade de obras dos mais diversos gêneros.

Embora comumente associada ao gênero do humor, a tira pode apresentar sentidos para além desse campo. Um exemplo notável é a obra da quadrinista Laerte Coutinho, que investe na abertura dos sentidos e propõe o que, a nosso ver, é uma experiência poética através dos quadrinhos. Nosso objetivo é, portanto, investigar de que maneira a obra de Laerte se distancia dos recursos do humor para se aproximar de um texto poético. Desse modo, intentamos contribuir, de maneira geral, para ampliar as possibilidades teóricas da leitura do formato da tira, explorando poéticas que são distintivas no meio, e, de forma específica, contribuir para a fortuna crítica a respeito da artista. Para tanto, utilizamos como corpus de análise as tiras reunidas pela autora em seu blog *O Manual do Minotauro*. A análise foi feita, principalmente, a partir da distinção entre imagens do humor e imagens poéticas propostas por Octavio Paz (2012) ao discutir a natureza poética da representação no poema. Acreditamos que os procedimentos apresentados pela Laerte em suas tiras podem ser, em alguma medida, compreendidos a partir das lentes de Paz (2012).

A possibilidade de leitura da tira como um texto poético já nos foi apresentada por Umberto Eco (1970) em seu ensaio sobre *Peanuts*, quando destacou o aspecto lírico presente não só nessa obra, mas em outras como *Krazy Kat*, de George Herriman. Eco (1970) apontava para como o universo desses personagens era marcado por uma repetição quase musical dos mesmos temas, condenando-os a uma existência cíclica. As reflexões do crítico nos sugerem, então, que tal lirismo perpassava não só as temáticas, mas a natureza da composição determinada também pelas possibilidades singulares do formato. No entanto, a maioria dessas obras sempre foi entendida pelo grande público como quadrinhos necessariamente de humor,

²⁹ Doutorando em Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora, renanduarte72@hotmail.com.



mesmo que apresentasse reflexões e experimentações mais ousadas. Parte dessa compreensão reducionista se deu por diversos fatores, os quais se destacam, principalmente, a assimilação das HQs como uma arte fundamentalmente direcionada a crianças (SANDERS, 2016) e o status negado aos quadrinhos como participante da história das artes visuais (BEATY, 2012).

O que difere, nesse quesito, a obra de Laerte dessas outras é uma consciência sobre o procedimento, de modo que o aspecto lírico não seria causado como uma espécie de efeito colateral do formato, mas sim devido a uma poética intencional, cujo objetivo é investir na composição de imagens poéticas. Octavio Paz (2012), em seu ensaio sobre a imagem poética, aponta sobre as propriedades da imagem do humor, que apresenta imagens que não se sobrepõem, nem se anulam, mas permanecem irredutíveis, lado a lado, ainda que dialéticas, construindo uma imagem absurda que denuncia o caráter mesmo deste absurdo, pois se pauta na contradição. Tal imagem é facilmente encontrada nas tiras cômicas, ou em tiras que apostam na ironia da mensagem, em que o último quadro irá apresentar a discrepância com os quadros anteriores, a fim de gerar o final inesperado, próprio da linguagem da maioria das tiras de humor. A imagem poética, em contraste, ocorre quando o sentido e imagem são uma coisa só. Nela, as suas imagens constitutivas não se anulam, muito menos permanecem irredutíveis, mas transitam entre o que são e o que poderiam ser, habitando um lugar em que a pluralidade de sentidos não desaparece (PAZ, 2012). A construção dessa imagem poética, além de outros procedimentos, pode ser entendida ao analisarmos o modo como Laerte abre os sentidos da tira.

Para Thierry Groensteen (2015), “todas as HQs, mesmos as de aparência mais simples, são avatares específicos de um sistema no qual componentes e suas interações desenvolvem uma totalidade que é inédita e complexa” (GROENSTEEN, 2015, p. 34). A partir disso, o autor irá desenvolver um estudo sobre o que considera ser o sistema dos quadrinhos, em que analisa as relações dos elementos no espaço da página, cujo caráter fundamental é a solidariedade icônica. Diz: “definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (...) e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato de sua coexistência *in prasentia* (GROENSTEEN, 2015, p. 28)”.

A composição do quadrinho, assim, dependerá da solidariedade icônica. Isto pressupõe que se entenda as HQs como uma arte primeiramente visual. A sua estrutura fragmentada, quadro a quadro, ou fragmento a fragmento, irá constituir a página do quadrinho, ou no caso que aqui nos interessa, o seguimento da tira. Entre um fragmento e outro, tem-se um momento de vazio (a vinheta), onde o leitor irá completá-lo de sentido. Temos, portanto, ao nos depararmos com a página, uma visão do fragmento e do todo, de modo que, ao vermos o todo, não perdemos de vista o fragmento e seus vazios; e ao vermos o fragmento, a visão periférica do todo nunca está perdida, mas compõe. Sobre esse aspecto, afirma Groensteen (2015):

Os quadrinhos são, de fato, um gênero baseado na relutância. Não só suas imagens imóveis e silenciosas não possuem o mesmo poder de ilusão que as



imagens cinematográficas, mas também sua sequência, longe de produzir uma continuidade que imita o real, oferece ao leitor uma narrativa cheia de intervalos que aparecem como lacunas de sentido. (GROENSTEEN, 2015, p. 19).

Estes intervalos entre uma lacuna e outra serão preenchidos pelo leitor, de modo que, “a partir do momento em que se projeta na ficção (o universo diegético), ele esquece, até certo ponto, o caráter fragmentado e descontínuo da enunciação” (GROENSTEEN, 2015, p. 19). Desta característica tão específica dos quadrinhos é que se destaca a obra aqui escolhida como foco deste trabalho e surge nossa hipótese para a investigação: enquanto muitos quadrinhos, apesar do caráter elíptico próprio da linguagem das HQs, irão esperar do leitor que este universo fragmentado desapareça para que a narrativa prossiga, Laerte irá investir nas lacunas de sentido a fim de atingir uma poética própria. Seus quadrinhos tornam-se, assim, canais de uma multiplicidade de sentidos, o que, para a autora, responde a um desejo de criar uma obra mais aberta de leituras possível.

Se a tira de humor, segundo afirma Paulo Ramos (2011), se aproxima do gênero piada, a nossa proposta é aproximar a tira do poema, possibilitando o surgimento de uma imagem poética nos quadrinhos de Laerte. Considerando o contexto político e social em que a autora está inserida, a afirmação de Paz (2012, p. 48) de que “a imagem é um recurso desesperado contra o silêncio que nos invade a cada vez que tentamos exprimir a terrível experiência do que nos rodeia e de nós mesmos”, serve-nos como uma chave de leitura fundamental na compreensão de sua obra. Nossa proposta de trabalho, portanto, é investigar a obra de Laerte Coutinho, pensando em que medida as imagens poéticas surgem, e em como pensar a obra da artista nos ajuda a pensar a natureza mesma da tira como uma experiência poética.

Palavras-chave: Laerte Coutinho; Tiras; Imagens poéticas; Poesia.

Referências:

BEATY, Bart. **Comics Versus Art**. Toronto: University of Toronto, 2012. Versão para Kindle.

COUTINHO, Laerte. **Manual do Minotauro**. Disponível em: <http://manualdominotauro.blogspot.com.br/>. Acesso em: 01/08/2020.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1970.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução: Érico Assis. Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.



PAZ, Otávio. **Signos em rotação**. São Paulo: Perspectiva, 2012.

RAMOS, Paulo. **Faces do Humor** – uma aproximação entre piadas e tiras. Campinas: Zarabatana, 2011.



A NARRATIVA NO JORNALISMO EM QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DO PAPEL DE GUY DELISLE COMO PERSONAGEM E NARRADOR EM *PYONGYANG*

Nara Rattes de Melo³⁰

A aproximação entre literatura e jornalismo teve início nos periódicos da Europa do século XIX e selou uma conexão que permitiu que os recursos e características de narrativas literárias se fundissem aos conceitos dos textos jornalísticos, possibilitando o surgimento de um gênero híbrido – o jornalismo literário. Não tardou para que os quadrinhos, que já eram encontrados nesses jornais, passassem também a ter finalidades jornalísticas (DUTRA, 2003), aproveitando-se, além das inúmeras e inerentes possibilidades das narrativas visuais, das características presentes no texto do jornalismo literário.

Híbridos por natureza, as histórias em quadrinhos têm composição complexa, absorvem novas técnicas e linguagens, desenvolvendo características próprias (PAIM, 2013). Por sua vez, o jornalismo literário também é adaptável e se atualiza sempre, modificando-se de acordo com o que a sociedade espera de um texto de não ficção. Porém, há características fundamentais ao gênero, devido a seu cunho de responsabilidade social e pautado na verdade, apesar de toda a liberdade concedida a seus autores, sendo: *exatidão e precisão; contar uma história; humanização; compreensão; universalização temática; estilo próprio e voz autoral; imersão; simbolismo; criatividade e; a responsabilidade ética* (LIMA, 2009).

A literatura de não ficção busca compreender a realidade a partir de instrumentos que se modificam ao longo do tempo, criando possibilidades de visão para seus escritores (LIMA, 2009). Desta forma, uma característica que se tornou presente nestas narrativas é a inserção do autor como personagem e narrador em seu texto, fornecendo-lhe liberdade para contar a história exatamente como a presenciou. Assim, a partir da análise de categorias referentes ao personagem e o narrador na literatura – a partir de Reuter (2002) e Leite (1985) – e do estudo das características do jornalismo literário – com o proposto por Lima (2009) – e dos quadrinhos jornalísticos – baseado em autores como Dutra (2003) e Paim (2014) –, a pesquisa busca compreender como se porta o autor, personagem e narrador, em *Pyongyang – uma viagem à Coreia do Norte*, de Guy Delisle.

Comparado ao jornalismo factual, o jornalismo literário permite que sejam entregues ao leitor obras de maior permanência, buscando uma compreensão mais voltada à razão do que pela emoção instantânea gerada pela notícia factual. Isso se dá devido à possibilidade de elaboração lenta, que fornece ao escritor chance de aprofundamento, o que também é uma necessidade do quadrinista, cujo trabalho exige tempo e imersão. Desta forma, o livro-reportagem e os quadrinhos jornalísticos possuem recursos dissertativos e descritivos, além

³⁰ Mestranda em Letras – Estudos Literários (UFJF) e graduada em Comunicação Social (UFJF). Contato: nara_demelo@hotmail.com.



de aspectos reflexivos e interpretativos mais elaborados (DUTRA, 2003), uma vez que não apenas apresentam a informação factual ao leitor, mas oferecem uma interpretação da realidade a partir da perspectiva individual do autor/personagem, o que aproxima as HQs de cunho jornalístico dos textos de jornalismo literário e de publicações no estilo de livros-reportagem.

Ainda assim, Dutra (2003), ao analisar a reportagem em quadrinhos, a defende como gênero específico, que não precisa obrigatoriamente apresentar todas as possibilidades, modelos e facetas do jornalismo, podendo respeitar suas próprias variações e amplitudes. Porém, para Sacco (2016), suas escolhas de representação, por exemplo, não diminuem as “obrigações-padrão” do jornalista – que fornecem valor jornalístico à obra, mas não incluem um mínimo ou limite para a subjetividade da sua narrativa. Isso impacta, inclusive, em como esses quadrinhos serão recebidos pelos leitores, como apontou Koçak (2014), ao entrevistar Guy Delisle e colocar em pauta o fato de que *Pyongyang* constava na seção de política do site da Amazon britânica – e não na seção de quadrinhos (ao que Delisle respondeu achar interessante, pois há quem analise a obra por se tratar de uma narrativa sobre a Coreia do Norte, algo incomum – nem sempre sendo um *review* de quadrinhos, por exemplo).

Sacco (2016) questiona também a “objetividade” imposta pelo jornalismo convencional, afirmando a impossibilidade de abdicação de pré-julgamentos de uma pessoa ao cobrir um fato, sendo basicamente impossível que o profissional grave tudo sempre em tábula rasa. No jornalismo literário, há maior liberdade do autor que, ao se inserir como narrador e personagem, consegue expor suas opiniões, numa relação de intimidade e verdade para com o leitor. Sob a ótica da análise literária, segundo Leite (1985), a autoridade do narrador clássico foi perdida com o passar do tempo, a partir de narrativas orais mais complexas, nas quais este começou a dividir seu espaço com outros narradores ou com o próprio fato, criando uma fusão entre narrador e personagem.

Há, então, diferenciação entre escritor e o narrador, segundo Reuter (2002). O escritor é real e está inserido no “não texto”, enquanto o narrador, na literatura, existe somente no texto. Ainda para a autora, o escritor goza de maior liberdade, pois está apto a usar personalidades e vozes para emitir a sua mensagem (REUTER, 2002). Essa conceituação vai de encontro ao que ocorre no quadrinho reportagem, no qual o escritor e o narrador confundem-se ou são, abertamente, a mesma pessoa – transformando-se, inclusive, no personagem, e até mesmo protagonista, podendo interpretar e avaliar os fatos e personagens.

Para Paim (2014), quando o autor se transforma em personagem nos quadrinhos, num movimento de transparecer e incorporar à narrativa processos como o de apuração e o de entrevista, ele se torna ponto fundamental da narrativa. Para Sacco (2016), a liberdade de colocar-se dentro das páginas obtendo, inclusive, voz ativa como personagem da história, valoriza e dá credibilidade à narrativa. Esse intercâmbio pessoal, também por modificar o aspecto da relação do narrador com os outros personagens do texto, é parte fundamental da proximidade que o jornalismo literário tenta criar com seus leitores (já que os personagens das narrativas jornalísticas são, por convenção, pessoas reais – o que gera sensação de



pertencimento) característica que, na maioria das vezes, é deixada de lado no jornalismo factual, que não aceita esse tipo de ligação entre escritor e suas fontes (SACCO, 2016).

Em 2003, ao lançar *Pyongyang*, no qual documenta e narra a sua vida no tempo que trabalhou na cidade homônima, Guy Delisle entregou um relato revelador e transparente sobre a Coreia do Norte, o que fez com que a obra ganhasse grande visibilidade. Além da dificuldade de se encontrar registros midiáticos do país em questão, o fato de o desenho ter sido o meio utilizado para a narrativa aumenta a responsabilidade de Delisle (2007), que escolheu colocar-se como personagem principal, além de narrador, ganhando presença no texto e, ao poder ter voz, falando diretamente com o leitor, mostrando pontos de vista e fatos, demonstrando imersão e conhecimento do tema.

Este trabalho busca, portanto, discutir de que maneira a história em quadrinhos de Guy Delisle se aproxima do jornalismo literário, visto que o artista se utiliza de uma série de procedimentos que se equivalem aos aspectos narrativos encontrados em obras do gênero, o que deixa clara a relação de influência dos métodos narrativos e de inserção do autor como personagem e narrador, que passa a existir dentro das páginas, mas existe, principalmente, fora da obra, assim como o seu leitor, gerando uma maior percepção de pertencimento e de verdade na narrativa, assim como no jornalismo literário.

Palavras-chave: Jornalismo em quadrinhos; Jornalismo literário; Narrador; Guy Delisle; *Pyongyang*.

Referências:

DELISLE, Guy. **Pyongyang**: uma viagem à Coreia do Norte. Tradução: Claudio R. Martini. Campinas, SP: Zarabatana Books, 2007.

DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. **Jornalismo em quadrinhos**: a linguagem quadrinística como suporte para reportagens na obra de Joe Sacco e outros autores. Dissertação de mestrado, Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2003. 253 p.

KOÇAK, Kenan; DELISLE, Guy. Interview with Guy Delisle. **European Comic Art**, v. 7, n. 2, p. 90-114. jul./dez. 2014.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. **O foco narrativo** (ou A polêmica em torno da ilusão). São Paulo: ática, 1985. Série Princípios.

LIMA, Edvaldo Pereira. **Páginas ampliadas**: o livro-reportagem como extensão do jornalismo e da literatura. Barueri: Malone, 2009.

PAIM, Augusto Machado. A personagem-fonte no Jornalismo em Quadrinhos: entre a ficção e a não-ficção. **Revista de Estudos Literários**, v. 1, p. 349-365, 2014.



REUTER, Yves. **Análise da narrativa: o texto, a ficção e a narração.** Rio de Janeiro: DIFEL, 2002.

SACCO, Joe. **Alguém aí pediu um manifesto?** In: SACCO, Joe. Reportagens. Tradução Érico Assis. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2016.



O PROTAGONISMO DE PERSONAGENS CAPOEIRISTAS EM HQ NACIONAL: AS AVENTURAS DE MACHADO DE ASSIS, CAÇADOR DE MONSTROS

Robson Carlos da Silva³¹
José Olímpio Ferreira Neto³²
Joel Alves Bezerra³³

Apresentação

O texto apresenta análise sobre a obra ficcional *Machado de Assis: caçador monstros*, de Marcelo Alves e Sami Souza (ALVES; SOUZA, 2017). A história narra as aventuras de Machado de Assis envolto com alguns de seus personagens literários e personagens históricos reais, nos interessando, a partir das formulações teóricas de Orlandi (2001) e Khalil (2001), os sentidos atribuídos ao protagonismo de um personagem negro e praticante de Capoeira no contexto da aventura, entendendo se tratar de história em quadrinhos (hq ou quadrinhos), mídia híbrida, em que texto e imagem se imbricam, não podendo ser analisados de forma separada e sim de forma integrada (RAMOS, 2009), ou seja, desvelando as formas com que essa cultura nacional se articula na história. As etapas de leitura e análises, assentadas no método cartográfico-crítico (REBLIN, 2020), se constituíram em três momentos: leitura da obra como um todo, seu escopo e enredo; estrutura e de que forma o autor conduziu a narração da aventura, personagens centrais e encadeamento das ações; e a análise crítica, em que nos detivemos sobre o segmento-objeto, efetivando a composição de sentidos buscados.

Quadrinhos e Capoeira: encontros possíveis

As hq ocupam lugar fundamental no bojo das diversas culturas alternativas, enquanto mídia cultural e forma de entretenimento que se adequa sobremaneira aos anseios de crianças, jovens e adultos, com linguagem de conotação afetiva de fácil compreensão (RAMOS, 2009). Conseguem despertar a atenção de leitores/as com suas artes, além da narratividade assentada em diálogos simples ou complexos, mesmo quando não possuem palavra alguma, deixando o/a leitor/a criar suas próprias conclusões (VERGUEIRO, 2018), ou seja, é ferramenta excelente na abordagem de diversas temáticas, tais como, política, cultura, sociedade, comportamentos e na circulação de informações e conhecimentos (CIRNE, 1982). Ramos (2009) destaca a existência de diversos tipos de quadrinhos que necessitam ser descobertos e abordados, o que evidencia a importância e a relevância em nos debruçarmos sobre hq nacionais que abordem personagens característicos de nosso povo e nossa cultura, tais como personagens negros/negras e capoeiristas, contextualizando e trazendo à tona aspectos de

³¹ Doutor em Educação, Universidade Estadual do Piauí/UESPI, robsonuespi64@gmail.com

³² Mestrando em Ensino e Formação Docente/UNILAB-IFCE, jolimpioneto@hotmail.com

³³ Mestrando em Humanidades/UNILAB, joel.alvesbezerra@gmail.com



nossa história social, abordados, segundo Braga Jr. (2013a), ainda timidamente ou de forma estereotipada, seguindo padrões e modelos de outras culturas. Braga Junior (2013b), aprofundando reflexões acerca da representação do negro nas hq brasileiras, identifica a predominância de personagens em situações periféricas, associados com a vilania ou envolvidos em relações entre eles próprios, sem se envolverem diretamente com os outros heróis (brancos). Chinen (2019), por sua vez, realizando levantamento aprofundado sobre a imagem dos personagens negros e afrodescendentes, questiona onde estão os pretos e pardos nos meios de comunicação, incluindo as hq. As imagens da negritude nessa mídias, para Almeida (2019), desvelam a necessidade da produção de ampla reserva de imaginários culturais que concedam centralidade à cultura, aos valores e identidades dos negros, tais como a Capoeira, cultura negra detentora de elevado potencial de inclusão social e fortalecimento de personalidades (SILVA; SILVA, 2020), em hq nacionais. A partir da compreensão de que, durante longo período, os personagens negros foram abordados nos quadrinhos brasileiros de forma simplificada e socialmente inferiorizados (CHINEN, 2019), o texto apresenta pistas da possibilidade do afloramento de narrativas compromissadas com o protagonismo de personagens negros e capoeiristas.

As Aventuras de Machado de Assis: narrativas, imagens, sentidos e intencionalidades

Machado de Assis: caçador de monstros é um quadrinho independente, divertido e alternativo, lançado em 2017 pela Primal Studio, com 96 páginas, em preto e branco, capa colorida e formato do estilo Mangá. Apresenta Machado de Assis jovem, ao lado de alguns de seus principais personagens literários, tais como Brás Cuba seu amigo e assistente com quem forma dupla, Quincas Borba, dentre outros, resolvendo uma série de mistérios no Rio de Janeiro do século XIX. O Roteiro é de Marcelo Alves, mestre em Linguística, professor de Português, gestor de projetos culturais, roteirista, produtor e editor de curtas de animação, numa narrativa fantástica, inovadora e atraente, em que a vida e a obra do personagem se misturam, assentadas em abordagens que se imbricam a partir de temáticas como racismo, abolição da escravatura, ciência, história, dentre outros. A arte de Sami Souza, com traços finos, elegantes e belos, valoriza, sobremaneira, as expressões gestuais dos personagens. As aventuras acontecem em 1867 e Machado de Assis, além de escritor, poeta e cronista de jornais é caçador de monstros, perito em lutas marciais com armas e exímio lutador de Capoeira. No seguimento da narrativa, descobrimos que faz parte de um grupo de elite que combate uma Ordem de Cavaleiros corrompidos pelas ciências ocultas cujos membros se transformam em monstros assassinos. A aventura atinge o ápice quando acontecem crimes misteriosos, sempre com mensagem codificada deixada próximo aos corpos, cujo teor é decifrado pelo gato, falante e filósofo, Quincas Borba. Para completar, Machado de Assis é desafiado e combate o Duque de Wilkinson, que durante a luta foge e deixa um monstro enfrentando Machado, que tem uma crise de epilepsia e é salvo por Carolina Augusta, também caçadora de monstros, irmã do poeta Faustino Xavier. Após se recuperar, Machado de Assis, combate e derrota outro monstro, munido de um medalhão com poderes mágicos que



transformam os monstros nas pessoas que realmente são, sendo surpreendido ao descobrir que o monstro que derrotou é uma criança, John John, filho do Duque de Wilkinson, que morre ao sofrer uma forte crise asmática. Na página final da hq nos é revelado que o Duque de Wilkinson é o líder da nova Ordem da Noite Eterna que se reorganiza para novos ataques. O debruçar analítico sobre a hq nos remeteu às ideias de Postema (2018), quando afirma que para se conhecer os sentidos dos quadrinhos é necessário pensar nas imagens que os constituem enquanto sistemas complexos, centrais pelas possibilidades de associarem diferentes tipos de códigos. Os sentidos são desvelados por meio desses códigos, os quais, independente de formas ou estilos, carregam sua intencionalidade. No desenrolar da narrativa, de conteúdo diegético simples, sustentado em imagens expressivas e integradas perfeitamente à narrativa, como se nos transportassem ao cenário de um Brasil pretensamente civilizado, porém ainda retrógrado em relação ao sistema escravista, temos, como pano de fundo, uma sociedade profundamente racista e odiosa em relação ao povo negro. A condição dos negros escravizados no Brasil é abordada de forma central, enquanto quadro social envolto no desprezo das autoridades e extremado preconceito racial, demonstrando a luta e enfrentamento dos abolicionistas ao ódio contra os negros, acusados das mortes ocorridas e da prática de feitiçaria, numa clara alusão à ignorância sobre suas religiões, culminando na cena forte em que um jovem negro é, sem motivos, perseguido, atacado e morto. A Capoeira, apresentada em cenas que representam fiel e respeitosamente sua ritualística, assume protagonismo na história, com o personagem principal sendo exímio praticante e utilizando suas habilidades para vencer os combates corporais com os monstros que enfrenta. A integração dos signos imagéticos com os diegéticos produz forte efeito de sentido e, ao mesmo tempo, seguindo as ideias de Khalil (2001), provoca envolvimento progressivo do leitor com a narrativa. O protagonismo de Machado de Assis, expresso com características fenotípicas negras, notadamente na capa do Mangá, representado com a tez da pele escura e cabelo encaracolado, carrega sentidos ancorados em um modelo de significação inovador, cuja intenção é perturbar e ressignificar o processo de produção predominante, visto se tratar de um herói negro, capoeirista, abolicionista, intelectual e popular, ecoa como estatuto marcado por possibilidades de ruptura e quebra de convenções instituídas e que, no dizer de Orlandi (2001), significa a materialidade do discurso, cuja forma é constituída na e pela articulação narrativa/história e sujeito, funcionando como a intencionalidade da obra.

Considerações Finais

A aventura de Machado de Assis: caçador de monstros é um exercício da materialidade das possibilidades da criação e produção de quadrinhos nacionais com protagonistas negros/as, explorando elementos de nossa cultura e protagonizando cenários de nossa história. Dentre os achados do estudo, identificamos que, de forma inovadora, a hq trabalha com temporalidades marcadas porém abertas a múltiplas passagens no tempo, evidenciando a intenção de fomentar a discussão sobre temáticas atuais; se assenta numa narrativa perfeitamente integrada às imagens, permitindo a construção de camadas de sentidos diversos, intencionalmente provocando o envolvimento do leitor nas tramas; desperta a



curiosidade e o compromisso por nossa história social; além de conceder protagonismo e abordar, com respeito e precisão à sua ritualística, a Capoeira, como código humano de afirmação da cultura negra no Brasil.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Personagens Capoeiristas; Machado de Assis.

Referências:

ALMEIDA, Silvio. **Racismo Estrutural**. São Paulo: Pólen, 2019.

ALVES, Marcelo; SOUZA, Sami. **Machado de Assis: caçador de monstros**. Belo Horizonte: Primal Studio, 2017.

BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. O que é Nacional nos Quadrinhos Brasileiros? **Revista Espaço Acadêmico**, n. 142, ano. XIII, mar. 2013a, p. 27-34.

BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. A ambientação de personagens negros na Marvel Comics, **Identidade!** São Leopoldo, v.18 n. 1, jan.-jun. 2013b, p. 03-20. Disponível em: <http://periodicos.est.edu.br/identidade>. Acesso em: 20 ago. 2018.

CHINEN, Nobu. **O Negro nos Quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2019.

CIRNE, Moacy. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé/Angra, 1982.

KHALIL, Marisa Martins Gama. A ordem das interdições e dos diálogos na pena do Bruxo do Cosme Velho. IN: GREGOLIN, Maria do Rosário; BARONAS, Roberto (orgs.). **Análise do Discurso: as materialidades do sentido**. São Carlos/SP: Claraluz, 2001, p. 174-188.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Discurso e Texto: formulação e circulação de sentidos**. Campinas/SP: Pontes, 2001.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura Narrativa nos Quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos**. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

REBLIN, Iuri Andréas. **Método Cartográfico-Crítico**, vídeo 04, série Histórias em Quadrinhos, Faculdade EST/Neadst. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?=yvQlurkPhD0>. Acesso em: 12 mar. 2020.



SILVA, Robson Carlos; SILVA, Eraldo Aparecido. Personagens Capoeiristas nos Quadrinhos Nacionais: sentidos e significações, **Imaginário**, n. 18, jun 2020, João Pessoa/PB, p. 66-88.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As Hqs e a Escola**. ilustrado por Cristiano Lopez. Fundação Demócrito Rocha: Fortaleza/CE, 2018. (Coleção Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações). Fascículo 1.



REPRESENTAÇÕES DOS MEIOS DE VIOLÊNCIA NO MANGÁ NARUTO, DE MASASHI KISHIMOTO

Diego José da Silva³⁴

Alexandre Linck Vargas³⁵

O mangá, história em quadrinhos produzidas e publicadas no Japão, constitui toda uma indústria bilionária no país. Segundo Marcelo Goto (2011), estima-se que em 2006 suas vendas movimentaram mais de 4 bilhões de dólares. No meio da indústria de quadrinhos, o Japão possui o maior mercado do mundo, vendendo cerca de 750 milhões de exemplares por ano. Também se estima que o mangá representa 40% do papel impresso no Japão. Sua publicação tem suas peculiaridades em comparação a indústria de histórias em quadrinhos de outros países. Por exemplo, a publicação é majoritariamente em preto e branco, seu sentido de leitura é da esquerda para a direita. Essas histórias são publicadas capítulo por capítulo, em formato de almanaque semanais, com cerca de vinte histórias diferentes e quinhentas páginas. Após alguns capítulos já publicados, as histórias que alcançam certo sucesso são republicadas em edições colecionáveis, no que é chamado de formato tankohon (esse também é o formato que os mangás são publicados no Brasil). Ainda é importante afirmar que o mangá possui diferentes categorias, que são pensadas pela idade, sexo, estilo e conteúdo. Por exemplo, as histórias para adolescentes do sexo feminino são chamadas de shoujo, já as histórias para adolescentes do sexo masculino são chamadas de shonen. Porém, ainda que com o sucesso comercial do mangá no Japão, há toda uma crítica a essa mídia também. Segundo Gravett (2006), o mangá, durante muito tempo, sofreu um certo preconceito, dentro e fora do Japão, sendo taxado como uma subliteratura. Já Vargas (2015) argumenta que a maior crítica feita ao mangá é a constante presença de sexo e violência nas suas histórias. A violência é, de fato, muito presente em boa parte dos mangás, inclusive na sua categoria mais famosa, o shonen. As histórias do gênero shonen possuem grande teor de violência. O assassinato é algo que aparece com frequência nesse gênero.

Um grande representante do gênero shonen, estando, inclusive, na lista dos cinco mangás mais vendidos da história, é Naruto – escrito e desenhado por Masashi Kishimoto, publicado entre 1999 e 2014. Esse mangá possui um mérito entre esses shonens que possuem presença da violência, contudo, em sua narrativa, a violência não é mostrada gratuitamente, como o fim único de atrair jovens para a leitura. O mangá Naruto vai mais além, provoca reflexões e discussões acerca da violência, de como ela se articula e se manifesta na nossa sociedade. Por exemplo, um dos antagonistas da obra, Itachi Uchiha, devido a uma ordem do seu Estado, assassina quase todo seu clã, nisso incluindo até mesmo seus pais, seus amigos e sua namorada. A explicação dada no mangá a esse ocorrido é que o clã de Itachi planejava um

³⁴ Graduado de Letras – Língua Portuguesa e Literatura na Unisul; rock-diego@hotmail.com

³⁵ Doutor em Literatura pela UFSC e Mestre em Ciências da Linguagem pela Unisul; linck.alexandre@gmail.com



golpe de Estado, e Itachi, por amor e lealdade a sua nação, aceita a ordem de seu governante e comete o massacre. Não é muito difícil relacionar tal ato com a nossa sociedade, veja tal exemplo que Albert Camus (2018) nos conta sobre um militar nazista que no julgamento de Nuremberg protestava sobre sua pena, afirmando que os atos que cometeu nos campos de concentração foram feitos por pura lealdade, pois a honra de um militar está na sua obediência, na servidão. O personagem Itachi também ocupava o cargo de um militar no mangá Naruto. Nos dois casos é possível perceber como a lealdade cega no Estado, um excesso de nacionalismo, provocam e articulam violência. Camus ainda destaca que ao militar que serve ao Estado não lhe resta outra opção a não ser matar quando for ordenado: “Quando todos são militares, o crime é não matar se a ordem assim o exigir” (CAMUS, 2018, p. 241). Outra ponte bem evidente entre Naruto e a nossa realidade é que da mesma forma que tivemos duas grandes guerras mundiais e vivemos sobre o medo de uma terceira, no mangá ocorreram três guerras e os personagens também vivem o medo de uma quarta guerra acontecer. Se em nossa realidade após a segunda guerra foi criada a ONU, em Naruto os chefes de Aldeia decidem criar uma aliança também, visando impedir uma possível quarta guerra mundial. Mas Naruto não é um retrato apenas de uma história recente sobre os meios de violência, ele também sintomatiza uma história mais antiga da violência. Byung-Chul Han (2017) destaca que quando o Imperador Romano fazia seus gladiadores lutarem entre e si, ele não fazia isso como uma mera diversão para as massas. Tal ato consistia num teatro de crueldade, no qual o soberano, no caso o Imperador, manifestava seu poder e domínio por meio da violência. Em Naruto existe um evento chamado Exame Chunin, em que, numa das suas etapas, exige que os adolescentes das vilas que participam do evento se enfrentem num combate que pode levá-los a morte. Enquanto esses adolescentes lutam, o povo das vilas e também seus chefes de Estado observam o evento.

De tal maneira, Naruto possui todo um jogo de significantes distintos ao que conhecemos em nossa sociedade, porém que possuem os mesmos significados. Naruto é um retrato da nossa sociedade, é uma representação. Segundo Rancière (2012) toda a representação consiste num exagero sobre dada experiência ou ocorrido. A representação trai o caráter singular do acontecimento, o tornando maior do que ele é. A representação é, em uma palavra, hipérbole. Não é à toa que, para falar sobre os meios de violência recorrentes a nossa sociedade, Naruto cria toda uma mitologia envolvendo ninjas, bestas, poderes, entre outros elementos. Fazendo uso do exagero da representação para dar conta de figurar sobre o funcionamento da violência na nossa sociedade.

É pertinente a maneira como Naruto revela violência, revela a contradição, pois vários personagens fazem uso da violência, mas argumentando que usam dos meios violentos como uma forma de chegar até um fim gerador de paz. Walter Benjamin (2013) argumenta que a violência está localizada sempre na esfera dos meios, nunca nos fins. E se a violência é de fato um meio, nos resta analisar se seus fins são realmente justos, para que, enfim, possamos elaborar uma crítica à violência. Nesse todo incluindo seus personagens que evidenciam os meios de violência: como Itachi – que é um membro da elite militar que mata todo seu clã por uma ordem do Estado; Pain – que na infância perdeu seus pais durante a guerra e na vida



adulta defende discursos sobre a paz, mas é o líder de um grupo terrorista; Madara – que é um homem cansado dos conflitos humanos que decide reunir o poder de todas as bestas (analogia a bomba atômica) existentes no mangá, que por sua vez são armas do Estado, para criar uma paz universal, impondo assim seu autoritarismo.

O dado trabalho é um estudo de caso, visto que a análise consistirá no caso particular, o mangá *Naruto*, o considerando representativo como um conjunto de análogos aos meios de violência existentes na nossa sociedade. O estudo de caso, como destaca Severino (2017), possibilita todo um delineamento adequado para a investigação de tais fenômenos, por prezar por uma pesquisa extensa e profunda, produzindo, assim, um conhecimento amplo e detalhado sobre o dado caso. Trata-se de uma pesquisa de natureza exploratória e caráter qualitativo. A pesquisa exploratória, segundo Aaker (2001, p. 94), “é usada quando se busca um entendimento sobre a natureza do problema (...)”, e é “útil para estabelecimento de prioridades entre questões de pesquisa e para o aprendizado sobre os problemas práticos na execução do trabalho”. Este tipo de investigação “se caracteriza por flexibilidade e versatilidade com respeito aos métodos”, procura explorar um problema ou situação para originar critérios e maior entendimento (MALHOTRA, 2006; p. 100). Sobre as pesquisas qualitativas Rauen (2015) diz que são aquelas que:

visam a compreender um fenômeno em seu sentido mais intenso. Entre as características essenciais podem ser destacadas: a objetivação, que é o esforço metódico do pesquisador de conter a subjetividade; a validade interna, que se fundamenta na triangulação de achados, pesquisadores, teorias e métodos; a validade externa, que se fundamenta na generalização naturalística, a confiabilidade, que determina em que medida os dados de pesquisa são consistentes ou podem ser reproduzidos; e a ética na coleta, análise e disseminação dos achados. (RAUEN, 2015, p. 549).

A dada pesquisa é bibliográfica, segundo Rauen (2015, p. 65), a pesquisa bibliográfica “consiste na busca de informações bibliográficas relevantes para a tomada de decisão durante toda a pesquisa”. Visa-se aqui uma coleta de dados e, posteriormente, uma análise deles. A abordagem da análise será orientada por uma temática filosófica, usando autores que discutem o tema da violência, como: Benjamin, Camus, Freud, Byung-chul Han, Achille Mbembe, Rancière, Nietzsche e Foucault. E, bem como, uma análise teórica das histórias em quadrinhos, usando autores como McCloud (2005) e Groensteen (2015). Com tal referencial poderei compreender como se explicita os meios de violência tanto na narrativa, quanto na estética de todo o mangá *Naruto*.

Tendo em vista que as histórias em quadrinhos vêm sido historicamente desvalorizadas academicamente, mas que, em contrapartida, teve um crescimento em potencial recentemente, espera-se, com dada pesquisa, contribuir com os estudos de histórias em quadrinhos, em aspectos narrativos e estéticos. Também espera-se compreender como essas representações dos meios de violência no mangá *Naruto* se manifesta e se articula, as compreendendo como análogos aos meios de violência da nossa sociedade, visando assim,



com esse grande conjunto representativo, contribuir com estudos culturais sobre a violência e suas representações simbólicas.

Palavras-chave: Mangá. Representação. Violência

Referências:

AAKER, David A.; KUMAR, V.; DAY, George S. **Pesquisa de Marketing**. [Trad.] MARCONDES, Reynaldo Carvalho. São Paulo: Atlas, 2001.

BENJAMIN, Walter. **Ensaio sobre mito e linguagem**. São Paulo: Editora 34, 2013.

CAMUS, Albert. **O homem revoltado**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2018.

GOTO, Marcel. Quando surgiram os primeiros mangás e animês. **Superinteressante**.2011. Disponível em:

<<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes/>>. Acesso em: 25 de abril, 2020.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad do Brasil, 2006.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. São Paulo: Marsupial Editora, 2015.

MALHORTA, Naresh K. **Pesquisa de Marketing: Uma Orientação Aplicada**. [Trad.] BOCCO, Laura. 4ª ed., Porto Alegre: Bookman, 2006.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron books, 2005.

HAN, Byung-Chul. **Topologia da violência**. Petrópolis: Editora vozes, 2017.

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

RAUEN, Fábio. **Roteiros de iniciação científica**. Os passos da pesquisa científica desde a concepção até a produção e a apresentação. Palhoça (SC): Unisul, 2015.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez Editora, 2017.



VARGAS. Alexandre Linck. **A invenção dos quadrinhos**. Teoria crítica da sarjeta. Tese (doutorado). Programa de Pós-graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina, 2015.



NEOPRAGMATISMO E WEBCOMICS: ANÁLISE DE *QUADRINHOS ÁCIDOS*

Maria Alcidene Cardoso de Macedo³⁶

Heraldo Aparecido Silva³⁷

Introdução

Esta pesquisa, de natureza bibliográfica, teve por objetivo investigar as contribuições teóricas do autor norte-americano Richard Rorty sobre os gêneros narrativos, articulando com as histórias em quadrinhos, em específico com os principais aspectos narrativos e temáticos contidos nas webcomics *Quadrinhos Ácidos*, produzidas pelo autor brasileiro Pedro Leite. Os estudos realizados sobre a produção teórica de Rorty permitiu entender a importância dos gêneros narrativos como produções de conhecimentos e como ferramenta para uso também no âmbito filosófico e educacional, permitindo através destas confrontar problemas recorrentes na sociedade, auxiliando na formação dos sujeitos e na transformação social através de uma redescritção dos indivíduos mediante os temas abordados nas mesmas, considerando a capacidade imaginativa e criativa do ser humano (SILVA, 2018). A articulação entre os elementos teóricos rortiano sobre os gêneros narrativos e as webcomics *Quadrinhos Ácidos* permite refletir sobre temas delicados, importantes e vividos pelas pessoas em seus cotidianos, e, evidenciado nas práticas sociais. Essa articulação possibilita uma mudança de consciência no campo filosófico e educacional a respeito da importância do uso destas como ferramentas educativas.

Metodologia

A metodologia utilizada para realização desta pesquisa consiste na hermenêutica utilizada tradicionalmente em pesquisas nas áreas de Filosofia da Educação. Inicialmente, o processo investigativo deu-se a partir do estudo de bibliografias relativas ao tema *Webcomics* e ao campo de conhecimento da Filosofia da Educação. As obras analisadas possuíam como temáticas: Quadrinhos digitais, webtiras, Filosofia da Educação, neopragmatismo, narrativas e Richard Rorty, objetivando a compreensão das contribuições específicas sobre os gêneros narrativos. No âmbito das atividades orientadas para o aprofundamento no tema proposto, é

36 Graduada em Pedagogia na Universidade Federal do Piauí - UFPI. Bolsista de Iniciação Científica Voluntária - PIBIC/ICV/UFPI (2017-2018; 2019-2020). Temas de pesquisa: histórias em quadrinhos; filosofia da educação; webtiras; neopragmatismo (Richard Rorty). E-mail: alcidenecl@gmail.com Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6572132197662267>

37 Professor Associado na Universidade Federal do Piauí (UFPI), vinculado ao Departamento de Fundamentos da Educação - DEFE/CCE e ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia - PPGFIL/CCHL (UFPI). Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR). Temas de pesquisa: filosofia da educação; filosofia prática; história da filosofia; pragmatismo; neopragmatismo; filosofia contemporânea, filosofia e literatura; histórias em quadrinhos; cultura pop; desenhos animados; documentários; seriados; filmes; experiência e cultura (Walter Benjamin); subjetivação e práticas de si (Michel Foucault); linhas de segmentaridade e literatura menor (Gilles Deleuze e Félix Guattari); narrativa e redescritção (Richard Rorty); desleitura e literatura sapiencial (Harold Bloom); arte do romance, estética, cultura e existência (Milan Kundera); Richard Shusterman (somaestética e cultura pop). E-mail: heraldokf@yahoo.com.br Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1328012571835066>



preciso destacar que foram realizadas ações como: levantamento bibliográfico (bibliotecas e internet), estudo e revisão dos textos básicos e complementares, elaboração de resenhas e produção de textos, além da participação nas reuniões e atividades promovidas pelo Núcleo de Estudos em Filosofia da Educação e Pragmatismo – NEFEP (CCE-UFPI). Ainda foram realizadas atividade de orientação on-line.

Resultados e discussão

O resultado desta pesquisa permitiu conhecer que Webcomics são Histórias em Quadrinhos publicadas na internet e que, o seu surgimento se deu a partir do comportamento cultural das novas mídias, com o advento da internet (SANTOS; CORREIA; TOMÉ, 2013). O uso das novas mídias facilitou a entrada de novos artistas no mercado cultural quadrinista, devido ao baixo custo de suas produções e o rápido compartilhamento de seus trabalhos pelas redes de comunicações. O trabalho realizado pelos autores permitiu ainda entender que tal como as histórias em quadrinhos impressos, os quadrinhos digitais são meios potenciais para a produção e transmissão de conhecimento, possibilitando a abordagem de temas importantes na vida humana e dentro da sociedade. Elas podem ser utilizadas como instrumentos para a formação de consciências, sensibilização humana, propagação de ideologias, campanhas publicitárias e, fundamentalmente no meio educacional, como instrumento para auxiliar na compreensão do ensino, como geradoras de discussões, questionamentos e reflexões a respeito dos temas propostos para as aulas, permitindo trabalhar aspectos como a sensibilização humana, a reflexão, as análises críticas, a ironia, e o humor, entre outros.

Este trabalho permitiu também entender que a Filosofia da Educação reflete sobre o fenômeno educativo e suas práticas educacionais. Nesse sentido, considera que todo conhecimento humano é importante para a formação humana, dentro do contexto social no qual o sujeito está inserido (PERISSÉ, 2008). O fator social interfere diretamente no fator educacional, por esta razão, é importante que haja uma comunicação entre o que existe na vida cotidiana das pessoas e o que acontece nos ambientes educacionais. O ato de valorizar a arte e o humor no ambiente escolar, permite a promoção do conhecimento e dá sentido ao aprendizado. A pesquisa possibilitou entender que a filosofia neopragmatista de Rorty, permite o experienciar o entrelaçamento de diversas teorias filosóficas, literárias, científicas e tantas outras, como ferramentas para o desenvolvimento promissor do ser humano e da sociedade. A busca do pensar inovador foge às concepções do tradicional, tanto da filosofia quanto do modelo científico de viver e de fazer, que assumiu uma posição de soberania em detrimento das demais áreas do saber humano.

Na filosofia de redescritção rortyana, a narrativa é uma ferramenta propulsora de transformações internas dos sujeitos, tendo como resultado ações externas do indivíduo na sociedade. As narrativas conseguem elucidar o que está em oculto, ou que passam “despercebidos” nos meios sociais, explicitando através de seus enredos, as ideologias, os estigmas, os estereótipos sociais, os anseios dos seres humanos, as angústias, as dores, os sofrimentos alheios e, aproximando pela imaginação o que acontece na narrativa com a realidade constatada pelo sujeito (SILVA, 2019). O poder de persuasão destes gêneros na



contemporaneidade é indiscutível. É através das narrativas ficcionais como: os filmes, novelas, romances, histórias em Quadrinhos e outros, ou das narrativas de fatos reais como: jornais, documentários, histórias e tantos outros, que nos deparamos com os diversos tipos de sofrimentos humanos. Seus desfechos são capazes de provocar e despertar os sujeitos, de forma paulatina, mas consistente e progressiva para questões importantes, tão necessárias e urgentes no mundo atual. Esse despertar das consciências através de temas importantes para o ser humano, abordados através das narrativas, provoca mudanças reais nos campos individuais e sociais dos seres humanos (RORTY, 2007).

Articulando as teorias de Rorty sobre gêneros narrativos com as webcomics *Quadrinhos Ácidos*, fica evidente que o autor Pedro Leite traz em sua arte quadrinista uma leitura crítica às diversas situações sociais e individuais dos seres humanos, que em consonância com a filosofia rortyana permitem um novo pensar, uma releitura sobre eventos do cotidiano dos sujeitos, de forma criativa, cômica e divertida, porém não desprovida de importância e seriedade das temáticas. Os *Quadrinhos Ácidos* são voltados para o público adulto, abordando temas delicados na sociedade, tais como racismo, machismo, comunismo entre outros, bem atuais na sociedade. As tirinhas trazem propostas de redescritção dos temas por elas abordados em suas narrativas, apresentando críticas com bom humor, sem ser chata, com carga pessoal, permitindo ao leitor se identificar facilmente com as situações retratadas sobre o cotidiano dos indivíduos. Estas características possibilitam seu uso como instrumento para discutir sobre as práticas, comportamentos e sobre valores humanos e sociais.



Figura 1. Pedro Leite – Quadrinhos Ácidos – Publicada em 11 de março de 2020

Conclusão



Foram realizados estudos sobre as Histórias em Quadrinhos digitais ou Webcomics, observando o seu surgimento, características, meios de produção, divulgação e consumo. A partir destes estudos, pôde-se compreender que os gêneros narrativos são produções de conhecimentos importantes e necessários para a formação do ser humano, como sujeito e na sua relação com a sociedade. Através das narrativas pode-se ensinar, advertir, exortar, confortar, conflitar ou conscientizar de forma que o sujeito, por meio da imaginação, participe do enredo se coloque nas situações com as quais ele se identifique ou associe com aspectos da realidade. Esta vivência imaginária possibilita uma recriação de si mesmo, ou seja, uma redescrição interna do leitor a respeito de acontecimentos ou fatos existentes no mundo real.

As webcomics *Quadrinhos Ácidos* evidenciam nitidamente tais situações pois as narrativas propostas pelo cartunista Pedro Leite colocam o sujeito diante de temáticas importantes e delicadas do cotidiano das pessoas, permitindo que os sujeitos façam suas próprias releituras a respeito dos acontecimentos e dos comportamentos sociais abordados em suas tirinhas. Estas propostas concordam com o pensar rortiano a respeito das narrativas como uma ferramenta segura de redescrição do indivíduo e de transformação social.

Palavras-chave: Neopragmatismo; Webcomics; Quadrinhos Ácidos.

Referências:

LEITE, Pedro. *Quadrinhos Ácidos*. Disponível em: <<http://www.quadrinhosacidos.com.br>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

PERISSÉ, Gabriel. **Introdução à filosofia da educação**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.

RORTY, Richard. **Contingência, ironia e solidariedade**. São Paulo: Martins, 2007.

SANTOS, Roberto E.; CORRÊA, Victor; TOMÉ, Marcel L. As webcomics brasileiras. In: LUIZ, Lúcio (Org.). **Os quadrinhos na era digital**: Hqtrônicas, webcomics e cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

SILVA, Heraldo A. Richard Rorty: filosofia, linguagem e educação. In: SILVA, Heraldo A.; MOTA, Fernanda A. B. da; NASCIMENTO, Edna M. M. do (Orgs.). **Filósofos e Perspectivas Educacionais**: dos clássicos aos contemporâneos. Curitiba, PR: Editora CRV, 2018, p. 135-153.

SILVA, Heraldo A. A caixa de ferramentas conceituais de Richard Rorty: o uso de técnicas ad hoc. São Paulo: Cognitio-Estudos - **Revista Eletrônica de Filosofia**, vol. 16, nº. 2, julho-dezembro, 2019, p.257-267. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/cognitio/article/view/41612>>. Acesso em: 21 jul 2020.



GT 5 - PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS

Sexta-feira – 09/10 – das 14h às 17h
Coordenador: Natália Nunes Castanheira

RELAÇÕES ESTILÍSTICAS ENTRE TOKUSATSU E ANIMAÇÃO: INTERAÇÕES ENTRE ANALÓGICO E DIGITAL

Angela Longo³⁸

A obra de arte pode ser compreendida como uma dobra no espaço, movimento e tempo que circunscreve o *zeitgeist* histórico de uma era. Além disso, articula os desdobramentos que organizam não apenas a historicidade de um determinado período no tempo, mas também a sobrevivência e a reverberação de diferentes estilos estéticos. Dessa maneira, quando mídias ou técnicas diferentes surgem elas passam a remodelar as mídias anteriores, porém o contrário também é verdadeiro, uma vez que mídias antigas também passam a se remodelar estilisticamente para lidar com as demandas e desafios das novas mídias, (BOLTER; GRUSIN, 2000). Esse contexto circunscreve como a animação e o cinema tiveram suas definições teóricas e estéticas construídas como um negativo fotográfico das suas supostas qualidades intrínsecas. Apenas recentemente, com o advento da imagem digital é que a animação se tornou um paradigma para a hegemonia da teoria do cinema, provocando assim uma abertura para repensar a imagem em movimento em seus aspectos históricos, teóricos e estilísticos.

A animação digital e os efeitos especiais apresentam uma transformação desse problema de composição na medida em que as imagens digitais recorrem frequentemente a diferentes fontes de mídia: alguns elementos da imagem vêm da fotografia *live-action*. Outros vêm de imagens geradas por computador, incluindo técnicas de computador para desenho e pintura, cinema e fotografia digital de modelos ou figuras. (LAMARRE, 2018, p. 6, tradução nossa)

Sinteticamente, a história do início do cinema e da animação se repetem em diferença na era da composição digital. Inicialmente, a animação e os *trick-films*, dividiram um espaço comum até a eventual diferenciação da animação como gênero dentro da instituição do cinema. A proximidade era espacial, uma vez que havia uma exibição regular de animação/*trick-films* entre os filmes de *live-action*, bem como: “[...] porque partilhavam um certo fascínio pelo movimento e um gosto pronunciado por misturas, surpresas e choques, mas

³⁸ Doutoranda em Global Arts no Department of Arts Studies and Curatorial Arts pela Tōkyō University of the Arts. Mestre em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Graduada em Artes Visuais pela UFRGS e em Estudos Artísticos pela Universidade de Coimbra. Email: angela.longo.t@gmail.com; s4320906@stu.geidai.ac.jp



também especialmente porque se baseiam em procedimentos técnicos relativamente semelhantes.” (GAUTHIER, 2011, p. 165, tradução nossa). A semelhança entre os procedimentos técnicos, como *stop-camera* e composições quadro a quadro, permitiram uma experimentação com objetos e efeitos de truque de aparições e desaparecimentos repentinos na imagem em movimento. Esses são apenas alguns exemplos de interseccionalidade midiática, porém, como Philip Kelly Denslow declarou, “Os efeitos especiais, uma área de atividade indefinida em uma produção de ação ao vivo, podem incluir muitos métodos que se assemelham à animação em todos os sentidos, exceto pelo título”. (DENSLOW, 1997, p. 2, tradução nossa). A heterogeneidade da imagem em movimento em sua constituição também sugere que esse limite não era intrínseco, mas que na verdade foi institucionalizado. Alan Cholodenko chega a trazer uma interessante provocação a esse respeito: “Simplificando, histórica e teoricamente, o cinema é o “enteado” da animação, e não o contrário.” (CHOLODENKO, 2014, p. 99, tradução nossa). Essa provocação é um comentário com relação à negligência dada aos estudos de animação, principalmente pela falta de uma teoria que abarque para além da sua materialidade, questões de intuito filosófico.

“É por isso que a noção de uma prática crítica é crucial para a animação: ela precisa oferecer uma crítica para se definir, mas também para negociar seu lugar em relação à reconfiguração das tecnologias e da estética digital.” (WARD, 2019, p. 102, tradução nossa). Por muito tempo, o lugar de intersecção entre a animação e o cinema foram os efeitos especiais, que na verdade dependem essencialmente de técnicas de animação. Ademais, a animação e os efeitos especiais usam referências fictícias e reais para criar uma composição na imagem, misturando técnicas de diversas ordens. Em suma, nós iremos analisar esse cenário especificamente no Japão, onde diferentes trajetórias acabaram produzindo formas divergentes de produzir animação e, extensivamente, diferentes formas de se relacionar com a produção de *live-action*. Principalmente na cultura visual japonesa, antes da introdução do CGI 3D, o grupo de técnicas que seria chamado de *tokusatsu* (efeitos especiais) evoluiu principalmente usando técnicas analógicas, como obras em miniatura e tecnologias ópticas. Compreendemos *tokusatsu* seguindo a definição de Hikawa Ryūsuke: “Refere-se a uma “tecnologia” abrangente que pode ser realizada através de uma combinação de várias ideias para produzir imagens que não podem ser capturadas com câmeras *live-action* ou com um cenário interno de tamanho normal.” (HIKAWA, 2012, p. 4, tradução nossa). Essas técnicas foram inspiradas em formas teatrais tradicionais como *Bunraku* e *Kabuki* e incorporadas aos movimentos de combate coreografados, ao lado da influência dos super-heróis de quadrinhos americanos e do cinema. As técnicas analógicas de *tokusatsu* foram implementadas com animação para transmitir um mundo ficcional. No entanto, por ser tratado como algo intermediário entre o cinema e a animação, foi quase sempre desconsiderado nos discursos estéticos. A concepção dos *designs* que aparecem nos filmes de *tokusatsu* e em séries de animação tiveram origem no campo da arte. Assim, quando os *designers* começaram a trabalhar nas duas indústrias, eles começaram a compartilhar soluções composicionais e técnicas. Essa linhagem pode ser rastreada até produções multimídia contemporâneas. “Mas os efeitos especiais ou *tokusatsu* também se mostraram bastante eficazes para a mudança de



código, e o *henshin hero*, em particular, forneceu uma maneira para condensar esta mudança dentro do personagem.” (LAMARRE, 2018, p. 297, tradução nossa).

O jogo entre similaridade e diferença trouxe uma combinação de inovações estéticas que se espalharam pela produção midiática. A influência do aspecto de *henshin* (transformação) no *tokusatsu* teve um impacto na produção de robôs ou *mechas* em animações que passaram a se transformar e a se interligarem. Além disso, ainda nos anos 1960, ocorreram experiências com *live-action* e animação, não apenas como efeitos especiais, mas também utilizando os dois meios em um mesmo trabalho. Por exemplo, em *Kyojū Wakusei* (1974), há uma mistura de animação em celulóide nos personagens, e o monstro é animado em *stop-motion* em um ambiente em miniatura. Na série *Pro-Wres no Hoshi Aztecaser* (*Pro-Wrestling Star Aztecaser*, 1976-1977) da Tsuburaya Productions, o *live-action* é alterado para animação de celulóide na cena de luta, trazendo um maior grau de mobilidade. Mais tarde, em 1997, os estúdios GONZO produziram um trabalho pioneiro, *Ao no Roku-gō* (*Blue Submarine No. 6*), que combinava personagens de animação desenhados à mão (2D) com peças mecânicas em CGI 3D. É claro que com a chegada das possibilidades digitais, as produções analógicas, como miniaturas, fantasias e adereços feitas durante a era dourada do *tokusatsu*, foram substituídos principalmente por novos modos de renderização digital de mundos ficcionais. No entanto, a composição estilística do *tokusatsu* não desapareceram por causa da inovação tecnológica, eles foram adaptados em novas formações de mídia.

Após traçar o desenvolvimento dessa questão e articular a metodologia voltada para a escavação de processos históricos e estilísticos entre animação e *tokusatsu*, realizaremos uma análise da exposição *TOKUSATSU: Special Effects Museum-Craftmanship of Showa & Heisei Eras Seen through Miniatures* (2012) com curadoria de Anno Hideaki realizada no Museu de Arte Contemporânea de Tóquio. Com a colaboração de Tōhō, Tsuburaya Productions, Kadokawa Shoten Publishing e P. Productions, a exposição exibiu quinhentas miniaturas restauradas e adereços com a mesma forma original e método de construção da era analógica. Além disso, também foi exibido um curta-metragem *tokusatsu*/animação chamado *Kyōshinhei Tōkyō ni Awararu* (2012) dirigido por Higuchi Shinji e escrito por Anno Hideaki. Esse projeto vislumbrou novas maneiras pelas quais os criadores poderiam usar técnicas analógicas para auxiliar futuras construções digitais.

Assim, ao traçar os sintomas de tensões e polaridades na composição da imagem, é possível compreender que a evolução estética não é substituída pela inovação técnica. Em vez disso, a sobrevivência estética dobra-se para incorporar e individualizar novas potencialidades artísticas. Ao analisar os encontros entre *Tokusatsu* e Animação, sua intermediação nos leva a questionar os fundamentos de suas definições de mídia. Essencialmente, as formas digitais híbridas de composição estão mudando os códigos estilísticos para criar seu próprio universo. Ao mapear suas operacionalidades, poderemos compreender as diferentes modalidades de composição digital e seus efeitos na paisagem híbrida de imagens em movimento.

Palavras-chave: *Tokusatsu*; Animação; Composição; Cinema.



Referências:

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R.. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

CHOLODENKO, Alan. “‘First Principles’ of Animation”. In: BECKMAN, Karen [editora]. *Animating Film Theory*. Durham/London: Duke University Press, 2014.

DENSLOW, P. K.. “What is animation and who needs to know? an essay on definitions”. In: PILLING, Jayne [editora]. *A Reader in Animation Studies*. United Kingdom: John Libbey Publishing, 1997.

GAUTHIER, Philippe. “A Trick Question: are early animated drawings a film genre or a special effect?”. In: *Animation: an interdisciplinary journal*, 6.2, 2011.

HIKAWA Ryūsuke. “Tokusatsu no Teigi” [Definição de *Tokusatsu*]. In: ANNO H.; ONOUE K.; MASAYOSHI S.; HIKAWA, R; Miike T. [editores]. *Nihon Tokusatsu ni Kansuru Chōsa* [Pesquisa sobre Tokusatsu Japonês]. Tokyo: Media Arts Information Center, compiled by Mori Building Co., 2012.

LAMARRE, Thomas. *The Anime Ecology: a genealogy of television, animation, and game media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2018.

WARD, Paul. “Some Thoughts on Theory-Practice Relationship in Animation Studies”. In: DOBSON, Nichola; ROE, Annabelle Honess; RATELLE, Amy; RUDELL, Caroline. [editores]. *The Animation Studies Reader*. New York: Bloomsbury Academic, 2019.



PARA ALÉM DA FIDELIDADE: A TRANSCRIÇÃO DE QUADRINHOS NO CINEMA

Antônio Davi Delfino Ferreira³⁹

O cinema comercial contemporâneo experimenta, desde o início do século, uma intensa exploração de produções cinematográficas baseadas em histórias em quadrinhos. O fenômeno não é exatamente uma novidade, tendo em vista que há registros de filmes baseados em HQs desde o advento da popularização do cinema, como um dos pioneiros na ficção e comédia produzido em 1895 pelos Irmãos Lumière, *L'Arroseur Arrosé [O Regador Regado]*, inspirada na página de quadrinhos *L'arroseur*, publicada em 1887 pelo ilustrador Hermann Vogel (CAMPOS, 2015). Acompanhando o desenvolvimento das duas mídias, quadrinhos e cinema intercambiaram títulos entre suas produções quase que ininterruptamente desde então.

Mas a partir da popularização dos filmes baseados em quadrinhos super-heróis, sobretudo entre as décadas de 1970 a 1990, com as tetralogias dos personagens Superman (1978-1987) e Batman (1989-1997), essas produções passaram a chamar cada vez mais atenção para suas particularidades de produção e interfaces entre as linguagens quadrinística e cinematográfica. A produção industrial hollywoodiana de *blockbusters* – filmes “arrasa-quarteirão”, de grande alcance popular, orçamentos robustos, elencos estelares, distribuição internacional e êxito comercial (GORDON; JANCOVICH; MCALLISTER, 2010, p. 110) – conferiu a esses títulos elementos que ressaltam sua forma, como a sequencialidade amplamente explorada nos quadrinhos e iconografia particularmente desenvolvida com uso abundante de efeitos visuais cada vez mais tecnológicos, traduzindo para o cinema com atores a iconicidade dos universos desenhados nas páginas das HQs.

Tais elementos ganharam ainda mais potência na virada do século, quando os filmes de super-heróis se tornaram o principal filão dos grandes estúdios estadunidenses, alcançando o topo das bilheteria mundiais e mobilizando indústria, crítica e público em torno de cada um dos inúmeros lançamentos produzidos desde o início dos anos 2000. Desde então, o fenômeno indiscutivelmente se converteu em um objeto relevante para se compreender o entretenimento do século 21, inserido no contexto da convergência midiática (JENKINS, 2009) e abrindo discussões sobre seu lugar nos estudos de cinema.

Nesse estudo, parte da pesquisa realizada a título de dissertação de mestrado sobre quadrinhos e cinema,⁴⁰ resgatamos uma dessas discussões, suscitada a partir do exercício de pensar sobre o lugar dos filmes baseados em histórias em quadrinhos nos estudos de adaptação cinematográfica. Partimos das questões levantadas pelo pesquisador Dru Jeffries

³⁹ Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (UFC), na linha de pesquisa fotografia e audiovisual, desenvolvendo pesquisa sobre universos cinematográficos. E-mail: dvferreira01@gmail.com.

⁴⁰ FERREIRA, Davi. *Assembling a Universe! O universo compartilhado Marvel dos quadrinhos ao cinema*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.



(2014; 2017), acerca da eficácia das teorias clássicas de adaptação para analisar esses filmes, considera que os filmes baseados em HQs tendem a formar um estilo cinematográfico próprio que, portanto, reclama metodologias de análise menos atreladas à comparação de conteúdo entre as fontes dos quadrinhos e sua versão fílmica e mais interessadas em investigar as articulações forjadas por essas obras entre as linguagens dos quadrinhos e do cinema.

Essa superação das análises comparadas de conteúdo encontra razão de existir sobretudo pelo que nos revelam os filmes de super-heróis. As décadas de publicação ininterrupta de títulos do gênero nos quadrinhos fornecem um arcabouço amplo de referências que são remixadas na produção dos filmes. Por essa razão, seguimos o percurso de Jeffries (2014, p. 13-24), que revisita as principais teorias da adaptação e ressalta que desde seus precursores, como Sergei Eisenstein (1944), André Bazin (1948) e George Bluestone (1957), há consciência de que o conteúdo do texto adaptado não deve ser comparado ao da fonte, uma vez que o interesse dos estudos deve se voltar para os meios e recursos de linguagem que transformam os textos, afastando-se de uma elitista e/ou subjetiva atribuição de valor aos objetos analisados. Apesar disso, é possível identificar que praticamente todas as correntes desenvolvidas desde então insistem em abordar a fidelidade sob diferentes nomes, como “espírito da obra” (CAMPOS, 2006, p. 47), “intenção do texto” (ECO, 2007, p. 17) ou “continuidade com o original” (BURKE, 2015, p. 19).

Enquanto a discussão de Jeffries – após passar por críticas às diversas teorias de adaptação e tradução intersemiótica – se encaminha para uma revisão do conceito de remediação de Bolter e Grusin (2000) e das relações transtextuais de Gérard Genette (1989), dando conta das questões formais e estilísticas dos filmes baseados em quadrinhos, seguimos uma visada complementar para encontrar o lugar dessas análises formais dentro de um escopo mais amplo em que elas se inserem. Trata-se da abordagem desenvolvida pelo poeta e tradutor brasileiro Haroldo de Campos (2011). Ele é o responsável por cunhar o termo *transcrição*: a criação de algo “novo” que se dá por meio de diferentes textos pré-existentes. O termo em si ainda pressupõe ligações à fonte, mas se volta principalmente para a construção de um novo texto, autônomo e particular.

Campos desenvolve sua teoria ao analisar a tradução idiomática de poemas, a partir do ensaísta Albert Fabri. Nessa análise, Campos (2006, p. 32) ressalta o caráter crítico do tradutor, uma vez que ele desenvolve certa sensibilidade para fazer escolhas que traduzam não somente o conteúdo dos poemas, mas sobretudo a sua forma, a informação estética presente nesses textos. Ora, sendo a forma um aspecto que não encontra equivalências tradutórias tão claras quanto as palavras em diferentes idiomas, ela reclama uma recriação estrutural:

Então, para nós, tradução de textos criativos será sempre recriação, ou criação paralela, autônoma, porém recíproca. Quanto mais inçado de dificuldades esse texto, mais recriável, mais sedutor enquanto possibilidade aberta de tradução. Numa tradução dessa natureza, não se traduz apenas o significado, traduz-se o próprio signo, ou seja, sua fisicalidade, sua materialidade mesma (propriedades sonoras, de imagética visual, enfim, tudo aquilo que forma, segundo Charles Morris, a iconicidade do signo



estético, entendido por signo icônico aquele ‘que é de certa maneira similar àquilo que ele denota’). O significado, o parâmetro semântico, será apenas e tão somente a baliza demarcatória do lugar da empresa recriadora. Está-se, pois, no avesso da chamada tradução literal. (CAMPOS, 2006, p. 35).

Assim, a perspectiva da transcrição parece dialogar com a produção mais aberta às combinações de referências que se manifesta nos filmes de quadrinhos, especialmente os de super-heróis. Trata-se de algo novo, iniciado à sua maneira, porém, consciente dos textos em que se baseia para produzir no cinema algo diferente da mera reprodução do conteúdo das HQs. Obviamente há produções que referenciam mais diretamente títulos específicos dos quadrinhos, bem como filmes baseados em apenas uma publicação bem delimitada e de vários outros gêneros que não o de super-heróis. Ainda assim, a ideia da transcrição ganha força ao enfatizar o caráter criativo inerente até mesmo à menos inventiva dessas produções, tendo em vista que a mudança de linguagem já representa uma transformação radical nos textos – um filme jamais será um quadrinho e vice-versa, ainda que as duas linguagens estabeleçam várias interfaces entre si.

Nessa visada, se desprender das comparações de conteúdo abre caminho para se analisar a complexidade da construção desses filmes, encontrando exatamente nas diferenças a potência criativa que transforma esses textos em cada nova versão. “Tudo é exatamente o mesmo, exceto pelo fato de que é totalmente diferente”, escreveu o quadrinista Allan Moore na introdução da primeira edição de *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller (1986) – quadrinho que apresentou uma versão diferente da costumeira nas publicações do herói, em que ele aparece mais velho e com uma abordagem mais pessimista, desconectada da continuidade dos títulos publicados à época. Em outras palavras, o que os estudos de adaptação buscam superar, de algum modo já estava presente nos quadrinhos antes mesmo de chegarem às telas: o exercício constante de transformar o passado em algo novo, à medida em que as origens são celebradas, embaralhadas, subvertidas e remixadas para contar histórias sem fim.

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

Referências:

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation:** understanding new media. Cambridge: MIT Press, 2000.

BURKE, Liam. **The comic book film adaptation.** Jackson: University Press of Mississippi, 2015.

CAMPOS, Haroldo de. **Da transcrição:** poética e semiótica da operação tradutora. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2011.



_____. **Metalinguagem e outras metas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria**: o nascimento das histórias em quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2015.

ECO, Umberto. **Quase a mesma coisa**: experiências de tradução. Rio de Janeiro: Record, 2007.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**: La Literatura en Segundo Grado. Madrid: Taurus, 1989.

GORDON, Ian; JANCOVICH, Mark; MCALLISTER, Matthew. Blockbuster art house: meets superhero comic, or meets graphic novel?: the contradictory relationship between film and comic art. In: **Journal of popular film and television**, 34:3, 108-15, 2010. DOI: 10.3200/JPFT.34.3.108-115.

JEFFRIES, Dru. **Comic book film style**: cinema at 24 panels per second. Austin: University of Texas Press, 2017.

_____. **The comic book film as palimpsest**. Montreal: Concordia University, 2014. Disponível em: <<https://spectrum.library.concordia.ca/979124/>> Acesso em: 10 jul. 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.



BESOURO: AS MEMÓRIAS DE UM HERÓI AFRO-BRASILEIRO NAS RODAS DE CAPOEIRA E NAS TELAS DO CINEMA

José Olímpio Ferreira Neto⁴¹

Robson Carlos da Silva⁴²

Joel Alves Bezerra⁴³

*Quem é você que acaba de chegar; Eu sou o Besouro Preto;
Besouro de Mangangá; Eu vim lá de Santo Amaro; Vim aqui só pra
jogar [...].*

A epígrafe que inicia esse texto é um trecho de uma cantiga cantada nas rodas de capoeira sobre Manuel Henrique Pereira, mais conhecido como Besouro, um capoeirista que viveu no início do século XX, em Santo Amaro, Bahia (VASCONCELOS, 2009). Seu nome é lembrado nas rodas de capoeira, por meio de inúmeras cantigas em sua homenagem, assim como a mencionada, que trazem as memórias de luta e negação ao sistema opressor, no qual o trabalho escravo era o principal meio de produção (FERREIRA NETO, 2012). Besouro vive no *Imaginário da Capoeira*, um lugar metafísico onde vivem os famosos capoeiras, valentões, velhos mestres e também os orixás (CAPOEIRA, 1998). Ele foi imortalizado, é a representação da resistência, da força e do combate que remete o capoeirista de hoje a pensar em outra forma de sociabilidade que transcenda o modelo de vida capitalista. Em 2009, sua história, envolta de realidade e fantasia, mistério e imaginação foi contada no cinema, em uma produção brasileira sob direção de João Daniel Tikhomiroff. O objetivo dessa pesquisa é analisar, de forma comparativa, a representatividade do Besouro como um herói afro-brasileiro, a partir da categoria memória, nas cantigas de capoeira e no filme *Besouro* (2009). A problemática geradora dessa pesquisa se desenvolve a partir da seguinte questão: As memórias de Besouro remetem a um herói afro-brasileiro nas rodas de capoeira e nas telas de cinema? Partiu-se, então, para uma pesquisa qualitativa, tomando como base a categoria central de memória ao lado de outras categorias como fantasia e imaginação, com fundamento em Marcuse (1981), amparando-se em Kangussu (2008) para melhor entendimento da filosofia marcuseana. O objeto de análise comparativa é composto de algumas cantigas

41 Mestrando do Programa Associado de Pós-Graduação em Ensino e Formação Docente da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB) e do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFCE), Membro do Núcleo de Pesquisas em História Cultural, Sociedades e História da Educação Brasileira (NUPHEB), E-mail: jolimpioneto@hotmail.com.

42 Doutor em Educação, Professor do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí (UESPI), Coordenador do Núcleo de Pesquisas em História Cultural, Sociedades e História da Educação Brasileira (NUPHEB)

E-mail: robsonuespi64@gmail.com.

43 Mestrando Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Humanidades da Universidade da Integração da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB), Membro do Núcleo de Pesquisas em História Cultural, Sociedades e História da Educação Brasileira (NUPHEB), E-mail: joel.alvesbezerra@gmail.com.

recorrentes nas rodas de capoeira, que tem como temática o capoeirista Besouro e o filme Besouro (2009). Para fundamentar essa análise, buscou-se resquícios da existência de Besouro, no documentário *Memórias do Recôncavo* (2006) e nas pesquisas de Rego (1968), Capoeira (1998), Vasconcelos (2009), Sousa (2011), Ferreira Neto (2012) e Berino & Caputo (2014). Kangussu (2008), a partir dos estudos de Marcuse (1981), indica que a memória guarda a insolúvel tensão entre a ideia e o real, por meio da história, carrega encapsuladas promessas e potencialidades obliteradas dos tempos de origem, no qual o princípio de prazer predominava absoluto na mente humana. A memória natural, aquela ligada à vida uterina, cheia de plenitude e gratificação física, anterior a qualquer repressão, impossibilita a acomodação de uma vida de angústia e miséria. A memória do tempo precedente à separação do sujeito e objeto tem um papel político. A rememoração pode ser um mecanismo de negação que propõe a liberdade, pois, compartilhada entre memória coletiva e individual, proporciona a ligação entre os indivíduos ameaçando a manutenção do *status quo*. A fantasia tem a função de ligar as camadas mais profundas do inconsciente aos mais elevados produtos da consciência, o sonho com a realidade. A razão estabelece-se como controle do princípio de realidade. Nesse sentido, a razão se torna desagradável, porém útil e correta, enquanto a fantasia é agradável, mas inútil e inverídica. A imaginação preserva a memória do passado sub-histórico, estando sob o domínio do princípio do prazer, mantém-se vinculada ao id e passa a se constituir como a imagem da unidade imediata entre o universal e o particular. Os indivíduos e o mundo vivem em antagonismo, a imaginação sustenta a reivindicação do indivíduo total, em união com o gênero e com o passado. Assim, conforme Marcuse (1981), a fantasia corresponde a uma experiência que tem o objetivo de superar a antagônica realidade humana, protesta contra a repressão desnecessária, busca a forma suprema de liberdade, por sua vez, a imaginação visiona a reconciliação do indivíduo com o todo, do desejo com a realização, da felicidade com a razão. Segundo Vasconcelos (2009) Besouro vive em um contexto no qual a cultura negra é extremamente injustiçada pelo aparelho de Estado que se estruturava no início da República. Assim, esse capoeirista justiceiro se levantou contra injustiças, não respeitou os tribunais, não se submeteu ao poder da polícia, nem a força econômica dos senhores de engenho. Vivia com o seu próprio conceito de justiça, entre o limite do justo e injusto, a ordem e a desordem. Sousa (2011), por meio da narrativa de criação de um livro inspirado na história de Besouro, sinaliza para o fenômeno metafísico que envolve o seu nome. É o filho querido de Ogum, guerreiro de Santo Amaro, não se entregava aos sinais de ordem e a imposição da lei, contrapondo-se a lei dominante da República Velha, ultrapassando a norma do direito positivo e encontrando caminhos para vazar a justiça da cultura dominante. Diziam que desaparecia no ar, “[...] bala não matava, navalha não lhe feria”, narrativas que se materializam em cantigas que remetem à sua imortalidade diante das opressões. Rego (1968) aponta para Besouro como um capoeirista do passado que está presente nas rodas de capoeira. Os resquícios de memórias que chegam de sua história de vida misturam realidade e fantasia. Seus feitos são lembrados nas rodas de capoeira, por meio de cantigas, trazendo a memória de tempos de luta pelo prazer, pela liberdade, pela felicidade. Sua trajetória de vida envolve a fantasia que se contrapõe ao princípio da realidade regido pela



razão. Nesse cenário, aflora a imaginação, tensionado a realidade inaceitável e a fantasia de um mundo desejável, no intuito de reconciliar o indivíduo com o todo. Assim, os capoeiristas se envolvem em ideias coletivas de irmandade e de resistência frente ao sistema opressor que busca diluir as forças dos indivíduos. O prazer na sociedade hodierna é controlado e concedido para manter o *status quo*, mas por meio da capoeira, pode-se vislumbrar a possibilidade de outra forma de sociabilidade. Ao analisar a produção Besouro (2009), Berino e Caputo (2014) apontam que Besouro é um herói, mas não é aquele desejado por uma sociedade colonizada, a qual silencia a voz do negro. Kilomba (2019) aponta que a máscara, que Anastácia era obrigada a usar, representa o colonialismo e a boca é um lugar de silenciamento e tortura. Como a boca simboliza a fala, ela se torna o órgão da repressão do racismo. Percebe-se, então, uma sociedade que reflete imagens coloniais, ou seja, uma sociedade que se constitui como um espaço branco, no qual o seu padrão é reproduzido de forma consciente ou não. A máscara de Anastácia vem como uma imagem que representa os dispositivos de repressão racial, de silenciamento que passa a ser normalizado, ficando difícil, mas não impossível, escapar desses padrões. É essa sociedade, normalizada pelo embranquecimento colonial que impede ver Besouro como um herói brasileiro. Além disso, conforme Berino e Caputo (2014), o filme também aponta para a ideia de coletivo o que corrobora com a discussão desse texto. Observa-se na narrativa da produção que, mesmo depois de morto, Besouro continua vivendo no imaginário social, reorganizando-se para opor resistência ao sistema vigente. O filme Besouro (2009) corrobora com essa leitura, no entanto, é preciso reforçar os espaços de diálogo com propostas questionadoras da realidade (CANDAU; RUSSO, 2010), tais como a capoeira e outras culturas de matriz africana. Nessa esteira, amparado em Marcuse (1981), pode-se dizer, então, que a memória de Besouro, trazida pelas cantigas na roda de capoeira pode fortalecer o coletivo forjado nesse universo a pensar em formas de sociabilidade que desestabilizem o que está estabelecido.

Palavras-chave: Besouro; Capoeira; Memória; Cinema; Herói.

Referências:

BERINO, Aristóteles; CAPUTO, Stela Guedes. Besouro na rede da capoeira e da educação. In: GOUVÊA, Fernando César; OLIVEIRA, Luiz Fernandes; SALES, Sandra (orgs). **Educação e relação étnico-raciais**. Petrópolis/Brasília-DF; DP et Alii/CAPES, 2014. p. 189-200.

BESOURO. Direção João Daniel Tikhomiroff. Brasil. 2009. 94 min.

CANDAU, Vera Maria; RUSSO, Kelly. Educação intercultural na América Latina: Uma construção plural, original e complexa. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 10, n. 29, p. 151-169, jan./abr. 2010.



CAPOEIRA, Nestor. Besouro Cordão-de-Ouro nas terras do Imaginário da Capoeira. *In: Revista Capoeira*, Brasil: Editora Candeia, 1998. p. 50.

FERREIRA NETO, José Olímpio. Besouro na Memória do Capoeira: Fantasia e Negação. XI Encontro Cearense de Historiadores da Educação – IX ECHE. Universidade Federal do Ceará: Fortaleza, 2012. **Anais...**

KANGUSSU, Imaculada. **Leis da liberdade, a relação de estética e política na obra de Herbert Marcuse**. São Paulo-SP: Loyola, 2008.

KILOMBA, Grada. **Memórias de Plantação**: episódios de racismo cotidiano. Episódios de racismo cotidiano. Rio de Janeiro: Editora de Livros Cobogó, 2019.

MARCUSE, Herbert. **Eros e Civilização**: Uma interpretação Filosófica do pensamento de Freud. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

MEMÓRIAS do Recôncavo: Besouro e outros capoeiras. Direção de Pedro Abib; Doc Doma Filmes; Bahia, 2006. 52 min.

SOUSA, Manoel Lima. **A morte de Besouro Mangangá**. Cambrige, UK, 2011.

REGO, Waldeloir. **Capoeira Angola**: Ensaio Sócio-Etnográfico. s/ed., Salvador, BA: Editora Itapuã, 1968.

VASCONCELOS, José Gerardo. **Besouro Cordão de Ouro**: o capoeira justiceiro. Fortaleza: Edições UFC, 2009.



“POR QUE É SEMPRE UMA MENININHA?”⁴⁴: A MONSTRUOSIDADE E A INFÂNCIA FEMININA EM FILMES DE TERROR

Janaina Wazlawick Muller⁴⁵

Saraí Patricia Schmidt⁴⁶

O presente trabalho versa acerca das interpretações da infância feminina em três filmes de terror pertencentes ao âmbito da Cultura Pop, abordando as relações entre infância, gênero feminino e ambivalências na construção da monstruosidade das personagens nas narrativas elencadas. Enquanto *corpus*, têm-se três filmes: “O Exorcista” (1973), “Entrevista com o Vampiro” (1994) e “O Chamado” (2002), e suas respectivas personagens, Regan MacNeil, Claudia e Samara Morgan. A problemática volta-se para a aproximação das personagens, que tem entre oito e doze anos⁴⁷, com o sobrenatural e a monstruosidade, resultando no desenvolvimento que as insere em uma posição de antagonismo e horror.

Nos procedimentos metodológicos, optou-se pela Análise de Conteúdo na perspectiva de Laurence Bardin (2011), trazendo duas categorias: *Infância Feminina* e *Monstruosidade*. Na construção da análise, tais categorias não serão averiguadas de modo individual, tendo em vista a realização de uma intersecção ao destacar as oscilações na construção das personagens e a ambivalência na infância feminina. O trabalho, portanto, edifica-se mediante o exercício de interpretação, o que, nas palavras de Bardin (2011, p.15), “absolve e cauciona o investigador por esta atração pelo escondido, o latente, o não aparente, o potencial do inédito (do não dito), retido por qualquer mensagem.”

A primeira personagem, Regan, é protagonista do filme “O Exorcista”. A menina de doze anos passa seus dias em casa e sente-se solitária, até que encontra uma tábua Ouija⁴⁸ no porão. Após sessões despreziosas, nas quais ela entra em contato com um suposto amigo imaginário, Regan tem o corpo e alma invadidos por uma presença demoníaca. A mãe entra em desespero e requer a ajuda de um padre, que executa o ritual do exorcismo. Durante o processo, o demônio pratica diversos atos monstruosos, utilizando-se de Regan como veículo.

Em “Entrevista com o Vampiro”, os protagonistas são Lestat e Louis, vampiros que encontram-se aborrecidos com sua vida imortal. Por essa razão, a fim de presentear Louis, Lestat transforma uma menina chamada Claudia em vampira – o que é considerado proibido na comunidade vampírica, que não aceita a existência de crianças. Claudia acaba

⁴⁴ Frase pertencente ao episódio “Baby Talk” da sexta temporada de *How I met your Mother*, série de comédia estadunidense veiculada entre 2005 e 2014.

⁴⁵ Doutoranda e Mestra em Processos em Processos e Manifestações Culturais pela Universidade Feevale. Bolsista Capes com dedicação exclusiva. E-mail: janainaw@feevale.br.

⁴⁶ Doutora em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Docente no Programa de Pós-Graduação em Processos e Manifestações Culturais. E-mail: saraischmidt@feevale.br

⁴⁷ Cabe esclarecer que a personagem Claudia, nos livros de Anne Rice – que originaram o enredo de “Entrevista com o Vampiro”, tem entre cinco e seis anos de idade. Na adaptação, contudo, a atriz Kirsten Dunst tinha doze anos quando interpretou a personagem.

⁴⁸ Superfície com letras e números, utilizada como ferramenta para o contato com o espíritos.



envelhecendo psicologicamente e entra em um vórtice destrutivo, posto que seu corpo permanece eternamente com a mesma aparência.

No filme “O Chamado”, a jornalista Rachel, ao investigar a morte traumática da sobrinha, descobre a existência de uma fita amaldiçoada. No centro do mistério está Samara Morgan, menina de onze anos que possuía poderes sobrenaturais e foi assassinada pela mãe adotiva, que empurrou-a para dentro de um poço. Em agonia, a menina sobreviveu por sete dias e, ao morrer, transferiu seus poderes e consciência para uma fita, que mata em uma semana a todos aqueles que assistem.

Nota-se que um dos elementos em comum entre Regan, Claudia e Samara é o fato de serem meninas⁴⁹, pensando que a infância é uma produção cultural atravessada por variados discursos que se transformam, se cruzam e se entrelaçam, “[...] um artefato social e histórico, e não uma simples entidade biológica.” (STEINBERG; KINCHELOE, 2004, p.11). Na opção do *corpus* constituído por filmes de terror, em uma investigação que se desvincula do comum normativo relacionado a infância, elencaram-se obras que habitam a Cultura Pop, alcançando êxito no que se refere a inscrição e transformação da experiência popular (MARTIN-BARBERO, 2001). Na busca pela pluralidade como marcador no desenvolvimento do trabalho, reflete-se que os textos midiáticos conectam-se a pluralidade no estudo da cultura por incorporarem discursos múltiplos, estratégias narrativas e construções de imagem que apresentam uma cadeia de posicionamentos. (KELLNER, 2001). Nesse sentido, está o enlace com Cultura Pop que, segundo Tiago Soares (2014), associa-se as práticas e experiências intrincadas com produtos que incentivam um senso de pertencimento nos indivíduos.

Entende-se que, numa concepção normativa, a ideia da infância é delineada mediante a inocência e pureza, compondo o discurso uniformizante que projeta uma identidade e insere todos os sujeitos infantis em um mesmo olhar. Em contraponto, está a monstrosidade, que propicia o debate em torno das representações da infância, e especificamente, da infância feminina. Para Cohen (2000, p.32), o monstro é um corpo no qual são incorporados sentimentos como medo e ansiedade, pois ele seria “[...] a diferença feita carne [...]”. A criança, ao nascer, é imbuída de expectativas que pertencem a existência adulta, mas o sujeito infantil não pode ser restrito aos modelos instituídos e, no que se desvia, evidencia a alteridade que provoca desconforto justamente por estar além do poder autoritário (LARROSA, 2017). Naquilo que se aponta como distinto, vive o monstro, “[...] que sempre escapa porque ele não se presta à categorização fácil.” (COHEN, 2000, p.30).

Na referência ao feminino, nota-se uma estruturação específica que aproxima as três personagens do sobrenatural, da violência e do maligno, provocando similaridades que as entrelaçam em uma experiência compartilhada. Entretanto, cabe esclarecer que o feminino, aqui, não é tratado como identidade, considerando que há atravessamentos que fazem com que significados plurais habitem o entendimento do gênero e da mulher. O feminino não é um

⁴⁹ É preciso colocar que as três personagens pertencem a um olhar específico da infância e de modo algum são representativas de uma perspectiva geral do que significa ser criança. Afinal, a infância, enquanto construção múltipla, não pode ser entendida no singular.



núcleo que molda e organiza o sujeito, mas um discurso que regula e disciplina. (BUTLER, 2010) e, no anseio de disciplinar encontra-se o medo do que é incompreensível. No enigma do feminino estão os espaços de desumanização que, segundo Butler (2001, 2010), são zonas de abjeção – os locais inóspitos para aqueles que não tem sua existência reconhecida.

As três personagens adentram o espaço de uma infância desconhecida, e sua aproximação com o sobrenatural adquire os contornos de uma feminilidade abjeta. Regan é uma menina que, ao se afastar da vigilância adulta, envolve-se com um tabuleiro Ouija – associado nesse cenário ao que está além dos limites do humano. No ultrapassar desses limites, Regan se transforma em algo monstruoso e incontrolável. Claudia é vista como um ser estranho no já monstruoso mundo vampírico, tornando-se uma criatura cuja existência não é apenas irreconhecível, mas negável. E Samara é incompreensível e temível pelos poderes que possui, razão pela qual é morta pela mãe adotiva; um acontecimento em que a menina não é encarada como vítima, dada a sua exposição como um espírito ameaçador e assassino.

Percebe-se que as ideias de infância permeada pela pureza e o feminino delicado e regulado são quebradas nos filmes, mas não enquanto desconstrução da normatividade, e sim, de maneira a inserir as meninas na monstruosidade. As personagens são desenvolvidas em um olhar abominador baseado “[...] na instituição do ‘Outro’, ou de um conjunto de Outros [...]”. (BUTLER, 2010, p. 191), o que traz a possibilidade de olhar para as personagens por meio da ambivalência – que existe no feminino, na infância, no monstro.

O ambivalente é uma manifestação que vai em desacordo com a tentativa de instituir ordem. Aqueles que destoam da regulação adentram espaços desconhecidos e, por essa razão, são temidos por serem estranhos. Nas palavras de Bauman (1999, p. 85), “ser estranho significa, primeiro e antes de tudo, que nada é natural; [...]. A união primitiva do nativo entre o eu e o mundo foi dividida.”. A monstruosidade encontra-se além das fronteiras do conhecido, pensando que “segundo a partir de sua posição nos limites do conhecer, o monstro situa-se como uma advertência contra a exploração de seu incerto território.” (COHEN, 2000, p. 41). Nos percursos incertos da infância e do feminino, tem-se as três personagens indefiníveis que, em seus desenvolvimentos, deixam de ser crianças e meninas para transformarem-se em monstros indefiníveis, sem ser uma coisa nem outra (BAUMAN, 1999).

Dessa forma, nos entrelaçamentos entre as categorias de *Infância Feminina* e *Monstruosidade*, verificou-se o mistério de uma infância que é enigmática e do gênero como algo que amedronta, ambos orbitando espaços que não podem ser categorizados em definitivo. Com isso, Regan, Claudia e Samara se transformam em monstros, em uma forma de nomear aquilo que ainda não pode ser nomeado. Colocá-las como criaturas que despertam medo e repulsa é o caminho da normatividade para que todo o enigma, medo e desconhecido sejam confinados em um lugar adequado. Os monstros, na regulação ordenada do mundo, tornam-se uma expressão da maleficência, o que faz com que seus mistérios, enclausurados pela vilania, se mostrem como algo a ser contido e destruído.

Palavras-chave: Infância; Monstros; Feminino; Cinema; Terror.



Referências:

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e Ambivalência**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1999.

BUTLER, Judith. **Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do “sexo”**. In: LOURO, Guacira Lopes (Org.). **O corpo educado: pedagogias da sexualidade**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2001. p. 151-172.

_____. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2010.

COHEN, Jeffrey Jerome. **A cultura dos monstros: sete teses**. In: COHEN, Jeffrey Jerome. **Pedagogia dos monstros: os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p.24-60.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

LARROSA, Jorge. **Pedagogia profana: danças, piruetas e máscaras**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2001.

SOARES, Tiago. **Abordagens teóricas para Estudos sobre Cultura Pop**. **Revista Logos: Comunicação e Universidade**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 24, p.1-14, 2014.

STEINBERG, Shirley R.; KINCHELOE, Joe L. **Sem segredos: cultura infantil, saturação de informação e infância pós-moderna**. In: STEINBERG, Shirley R.; KINCHELOE, Joe L. (orgs.) **Cultura Infantil: a construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004, p.9-52.



VESTI LA GIUBBA ROSSA: AS REFERÊNCIAS POR TRÁS DA ESTÉTICA DO CORINGA DE TODD PHILLIPS

Juliano Ferreira Gonçalves⁵⁰

Dirigido por Todd Phillips e estrelado por Joaquin Phoenix, “Coringa”⁵¹ é uma adaptação cinematográfica da história de origem do personagem homônimo, arqui-inimigo do Batman nas revistas em quadrinhos publicadas pela “DC comics”.

Um dos pontos que se destacam no longa é o novo visual do protagonista. Sendo o filme repleto de referências, surge o questionamento: Caso existam, quais seriam as referências para a nova roupa do personagem?

O objetivo deste trabalho é levantar as possíveis referências para a nova estética do personagem principal do filme “Coringa”, por meio de análise de depoimentos e entrevistas de profissionais envolvidos na produção do filme e revisão da literatura relacionada.

De acordo com a “Warner Bros.” no site oficial do filme, “Coringa” “é uma história original e independente, nunca vista antes nos cinemas.” (tradução do autor)⁵². Todd Phillips diz ter desenvolvido uma abordagem própria para o surgimento do vilão.

Nós não seguimos nada das histórias em quadrinhos (...) Nós apenas escrevemos nossa própria versão de onde um cara como o Coringa poderia ter surgido. (PHILLIPS, 2019, Tradução do autor)⁵³

Segundo a maquiadora do filme, Nicki Ledermann, as revistas também não foram usadas de referência para a maquiagem⁵⁴. A artista disse que o objetivo era criar um visual único que fosse distinto das outras encarnações do personagem⁵⁵. Ela afirma que o próprio Todd Phillips já tinha uma ideia definida de como seria o visual do protagonista.

Durante a coletiva de imprensa no festival de Veneza, Todd Phillips falou sobre as inspirações e referências presentes na obra.

Nós tivemos uma tonelada de fontes de inspiração específicas para esse filme. “Taxi Driver”, obviamente, é um dos meus filmes favoritos, mas não é especificamente este, (...) Acho que está mais para filmes de um período específico. (...) Filmes a partir desses grandes estudos de personagens que eles não produzem mais tantos quanto produziam no final dos anos 70, seja “Um Estranho no Ninho”, ou “Taxi Driver”, ou “Serpico”, ou “Touro Indomável”, e claro, “O Rei da Comédia”, (...) Marty produzia muita coisa

⁵⁰ Graduado em Desenho Industrial pela UNESP; Graduado em Radio e TV pela Faculdade Paulus de Comunicação - Mestrando em Artes pelo Instituto de Artes da UNESP – jferreira86@yahoo.com.br

⁵¹ <https://www.imdb.com/title/tt7286456/>

⁵² <http://www.jokermovie.net/?synopsis>

⁵³ https://www.empireonline.com/movies/news/joaquin-phoenix-joker-follow-comics-exclusive/?fbclid=IwAR3lcpsgXP70UYOsG9_9OdtSWGqMkysJxpH5HVzJTVJ-xYGJ-VnrCQWMVGE

⁵⁴ <https://www.crfashionbook.com/mens/a29383165/joker-movie-joaquin-phoenix-interview-makeup-artist/>

⁵⁵ <https://www.dazeddigital.com/beauty/body/article/46534/1/clown-nicki-ledermann-joaquin-phoenix-joker-batman-make-up-hollywood>



na época. E até mesmo coisas como “O homem que Ri” (PHILLIPS, 2019, tradução do autor)⁵⁶

A partir desta citação, retornemos a origem do personagem nos quadrinhos. Criado por Bob Kane, Bill Finger e, questionavelmente, Jerry Robinson, o personagem Coringa, com sua pele branca, casaca roxa, cabelos verdes e lábios vermelhos deformados em um sorriso fixo, apareceu pela primeira vez na revista “Batman #1” em abril de 1940⁵⁷.

Uma das referências na criação do vilão foi o personagem Gwynplaine, do filme de 1928, “O Homem que Ri”⁵⁸, baseado na obra homônima escrita por Victor Hugo em 1869. O filme possui traços do expressionismo alemão, sendo dirigido por Paul Leni e estrelado por Conrad Veidt.

Bill Finger e eu criamos o Coringa. Bill foi o escritor. Jerry Robinson veio até mim com uma carta do Coringa. É assim que eu resumo. Mas ele se parece com Conrad Veidt - você sabe, o ator de “O Homem que Ri” (... Então Bill Finger tinha um livro com uma fotografia de Conrad Veidt e me mostrou e disse: “Aqui está o Coringa”. (KANE, 1994, tradução do autor)⁵⁹

Na introdução de “O Homem que Ri”, um nobre é condenado a morte sob a acusação de ter traído o rei e, como parte da punição, seu filho Gwynplaine é submetido a uma intervenção cirúrgica para desfigurar seu rosto em um sorriso. Adulto, Gwynplaine se torna a atração principal de uma companhia circense e passa a ser conhecido como “O Homem que Ri”. Neste ponto são apresentados os traços e as expressões faciais que seriam a base do visual do Coringa nos quadrinhos.

Em dado momento, um dos palhaços que acompanham Gwynplaine diz: “Você é um palhaço de sorte, não tem que se esfregar para tirar o seu sorriso” (tradução do autor). Este palhaço anônimo é, possivelmente, a maior referência para a maquiagem do novo Coringa⁶⁰. A justaposição das imagens dos dois palhaços evidencia a sobreposição dos detalhes das pinturas faciais.

Do personagem de Veidt, fica a melancolia imbuída no papel. A caracterização como um homem triste e amargurado é outra característica que separa este Coringa de seus antecessores.

O conceito do palhaço triste surge com as bases dos palhaços modernos nos *zanni* da “*commedia dell’arte all’improvviso*”⁶¹. Os *zanni*⁶² eram malabaristas, acrobatas e palhaços, personagens cômicos em espetáculos itinerantes. Dentre os *zanni*, destacam-se o Arlequim e o Pedrolino. Arlequim⁶³ seria uma derivação do bobo da corte, comumente sendo representado

⁵⁶ <https://comicbook.com/dc/2019/09/02/joker-director-todd-phillips-movie-inspirations-70s-character-study/>

⁵⁷ <https://www.dccomics.com/characters/joker>

⁵⁸ https://www.imdb.com/title/tt0019130/?ref=ttfc_fc_tt

⁵⁹ <https://www.denofgeek.com/movies/13468/the-man-who-was-the-joker>

⁶⁰ <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/joker-man-who-laughs-birth-a-villain-1245195>

⁶¹ <https://www.britannica.com/art/commedia-dellarte>

⁶² <https://www.britannica.com/art/zanni>

⁶³ <https://www.britannica.com/topic/Harlequin-theatrical-character>



trajando as mesmas vestimentas de seu antecessor, sendo um servo malandro, inteligente, preguiçoso e galanteador, que é a causa das confusões que depois resolve por meio de sua esperteza. Pedrolino⁶⁴ é um servo simplório, ingênuo e honesto, que ostenta um amor não correspondido por Colombina e tem o constante papel de vítima das tramoias dos demais *zanni*. Com a popularização da *commedia dell'arte* pela Europa, Pedrolino é rebatizado de Pierrot, chegando ao Brasil como Pierrô.

Pierrô é o chamado “palhaço triste” por passar toda a trama se lamentando de sua vida geral e, principalmente, sua vida amorosa. Ele é apaixonado pela personagem Colombina, uma serva que nem percebe as intenções secundárias de Pierrô e só tem olhos para o Arlequim.(ROCHA, 2015, p.12)⁶⁵

Pierrô também faz parte da opera italiana “Pagliacci”⁶⁶. Em entrevista, Ledermann faz comentários que abrem a possibilidade desta opera ter sido a fonte de inspiração para os detalhes da maquiagem.

Esses diamantes são um visual muito clássico inspirado no palhaço da ópera italiana, um palhaço que não é muito assustador e ainda transmite alguma vulnerabilidade. (LEDERMANN, 2019, tradução do autor)⁶⁷

Há diversas variações da pintura facial de Pierrôs, mas frequentemente ele é retratado com uma única lágrima escorrendo em um dos lados do seu rosto. Esta lágrima unilateral foi incorporada ao visual do Coringa, reforçando a ideia de desequilíbrio pela assimetria da maquiagem.

Enquanto esses elementos da pintura facial servem para diferir o Coringa de seus antecessores, o cabelo verde funciona como uma constante do personagem.

Bem mais controverso que o cabelo verde é o seu recém-adquirido terno vermelho. Apesar de algumas alternativas terem se tornado icônicas, como o terno branco em “O Retorno do cavaleiro das trevas” ou o conjunto de bermuda e camisa florida em “A Piada Mortal”, é difícil encontrar uma revista em que o Coringa esteja vestindo algo diferente da sua costureira casaca roxa.

As roupas vermelhas são mais facilmente encontradas em brinquedos do personagem, como o “*Joker Sky Escape*”, baseado no filme de Tim Burton ou o “*Kickpunch Joker*”, da série animada “*The Brave and The Bold*”.

Retomando as referências indicadas pelo diretor, vemos que tanto Travis Bickle (“*Taxi Driver*”, 1976) quanto Rupert Pupkin (“*Rei da Comédia*”, 1982) usavam casaco e terno

⁶⁴ <https://www.britannica.com/topic/Pedrolino>

⁶⁵ http://bdm.unb.br/bitstream/10483/11872/1/2015_CarolinaAlmeidaRocha.pdf

⁶⁶ <https://www.theledger.com/news/20170117/pagliacci-shows-tears-of-clown>

⁶⁷ <https://www.elle.com/beauty/makeup-skin-care/a29638864/nicki-ledermann-joker-makeup/>



vermelhos, ratificando a precisão histórica da escolha da cor para o terno do Coringa. Porém, eles não chegam a ser citados pelo figurinista Mark Bridges.

Em entrevista, o figurinista revela que a mudança da cor do terno foi uma escolha feita pelo diretor ainda no roteiro. Bridges sugeriu o ajuste final.

Muitas das minhas escolhas estavam enraizadas no personagem, Arthur Fleck, e também no que Todd escreveu no roteiro sobre Arthur possuir um traje que ele usa há anos, que acaba sendo o traje do coringa. (...) Eu acho que estava escrito no roteiro que era da cor terracota. Mas eu senti que o bordô era uma cor mais anos 80 e que terracota é mais típica dos anos 70. E não é tão forte. Eu acho que os vermelhos são sempre mais expressivos. Eu acho que os vermelhos sempre comunicam mais emoção. (BRIDGES, 2019, tradução do autor)⁶⁸

A cor do terno vermelho foi escolhida pelas impressões que poderiam causar no público, tendo a fidelidade histórica como guia, evocando uma energia para o Coringa que o protagonista do filme não apresentava antes da mudança de guarda roupa. Essa nova roupagem, com essa nova energia, travestem o Coringa de Arlequim, mesmo que ainda seja Pierrô.

Levando em consideração essa dualidade e partindo de referências externas sobre o mote do palhaço triste, encontramos algumas obras que poderiam ter influenciado na construção da estética do Coringa, embora nada confirme essa influência.

Algumas obras que se destacam sob esta perspectiva são os quadros do Período Rosa de Pablo Picasso. Durante este período, suas obras ganham cores mais vivas, como rosas, ocre e vermelhas, contrastando com o Período Azul. “Picasso direcionou sua atenção para temas mais agradáveis, como artistas de carnaval, arlequins e palhaços.” (VOORHIES, 2004)⁶⁹. Considerando as feições melancólicas, as vestimentas e a companhia do Arlequim, é possível que o palhaço do quadro “*Acrobate et jeune Arlequin*” seja um Pierrô.

Porém, nenhuma das obras do pintor espanhol reflete de forma tão contundente a essência do filme quanto o quadro “*Stanczyk*” do pintor polonês Jan Matejko⁷⁰

A pintura retrata um bobo da corte amuado por ter lido uma carta com notícias desfavoráveis sobre a guerra, sentado em uma saleta escura, enquanto a nobreza festeja em um salão iluminado, ao fundo da pintura. Assim como o Coringa, *Stanczyk* apresenta um semblante soturno por ver os problemas que a sociedade ignora enquanto festeja⁷¹, ressoando com a crítica política feita pelo filme. O bobo da corte da pintura está completamente vestido de vermelho.

Em suma, enquanto a maquiagem se baseia em palhaços de opera italiana e do filme relacionado a criação do personagem, o terno vermelho vem da questão semiótica da cor e da

⁶⁸ <https://www.inverse.com/article/60087-joker-costume-designer-interview-mark-bridges>

⁶⁹ https://www.metmuseum.org/toah/hd/pica/hd_pica.htm

⁷⁰ <https://www.jan-matejko.org/biography.html>

⁷¹ <https://culture.pl/en/work/stanczyk-jan-matejko>



adequação histórica ao período retratado no filme, apesar das possíveis influências do campo das artes.

Palavras-chave: Coringa; Referências; Estética; Pierrô; Stanczyk.

Referências:

ANDERSON, Martin. **The man who was The Joker**. Disponível em: <<https://www.denofgeek.com/movies/13468/the-man-who-was-the-joker>> Acesso em: 12 fev. 2020.

BATEMAN, Kristen. **Tears Of A Clown: Nicki Ledermann On Making Up Joaquin Phoenix's Joker Look**. Disponível em: <<https://www.dazeddigital.com/beauty/body/article/46534/1/clown-nicki-ledermann-joaquin-phoenix-joker-batman-make-up-hollywood>> Acesso em: 12 fev. 2020.

BONOMOLO, Cameron. **Joker Director Todd Phillips on Inspirations Behind His '70s-Style Character Study**. Disponível em: <<https://comicbook.com/dc/2019/09/02/joker-director-todd-phillips-movie-inspirations-70s-character-study/>> Acesso em: 12 fev. 2020.

CYMER, Anna. **Stanczyk – Jan Matejko**. 2019. Disponível em: <<https://culture.pl/en/work/stanczyk-jan-matejko>> Acesso em: 12 fev. 2020.

DC comics. **Joker**. Disponível em: <<https://www.dccomics.com/characters/joker>> Acesso em: 26 mar. 2020.

Encyclopædia Britannica. **Commedia dell'arte**. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/commedia-dellarte>> Acesso em: 12 fev. 2020.

Encyclopædia Britannica. **Harlequin**. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Harlequin-theatrical-character>> Acesso em: 12 fev. 2020.

Encyclopædia Britannica. **Pedrolino**. Disponível em: <<https://www.britannica.com/topic/Pedrolino>> Acesso em: 12 fev. 2020.

Encyclopædia Britannica. **Zanni**. Disponível em: <<https://www.britannica.com/art/zanni>> Acesso em: 12 fev. 2020.

IMDB. **Coringa (2019)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt7286456/>> Acesso em: 12 fev. 2020.

IMDB. **O Homem que Ri (1928)**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0019130/?ref=ttfc_fc_tt> Acesso em: 12 fev. 2020.



INOA, Christopher. **Why 'joker's Costume Designer Decided To Ignore The Comics Entirely.** 2019. Disponível em: <<https://www.inverse.com/article/60087-joker-costume-designer-interview-mark-bridges>> Acesso em: 12 fev. 2020.

Jan-matejko.org. **Biography Of Jan Matejko.** Disponível em: <<https://www.jan-matejko.org/biography.html>> Acesso em: 12 fev. 2020.

MCMULLEN, Cary. **'Pagliacci' shows the tears of a clown** Disponível em: <<https://www.theledger.com/news/20170117/pagliacci-shows-tears-of-clown>> Acesso em: 12 fev. 2020.

NEWBY, Richard. **'Joker,' 'The Man Who Laughs' and the Birth of a Villain.** Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/joker-man-who-laughs-birth-a-villain-1245195>> Acesso em: 12 fev. 2020.

PENROSE, Nerisha. **The Makeup Artist Behind The Creepy 'Joker' Look That Will Own Halloween 2019.** Disponível em: <<https://www.elle.com/beauty/makeup-skin-care/a29638864/nicki-ledermann-joker-makeup/>> Acesso em: 12 fev. 2020.

ROCHA, Carolina Almeida. **Por Detrás do Nariz: Uma Etnografia de Introdução a Arte do Palhaço.** Universidade de Brasília. Brasília. 2015. Disponível em: <http://bdm.unb.br/bitstream/10483/11872/1/2015_CarolinaAlmeidaRocha.pdf> Acesso em: 12 fev. 2020.

SHEPHERD, Hilary. **How Joaquin Phoenix Transformed Into A Gotham City Psychopath.** Disponível em: <<https://www.crfashionbook.com/mens/a29383165/joker-movie-joaquin-phoenix-interview-makeup-artist/>> Acesso em: 12 fev. 2020.

TRAVIS, Ben. **Joaquin Phoenix's Joker Movie 'Doesn't Follow Anything' From The Comics – Exclusive Image.** Disponível em: <https://www.empireonline.com/movies/news/joaquin-phoenix-joker-follow-comics-exclusive/?fbclid=IwAR3lcpSGXP70UYOsG9_9OdtSWGqMkysJxpH5HVzJTVJ-xYGJ-VnrCQWMVGE> Acesso em: 12 fev. 2020.

VOORHIES, James. **Pablo Picasso (1881–1973).** The Metropolitan Museum of Art. Nova York, 2004. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/toah/hd/pica/hd_pica.htm> Acesso em: 12 fev. 2020.

Warner Bros. Pictures. **Joker Synopsis.** Disponível em: <<http://www.jokermovie.net/?synopsis>> Acesso em: 12 fev. 2020.



GT 6 - QUESTÕES DE GÊNERO NA CULTURA POP

Sexta-feira – 09/10 – das 14h às 17h

Coordenador: Larissa Tamborindenguy Becko

A PERFORMANCE DO GÊNERO QUEER EM “HORA DA AVENTURA”

Amaro Xavier Braga Jr⁷²

Ana Lorena Paiva⁷³

Introdução

Desenhos animados ou animações, para simplificar, são uma parte importante do universo da Cultura Pop contemporânea. Suas formas desenhadas, episódios ligeiros, durabilidade ampliada, cores fortes e linguagem acessível, tem ganhado o público e as empresas. Assim como todo material deste campo, é altamente suscetível às vicissitudes do mercado. Ainda assim, entre tantos produtos da cultura pop, as animações possuem uma dimensão ficcional mais ampliada e fantástica. E coloridos como material infantil, podem conter debates políticos, inferências críticas sobre a sociedade e o mundo dos costumes e um acervo imenso de crítica social que passa despercebido pelos crivos do mundo adulto e da censura, principalmente no Brasil. (BRAGA JR, 2015a; 2015b)

Muitas vezes, é pela ludicidade que os autores conseguem tratar temas dos mais complexos, fazendo, através do riso e da diversão, fluir a compreensão sobre tabus, sobre a cultura dos costumes e a essência da sociedade. E o debate sobre as questões de gênero e sexualidade tem sido um destes aspectos bastante discutido nos desenhos animados e linguagens congêneres. Personagens, enredos e situações presentes nestes materiais apresentam, muitas vezes anestesiados pela comicidade, o sofrimento e a luta de pessoas transgêneros, das multiplicidades das identidades sexuais e as variações do comportamento de gênero e toda uma gama de situações de discriminação e enfrentamento resiliente que terminam atuando como processos de educação voltados para a diversidade (BRAGA JR, 2014; 2016; BRAGA JR; MARGONARI, 2015; BRAGA JR; SILVA, 2015).

O desenho animado estadunidense “Hora da Aventura” (Adventure Time) se enquadra neste patamar. Nosso intuito, neste trabalho, é apresentar estes elementos que discussão sobre a diversidade de gênero e como eles contribuem para entender a questão da “performatividade de gênero” descrita por Judith Butler (2003), buscando assim, problematizar a representação dos gêneros sociais no desenho animado e contribuir para a discussão sobre gênero e sexualidade.

⁷² Doutor em Sociologia, Universidade Federal de Alagoas, E-mail: axbraga@gmail.com

⁷³ Graduada em Comunicação Social - Jornalismo, Universidade Federal de Alagoas, E-mail: loorenapaiva@hotmail.com



Este trabalho se compõe, portanto, de uma análise da série de desenhos animados, cujos personagens e enredos foram destacados a partir da sua relevância para compreender esta dada dimensão.

Para tanto, seguimos por vias de uma Análise de Conteúdo (BARDIN, 2011), no qual os episódios foram assistidos, catalogados e estruturado na forma de referências de situação e descrição de suas características de personalidade, de aparência e na interação com outros personagens (diálogos), que estivessem exclusivamente relacionados com a percepção variante de gênero. A categoria principal foi a descrição dos estereótipos associados aos papéis de gênero dos personagens do desenho animado. Assim, para elucidar esta dimensão, foi necessário descrever as cenas, personagens e situações para expor seu conteúdo e seu discurso imagético sobre a plasticidade dos gêneros.

Sobre a performatividade de gênero

Judith Butler (2003) em seu clássico trabalho sobre a problemática do gênero, esclarece que a identidade de gênero é uma performance influenciada pelas sanções sociais e, essencialmente, pela dimensão antropológica do Tabu. Isto é, uma dada situação que social e culturalmente é proibida aos indivíduos de forma tal que sua mudança, ajuste ou variação é interdito. De certa forma, esta percepção já havia ocorrido antes no trabalho de Simone de Beauvoir (1949, p.09), quando afirmou: “Ninguém nasce mulher: torna-se mulher. Nenhum destino biológico, psíquico, econômico define a forma que a fêmea humana assume no seio da sociedade; é o conjunto da civilização que elabora esse produto intermediário entre o macho e o castrado que qualificam de feminino”.

Nesta perspectiva, a percepção do gênero feminino, isto é, do comportamento associado às mulheres e seus aspectos de feminilidade são construídos por diversos processos que nascem na percepção do corpo, tomando como base a aparência do órgão reprodutor, mas independem, biologicamente, de suas propriedades: “[...] a "verdadeira mulher" é um produto artificial que a civilização fabrica, como outrora eram fabricados castrados; seus pretensos "instintos" de coquetismo, de docilidade são-lhe insuflados, como ao homem o orgulho fálico” (BEAUVOIR, 1949, p.147).

Assim, a feminilidade é uma construção social que toma como base um “Outro”. É aquilo que o masculino não é. E vice-versa. Isto é, tanto em Butler, quanto em Beauvoir, o gênero é uma construção cuja dimensão biológica (a natureza do nascimento) não é imperativa sobre os corpos dos indivíduos. São os conjuntos destas práticas que recaem sobre os indivíduos, através da cultura e do processo de socialização, e o diálogo que os indivíduos estabelecem com seu próprio eu (na tensão entre suas identidades mentais e sua percepção do corpo material desta identidade) no enfrentamento e na adaptação destes scripts sociais, que constituem o que Butler chama de “performatividade de gênero” (BUTLER, 2003, p.8).

As Teorias Queer propõem pensar numa “Performatividade Queer”, e enfatizam justamente, as identidades dissidentes que fogem a heteronormatividade, através da ritualização do ato performático e a não observância da dicotomia sexo\gênero. São pessoas que não se enquadram nos padrões (hetero)normativos. Pessoas cuja aparência do corpo,



modos de fala, trejeitos e gostos sexuais são dissidentes e contrariam a expectativa gerada. Há um impasse entre quem estas pessoas são, como são identificadas e a avaliação que os outros fazem delas.

Algumas discussões

Para que os padrões não heteronormativos sejam vivificados, é necessário compará-los com a heteronormatividade. O personagem Finn, representa este campo. Finn representa a completa estereotipia da heteronormatividade: um menino que vive correndo atrás de princesas e querendo demonstrar sua valentia, coragem e ímpeto. Quer namorar todas as princesas do Reino e fica surpreso e chateado quando é rejeitado. Seu melhor amigo, o cão Jake, também representa, em parte, a mesma dimensão de masculinidade tradicional. Pai relapso, compartilhador de “nudes”, passa o dia jogando videogame e fugindo de compromissos. Apesar de serem personagens principais da série, sua dimensão comportamental é o pano de contrastes para todas as outras personagens femininas da série.

O universo das personagens femininas neste desenho animado também é uma grande crítica satírica aos estereótipos femininos veiculados pela mídia e pelos produtos midiáticos televisivos de desenhos animados para crianças. Boa parte destas personagens femininas são “Princesas”. Uma sátira às proliferações de Princesas Disney e do discurso de feminilidade a elas associados. As Princesas de Hora de Aventura quebram com o estereótipo principesco, seja pela aparência burlesca, “masculina” e perigosa; seja pela personalidade forte e impositiva. São Princesas que rejeitam as investidas dos homens. Tem interesse em brincadeiras sexuais e na diversão que meninos podem proporcionar. São todas mulheres fortes, com opinião, vontade e autoridade sobre si e sobre o que querem da vida, mesmo que estejam correndo atrás e disputando um garoto ou fugindo de um velho que desejar casar com elas.

Há princesas que são desenhadas como homens grandes fortes como a Princesa Músculos e a Princesa Caranguejo, mas sempre tem comportamento amistoso e afável. Assim como, uma das críticas mais ácidas no desenho é para a Princesa Esposa, a única criada por um homem (o vilão, Rei do Gelo) que todos têm medo, nojo e repugnância de “sua feiura”. Ela é a única Princesa considerada feia entre todas. Mesmo havendo uma Princesa Trapinho, que veste roupas sujas e velhas; uma princesa senhorinha, completamente enrugada. Ou mesmo, a Princesa Princesa, uma mutação com quatro cabeças, sendo uma delas demoníaca. A única que causa asco na comunidade de Ooo é aquela que foi construída para ser “Esposa”.

A aparência fora dos padrões e sua personalidade agressiva fazem de Princesa Carçoço um claro exemplo de subversão de gênero de acordo com os estudos de Butler (2003), que não segue os padrões de ordem comum para mulheres, como ser magra e esbelta, ou caridosa e benevolente; até mesmo, feminina. A Princesa Carçoço tem voz grave e masculina. É ríspida nos tratos.

Esta diversidade de personagens em Hora de Aventura, corrobora para a pluralidade de gênero despreendida do sexo, de forma que a estrutura do corpo (design de personagem, cores e contexto) não é um indicativo de seu gênero. Os personagens são tratados de acordo



com o gênero autodeterminado, sem causar nenhum tipo de estranheza para a sociedade em geral. São personagens que são intergêneros ou transgêneros, ou ainda, não-binários. Uma confluência de gêneros híbridos que quebram o padrão heteronormativos.

Palavras-chaves: Gêneros Dissidentes; Desenhos Animados; Teorias Queer; Representação de gêneros.

Referências:

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BEAUVOIR, Simone de. **O Segundo Sexo: a Experiência vivida**. Vol. 2, São Paulo: Difel, 1949.

BRAGA JR, A. X. **Por uma sociologia da imagem desenhada: reprodução, estereótipo e actância nos quadrinhos de super-heróis da Marvel Comics**. Universidade Federal de Pernambuco (Doutorado em Sociologia), Recife: UFPE, 2015a. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/16364>. Acesso em: 20 jan. 2020.

BRAGA JR, A. X. (Org.). **Questões de Sexualidade nas Histórias em Quadrinhos**. Maceió: EDUFAL, 2014.

BRAGA JR, A. X.. O Humor dos Mangás e a Educação para a Diversidade Sexual e de Gênero. **Nona Arte: Revista Brasileira de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos**, v.5, n.1, p.33 - 44, ago. 2016. São Paulo: ECA-USP. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/article/view/188/192>. Acessado em: 20 jan. 2020.

BRAGA JR, A. X.; MARGONARI, Denise. O humor das tiras em quadrinhos na educação para a diversidade sexual. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, v.10, n. esp., n.2, p. 1603-1621, 2015. São Paulo: UNESP/ Espanha: Universidad de Alcalá de Henares. Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/8339/5647> . Acessado em: 20 jan. 2020.

BRAGA JR, A. X.; SILVA, V. F. da (Org.). **Representações do Feminino nas Histórias em Quadrinhos**. Maceió: EDUFAL, 2015.

BRAGA JR, Amaro Xavier. A linguagem dos quadrinhos enquanto recurso didático nas aulas de sociologia. In BRAGA JR, A. X.; MODENESI, T. **Quadrinhos e Educação**, vol. 2: Procedimentos Didáticos. Jaboatão dos Guararapes: Faculdade dos Guararapes, 2015b, p. 07-28. Disponível em:



<https://drive.google.com/file/d/1rQvX8Vq8iqhEdxVjjQcM2cfmEHZFmSUI/view> .

Acessado em: 20 jan. 2020.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero:** Feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.



FEMINISMO EM QUADRINHOS: O RETRATO DE DUAS ÉPOCAS A PARTIR DAS ANTOLOGIAS *WIMMEN'S COMIX* E *WOMANTHOLOGY*

Ana Luiza Schmidt Trippe Fernandes⁷⁴

O feminismo nos quadrinhos está cada vez mais em pauta, visto a evolução do movimento feminista ao longo das décadas. Entretanto, esse feminismo se manifestou de diferentes maneiras, de acordo com o contexto. Este artigo busca estudar as diferentes formas que o feminismo se manifesta através de duas antologias feitas em épocas diferentes, *Wimmen's Comix* e *Womanthology*. A escolha dessas duas antologias se deu devido ao fato de serem antologias bastante representativas de trabalhos conjuntos produzidos por mulheres nos respectivos momentos de sua produção. Através de um estudo quantitativo e qualitativo das duas obras, compreendemos que as obras diferem em função do contexto em que foram produzidas, mostrando a influência das ondas feministas na produção cultural das duas épocas.

O contexto para a criação de *Wimmen's Comix*

Wimmen's Comix foi produzido dentre os anos 1972 e 1992. Na década de 60, havia se estourado a Segunda Onda do Feminismo, depois de uma década de mulheres tentando se encaixar em padrões de feminilidade e o sistema que obrigava as mulheres a cuidarem do lar, a década de 50 (FRIEDAM, 1971):

As feministas da segunda onda buscaram a compreensão da origem da condição feminina, isto é, elas queriam entender as razões que fundamentam a opressão sofrida pelas mulheres. (SILVA, 2019, p. 14).

No ramo dos quadrinhos, assim como em vários outros, aconteceu um fenômeno já esperado: os homens não aceitaram dividir seus campos superiores. Não contratavam mulheres e cometiam diferentes tipos de violências contra elas.

Ao mesmo tempo, no universo dos quadrinhos, em 1954, foi sancionado o *Comic Code Authority*, um código de conduta da indústria de quadrinhos implementado nos anos 40 nos EUA. O cenário de sua criação é assim descrito por Park (2002):

O advento das histórias em quadrinhos no final da década de 1930 quase imediatamente provocou protestos sobre o que muitos críticos consideravam seu conteúdo vulgar. Na década de 1940, o psiquiatra Fredric Wertham entrou nesse debate duradouro com seus muitos artigos em periódicos populares e seu livro popular *Sedução dos Inocentes*. Wertham acrescentou mandado profissional a preocupações de longa data sobre decência; ele traduziu a questão em um problema psiquiátrico e descobriu que os quadrinhos eram uma causa de delinquência juvenil. Com a delinquência juvenil assim introduzida, as histórias em quadrinhos ganharam atenção crítica substancial. Um subcomitê do Senado, liderado pelo senador Estes

⁷⁴ Estudante de graduação pela PUC-Campinas. E-mail: analschmidt19@gmail.com



Kefauver, foi encarregado de investigar os efeitos dos quadrinhos. As audiências deste subcomitê foram profundamente moldadas pelos interesses da indústria de quadrinhos e do próprio subcomitê. O depoimento de especialistas, especialmente o do próprio Wertham, foi usado como uma maneira de garantir legitimidade às conclusões do subcomitê, mesmo que essas conclusões propusessem um código de autocensura da indústria - o Código dos Quadrinhos - que Wertham acreditava ser contraproducente. (PARK, 2002, p. 259).

Como forma de protesto contra o tal código, surgiram os quadrinhos underground. As mulheres quadrinistas, assim como seus parceiros masculinos, queriam protestar contra o tal código. Mas elas foram excluídas do próprio movimento underground, que muitas vezes representavam as mulheres de maneiras esdrúxulas, normalizando as violências contra elas. Então, elas mesmas fizeram os seus próprios quadrinhos. E assim surgiu *Wimmen's Comix*.

Com um formato de antologia, com cada autora escrevendo e desenhando uma história, *Wimmen's Comix* é dividida em 13 volumes, sendo que a editora *Last Gasp* foi a responsável pela distribuição até o décimo volume. Os outros três foram responsabilidade da *Renagate Press*, com exceção das três últimas edições, dadas na mão da *Rip Off Press*.

Womanthology

A internet causou uma revolução em relação à comunicação, e o feminismo não demorou a chegar com força na internet. Nunca antes no mundo se experimentou a comunicação global e rápida como experimentamos hoje (...). (SILVA, 2019, p. 23).

Como diz Cosme (2018), “nos anos 2000, surgiu uma possível ferramenta que foi apropriada por quem ficava à margem da produção de HQs, passou-se a vincular os quadrinhos na rede internacional de computadores, a internet”. E foi pela internet que o projeto *Womanthology* deslanchou. Em 2011, a quadrinista Renae de Liz acompanhava várias desenhistas em seu *Twitter*. Decidiu que queria fazer um trabalho que reunisse todas elas de uma só vez. Como diria Trat (2009, p. 151 - 152), as mulheres, “apesar das diferenças, zelam pelo pleito universal da igualdade de direitos que as unem pela sororidade”. Liz só precisou de uma sugestão de sua amiga, a também quadrinista Jéssica Hickman, para fazer uma antologia.

Liz ficou surpresa com a quantidade de comentários em resposta ao seu tweet: mais de 140. Todos eles de mulheres que aceitaram fazer parte de seu projeto:

Parecia uma ideia muito grande para eu lidar na época, então eu a mantive como um projeto de “algum dia” ... mas depois que Jessica mencionou isso para mim várias vezes ao longo de alguns meses, finalmente perguntei online se alguma mulher faria esteja interessada em fazer uma antologia - e naquele dia havia mais de 100 colaboradoras! Naquele momento, achei que deveria dar o salto e seguir com a ideia. (LIZ, 2012).



Em junho de 2011, Renéa e as outras quadrinistas criaram websites, elaboraram mais claramente o nome *Womanthology* e o tema, definiram o que cada uma faria no projeto, planejaram a postagem no *Kickstarter*. Para isso, grupos em várias redes sociais foram criados. “A logística por trás de uma antologia dessa magnitude foi incrivelmente complicada” (THE WOMANTHOLOGY TEAM, 2011, p. 4).

Após essa etapa, a procura por uma editora começou. A *IDM Publishing* aderiu ao projeto. De acordo do *The Womanthology Team* (2011), ter uma editora de grande escala mundial deu credibilidade para o projeto. “Um mês após o seu início, a *Womanthology* tinha uma editora, mas, como o projeto era para caridade, ainda era necessário fazer um financiamento para cobrir os enormes custos de impressão” (THE WOMANTHOLOGY TEAM, 2011, p. 4)

Depois de várias semanas, Liz finalmente postou o projeto, com a meta de 25.000 dólares, de 7 de julho de 2011 a 7 de agosto de 2011. A meta foi alcançada 19 horas depois. Com uma semana restante, 74.000 dólares já haviam sido arrecadados. No total, foram mais de 109.000 dólares, com mais de 2.000 apoiadores de mais de 10 nacionalidades.

Análise

Para a análise foram feitas fichas codificadoras, uma para cada história, totalizando mais de trezentas e cinquenta fichas. As fichas foram divididas em quatro itens: feminista, para verificar se a história analisada abordava o feminismo falando sobre temas feministas ou apenas apresentando mulheres em sua naturalidade; roteiro original ou adaptado, para verificar se a história analisada tem ou não tem inspiração em alguma história real ou obra já produzida; história com poderes ou sem poderes, para verificar se a mesma envolvia superpoderes ou poderes mágicos ou não envolve; gênero da história. Após a análise, conclui-se que para a construção dos dois quadrinhos feministas houve influências tanto do contexto político geral do feminismo quanto dos quadrinhos em si, de acordo com as suas determinadas épocas. Foi-se analisado também a questão da interseccionalidade em ambas as antologias, mas percebeu-se que se tratavam de um olhar feminista muito próximo aos padrões da sociedade, com seus acertos e erros.

Conclusão

A principal diferença encontrada entre ambas as antologias estudadas foi no formato das histórias delas. Enquanto que *Wimmen's Comix* apresentou um formato mais semelhante aos *Comix Underground* da época, com traços estilizados, histórias cotidianas misturadas com temáticas polêmicas, tais como sexo e drogas, além de abordarem temáticas feministas mais diretas, visto o contexto da inquietação feminina da época, *Womanthology* se preocupou menos em abordar o feminismo diretamente, além de apresentar um traço com muitas influências do gênero *Graphic Novel*, com narrativas mais aventurescas e que não envolviam muito temáticas polêmicas, e que apresentavam mulheres em sua naturalidade, normalmente com discussões feministas indiretas.



Nas décadas de 60, 70 e 80, as mulheres, cansadas de serem vistas como reais ladys, começaram a falar sobre questões como sexualidade, drogas, dentre outros assuntos ditos polêmicos, sob o ponto de vista feminino. As mulheres que fizeram parte da antologia *Wimmen's Comix* se reuniam em São Francisco, presencialmente, sem a presença da internet, mas fazendo parte do movimento de contracultura da época, o movimento underground. Já no caso de *Womanthology*, percebeu-se que as mulheres que realizaram a antologia se reuniram online, forma essa que se tornou cada vez mais comum com o fator marcante da quarta onda do movimento feminista, que é o advento da internet. O conteúdo foi muito mais ligado a aventuras, apenas apresentando mulheres representadas em suas naturalidades, pois os contentamentos de épocas passadas, apesar de ainda presentes em uma sociedade ainda machista, não são mais os mesmos. Isso explica, por exemplo, o fato de haver menor frequência em narrativas em torno das relações amorosas, no caso da segunda antologia.

Assim, de diferentes formas, percebe-se que as ondas dos movimentos feministas influenciaram na forma de produção e de organização das antologias feitas por mulheres. Esse fato demonstra que a produção cultural de cada época, vista a partir de metodologias de análise qualitativas e quantitativas, reflete as condições sociopolíticas em que foram produzidas e contribuem para a melhor compreensão dos valores primordiais ali presentes, assim como suas transformações temporais.

Palavras-chave: feminismo, quadrinhos, *Wimmen's Comix*, *Womanthology*.

Referências:

COSME, Luana Baliero. Quadrinhos e Quadrinistas: Uma Análise das Histórias em Quadrinhos Produzidas e Protagonizadas por Mulheres. In: **5º Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: USP, 2018. Acesso em: 21 de janeiro de 2020.

FRIEDAN, Betty. **A Mística Feminina**. Petrópolis: Vozes. 1971.

MANNING, Dirk. Womanthology: A Modern Cinderella Story – The Dirk Manning Interview. **Bleeding Cool**, 2011. Disponível em: <https://www.bleedingcool.com/2011/08/01/womanthology-a-modern-cinderella-story-the-dirk-manning-interview/>. Acesso em: 12 de janeiro de 2019.

PARK, David. Audiences of KEFAUVER's comic books as a demonstration: decency, authority and domain expert, *Cultural Studies*, 16: 2, 259-288, 2002.

ROBBINS, Trina. **Pretty in Ink: North-American Woman Cartoonists, 1896–2013**. Seattle: Fantagraphics, 2013.



SILVA, Jacilene Maria. **Feminismo na atualidade**: a formação da quarta onda. Recife: Independent published. 2019.

THE WOMANTHOLOGY TEAM. **Womanthology**: Heroic. 1. ed. San Diego: IDW Publishing. 2011.

TRAT, Joseti. Movimentos sociais. In: HIRATA, Helena (Org.) *Dicionário crítico do feminismo*. São Paulo: UNESP, 2009.



REGISTRO E MEMÓRIA DAS QUADRINISTAS BRASILEIRAS NA CONTEMPORANEIDADE

Daniela dos Santos Domingues Marino⁷⁵

Natania Aparecida da Silva Nogueira⁷⁶

Excluídas das premiações e muitas vezes ignoradas como autoras de suas próprias obras, o apagamento das mulheres ao longo de mais de um século de produção de quadrinhos no Ocidente mostra que a sociedade precisa reparar seus erros no que diz respeito à memória das mulheres. Recentemente, mulheres dedicadas à pesquisa no campo das Histórias em Quadrinhos, em particular, vêm se preocupando em construir uma memória das Mulheres na História das Histórias em Quadrinhos. Podemos citar o pioneirismo da quadrinista Trina Robbins que desde a década de 1980 vem se dedicando a trazer à luz a obra e a biografia de autoras estadunidenses que eram desconhecidas nas novas gerações. Estas mulheres se dedicam a esta tarefa provavelmente como a forma de buscar autoafirmação dentro deste campo profissional, mas acabam, por consequência, desempenhando um papel social muito importante: Elas tomam para si o “dever de memória”. O conceito do “dever de memória” ou “devoir de memoire” surgiu na França após a II Guerra Mundial e implica na responsabilidade da sociedade em reparar os erros do passado com atitudes no presente. No Brasil, o termo foi usado pela socióloga Luciana Quillet Heymann (2006), em um artigo publicado em 2006, no CPDOC. O “dever de memória” conduz a um processo de ressignificação memorial, à reconstrução da memória coletiva. Existe na atualidade uma necessidade de aplicar essa noção no que concerne à memória das mulheres no Ocidente, particularmente no que concerne à sua contribuição social e profissional. Os quadrinhos são lugares de memória que podem ser guardados e apropriados pelo leitor, intencionalmente ou não. Entendemos a memória “como propriedade de conservar certas informações” (LE GOFF, 1992, p. 423). Mulheres que produzem histórias em quadrinhos também produzem memória e história. Uma memória e uma história que precisa ser conhecida e reconhecida como forma de romper com o silêncio que foi imposto às mulheres ao longo dos séculos, por uma sociedade fortemente marcada pelo patriarcado. Michele Perrot (2005) denuncia esse silenciamento e, ao mesmo tempo, mostra que as mulheres encontram estratégias para deixarem registrada sua presença. Os quadrinhos feitos por mulheres são também lugares de fala, nos quais elas podem colocar suas angústias, seus desejos e serem ouvidas por outras mulheres e pelos homens, também. Segundo Paul Ricoeur (2007), memória e esquecimento caminham juntos uma vez que a memória é seletiva. Não é possível lembrar-se de tudo, por isso selecionamos aquilo que deve

⁷⁵ Mestra em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, Professora de letras da UniSanta, dsdomingues@hotmail.com.

⁷⁶ Doutoranda e Mestra em História pela Universidade Salgado de Oliveira, Niterói (RJ), membro fundador da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), membro da Academia Lavrense de Letras, Lavras (MG) e da Academia Leopoldinense de Letras e Artes (ALLA), Leopoldina (MG). Email: nogueira.natania@gmail.com



ser mantido, registrado pela história. Numa sociedade marcada pela hegemonia do patriarcado, a memória das mulheres ficou por muito tempo relegada ao esquecimento. A fim de reparar esta injustiça, nos colocamos no dever de fazer emergir essa memória, começando pela memória daquelas mulheres que produziram seus quadrinhos, não apenas pelo simples ato de lembrar, mas de tomar consciência de que essa produção agrega valor social e histórico. Para Samanta Coan (2019), uma das fundadoras do coletivo *Lady's Comics*, “havia poucos materiais de divulgação e registros de autoras em sites especializados, eventos, e livros sobre a história das HQs brasileiras e poucos quadrinhos lançados por editoras no Brasil” (COAN, 2019). Este reconhecimento da necessidade de trazer à luz esta memória, de um modo geral, estará presente em muitos trabalhos que foram desenvolvidos ao longo das primeiras duas décadas do século XXI, não apenas no Brasil, e que tomaram fôlego nos últimos anos. Nesse sentido, vale ressaltar algumas iniciativas, acadêmicas ou não, que têm possibilitado o registro das produções de autoria feminina nos quadrinhos, ainda que à época de seu surgimento não houvesse a consciência ou intenção explícita do exercício desse papel social por parte de suas autoras como responsáveis pela memória das mulheres na história das histórias em quadrinhos. Ao longo da última década, pesquisadoras como Natania Nogueira, Valéria Fernandes, Jéssica Daminelli, Gabriela Borges, Cíntia Lima Crescêncio, Sabrina Paixão, Valéria Aparecida Bari, Ediliane Boff, Daniela Marino, Luana Balieiro e coletivos como o *Lady's Comics*, têm se empenhado em resgatar e registrar a produção de mulheres quadrinistas do Brasil e de outros países por meio de um banco de dados que serviu de exemplo para que, posteriormente, jornalistas como a Roberta AR (Facadax.com) também criassem diversas listas de autoras nacionais. Observamos que as pesquisas têm propiciado o registro de produções e autores que não costumam alcançar divulgação e visibilidade nos meios de comunicação tradicionais, o que acarretava uma ausência de dados acerca de obras que hoje sabemos serem de extrema importância para a compreensão da formação do mercado consumidor de quadrinhos no Brasil. Entre as produções comumente apagadas ou esquecidas em antologias e revistas especializadas, estão as de integrantes de grupos considerados socialmente minorizados. Esses conceitos, provenientes dos estudos de gênero a partir de perspectivas de autoras como Simone de Beauvoir (1960), Judith Butler (2006; 2016), Linda Nochlin (2016), Spivak (2010), norteiam reflexões sobre as circunstâncias que seriam responsáveis pelo apagamento constante das autoras não só no meio dos quadrinhos, como em todas as áreas da produção humana e corroboram o discurso de Virginia Woolf (1985) sobre como a estrutura social afastaria as mulheres da produção intelectual por meio do reforço constante de valores que definiriam o seu papel de acordo com os padrões de gênero estabelecidos. A hipótese que norteia nossa escrita é que ao reunirmos algumas produções contemporâneas em um único espaço, a busca por determinados termos relacionados à produção feminina de quadrinhos seja facilitada, atendendo a pesquisadores e leitores que se interessem pelo tema e contribuindo para desmitificar ideias recorrentes e estereotipadas sobre essa produção. Esses estereótipos são nocivos não apenas para as quadrinistas, que acabam sendo resumidas a eles, mas para o mercado de quadrinhos também, pois impede que leitores e editores conheçam a diversidade de temas e traços que compõem a produção nacional. A



consolidação desses estereótipos contribui para a ausência das mulheres nas antologias e premiações, como apontado pela jornalista Roberta AR⁷⁷ ao analisar o número de mulheres contempladas em premiações como HQMIX ou participantes de antologias elogiadas como *O Fabuloso Quadrinho Brasileiro* (2015), que se apresenta como um “panorama do que há de melhor no quadrinho nacional”, mas que traz 41 quadrinistas entre os quais apenas 4 são mulheres. Esse mesmo “esquecimento” foi observado na maior exposição de quadrinhos realizada no Brasil⁷⁸, em 2018, no Museu de imagem e do Som de São Paulo e que também se apresentava como um “panorama do que há de melhor nos quadrinhos do mundo”. Novamente, não só a maior parte das quadrinistas brasileiras não foi mencionada na exposição, como também grandes nomes internacionais ficaram limitados a alguns pequenos totens na entrada de salas inteiras dedicadas a algum artista do sexo masculino, como foi o caso da premiada cartunista iraniana Marjani Satrapi, escondida na saída do “banheiro erótico” dedicado aos artistas do gênero. Esses apagamentos deliberados têm gerado não só as pesquisas e registros mencionados anteriormente, como ações presenciais organizadas por quadrinistas, jornalistas e alguns coletivos como a intervenção ocorrida no MIS que questionava a ausência de mulheres e pessoas não-binárias entre as obras⁷⁹: a ação previa a inserção de cartazes com os dizeres “onde estão as mulheres e pessoas não binárias no MIS?” em meio às instalações e a colocação de quadrinhos produzidos por mulheres entre os quadrinhos da exposição nos dias de entrada franca. Além dessas ações, lançamentos de antologias e editoras dedicadas exclusivamente a divulgar os trabalhos de mulheres que atuam com quadrinhos no Brasil têm favorecido maior visibilidade dessas artistas em âmbito nacional, como o que ocorre com o livro *Mulheres e Quadrinhos*, lançado em 2019 pela editora Skript e que reúne mais de 120 mulheres relacionadas a todos os aspectos da produção e pesquisa de quadrinhos no país, entre roteiristas, jornalistas, desenhistas, editoras, letristas, etc, a publicação apresenta mulheres de todas as etnias, cores, orientação sexual e de gênero, de todas as regiões do país, o que possibilitou que nomes que raramente circulavam em eixos de maior circulação e produção como a região sudeste, pudessem ser conhecidos por leitores de diversas partes do país e até mesmo de fora dele. Assim, buscaremos apontar algumas dessas iniciativas de maneira que os dados possam ser acessados posteriormente por todos aqueles que buscam viabilizar que o meio dos quadrinhos seja mais igualitário e favoreça da mesma forma pessoas de diferentes expressões ou identidades de gênero, cor ou etnia. Para isso, por meio da revisão bibliográfica, recorreremos aos conceitos relacionados à memória e questões de gênero a partir dos autores elencados anteriormente, além de publicações relacionadas ao campo das histórias em quadrinhos que promovam intersecções entre esses conceitos para que possamos refletir sobre meios de superarmos o apagamento sistêmico das mulheres nas histórias em quadrinhos. Acima de tudo, esse registro se soma a

⁷⁷ <https://minasnerds.com.br/2015/11/17/por-que-tao-poucas-mulheres-nas-antologias-de-quadrinhos-brasileiros/>

⁷⁸ <https://www.brasildefato.com.br/2019/04/12/megaexposicao-quadrinhos-no-mis-exclui-mulheres-importantes-da-historia-das-hqs/>

⁷⁹ <https://minasnerds.com.br/2019/02/23/cade-as-minas-na-exposicao-de-quadrinhos-do-mis/>



um corpus acadêmico que tem se consolidado e propiciado a formação de um campo de estudos legítimo, ainda que sua formação se dê a partir de conceitos interdisciplinares, afinal, ao menos no que diz respeito à memória e questões de gênero, são problematizações que permeiam diversos âmbitos da produção humana, incluindo os quadrinhos.

Palavras-chave: História das Mulheres; histórias em quadrinhos; memória.

Referências:

BEAUVOIR, Simone de. *O Segundo Sexo*. Ed. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 1960.

BUTLER, Judith. *Gender Trouble: Feminism and Subversion of Identity*. Routledge, New York, 2006.

COAN, Samanta. *Lady's Comics: Movimento de autoras e os discursos na cena dos quadrinhos brasileiros*. In: MACHADO, Lulu; MARINO, Daniela (orgs): *Mulheres e Quadrinhos*. Ed. Skript, Florianópolis, 2019.

HEYMANN, Luciana Quillet. *O "devoir de mémoire" na França contemporânea: entre memória, história, legislação e direitos*. Rio de Janeiro: CPDOC, 2006. Disponível em: <<http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/6732>>. Acesso em: 20 out. 2018.

LE GOFF, Jacques. *História e memória*. 2 ed. Campinas: Editora da UNICAMP, 1992.

NOCHLIN, Linda. *Por que não houve grandes mulheres artistas?*. Ed. Aurora, São Paulo, 2016.

PERROT, Michele. *As mulheres ou os silêncios da História*. Bauru: EDUSC, 2005.

RICOEUR, Paul. *A memória, a história, o esquecimento*. Campinas: Editora Unicamp, 2007.

SPIVAK, Gayatri Chakravorty. *Pode o subalterno falar?*. Ed. UFMG, Belo Horizonte, 2010.

WOOLF, Virginia. *Um teto todo seu*. Ed. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 1985.



DE WILLOW ATÉ ALEX DANVERS: A REPRESENTAÇÃO DE PERSONAGENS LÉSBICAS EM SÉRIES ADOLESCENTES DOS ESTADOS UNIDOS

Enoe Lopes Pontes⁸⁰

Contexto

O ambiente cultural é um espaço de lutas e tensões constantes, no que se referem não apenas as disputas de sentido e interpretações, mas como pelo constante clamor para uma expansão da representatividade em produções artísticas, bem como por representações mais plurais e fidedignas (NEEDHAM, 2009; MEDHURST, 2009). Dentro desta lógica, é possível notar um caminho evolutivo no que tangem as produções que trazem personagem LGBTQ+, mas também uma trajetória de idas e vindas, nas quais perdas e ganhos se instauram, deixando um gosto de vitória, mas também de insatisfação.

A partir desta constatação de um ciclo de avanços e retrocessos, o presente trabalho tem o intuito de abordar e analisar um grupo específico dentro das minorias sociais, que são as mulheres lésbicas. O objetivo é pensar em como elas foram e são retratadas em narrativas seriadas televisivas ficcionais, entre os anos 1998 e 2019, tendo como foco o público adolescente. As obras aqui selecionadas seguiram um critério baseado em seus espectadores, nas reações promovidas por estas séries em seu período, bem como em um pensamento voltado para uma espécie de marco provocado por estas representações. Além disso, existiu uma busca por olhar para participações distintas destas mulheres dentro das tramas e de como os seus relacionamentos eram abordados nas narrativas.

Para realizar tal estudo foram elencadas as seguintes personagens: Willow, de *Buffy, a caça vampiros*; Marissa, de *The O.C.*; Santana, de *Glee*; Amy, de *Faking it*; e, Alex, de *Supergirl*. Cada uma delas foi selecionada por serem colocadas nas produções em períodos diferentes, por trazerem tipos distintos de discussões, pelo estilo de seriado no qual estavam inseridas e por todas fazerem parte de ficções adolescentes, sendo elas também desta faixa etária dentro das obras.

Antes de contextualizar e aprofundar os motivos de cada personagem escolhida é preciso justificar a razão de estudar séries que abordam a adolescência. Este período é um momento de descobertas e transformações nas vidas das pessoas em geral. Estes elementos são um tanto mais delicados, quando os indivíduos também precisam se confrontar com suas questões de gênero e/ou sexualidade, ainda mais ao se pensar no contexto da sociedade LGBTQfóbica em que vivemos. De acordo com Costa et al (2001), esta é uma época em que as afetividades e diversos tipos de relações são construídas e edificadas. Assim, a autora explica a relevância da discussão sobre a sexualidade nesta idade para o desenvolvimento e compreensão destes jovens.

⁸⁰ Doutoranda em Comunicação e Cultura Contemporâneas, pela Universidade Federal da Bahia. enoelopespontes@gmail.com.



Desta maneira, o nosso objetivo é também pensar nestas produções como possibilidades de reflexão, individual ou coletiva e na abertura de debates sobre o tema, considerando produtos midiáticos como uma espécie de porta para este reconhecimento e esta identificação.

Para Mendes (2017), há uma necessidade da população LGBT de ser mostrada dentro do cenário das produções midiáticas. Existe, portanto, o desejo de se ver na ficção, seja no cinema, em séries, livros etc. Para Silva et al (2018), a “(...) representação é sinônimo de visibilidade, e que visibilidade é sinônimo de existência social”, (SILVA et al, p. 184, 2018).

Este é outro ponto relevante para o estudo realizado no presente trabalho. Dentro do campo voltado para a comunidade LGBTQ+, uma das discussões que perpassam a área é o fato de existir dentro da sociedade uma inviabilização da comunidade lésbica. Alves et al (2019) salienta que há uma ausência intensa de representações de mulheres homossexuais tanto no campo cultural quanto político. Por esta razão, faz-se, assim, necessária a presença destas personagens dentro de obras artísticas, como pontua Brandão (2018) quando afirma que “(...)a arte se mostra como forte possibilidade de expressão para as lésbicas e como potência de resistência (...)”.

Personagens

A partir da discussão proposta neste trabalho, foram elencadas cinco personagens de narrativas seriadas televisivas ficcionais estadunidenses. A seleção se baseou em pôr em voga diferentes períodos da história da televisão, bem como da representação das personagens lésbicas na tela em cada um destes momentos. Como fora explicado anteriormente, todas elas fazem parte de produções voltadas para o público adolescente, sendo também, dentro dos enredos, desta faixa etária. No entanto, existem razões particulares para a aparição de cada uma destas figuras em nossa análise.

Willow Rosenberg representa a imagem de melhor amiga da protagonista, sendo ela um tanto tímida e cdf. Nas quatro primeiras temporadas da série, não há nenhuma menção sobre a homossexualidade de Willow. No entanto, a partir de sua entrada na faculdade começa a ser inserida a presença de Tara Maclay, que surge como uma colega e amiga de Willow. A medida que os episódios avançavam, a relação das duas se intensifica e um relacionamento amoroso é iniciado. Este casal foi escolhido, principalmente, porque ele possui ligação direta com uma personagem recorrente da série, com premissas e conflitos grandes dentro de cada temporada.

Entre 2003 e 2007, a emissora Fox exibiu o seriado *The O.C.* O seu foco era no jovem Ryan, que se muda para um local rico e se sente deslocado. Neste contexto, ele se relaciona por Marissa Cooper. No entanto, na segunda temporada da série, Marissa começa a viver um relacionamento com uma garota. Por, inicialmente, a menina ser interesse romântico do personagem principal e pelo fato de que, no período, os espectadores se sentiram incomodados



com esta escolha dos roteiristas, Marissa saiu da produção no ano seguinte⁸¹. Pensando tanto na ideia da equipe de colocar uma personagem central para vivenciar um namoro com uma mulher e na reação de seu público, Marissa entra em nossa seleção.

A partir de 2009, este cenário começa a demonstrar transformações. Em *Glee*, obra também exibida pelo canal Fox, personagens mais diversas são colocadas em cena. A história elenca diversas questões relacionadas às minorias sociais até o seu desfecho. Com este contexto posto, é partir de sua terceira temporada que o público começa a acompanhar a descoberta da sexualidade de Santana Lopez. A jovem demonstra interesse romântico por sua melhor amiga, Brittany S. Pierce. Esta personagem foi escolhida, principalmente, por Santana e Brittany terminarem juntas e felizes. Um dos elementos que aparecem sucessivamente em tramas que possuem pares românticos homossexuais femininos é a morte de uma das pessoas da dupla, como é o caso da namorada de Willow, na sexta temporada de *Buffy, a caça vampiros*. Esta mudança de encerramento é um destaque na trajetória de representações femininas na ficção.

Ainda neste caminho um tanto progressista, existe Amy Raudenfeld, do seriado *Faking It*. Exibido pela MTV, de 2014 até 2016, a produção contava com uma representatividade mais extensa, possuindo bissexuais, homens homossexuais, interssexuais, indivíduos de outras nacionalidades etc. O ponto mais relevante para a escolha de Amy em nossa análise é o fato dela ser lésbica e ser a protagonista da obra e estar cercada de diversidade. A importância desta pluralidade está justamente numa espécie de naturalização das sexualidades humanas, visto que não há apenas uma figura isolada, inserida dentro de um contexto totalmente heteronormativo. Pensando na lógica da sociedade que está guiada, majoritariamente, para a heterossexualidade compulsória (RICH, 2010; BRANDÃO, 2018), Amy e quem a cerca trazem outra perspectiva dentro das representações em narrativas seriadas televisivas adolescentes.

Contudo, o caminho das representações é de idas e vindas e a personagem selecionada para fechar a análise do presente estudo é uma comprovação desta hipótese. Exibida desde 2015 e ainda no ar, o seriado *Supergirl* traz Alex Danvers, irmã da protagonista, como uma mulher lésbica. Alex se assume no segundo ano da produção e, logo em seguida, tem uma namorada, a Maggie Sawyer. A continuação deste relacionamento, no entanto, foi interrompida e o casal se separa. A partir desta ocorrência, é possível notar certo apagamento da vida amorosa de Alex, que somente volta a ter um romance entre a quarta e quinta temporadas da série. Ainda assim, as suas aparições e seus conflitos têm sido reduzidos, deixando uma sensação negativa em seu público. Por isto, ela é uma das escolhidas para fazer parte do nosso corpus.

A partir das justificativas da inserção de cada personagem dentro do nosso trabalho, é necessário afirmar que o estudo das composições das personagens e das obras que estas

⁸¹ De acordo com dados do site Adoro Cinema, a primeira temporada possuía um índice de mais ou menos 8 milhões de espectadores por episódio. No seu segundo ano de exibição o número passa a cair, chegando a 6 milhões de espectadores.



aparecem é realizada a partir de princípios de análise fílmica, utilizando os autores Amount e Marie (2004) e Bordwell (2005), para compreender como os elementos do audiovisual favoreceram ou não as construções destas personagens. Além disso, a bibliografia contará com autores sobre a temática aqui presente.

Palavras-chave: representação, representatividade, séries, personagens lésbicas

Referências:

ALVES, Raíssa Lé Vilasboas. ALVES, Bárbara Elcimar dos Reis. FERREIRA, Dhan Tripodi Pereira. (R)existência e invisibilidade lésbica. Mato Grosso: **Revista Brasileira de Estudos da Homocultura**, 2019.

AUMONT, J., MARIE, M. **A análise do filme**. Lisboa: Texto & Grafia, 2004.

BORDWELL, D. **Figuras traçadas na luz**. Papyrus: Campinas, 2005.

BRANDÃO, Simone. Teorias lésbicas contemporâneas e a arte como ativismo e potência de resistência e visibilidade. Bahia: **Cadernos de Gênero e Diversidade**, v.4, nº2, 2018.

COSTA, Maria Conceição O. LOPES, Clevane Pessoa. SOUZA, Ronald Pagnoncelli. Sexualidade na adolescência: desenvolvimento, vivência e propostas de intervenção. Minas Gerais: **Jornal de Pediatria**, v. 77 Suplemento2, p. 217-224, 2001.

MENDES, Gyssele. Representação de LGBTs na mídia: entre o silêncio e o estereótipo. Revista **Carta Capital**, 18/05/2017. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/blogs/intervozes/representacao-de-lgbts-na-midia-entre-o-silencio-e-o-estereotipo>>. Acesso em: 26 dez. 2017 .

NEEDHAM, Gary; DAVIS, Glyn. **Queer TV**. Nova iorque: Routledge, 2009.

RICH, Adrienne. Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. Bagoas, Natal, vol. 04, n. 05, p. 17-44, 2010.

SILVA, Márcia Veiga da. MARCONI, Dieison. Notas sobre a espetatorialidade Queer. Bahia: **Contemporânea**, v.16, nº1, p.183-206, 2018.



VISIBILIDADE LGBT+ EM QUADRINHOS BRASILEIROS

Márcia Tavares Chico⁸²

O presente resumo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso realizado para a obtenção do título de especialista em Histórias em Quadrinhos pela Faculdade EST, sob orientação do professor Amaro X. Braga Jr.

O trabalho visa avaliar a visibilidade LBT+ em obras de quadrinistas mulheres brasileiras⁸³. Por serem objetos culturais e históricos, as histórias em quadrinhos apresentam ideias, visões, características e ideologias de uma determinada sociedade em uma determinada época⁸⁴. Assim, os quadrinhos podem apresentar não somente a visão hegemônica presente em uma cultura, mas também ações e ideias de resistência contra tal hegemonia. No caso do presente trabalho, o foco é quadrinistas mulheres (e somente quadrinistas mulheres) que usam o meio como forma de dar visibilidade à população LBT+, um ato que pode ser considerado como resistência, pois o simples ato de existir, para a população LBT+, já pode ser visto como uma forma de resistência.

Para tal, procurou-se no banco de dados BAMQ!, do site Lady's Comics, quadrinistas cuja obra estivesse disponível online. Após a escolha das quadrinistas, selecionaram-se obras de cada uma delas cuja temática girasse em torno da realidade LBT+ ou que apresentasse elementos da mesma. A seguir, analisaram-se as obras selecionadas levando em conta dados teóricos de gênero e sexualidade.

Minha hipótese de trabalho foi a de que as quadrinistas utilizam, de forma consciente, o espaço dos quadrinhos para a criação de uma narrativa que propicie uma maior visibilidade da comunidade LBT+. Além disso, que os quadrinhos das autoras apresentam uma resistência contra o momento político atual, contra mentalidades e ideologias hegemônicas. Por último, que as quadrinistas possuem uma visão feminista interseccional e procuram utilizar seu espaço para refutar ideias hétero-cis normativas.

Para a realização do presente trabalho, foram escolhidas três quadrinistas: Gabriela Masson, Luiza Lemos e Beliza Buzollo por, além de possuírem uma vasta obra, serem quadrinistas que possuem suas obras disponibilizadas de forma gratuita em redes sociais ou em sites próprios.

Gabriela Masson, com sua *Garota Siririca*, cria um espaço em que mulheres não heterossexuais possam existir e questionar a sociedade em que vivem e as ideias e os costumes a que são expostas diariamente. As webcomics da *Garota Siririca* seguem a história de uma

⁸² Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Pelotas. E-mail: marciatch@gmail.com

⁸³ O trabalho visa a obra somente de quadrinistas mulheres. Entendemos que este recorte é importante pela falta de visibilidade das quadrinistas mulheres no meio dos quadrinhos, além de todos os desafios encontrados por estas por somente existir em um meio que ainda é considerado masculino.

⁸⁴ NOGUEIRA, Natania. Representações femininas nas histórias em quadrinhos da EBAL. *História, imagem e narrativas*. Nº 10, abril/2010. p. 1-14.



mulher, conhecida desde a infância como a Garota Siririca, e suas aventuras de descobrimento e de amizade. Segundo Livia Costa e Gloria Rabay⁸⁵, a webcomic da *Garota Siririca* é conhecida por tratar de um assunto ainda considerado tabu, o da sexualidade e masturbação feminina, desmistificando o tema. A webcomic também analisa a inibição da sexualidade feminina e como certos comportamentos são esperados de mulheres, levando a “padrões patriarcais [que] são perpetuados, sujeitando a mulher à coibição da libido em função de preservar sua castidade, pureza e imagem de dócil, oportuna ao marido e ao lar”⁸⁶.

Os próprios nomes das personagens, como Siririca e Xoxola, já indicam uma corporificação de ideias transgressoras, pois trazem visibilidade a temas tabus e à sexualidade feminina, tão controlada por nossa sociedade. Além disso, o quadrinho escolhido mostra as duas personagens existindo na sociedade, em ambientes corriqueiros, como, por exemplo, um bar, o que mostra que todos os espaços podem ser espaços LBT+.

Luiza Lemos, com sua *Transistorizada*, trata da vivência de pessoas trans e o preconceito que ainda existe na sociedade em que está inserida. Luiza, em seu quadrinho, contesta a ideia de algo “natural”, trazendo a noção de que não há um certo ou errado de gênero, um “feminino” ou um “masculino” específico. Tudo é performatividade. Luiza Lemos também ecoa a ideia apresentada em *Garota Siririca* de que todos os espaços podem, e devem, ser habitados por pessoas LBT+.

Segundo Butler, “o corpo tem sua dimensão invariavelmente social; constituído como um fenômeno social na esfera pública, o corpo é e não é meu”⁸⁷. Para a filósofa, é no momento em que nosso corpo é colocado no mundo, quando o deixamos vulnerável e passível de críticas e expectativas sociais é que podemos chamá-lo de nosso⁸⁸.

Assim, a HQ de Luiza Lemos coloca o corpo da personagem, uma representação de si mesma, no mundo, no convívio social, deixando-o passível a críticas de uma sociedade fechada, muitas vezes, em suas noções de feminino e masculino, de mulher e homem, de natural e de não natural, mas, ao mesmo tempo, tomando posse de seu próprio corpo, de sua identidade, mostrando que é ela quem decide quem é e como se apresenta perante a sociedade.

Por último, Beliza Buzollo e seu *Na ponta da língua*, apresenta as dificuldades enfrentadas por um casal não heterossexual de mulheres na jornada para se tornarem mães. O casal precisa enfrentar, além das dificuldades enfrentadas por toda/os aquelas/es que almejam a maternidade, questões de expectativas sociais do papel de “pai” e “mãe” na criação das/os filhas/os. No quadrinho escolhido também somos apresentados à ideia de que todas as atividades podem ser realizadas por quem deseja realizá-las.

⁸⁵ COSTA, Livia Pereira da Costa. RABAY, Gloria. Patriarcado e sexualidade: uma análise sobre a mulher presente nos webcomics “Garota Siririca”. **Anais d XII Colóquio Nacional Representações de Gênero e Sexualidade**, 2016, p. 1-10.

⁸⁶ COSTA; RABAY, 2016, p. 7.

⁸⁷ BUTLER, Judith. **Undoing gender**. Nova York: Routledge, 2004. 284 p. p. 21. Tradução minha. No original: “the body has its invariably public dimension; constituted as a social phenomenon in the public sphere, my body is and is not mine”.

⁸⁸ BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. 7. ed. Tradução Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014. 236 p.



Socialmente, a partir das noções de performatividade de gênero, um casal é formado por um homem e por uma mulher. Quando tal expectativa é rompida, o olhar social procura encontrar o “homem” e a “mulher” em um relacionamento homo-afetivo. Como pode ser visto na HQ, uma das mulheres do casal é a “mãe” e a outra, necessariamente, deve ser o “pai”.

Podemos dizer, então, que o quadrinho se coloca como uma crítica perante tais pensamentos e tais noções, mostrando, através do descontentamento presente nas expressões do casal e do bebê, que “quem é a mãe?” não é uma pergunta passível de ser feita e que tal pensamento deveria ser abolido. A HQ é um enfrentamento ao pensamento cis-heteronormativo que atribui papéis de gênero a um casal não-heteronormativo, ao mesmo tempo em que mostra um casal homo-afetivo em sua jornada de criação de um bebê.

Ao longo da realização da pesquisa, surgiram algumas perguntas: como as quadrinistas brasileiras utilizam o meio dos quadrinhos para aumentar a visibilidade LBT+? Como a realidade social e política é incorporada nos quadrinhos das autoras e como elas lidam com uma realidade que ameaça sua própria existência?

Entendendo a visibilidade como representação, como aquilo que é colocado à vista, tornado visível, podemos dizer que todas as obras apresentadas neste trabalho procuram a visibilidade LBT+. Assim, procuramos agora responder as duas perguntas que surgiram durante a realização desta pesquisa.

Em primeiro lugar: como as quadrinistas brasileiras utilizam o meio dos quadrinhos para aumentar a visibilidade LBT+? Podemos dizer, primeiramente, que as quadrinistas aumentam a visibilidade LBT+ já pelo simples fato de trazerem personagens LBT+ e possuírem obras cuja narrativa gira em torno da vivência e da realidade de pessoas LBT+. Isso é, a simples representação gráfica é importante para permitir visibilidade destas na sociedade. Além disso, apesar de serem obras diferentes, procuram representar pessoas LBT+ ocupando diversos espaços e papéis sociais: temos personagens frequentando bares e cafés ou falando da superação dos obstáculos da maternidade e das expectativas sociais. Nas HQs, temos pessoas LBT+ sendo representadas e visibilizadas.

Segundo: Como realidade social e política é incorporada nos quadrinhos das autoras e como elas lidam com uma realidade que ameaça sua própria existência? Existir por si só já é um ato político, ainda mais existir em uma sociedade que considera a sua existência como “não [sendo] uma parada natural”⁸⁹. Existir nesse contexto é uma constante luta por representação e por direitos, tal como o simples direito de ter a sua identidade respeitada. Também podemos ver a realidade social incorporada pelos obstáculos enfrentados pelas personagens: a de poder falar sobre seu corpo de forma clara e sem apelidos pejorativos, a de poder existir sem ser considerada “não natural” e de poder ser mãe sem ter padrões e papéis de gênero impostos a si. Tais obstáculos tem de ser constantemente superados, nem que seja pela própria contestação do que leva à criação destes, bem como pela criação de histórias que visibilizam a realidade e a existência LBT+.

⁸⁹ LEMOS, Luisa. **Transistorizada**. 2018. Disponível em <https://www.facebook.com/transistorizada/>. Acessado em 3 de março de 2020. [s.p.].



Palavras-chave: Visibilidade LBT+; Histórias em quadrinhos; Representatividade.

Referências:

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero:** feminismo e subversão da identidade. 7. ed. Tradução Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2014. 236 p.

BUTLER, Judith. **Undoing gender.** Nova York: Routledge, 2004. 284 p.

BUZOLLO, Beliza. **Na ponta da língua.** 2017. Disponível em <https://www.facebook.com/Na-Ponta-da-L%C3%ADngua-1545758632382885/>.. Acessado em 3 de março de 2020.

COSTA, Livia Pereira da Costa. RABAY, Gloria. Patriarcado e sexualidade: uma análise sobre a mulher presente nos webcomics “Garota Siririca”. **Anais d XII Colóquio Nacional Representações de Gênero e Sexualidade**, 2016, p. 1-10.

LE MOS, Luisa. **Transistorizada.** 2018. Disponível em <https://www.facebook.com/transistorizada/>. Acessado em 3 de março de 2020. [s.p.].

MASSON, Gabriela. **Garota Siririca.** Quadrinho 27. 2016. Disponível em <https://lovelove6.com/portfolio/quadrinhos/garotasiririca/>. Acessado em 3 de março de 2020.

NOGUEIRA, Natania. Representações femininas nas histórias em quadrinhos da EBAL. **História, imagem e narrativas.** Nº 10, abril/2010. p. 1-14.



GT 7 - REPRESENTAÇÕES E REPRESENTATIVIDADE NA CULTURA POP

Sábado – 10/10 – das 14h às 17h

Coordenador: Ruben Marcelino Bento da Silva

QUEM LACRA, NÃO LUCRA? UM MAPEAMENTO DE (CIBER)ACONTECIMENTOS SOBRE REPRESENTATIVIDADE NA CULTURA POP

Christian Gonzatti⁹⁰

A Netflix, atenta a questão da representatividade, realizou uma pesquisa que chegou a conclusão de que 69% dos jovens brasileiros buscam representatividade nos produtos midiáticos consumidos⁹¹. Abby Moore (2019) destaca que há muitos estudos apontando como as representações positivas na mídia podem mudar as maneiras como as pessoas, especialmente as crianças, pensam sobre si mesmas e o seu potencial. Representatividade tornou-se, conseqüentemente, uma expressão recorrentemente usada em plataformas de redes sociais como reivindicação política e identitária, inaugurando discussões que interpelam a cultura pop através de questões de gênero e sexualidade, raça, classe, neurodiversidade, religião, entre outros marcadores sociais. Discutir uma proposta conceitual para o termo, a partir dos estudos de gênero e sexualidade (BUTLER, 2003; LOURO, 2003) e uma diferenciação da noção de representação midiática (FREIRE FILHO, 2005) é uma parte contextual e teórica do artigo, assim como uma reflexão sobre a centralidade da cultura pop (SOARES, 2019) em ciberacontecimentos e acontecimentos (HENN, 2014). Entendo que, dessa maneira, o objetivo desdobrado aqui ganha maior materialidade e potência reflexiva.

As narrativas ficcionais da cultura pop sempre foram promotoras de discussões sobre as mais variadas dimensões da sociedade. O que ocorre é que atualmente, com espaços para a conversação estruturada em rede, estudadas por Raquel Recuero (2014), como as plataformas de redes sociais Twitter e Facebook, grupos passaram a manifestar discussões sobre a visibilidade de LGBTQIA+⁹², mulheres, negros – incluindo a interseccção dessas

⁹⁰ Doutorando e Mestre em Ciências da Comunicação no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, graduado em Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda, pela mesma instituição. E-mail: christiangonzatti@gmail.com.

⁹¹ Os dados foram colhidos pela NetQuest, que conduziu a pesquisa entrevistando mil pessoas entre os dias 13 e 15 de janeiro de 2020 com jovens de 16 a 25 que com acesso à internet e que consumiam filmes e produções televisivas por streaming ou métodos tradicionais como TV aberta e a cabo. Fonte: <https://www.omelete.com.br/netflix/netflix-representatividade-pesquisa-video>. Acesso: 27 abr. 2020.

⁹² Opto pelo uso da sigla com algumas colocações. O LGBTQIA+ representa: Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais, Travestis, Queer, Intersexuais, Assexuais e o + marcam outras identidades, como pansexuais. Destaco que considero muito conflituoso tentar demarcar as identidades dissidentes em relação às imposições normativas de gênero e sexualidade em uma sigla. Há o uso de alguns ativistas, por exemplo, da sigla



identidades, como defendido por Kimbérle Crenshaw (2004) – em diferentes instâncias da sociedade, como a midiática. Não se pode ignorar, também, como pontua Rodrigo Castelo (2013) que o neoliberalismo, seguindo uma reflexão marxista, vem transformando “tudo” em mercadoria. O autor demonstra como, a partir dos anos 1970, estratégias de dominação capitalista neutralizam pautas e reivindicações das classes trabalhadoras. Um desses movimentos está localizado no investimento de grandes empresas em pautas relacionadas à questões de gênero, sexualidade e raça. A discussão e a reflexão sobre representatividade é, portanto, complexa, multifacetada e não pode se esgotar em binarismos, maniqueísmos ou deslumbramentos.

As produções midiáticas que se desdobram da cultura pop estão sendo potencialmente engendradas à disputas políticas. Kaluan Bernardo (2019) olha para os confrontos entre a esquerda e a direita na cultura nerd, citando manifestações contra a série *Watchmen* (criada por Damon Lindelof para HBO e lançada em 2019) por abordar temas como o racismo. Cita a contradição que há nessas leituras à direita/extrema direita tendo em vista que Alan Moore, o criador de *Watchmen*, originalmente uma história em quadrinho publicada em 1986, se considera anarquista e era um crítico de governantes de direita como Margaret Thatcher e Ronald Reagan.

Para além disso – e do que é refletido ao longo dessa pesquisa em andamento – há muitas representações políticas na cultura pop e na sua vertente cultural denominada nerd. Os *X-Men*, por exemplo, possuem metáforas que funcionam como uma crítica para o racismo e as desigualdades (FAWAZ, 2011). A reverberação das histórias dos mutantes também passou a mobilizar identificações com pessoas dissidentes em gênero e sexualidade dada a forma como as pessoas que sofrem mutação e adquirem dons especiais são lidas como anormais, doentes, têm seus direitos ceifados e passam por recorrentes disputas contra supostas curas nas histórias desse universo – o que foi recorrentemente utilizado pelo ativismo na crítica a um juiz que abriu brechas para tratamentos de “cura gay” no Brasil, proibidos pelo STF (Supremo Tribunal Federal)⁹³. O Superman é um alienígena, um Outro do planeta Krypton, que tenta se encaixar na humanidade a partir do exercício da alteridade. A Mulher-Maravilha, como relata a pesquisa de Jill Lepore (2014), foi criada para ser um símbolo feminista. *Star Wars* tem como antagonista o Império, um poder militar com traços fascistas. Harry Potter retrata a luta contra o preconceito e a discriminação. E há uma longa lista de outras produções que, principalmente ao anunciarem algum movimento relacionado à representatividade, tornam-se deflagradoras de disputas entre o fechamento e abertura em relação à diversidade.

LGBTQICAPF2K+. Corre-se o risco de sempre deixar alguém à margem. Nesse sentido, durante o trabalho, mais do que o uso de LGBT, LGBTQ ou o LGBTQIA+ utilizarei a expressão **pessoas dissidentes em gênero e sexualidade**. Mais informações em Lucas Lira de Menezes (2018).

⁹³ Em 2017, o juiz federal Waldemar Claudio de Carvalho, do Distrito Federal, publicou uma resolução que abria brechas para permitir, juridicamente, o tratamento. Em contrapartida, o STF suspendeu a decisão judicial que tentava permitir terapias de “reversão de homossexualidade” no Brasil. Para saber mais: < <https://poenaroda.com.br/diversidade/stf-decide-que-cura-gay-deve-continuar-proibida-no-brasil/>>. Acesso em: 27 br. 2020.



Noto um cenário no qual a demanda “diversidade”, especialmente no que se refere ao teor representativo de produções midiáticas, tem sido uma mobilizadora de disputa de sentidos na cultura pop. No Brasil e nos Estados Unidos, por exemplo, filmes como *Star Wars VII: O Despertar da Força* (dirigido por J. J. Abrams e lançado em 2015), *Mulher-Maravilha* (dirigido por Patty Jenkins e lançado em 2017), *Pantera Negra* (dirigido por Ryan Coogler e lançado em 2018) e *Capitã Marvel* (dirigido por Anna Boden e Ryan Fleck, lançado em 2019) ao mesmo tempo que foram celebrados por romperem com graus de invisibilidade em relação ao gênero e raça, também revelaram incômodos relacionados ao protagonismo das mulheres e de pessoas negras. Notícias falsas⁹⁴, tentativas de boicote⁹⁵ e discursos de ódio nos perfis de celebridades em sites de redes sociais⁹⁶ são alguns dos movimentos feitos para desqualificar produções da cultura pop que buscam construir imaginários e narrativas com mais representatividade. Caracterizações percebidas no que proponho como objetivo nesse texto, parte de uma tese de doutoramento em construção: *mapear acontecimentos e ciberacontecimentos relacionados às disputas sobre representatividade de gênero, sexualidade e raça na cultura pop/nerd*.

Tenho mapeado acontecimentos que envolvem a diversidade e a representatividade de gênero e sexualidade na cultura pop desde que me tornei membro do LIC, Laboratório de Investigação do Ciberacontecimento, na Universidade do Vale do Rio dos Sinos, em 2012, como bolsista de iniciação científica durante a graduação em comunicação social. No grupo de pesquisa, utilizando metodologias para mapear redes digitais, tenho analisado os sentidos que são mobilizados por casos específicos no contexto brasileiro. Desde, como pontua Adriana Amaral (2016), as relações entre franquias e acontecimentos políticos, como as eleições presidenciais no Brasil e nos Estados Unidos – muito presente nas apropriações dos fãs para exercerem ativismo, demonstrada na pesquisa sobre ativismo de fãs de Adriana Amaral, Rosana Vieira de Souza e Camila Monteiro (2015) – até acontecimentos que são gerados pela cultura pop.

Para o processo metodológico, orientado por noções exploratórias (BONIN, 2013), sites dedicados aos jornalismo de cultura pop (GONZATTI, 2017), principalmente o nerd, foram acessados recorrentemente, além de terem sido realizadas buscas com palavras-chave específicas nesses sites e em plataformas de redes sociais. Foram mapeados, até o momento, 22 casos que se relacionam com o objetivo desse estudo. Desdobrá-los, notando as simetrias, aproximações e construindo constelações de sentidos que interpelam a cultura pop pelos estudos de gênero e sexualidade (HENN, GONZATTI, ESMITIZ, 2017) é um movimento analítico desenvolvido no estudo. Uma das singularidades percebidas no *corpus* é, por

⁹⁴ Perfis publicaram no Twitter imagens falsas de pessoas brancas que teriam sido agredidas por pessoas negras ao irem assistir ao filme Pantera Negra nos cinemas. Fonte: <https://medium.com/@flawler/fake-news-white-people-assaulted-at-black-panther-showings-eb358a680f64>.

⁹⁵ Ao anunciar uma mulher e um homem negro como protagonistas, *Star Wars VII* foi alvo de boicotes em sites de redes sociais. Fonte: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-116719/>.

⁹⁶ A atriz Anna Diopp, de Jovens Titans, teve que desativar os comentários em seu perfil no Instagram. Fonte: <https://www.vox.com/2018/7/27/17618954/teen-titans-starfire-racism-anna-diop>.



exemplo, o protagonismo de produções midiáticas envolvendo super-heroínas e super-heróis (8 casos), assim como a recorrência de ações que reforçam o terrorismo cultural contra as diferenças (MISKOLCI, 2015) através de plataformas digitais. A cartografia dessas “guerras infinitas” e digitais pode, coloco em hipótese, apontar caminhos emancipatórios para que a diversidade não seja apagada com um “estalar de dedos”.

Palavras-chave: representatividade; gênero e sexualidade; cultura pop; cibercontecimentos; plataformas digitais.

Referências:

AMARAL, Adriana. Cultura pop digital brasileira: em busca de rastros político-identitários em redes. **Revista Eco Pós**, v 19, n.3, 2016. Disponível em <<https://goo.gl/4QPSfE>>. Acesso em: 13 abr. 2020.

AMARAL, Adriana; SOUZA, Rosana Vieira de; MONTEIRO, Camila. De westeros no #vemprarua à shippagem do beijo gay na TV brasileira. Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital. **Galaxia (São Paulo, Online)**, n. 29, p. 141-154, jun. 2015. Disponível em: <<https://goo.gl/DEoI2s>>. Acesso em: 15 abr. 2020.

BERNARDO, Kauan. Como a cultura nerd virou campo de batalha entre direita e esquerda. **Tab Uol**, 2019. Disponível em: < <https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2019/12/19/cultura-nerd-e-campo-de-batalha-entre-direita-e-esquerda.htm>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

BONIN, Jiani. A. pesquisa exploratória na construção de investigações comunicacionais com foco na recepção. In: In: BONIN, J.; ROSÁRIO, N. M. (Orgs.). **Processualidades Metodológicas: Configurações transformadoras em Comunicação**. Florianópolis: Insular, 2013.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2003.

CASTELO, Rodrigo. **O Social-liberalismo – Auge e crise da supremacia burguesa na era neoliberal**. São Paulo: Expressão Popular, 2013.

CRENSHAW, Kimberle W. A interseccionalidade na discriminação de raça e gênero. **Cruzamento: raça e gênero**, Brasília: Unifem, 2004. Disponível em: <<https://goo.gl/lfbEzB>>. Acesso em: 13 abr. 2020.



FAWAZ, Ramzi. “Where No X-Man Has Gone Before!”. *Mutant Superheroes and the Cultural Politics of Popular Fantasy in Postwar America*. **American Literature**, v. 83, n.2, June 2011.

FILHO, João Freire. Força de expressão: construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias. **Revista Famecos**, n. 28, dezembro 2005. Disponível em:

<<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/download/3333/2590>>. Acesso em: 20 abr. 2020.

GONZATTI, Christian. Bicha, a senhora é performática mesmo: sentidos queer nas redes digitais do jornalismo pop. **Dissertação de mestrado**. PPGCCOM, Unisinos, 2017. Disponível em: < <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/6902>>. Acesso em: 24 abr. 2020.

HENN, Ronaldo. **El cibercontecimiento, producción y semiosis**. Barcelona: Editorial UOC, 2014.

HENN, Ronaldo; GONZATTI, Christian; ESMITIZ, Francielle. Pussy made of steel: os sentidos inaugurados por um cartaz da Women’s March na página Supergirl Brasil. **Revista Fronteiras**, estudos midiáticos. V.19, n.3, 2017. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2017.193.11>>. Acesso em: 27 abr. 2020.

LEPORE, Jill. **The Secret History of Wonder Woman**. New York: Knopf. 2014.

LIRA DE MENEZES, Lucas. A fragmentação excessiva do movimento LGBTQ+ proveniente da americanização da esquerda pós-guerra fria. **XIII Conages**, 2018. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/conages/trabalhos/TRABALHO_EV112_MD4_SA8_ID435_09052018143036.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2020.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**. Uma perspectiva pós-estruturalista. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MISKOLCI, Richard. **Teoria Queer**: um aprendizado pelas diferenças. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

MOORE, Abby. Avengers in the Void: Nietzsche, Nihilism, and Why We Need Superheroes. In: VACKER, Barry. **Media Environments**. Using Movies and Texts to Critique Media and Society. San Diego: Cognella, 2019.



RECUERO, Raquel. **A conversação em rede.** Comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2014.

SOARES, Thiago. Sob as lentes da Cultura Pop, as contradições e as desigualdades sociais. [Entrevista concedida a] João Vitor. **Revista do Instituto Humanitas Unisinos**, n. 545, p. 12-15, 18 nov. 2019.



A FORÇA ESTÁ COM QUEM? REPRESENTATIVIDADE E QUESTÕES DA INFÂNCIA EM STAR WARS

Cintia C. Maciel Neves⁹⁷
Ruben Marcelino Bento da Silva⁹⁸

Introdução

Este trabalho busca destacar e discutir pedagogicamente a representatividade dada às personagens femininas presentes na nova trilogia *Star Wars*. Nessa leva recente de filmes da franquia — *O Despertar da Força* (2015); *Os Últimos Jedi* (2017); *A Ascensão Skywalker* (2019) —, deu-se espaço e protagonismo a uma heroína, a saber, a personagem Rey. Todavia, simultaneamente, o tempo de fala de uma personagem que não foi bem aceita pelo público, Rose, a qual apareceu nos filmes de 2017 e 2019, foi retirado. De acordo com Carvalho e Gonçalves (2017, p. 144), desconsiderando as falas da Princesa Leia nos episódios IV, V e VI, restam apenas 63 segundos para outras personagens femininas nos 388 minutos de duração dos filmes.

Objetivo

O objetivo deste artigo é entender e problematizar as participações femininas na franquia *Star Wars*, as quais, na maior parte das vezes, aparecem como menos importantes em relação às figuras masculinas que compõem a saga. O que o estudo propõe é uma análise de conteúdos do referido universo cinematográfico a fim de questionar se, em termos culturais e diacrônicos mais amplos, realmente vem oferecendo às mulheres como um todo um encorajamento para assumirem um lugar de protagonismo no tecido social ou se vem repercutindo apenas num nicho de fãs, tocado existencialmente pela riqueza simbólica disseminada nas tramas dos filmes.

Metodologia

O recorte metodológico deste estudo foi estabelecido nos filmes de 2015, 2017 e 2019, os quais foram lançados sob uma perspectiva aparente de empoderamento feminino. Note-se também que as últimas produções vêm capturando largamente o interesse do público infantil. Diante disso, tomando como pressuposto pedagógico a percepção da infância como etapa basilar de consolidação social e psíquica da personalidade individual, indaga-se que qualidade de mensagem se transmite quando filmes com a notoriedade de *Star Wars* estreiam

⁹⁷ Discente do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade La Salle (Canoas, RS). E-mail: cintianmaciel@gmail.com.

⁹⁸ Mestre e Doutor em Teologia pela Faculdades EST (São Leopoldo, RS). Licenciado em Letras pela Universidade Estácio de Sá (Rio de Janeiro, RJ). Docente do Curso de Bacharelado em Teologia da Faculdades EST (São Leopoldo, RS). E-mail: rubenmbs40@gmail.com.



nos cinemas, mas, ao contrário daquilo que é alardeado por certas mídias, trazem consigo uma desqualificação das personagens femininas que integram as tramas.

Para análise das produções cinematográficas, fez-se uma pesquisa de cunho bibliográfico com vistas à composição de referencial teórico para a argumentação crítica sobre os conteúdos e sua recepção. Entre as obras selecionadas, contam-se os estudos de Caldas-Coulthard e Van Leeuwen (2004), Carvalho e Gonçalves (2017), Freire (2000), Gubernikoff (2009) e Rodrigues (2019).

Resultados e conclusões

O modelo de enredo em que as mulheres não têm voz e permanecem à espera de uma salvação, sempre vinda de um herói, manteve-se bem durante certo tempo e fez muito sucesso, inclusive entre o público feminino. Entretanto *Star Wars* sempre teve a capacidade de ir além, mantendo-se à frente de seu tempo desde o princípio. Por que então insistir em submeter personagens femininas a semelhante estereótipo narrativo? Podem-se justificar essas representações construídas nos anos 1970 e 1980 como algo que era esperado pelo público. Mulheres salvando a si mesmas sem a ajuda de um homem ou até mesmo falando mais que um homem, tendo e verbalizando suas próprias opiniões, supostamente não seria algo apreciado pelos consumidores.

A Lucasfilm, empresa responsável pelo universo cinematográfico de *Star Wars*, era dirigida pelo criador dos filmes, George Lucas e todas as criações passavam por ele. Talvez por isso as representações femininas não fossem tão bem colocadas até esse momento. Todavia, em 2012, a empresa foi vendida para a Disney e passou a ser comandada por duas mulheres: Kathleen Kennedy e Lynwen Brennan (DISNEY, 2012; GIARDINA, 2015). Até os filmes de 2005, mulheres como Leia e Padmé possuíam força e autonomia de certo modo, mas ainda assim ocupavam lugares impostos pelo patriarcado.

A grande transformação deu-se, de fato, em 2015, já num contexto sociocultural marcado por críticas importantes a produções que mantinham mulheres como personagens secundárias, incapazes de decidirem por si mesmas. Cabe destacar também que, nas décadas de 1970 e 1980, os livros da saga provinham exclusivamente da atividade artística masculina. A partir da década de 1990, mulheres começaram a integrar ativamente o cenário de criação (RODRIGUES, 2019, p. 35). Logo, tanto na produção quanto na atuação, pode-se dizer que a participação feminina cresceu através do tempo e esse crescimento fortaleceu a relação das fãs com aquele universo ficcional, visto que seus conteúdos vêm oportunizando o empoderamento de mulheres ao redor do mundo.

Inegavelmente, existe uma grande parte do público que considera o protagonismo de Rey, Rose e Finn uma espécie de “privilegio”, baseando-se na premissa de que todos nós vivemos em sociedade de forma igual. Portanto, colocar personagens femininas ou de outra etnia em destaque supostamente seria privilegiá-las. Contudo, quanto à dimensão da alteridade, a observação de Cruz (2017, p. 97) é bastante pertinente: “Boa parte da problemática de se abrir para o Outro e olhá-lo de forma igual está na necessidade de,



primeiramente, reconhecê-lo como tal — diferente, mas equivalente — ou ao menos reconhecê-lo como alguém que tem algo a dizer [...]”.

Com esse entendimento, podemos abrir a discussão acerca da importância da representatividade em prol do delineamento de aspectos formativos indispensáveis para a constituição da comunidade humana na contemporaneidade: identidade individual e grupal, pluralidade, ação democrática e convivência cidadã.

Este estudo dirige o olhar para os espaços escolares, porém a temática em pauta atravessa todos os âmbitos da sociedade. Quando se tira a fala de uma personagem por meio de ataques via internet, quando não se fazem bonecos de um herói negro ou quando se nega a importância de uma personalidade como a Rey, anula-se o significado existencial e sociocultural que essas representações fazem reverberar em e a partir de grande parcela da população que consome as variadas produções vinculadas à famosa cinessérie.

Durante a realização da análise dos filmes e suas proposições, percebeu-se que até mesmo grandes trabalhos artísticos podem sofrer pressões externas e mudar os rumos para os quais originalmente se encaminhavam. Nesses últimos longas-metragens, esperava-se maior participação das mulheres, uma vez que *Star Wars*, como George Lucas afirma desde os anos 70, tende a estar à frente de seu tempo.

A educação é essencial para produzir a crítica sobre temas como representação, construção de identidades e preconceito. Quando se resgatam as memórias da infância, vêm à mente, sem dúvida, filmes e desenhos que acompanharam aquela fase. Apesar de nem todas as pessoas hoje terem crescido assistindo às histórias que se passaram “há muito tempo, numa galáxia muito distante”, os elementos visuais de *Star Wars* podem ser amplamente reconhecidos, haja vista que vêm sendo difundidos por todo o planeta faz décadas. Narrativas como essas contribuem para que a menina e o menino não somente criem mundos e narrativas fantásticas em sua imaginação mas também solidifiquem impressões sobre si próprios, o outro, o mundo, a vida. Assim, considerando seu potencial lúdico (logo formativo), urge que se abra a discussão acerca do que a cultura pop tem levado às crianças. Dessa forma, os pontos aqui abordados propõem uma discussão importante e necessária, que poderá gerar outros estudos e intervenções pedagógicas no futuro.

Palavras-chave: Cinema; *Star Wars*; Representações femininas; Pedagogia.

Referências:

CALDAS-COULTHARD, Carmen Rosa; VAN LEEUWEN, Theo. Discurso crítico e gênero no mundo infantil: brinquedos e a representação de atores sociais. **Linguagem em (Dis)curso**, Tubarão, v. 4, p. 11-33, 2004. Disponível em: <http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Linguagem_Discurso/article/view/289/303>. Acesso em: 29 ago. 2020.



CARVALHO, Letícia; GONÇALVES, Emerson Campos. Cinema e publicidade na era pós-moderna: representação da mulher no universo convergente da franquia Star Wars. **Sala 206**, Vitória, n. 6, p. 143-173, jul. 2017. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/sala206/article/view/17312>>. Acesso em: 29 ago. 2020.

CRUZ, Felipe Sotto Maior. Indígenas Antropólogos e o Espetáculo da Alteridade. **Revista de Estudos e Pesquisas sobre as Américas**, Brasília, DF, v. 11, n. 2, p. 93-108, 2017. Disponível em: <<https://periodicos.unb.br/index.php/repam/article/view/15949>>. Acesso em: 29 ago. 2020.

DISNEY compra a Lucasfilm por US\$ 4 bilhões; “Star Wars 7” será lançado em 2015. **UOL**, 30 out. 2012. Entretê: filmes e séries. Disponível em: <<https://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2012/10/30/disney-compra-a-lucas-films-de-george-lucas-por-us-4-bilhoes.htm>>. Acesso em: 29 ago. 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da indignação**: cartas pedagógicas e outros escritos. São Paulo: Universidade Estadual Paulista, 2000.

GIARDINA, Carolyn. Lucasfilm promotes Lynwen Brennan to general manager. **The Hollywood Reporter**, 13 feb. 2015. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/news/lucasfilm-promotes-lynwen-brennan-general-773257>>. Acesso em: 29 ago. 2020.

GUBERNIKOFF, Giselle. A imagem: representação da mulher no cinema. **Conexão - Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul, v. 8, n. 15, p. 65-77, jan./jun. 2009. Disponível em: <<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/113/104>>. Acesso em: 29 ago. 2020.

RODRIGUES, Sheila. A força está com elas: as mulheres no universo narrativo transmidiático de *Star Wars* e o empoderamento feminino. **Revista Iberoamericana de Sistemas, Cibernética e Informática**, Winter Garden, FL, v. 16, n. 1, p. 35-40, 2019. Disponível em: <<http://www.iiisci.org/Journal/riSCI/Contents.asp?var=&Previous=ISS1601>>. Acesso em: 29 ago. 2020.

STAR WARS: O Despertar da Força. Direção: J. J. Abrams. Produção: J. J. Abrams, Kathleen Kennedy, Bryan Burk. Intérpretes: Carrie Fisher, Harrison Ford, Mark Hammil, Daisy Ridley, Adam Driver e outros. Roteiro: J. J. Abrams, Michael Arndt, Lawrence Kasdan. Música: John Williams. Burbank, CA: Buena Vista Home Entertainment, 2015. 1 DVD (135 min), son., color.



STAR WARS: Os Últimos Jedi. Direção: Rian Johnson. Produção: Kathleen Kennedy e Ram Bergman. Intérpretes: Mark Hammil, Carrie Fisher, Adam Driver, Daisy Ridley, John Boyega, Kelly Marie Tran e outros. Roteiro: Rian Johnson. Música: John Williams. Burbank, CA: Buena Vista Home Entertainment, 2017. 1 DVD (152 min), son., color.



A DESUMANIZAÇÃO DO NEGRO NAS ANIMAÇÕES

Denizard Custodio⁹⁹

Laura Oliveira¹⁰⁰

Temática e problema de pesquisa

Ultimamente, tem se discutido muito a representação do negro em todos os âmbitos da cultura, e nessa discussão um tópico central é o cinematográfico. *Pantera Negra* (2018) foi um filme que marcou a ascensão da negritude às telas. Mas o cinema negro, ou seja, o cinema que é adepto a “construção da imagem afirmativa do negro e de sua cultura” é antigo, como diz Prudente (2006), e foi cunhado por Glauber Rocha. Este cineasta considerava o cinema como “a principal arma ilusionista do colonizador” (ROCHA, 2008), diante disso, entende-se o quão importante e revolucionário é ter filmes dirigidos por Spike Lee e Jordan Peele, ou atuações de Denzel Washington, Daniel Kaluuya, Will Smith, Viola Davis e Lupita Nyong'o. E devido ao conceito de cinema negro ser amplo, pode ser estendido também as animações, assim, nas últimas décadas muitas são as animações que surgem com o mesmo propósito, pondo negros como protagonistas e culturas não brancas em foco nas telas.

Mas Martine Joly (1994, p.9) destaca que vivemos em uma “civilização da imagem” e logo, a imagem tem um imenso poder, moldando o nosso imaginário. O cinema, dentro dessa sociedade ocupa o lugar de maior destaque, e sendo ele uma arma do colonizador temos de investigar seus traços coloniais. E, dentro da indústria do cinema, é irrevogável que a Disney ocupa lugar privilegiado, sendo a maior produtora de filmes infantis, moldando o imaginário infantil e também as representações dos negros por meio de seus filmes.

Franz Fanon (2012, p.278) afirma que: “É preciso procurar incansavelmente as repercussões do racismo em todos os níveis de sociabilidade”. A busca de como as animações reproduzem o racismo (um componente fundamental da colonização), é nossa tentativa de seguir este imperativo. Pretendemos contribuir com uma crítica estética ao racismo, presente nos filmes infantis, desfazendo a “fantasia” do maravilhoso mundo da Disney e demais filmes animados.

As fabulas são narrativas que utilizam de animais com características humanas, e geralmente passam uma lição de moral para doutrinar a criança de forma que cresça e se torne um bom adulto. Nos apontamentos de Mbembe, ele nos diz que a colonização se utiliza de “efabulações”, presentes em discursos e práticas e tinham o “objetivo de fazer acontecer o Negro enquanto sujeito de raça e exterioridade selvagem, passível, a tal respeito, de desqualificação moral e de instrumentalização prática” (MBEMBE, 2014, p.58). Ou seja, estas ações desqualificam o negro enquanto humano, como um animal selvagem. Lembremos que

⁹⁹ Graduando em Filosofia; Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro; Denizard79@gmail.com.

¹⁰⁰ Graduanda em Comunicação; Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro; laurarosedoliveirar@gmail.com.



raça é uma categoria biológica, dada anteriormente só à animais, mas posteriormente atribuída a humanos, primeiramente aos negros. Mbembe (2014, p.29) indica ainda que: “as características principais desta relação imaginária estão ainda longe de ser esclarecidas”, e aqui tentamos traçar repercussões cinematográficas da efabulação do ‘negro’.

Desse modo, para melhor entender essa suposta desqualificação, essa desumanização, precisamos voltar e investigar a infância e o imaginário infantil. Filmes se baseiam em narrativas, e Pereira (2019, p. 1005) analisa narrativas percebendo as “metáforas de desumanização”, que define como “a degradação da pessoa humana segundo a abordagem das metáforas e suas implicações dentro da narrativa”. A principal delas é a degradação dos negros, comparando-os a animais.

Então, a desumanização animalizada é reduzir o outro a um animal, negar sua humanidade. E pode ser observada claramente em dois momentos históricos: a construção da associação dos judeus com ratos, na Alemanha Nazista, representada plenamente nos quadrinhos *Maus*, como demonstra Caetano (2016). E a outra, a qual nos concentraremos, que é a associação de corpos negros a animais, durante toda história moderna do Ocidente, que segundo Mignolo (2005) é apenas um outro lado da colonialidade.

Essa associação ocorreu por meio de estereótipos, generalizações e segundo Collins (2016, p.103) a função da imagem estereotipada “é a de desumanizar e controlar”. Assim, observar tais representações são úteis para observar os perigos sociais de tais reproduções racistas em “inocentes” desenhos animados, podendo ser expandida para as mais diversas mídias, como os quadrinhos. Observando os perigos para evitar um pecado da mídia, segundo Bucci (2004), que é o envenenamento da mente das crianças, que de acordo com ele, ainda persiste não pela mídia, mas sim pela cultura. Portanto, a crítica ao âmbito cinematográfico, se torna também uma crítica a cultura racista no geral.

Metodologia

Utilizamos da categoria de “metáfora de desumanização” de Pereira (2019) para analisarmos os longas metragens animados produzidos pela *Disney*, *DreamWorks* e *Blue Sky* estúdios. Especificamente analisamos principalmente os filmes: *A Nova Onda do Imperador* (2000); *A Princesa e o Sapo* (2009); *Um Espião Animal* (2020). Mas também analisamos questões particulares de *Moana* (2016) e *O Caminho para El Dorado* (2000).

Destacamos os personagens principais de cada filme e detalhamos suas características que se encaixam nos estereótipos desumanizantes levantados por Pereira. Ou seja, buscamos a fundo realizar uma percepção de como é feita e qual o sentido dessa desumanização dentro dos desenhos animados, pois o importante não “é acumular fatos, comportamentos, mas encontrar o seu sentido” (FANON, 2008, p.145). Rastreamos a desumanização animalizada e seus diversos âmbitos em influentes animações de longas metragens e as consequentes representações cinematográficas dos negros e não brancos nesses filmes. Durante a aplicação da categoria criada por Pereira, percebemos diferenças significativas e com auxílio de obras de estudiosos da representação negra nas mais diversas mídias, ampliamos novas nuances das metáforas desumanizadoras e criamos outras.



Utilizamos da categoria de amefricanidade de Lélia Gonzalez (1988) e unimos a população negra e indígena como um só grupo, em contraposição ao branco. A escolha do termo ‘negro’ se deu por conta de que na época colonial portuguesa, os indígenas eram chamados de ‘negros da terra’.

Resultados e conclusões

Notamos muitas instâncias que constituem metáforas como: Os negros transformados literalmente em animais; Representação de personagens não brancos com rostos ou corpos com características animais, como aponta Silva (2016); Ou ainda animais que representam e utilizam cultura de grupos negros; A representação do personagem sob a forma de acorrentado, como um animal em domesticação, e sua alimentação degradante para o humano tornado animal; O domesticado, isto é, o personagem negro feliz em servir, de cabeça baixa; A representação no sentido do corpo negro como mercadoria humana, como homens moedas, homens objetos, que só servem pra alguma outra coisa; Dos negros sem família, sem nome ou sobrenome. Dentre as representações estereotipadas observadas, a principal foi a do animal a ser domesticado e posteriormente transformado em humano, caso se comporte.

Analisando o perfil comportamental dos personagens principais das animações, chegamos à conclusão de que todos os negros são retratados da mesma forma, isto é, não merecedores de poder. É como se quando um determinado indivíduo não branco recebe uma posição superior, seja como melhor espião, como príncipe, imperador, e semideus o poder sobe à cabeça e ele começa a se comportar como uma pessoa arrogante. Esse estereótipo é apontado também por Thalita Luduvico (2018), que chama de “síndrome da nega metida”.

Pelo excessivo número desses casos, demos o nome de ‘Jornada do Herói versão racista’, pois o amadurecimento com um determinado personagem em forma de uma “punição” por seus maus atos é comum e talvez até necessário para ser apresentado para as crianças, porém desumanizar todos os personagens negros que possuem papel de destaque nas animações de cinema, não é normal, é racismo. Assim, por meio dessas representações a desumanização animalizada exerce um controle moral, e consequentemente social, ditando o que podem sentir ou não, usando da animalização como forma punitiva.

Palavras-chave: Cinema; Crítica estética ao racismo; Desenho animado; Desumanização; Representatividade cinematográficas.

Referências:

BUCCI, Eugênio. **Sobre Ética e Imprensa**. Companhia das Letras, 2004.

CAETANO, Rafaela, A. P. A desumanização do inimigo e seus reflexos em Maus. NAMID/UFPB. **Temática**. Ano XII, n. 10. Outubro/2016.



COLLINS, Patrica, H. Aprendendo com a outsider within*: a significação sociológica do pensamento feminista negro. **Revista Sociedade e Estado** – Volume 31 Número 1º Janeiro/Abril 2016.

FANON, Frantz. **Pele negra mascarar brancas**. Tradução de Renato da Silveira. Salvador: EDUFBA, 2008.

FANON, Frantz. Racismo e cultura. Em: M. Sanches, (org.), Malhas que os impérios tecem: textos anticoloniais, contextos pós-coloniais. **Lugar da História**. Lisboa, Edições 70, 2012.

GONZALEZ, Lélia. “A categoria político-cultural de amefricanidade”. Rio de Janeiro: **Tempo Brasileiro**, n. 92/ 93, p. 69-82, jan./jun. 1988.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**, Lisboa, Ed. 70, 1994.

LUDUVICO, Thalita S. R. MULHER PRETA E A INTELLECTUALIDADE: “A SÍNDROME DA NEGA METIDA”. **Anais XX REDOR**, Encontro Internacional da Rede Feminista Norte e Nordeste de Estudos e Pesquisa sobre Mulher e Relações de Gênero. 2018.

MIGNOLO, Walter D. **A colonialidade de cabo a rabo: o hemisfério ocidental no horizonte conceitual da modernidade**. Em: Edgardo Lander (Org.), **A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais**. Buenos Aires: Conselho Latinoamericano de Ciências Sociais, p. 71-103, 2005.

PEREIRA, José, G. Uma análise sobre as categorias de desumanização do sujeito entre as personagens negras na obra Úrsula, de Maria Firmina dos Reis. **Revista Estudos Linguísticos**, v. 48, n. 2, p. 994-1011, jul. 2019.

PRUDENTE, Celso. CINEMA NEGRO: Pontos reflexivos para a compreensão da importância da II Conferência de Intelectuais da África e da Diáspora. **Revista Palmares, Cultura Afro – brasileira**, Ano II, Nº3, 2006. p.48-51.

ROCHA, Glauber. **Autocrítica de um Condenado da Terra**. Tradução de Anita Leandro. Revista Cidade Sol. 2008. Disponível em:<
<http://revistacidadesol.blogspot.com/2008/09/autocritica-de-um-condenado-da-terra.html>>.
Acesso em:28/008/20.

SILVA, Ana, Celia. **Desconstruindo a discriminação do negro no livro didático**. UDUFBA. 2º ed. 2010.



SILVA, Célia, R, R. BELEZA NEGRA, ORGULHO CRESPO: NO CORPO (DES)CONSTRÓI-SE A (IN)DIFERENÇA, O ESTIGMA. **Projeto História**, São Paulo, n. 56, p.463-476, Mai.-Ago. 2016.



A “BOCA DO INFERNO” COMO TEMPLO DE REFLEXÃO: MONSTROS DA ADOLESCÊNCIA E DO ADOLESCER EM *BUFFY, THE VAMPIRE SLAYER*

Jennifer da Silva Gramiani Celeste¹⁰¹

Idealizado por Joss Whedon, o seriado *Buffy, The Vampire Slayer* – traduzido em solo nacional sob o título *Buffy, a Caça-Vampiros* – fora apresentado ao meio televisivo na década de 1990. Dedicada ao público *teen*, a série, a qual conquistara ávidos admiradores, perdurou por sete temporadas e ainda ganhou uma extensão de seu universo a partir do *spin off* voltado aos passos de *Angel*, personagem que deixou o programa ainda durante sua quinta temporada. Com seus personagens cativantes e uma trama capaz de influenciar outros empreendimentos, a série nos aparenta guardar, para além da possibilidade de entretenimento, fidedignos retratos da fase relativa à adolescência. Impelidos por tal vislumbre, este breve estudo visa elucidar algumas viabilidades de interfaces dialógicas entre *Buffy, The Vampire Slayer* e as teorizações acerca do processo de desenvolvimento adolescente e do conseqüente adolecer de um sujeito. A fim de estabelecermos os referidos cotejos, fizemos uso de contributos teóricos pertinentes à área da Psicologia. Além da imersão nos episódios do seriado, também tomamos como pilar de reflexão os preceitos propostos por *Buffy, a caça-vampiros e a filosofia: medos e calafrios em Sunnydale* (2004), coletânea de James B. South, tendo sido organizada por William Irwin.

Assistir a *Buffy, The Vampire Slayer* é o equivalente a rodear-se das metáforas vitais e intentar, no progresso de suas temporadas, esclarecê-las ou ao menos sugerir analogias aptas a sustentar as atitudes dos personagens, as situações cotidianas, os desfechos mal interpretados. Conforme nos explica Little (2004, p. 275), o recurso metafórico não é algo novo no gênero do terror, já que tem sido devidamente empregado por autores de ficção para abordar em suas produções, independentemente da natureza das quais advém, questões sociais cujos impactos deverão por obrigação trazer à luz reflexões outras pertinentes ao mote principal. Portanto, em iguais proporções àquilo o que nos é apresentado por meio das telas, metáforas originalmente abertas às mais inusitadas interpretações também abrigam possibilidades de olhares sensatos às representações sugeridas – e é este o caminho que esperamos trilhar a partir deste trabalho.

Buffy Summers é uma adolescente que se vê defronte ao destino como caçadora de vampiros e outras criaturas sobrenaturais, peculiaridade que a difere de tantas outras jovens com as quais compartilha não apenas sua faixa etária, mas também estilos, gostos e sonhos. Recebera a notícia logo ao chegar à pequena cidade de Sunnydale junto de sua mãe, Joyce. Guiada por Rupert Giles – o distinto bibliotecário da escola *Sunnydale High School* –, Buffy se prepara para enfrentar as ameaças que os mais diversos monstros irão infligir à população, assim como também aos alunos da instituição, cuja localização é misticamente conhecida por

¹⁰¹ Pedagoga e Psicóloga. Mestre em Letras (Literatura Brasileira) pelo CES/JF. Doutoranda em Letras (Estudos Literários) pela UFJF. E-mail: < djceleste@gmail.com >.



Hellmouth – Boca do Inferno –, uma espécie de portal que acolhe seres pertencentes a outras dimensões e os quais almejam devastar a Terra. Por isto, desde muito cedo, a protagonista é apresentada à cruel responsabilidade no que se refere à luta contra as forças maléficas que insistem em tornar a sua cidade e o restante do mundo um local sujeito à paulatina destruição. A cada temporada, os espectadores podem acompanhar diferentes temas que irão subsidiar o mote da anterior sinopse, além de personagens que prestarão auxílio à trajetória da caçadora. Seu grupo de amigos, constituído por Willow Rosenberg, Xander Harris e Cordelia Chase – carinhosamente nomeado como *Gangue do Scooby*, em alusão à animação *Scooby-Doo* –, estará ao seu lado no decorrer de todo o seriado, desde o Ensino Médio à fase universitária – exceto Chase, quem deixará Sunnydale e se estabelecerá em Los Angeles, passando a integrar o elenco de *Angel*, atuando junto do personagem-título e também do mentor Wesley Price.

Este breve apanhado de fatos que compõem a trama colocada em prática por Whedon, ainda que sob os moldes ficcionais, traz-nos uma interessante metáfora relativa ao universo adolescente, incluindo as problemáticas a ele inerentes. Durante a reunião em comemoração aos vinte anos desde o término da série, organizada no ano de 2017, a protagonista do seriado, interpretada pela atriz Sarah Michelle Gellar, declarou: “[...] é a melhor metáfora: horrores da adolescência se manifestando por meio desses monstros reais e perigosos. É o momento mais difícil da vida [...]” (BUFFYVERSE BRASIL, 2017). Na verdade, as criaturas do mal podem ser compreendidas, para além de seu real significado, enquanto protótipos das inseguranças comumente presentes no transcorrer do desenvolvimento adolescente. A derrota de cada um dos monstros que assolam a vida de Buffy a conduz em direção ao próprio autoconhecimento por intermédio de uma busca incansável e imprescindível, pois almeja deter uma identidade que a diferencie não dos demais jovens, mas, sobretudo, do grupo ao qual fora destinada a se adequar, o contingente de caçadoras. Buffy também deseja adolecer tal como os adolescentes de sua idade. Não ausentam-lhe oportunidades para aproveitar as virtudes da fase – diverte-se com os amigos na boate *Bronze* e estabelece relacionamentos amorosos com alguns rapazes, não nos olvidando, é claro, de Angel e, mais tarde, do também vampiro Spike, seu ex-inimigo. Todavia, pesa-lhe muito o encargo como caçadora. Nossa protagonista esforça-se ao máximo para cumprir, de maneira exímia, as tarefas impostas por seu cotidiano, ordenadas por Giles, mas aparenta uma vontade de alcançar o reconhecimento social para além da persona a ela outrora atribuída. Contardo Calligaris, no título *A adolescência* (2000), aponta-nos que por detrás de cada desejo, o jovem espera afirmar e constituir o seu lugar social, encontrando-se e reencontrando-se para que enfim possa nele fazer morada, protegendo-se até que a moratória interminável que assinala a sua fase vital chegue ao fim. O lugar social de Buffy, no entanto, é demasiado singular quando colocado em estado de comparação àquele de seus pares: afinal, fora a ela decretado um propósito de vida antes mesmo de assumir, *per se*, uma identidade.

As crises identitárias tornam-se ainda mais evidentes após o falecimento repentino de sua mãe. Diante disso, deve administrar a casa, os afazeres escolares da irmã e a própria vida. O relacionamento com o pai é muito pouco explorado ou quase inexistente – decerto, intuindo conceder destaque, ainda que latente, às questões atreladas à ausência de uma figura



paterna e as implicações deste fato. Buffy deixa a Universidade para trabalhar em uma lanchonete local, pois agora é ela quem deve assumir a função como provedora do lar – e, também, como mãe. Logo, novamente é privada dos deleites da juventude. O estopim acontece quando se envolve afetivamente com o antagonista Spike; uma relação proibida e da qual muito se envergonha. Paradoxalmente, é na dor promovida por tal relacionamento que vem a se tornar apta a sentir, pela primeira vez em muito tempo, a sensação de prazer. De maneira inusitada, Spike se torna uma espécie de porto seguro em meio à tumultuada situação na qual sua vida estacionara após não somente a morte de Joyce, mas, em especial, depois de seus amigos terem-na ressuscitado de um incidente no qual tivera de escolher entre dar continuidade à sua vida ou salvar a irmã. Dada por morta, quando no plano infernal onde se instalara, Buffy experienciara a sensação de paz que jamais pudera experimentar. Daí emerge o desapontamento da personagem quanto à atitude egoísta apresentada pelos amigos – Willow agora é uma poderosa bruxa, detentora de poderes supremos. Embora isso aconteça, é sua fiel “panela” que a apoia rumo ao desfecho da história. Diana E. Papalia e Ruth D. Feldman, na obra *Desenvolvimento humano* (2013), discorrem acerca da relevância da amizade na adolescência: “[...] tornam-se mais recíprocas, mais simétricas e mais estáveis [...]” (PAPALIA; FELDMAN, 2013, p. 442). No âmbito do seriado, os preceitos das supramencionadas autoras embasam as circunstâncias que envolvem a atuação da *Gangue do Scooby*. Percebemos que Buffy, Willow e Xander – desconsiderando aqui os personagens recorrentes na trama – tecem uma relação mútua de confiança e respeito. Confiam seus segredos e se apoiam de maneira recíproca – Willow assume-se homossexual, enquanto Xander confessa enfrentar problemas com o pai alcoólatra. Tal como no adolescer descrito pelas pesquisadoras, a amizade entre os protagonistas da série assinala a transição das relações de intimidade, lealdade e compartilhamento demasiada típicas no universo adulto.

Inquestionável exemplo de sucesso midiático, *Buffy, The Vampire Slayer* está repleta de relevantes indícios para a construção cultural da imagem do adolescente contemporâneo, ademais, sua compreensão. Cremos que a nossa proposta resguarda o teor de entretenimento originalmente vinculado à série. O fato de analisarmos alguns de seus fatos, personagens ou narrativas sob o prisma acadêmico não deve impor-lhe seriedade ou rigidez. O que fazemos, na realidade, é direcionar holofotes a tópicos cuja discussão torna-se viabilizada em virtude das perspectivas metafóricas que elegemos lançar – a *Boca do Inferno* como templo propício às reflexões a respeito das possibilidades de ser, estar e adolescer na atual temporalidade.

Palavras-chave: *Buffy, The Vampire Slayer*; Psicologia; Adolescência.

Referências:

BUFFYVERSE BRASIL. *Buffy, a caça-vampiros se encontra para o aniversário de 20 anos*. 2017. Disponível em: < <http://buffyversebrasil.com.br/noticias/a/buffy-a-cacavampiros-se-encontra-para-o-aniversario-de-20-anos> > Acesso em: 25 ago. 2020.



CALLIGARIS, Contardo. *A adolescência*. São Paulo: Publifolha, 2000.

LITTLE, Tracy. A escola é um inferno: metáfora tornada literal em Buffy, a caça-vampiros. In: IRWIN, William; SOUTH, James B. (org.). *Buffy, a caça-vampiros e a filosofia: medos e calafrios em Sunnydale*. São Paulo: Madras, 2004.

PAPALIA, Diane; FELDMAN, Ruth. *Desenvolvimento humano*. Porto Alegre: AMGH, 2013.



A REPRESENTAÇÃO DO NERD/GEEK NA CULTURA POP

Soraya Madeira da Silva¹⁰²

É interessante notar a fluidez com que nossas percepções mudam ao longo do tempo. Opiniões, gostos e ideias se transformam e nosso olhar sobre o mundo e a sociedade ganha novas reflexões. As mudanças são rápidas e muitas vezes requerem um pouco mais de fôlego para acompanhá-las, mas cabe a nós tentar manter o ritmo e, na medida do possível, deixar a mente captar as nuances dessa evolução e a essência do momento.

Essas mudanças proporcionaram a aproximação de áreas como a tecnologia e a comunicação, desconstruindo barreiras geográficas e temporais para possibilitar o encontro de indivíduos virtualmente, mesmo que separados no âmbito físico. Assim, pessoas podem se reunir com base em seus gostos e interesses em comum, e novos grupos sociais surgem através dessa facilitação tecnológica, desenvolvendo novas identidades e tipos de relacionamento. É o caso dos nerds, grupo que é o foco deste trabalho.

O objetivo deste trabalho é discutir a representação do nerd/geek na cultura pop, passando pela origem do grupo (e do estereótipo) e por sua evolução. Através de uma revisão de literatura, ilustrada com alguns personagens de produtos de entretenimento da cultura pop, espera-se levantar novos questionamentos acerca desse grupo.

Culturalmente conhecidos por seu estereótipo físico fraco, alto intelecto e poucas habilidades sociais, os nerds surgem na sociedade (mesmo que não com este nome, a princípio) e figuram em diversos produtos culturais. É bastante comum encontrar fontes que associam o nascimento do grupo dos nerds com a criação de seu próprio nome (FERNANDES, RIOS, 2011; MATOS, 2011; MOURÃO et al., 2013). Essa origem remete à década de 1950, com os trabalhadores dos laboratórios do *Northern Electric Research and Development*, cuja abreviação é N.E.R.D.. De acordo com Pereira (2008, p. 102), “o nome do tal laboratório passou a ser sinônimo daqueles jovens branquelos de óculos espessos, vidrados num computador e pouco afeitos ao ar livre”.

A representação inicial do nerd, mais presente na cultura pop a partir da década de 1980, é geralmente associada a valores simbólicos cômicos e pejorativos, constituindo uma imagem construída pela grande mídia que ajudou a manter o status quo do nerd como sujeito inadequado e repulsivo. As características do nerd que permeiam o imaginário popular são bem conhecidas, ainda que representem um estereótipo, como os óculos grossos, pele marcada pela acne, trejeitos infantis, expressões sérias e amarguradas, que representam “sintomas universalmente conhecidos” (NUGENT, 2008, p. 12). No âmbito psicológico e comportamental, o nerd é extremamente dedicado aos estudos, possui uma inteligência acima da média e apresenta dificuldades em estabelecer relações sociais. Para completar, “sua personalidade é marcada pela timidez, falta de autoconfiança gerando a forma desajeitada de

¹⁰² Doutoranda em Comunicação no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará, sorayamadeira@ufc.br.



agir, ingenuidade, além de estar sempre indiferente com ao que acontece ao seu redor” (GALVÃO, 2009, p. 2). Esta fragilidade, tanto física quanto psicológica, fez com que os nerds virassem alvos fáceis de práticas de bullying, desde a infância até a vida adulta, agravando seu quadro de rejeição social (NUGENT, 2008).

Criou-se ao redor do grupo um estigma, que, na visão de Goffman (1988), é uma cicatriz social que leva indivíduos com características semelhantes a se aproximar. Estigma este que foi amplamente difundido pelo mundo em séries televisivas e filmes na forma de pessoas tímidas, pouco atraentes e de personalidade fraca. Hoje, no entanto, os nerds são tema desses mesmos produtos, mas agora como protagonistas, por vezes deixando um pouco mais de lado a visão negativa que normalmente é associada a eles e abraçando um lado pop e descolado, antes desconhecido.

Os nerds também apresentam comportamentos de consumo distintos. Sem muita dificuldade, é possível fazer uma lista de vários produtos consumidos pelos nerds: quadrinhos, livros, filmes, séries de TV, videogames, action figures, jogos de tabuleiro, card games, dentre outros, e muitas das obras são pertencentes à cultura pop. Para Matos (2011) e Mourão et al. (2012), é através do consumo destes produtos e dos laços afetivos que têm por eles que os nerds desenvolvem sua identidade e personalidade. Ao consumirem os mesmos produtos da cultura pop, os nerds se reconhecem entre si, criam uma noção de pertencimento ao próprio grupo, o aumentam e fortalecem. Além disso, considerando que o consumo não é só a aquisição de produtos, mas o uso que fazemos deles (BAUDRILLARD, 1996), os nerds tornam-se “donos” do que consomem, conhecedores de todos os detalhes de suas obras favoritas. E estão dispostos a investir tempo e dinheiro na exploração dessas obras.

Não demorou para que o mercado percebesse o grande potencial consumidor dos nerds, e assim temos anualmente uma enxurrada de produtos voltados para este público. Fernandes e Rios (2011) apontam que, devido ao alto poder de compra resultante de seu sucesso profissional em áreas de tecnologia, os nerds tiveram suas excentricidades deixadas de lado em virtude da sua ascensão econômica. Ou seja, o capital social do grupo começou a mudar em virtude do aumento do seu capital financeiro.

Esta nova ótica sobre o grupo fez com que até mesmo a palavra nerd fosse substituída em determinadas ocasiões por geek, refletindo uma evolução, agora com uma carga simbólica bem menos negativa. Para Galvão (2009, p. 2) “segundo esta nova definição, o nerd não necessariamente é antissocial e não possui a chamada aparência clássica; alguns podem ter um visual mais moderno, retrô ou até mesmo uma aparência desleixada”. Geek é o nerd descolado, nomenclatura que facilita a auto aceitação dos membros do grupo. Tocci (2007) afirma, inclusive, que o fato de assumirem-se como nerds deu a estes indivíduos a possibilidade de escolher alguns estereótipos positivos para manter, como a falta de conformismo, a competitividade e a busca por novidades, e abandonar os traços negativos atribuídos aos nerds, como as personalidades introvertidas e antissociais. Tamanho sucesso fez com que os nerds deixassem de ser coadjuvantes nas narrativas e passassem a protagonistas de suas próprias histórias.



O nerd é uma figura que aparece em produtos da cultura pop ao longo das últimas décadas. Alguns têm o visual, outros têm o comportamento ou o estilo de vida, ou apresentam o pacote completo, tanto em séries de drama, de comédia ou até mesmo animações. Alguns personagens são classificados como nerds dentro da própria história, outros não. Exemplos deles são: Sr. Spock, de Jornada nas Estrelas, cujo comportamento é baseado na lógica e no raciocínio; Velma, de Scooby Doo, com seu visual com óculos grossos e comportamento lógico; Ross Geller, de Friends, que é cientista, apaixonado por dinossauros e quebra-cabeças; Maurice Moss, de The IT Crowd, um técnico de informática que é o estereótipo do nerd personificado: visual padrão, não tem habilidades sociais, compreende tudo de maneira literal, não tem muitos amigos e possui familiaridade com números (interessante notar que Moss é um dos poucos personagens nerds representados por atores negros (FIG. 1).



Figura 1. Da direita para a esquerda: Spock, Velma, Ross e Maurice
Fonte: Elaborado pela autora.

No entanto, a mudança já mencionada do perfil do nerd para a sociedade acarretou na transformação da representação dos sujeitos deste grupo na cultura pop. Como exemplo, podemos citar o personagem Seth Cohen, da série norte-americana The O.C., que, apesar de ser um drama voltado para o público jovem, ajudou a popularizar este novo nerd (geek), para uma audiência ampla. Também podemos exemplificar esta mudança com o personagem Tony Stark (Homem de Ferro), do Universo Cinematográfico Marvel (UCM). Além de ser herói e protagonista, Tony tem uma aparência dentro dos padrões aceitáveis pela sociedade, é rico, determinado, cientista brilhante e popular (apesar de ter problemas com sociabilidade). Uma excelente representação na cultura pop da nova figura do nerd na sociedade, em um produto feito especialmente para este grupo (FIG. 2).

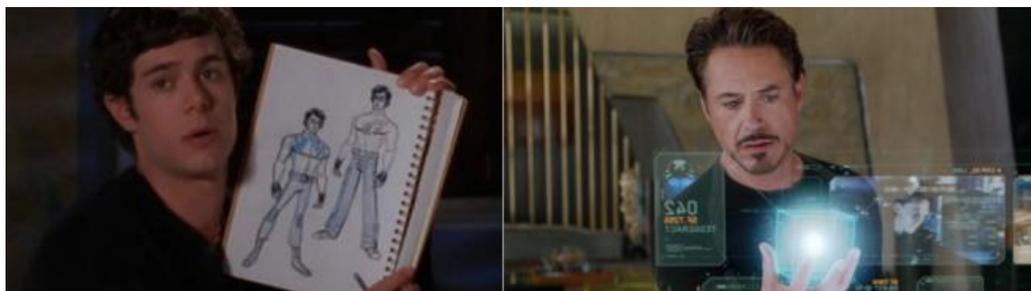


Figura 2. Seth Cohen e Tony Stark
Fonte: Elaborado pela autora.

Atualmente, percebe-se em diversos produtos da cultura pop a circulação das duas imagens do nerd: o clássico e o geek. Na série norte-americana *The Big Bang Theory*, cuja trama gira ao redor de quatro protagonistas autodeclarados nerds, percebemos essa dualidade de representações em diversos momentos, que trazem à tona inclusive questões como disputas de poder dentro desse grupo social. O personagem Sheldon, cuja representação é associada à versão clássica que temos do nerd, com visual estranho, falta de habilidades sociais e alto intelecto, muitas vezes é antagonizado pelo ator Wil Wheaton, que interpreta um personagem baseado nele próprio, homônimo, que tem um alto capital social devido à sua participação na série *Jornada nas Estrelas*, obra importante para o universo geek. Wheaton é representado como um opressor, mesmo sendo nerd; seu visual é mais suave, ele é extremamente popular, não tem dificuldades de se relacionar e tem apego a diversas obras da cultura pop. Sheldon, por outro lado, costuma ser menosprezado por Wheaton, que joga contra ele todos os atributos negativos que são associados ao nerd.



Figura 3. Sheldon e Wil Wheaton
Fonte: <http://bigbangtheory.fandom.com>

Além disso, questões ligadas à diversidade ainda são menosprezadas quando fala-se em representação do nerd na cultura pop. Por mais que seja possível concluir que esta representação mudou muito nos últimos anos, ela se aplica a um sujeito homem, branco e heterossexual. Personagens nerds femininas, negras ou pertencentes à comunidade LGBTQ+ continuam sendo mal representados nesses produtos culturais, sejam eles voltados ou não para



o público nerd, isso quando aparecem. Esperemos que não muito em breve possamos ter maior representatividade e melhor representação para personagens nerds na cultura pop.

Palavras-chave: nerd; geek; representação; cultura pop.

Referências:

BAUDRILLARD, J. **Para uma Crítica da Economia Política do Signo**. São Paulo: Martins Fontes, 1996. p. 9-49.

FERNANDES, L. F.; RIOS, R. **Enciclonérdia: almanaque de cultura nerd**. São Paulo: Panda Books, 2011.

GALVÃO, D. P. Os nerds ganham poder e invadem a TV. **Revista Científica Intr@ciência**, Guarujá, n. 1, p.34-41, 2009. Disponível em: <http://www.faculadadedoguaruja.edu.br/revista/downloads/edicao12009/Artigo_3_Profa_Danielle.pdf>.

GOFFMAN, E. **Estigma: Notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1988.

KELLNER, D. **A Cultura da Mídia - Estudos Culturais: identidade política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: Edusc, 2001.

MATOS, P. O nerd virou cool: identidade, consumo midiático e capital simbólico em uma cultura juvenil em ascensão. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 16., 2011, São Paulo. **Anais...** . São Paulo: Intercom, 2011. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2011/resumos/R24-1149-1.pdf>>.

MOURÃO, A. G. P. et al. Consumo, lazer e sociabilidade: a dinâmica do circuito geek na série The Big Bang Theory. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 35., 2012, Fortaleza. **Anais...** . Fortaleza: Intercom, 2012. p. 1 – 10. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1844-1.pdf>>.

NUGENT, B. **American Nerd: The Story of My People**. Simon and Schuster, 2009.

PEREIRA, C. A Redenção dos Nerds. **Revista Veja**, São Paulo, ano 41, n. 9, p.102-105, mar. 2008.

TOCCI, J. **The well-dressed geek: Media appropriation and subcultural style**. Massachusetts: MIT, 2007.



GT 8 - MÍDIA E CULTURA POP

Sábado – 10/10 – das 14h às 17h
Coordenador: Thiago Soares Arcanjo

A CULTURA DA MÍDIA ENQUANTO REPRESENTAÇÃO (VALORATIVA) DE SEU TEMPO – UMA TEORIA SOBRE CONTEXTOS, INTERPRETAÇÕES E REPRESENTAÇÕES

Artur Rodrigo Itaqui Lopes Filho¹⁰³

Iniciamos a presente trabalho orientados pela seguinte questão: seria a cultura da mídia uma representação valorativa do seu tempo? Nosso pressuposto diante de tal questão é afirmar que toda produção midiática se alimenta do contexto de sua época, mesmo que muitas de suas obras sejam de cunho fantástico/alegórico. Isso se dá devido ao fato de entendermos que a mídia usa como referência o universo contextual de sua época para criar, sendo este universo contextual interpretado, avaliado e, por consequência, ajuizado, tornando, desse modo, a produção midiática, uma representação valorativa de seu tempo.

A questão norteadora que nos orienta, implica em uma questão, a qual acaba tendo que ser abordada e, igualmente, trabalhada ao longo do desenvolvimento deste trabalho: De onde surgem as representações valorativas? O pressuposto que sustentamos frente a tal questão é que a representação advém da interpretação contextual, mas não uma interpretação pura dos fatos concretos e demais ocorrências, mas sim, filtrados pelo imaginário que fomenta crenças, ideias, convicções, teses e teorias paradigmáticas da qual o sujeito se alimenta e, igualmente, alimenta sua difusão. Assim temos uma (pretensa) teoria sobre a influência do imaginário contextual na produção das representações valorativas.

A fim de desenvolver a presente teoria, adotamos algumas hipóteses, as quais nos orientaram ao longo de nossa particular trajetória acadêmica/intelectual e que, pretendemos, consolidar enquanto parte constituinte da tese pretendida defender. São elas:

1. Partimos do pressuposto que o contexto é alimentado por um conjunto de estereótipos;
2. Esses estereótipos tomam corpo em símbolos arquetípicos que, por sua vez, alimentam o imaginário de um determinado lugar e época (contexto);
3. O imaginário é formado pelas concepções que se tem sobre todos os elementos que compõe um determinado lugar no tempo, em outras palavras, o entendimento que se tem acerca da história, da cultura, da economia, da política e da sociedade de um determinado lugar advém de visões estereotipadas que alimentam símbolos arquetípicos e que virão compor o imaginário de um lugar e de uma época, algo que podemos chamar de imaginário contextual;

¹⁰³ Doutorando em História, Universidade Federal de Pelotas, artursan@gmail.com.



4. Entendendo o contexto como um conjunto de estereótipos que alimentam símbolos arquetípicos divididos socialmente, sugerimos que toda produção de uma época, inevitavelmente, traria (presente) elementos de seu imaginário contextual;

5. Concebemos que, ao longo da história, a produção midiática é alimentada por aspectos de seu imaginário contextual, os quais acabam por constituir uma representação valorativa de sua época;

6. Enquanto representação de uma época, temos, enquanto hipótese ser possível, ao observarmos a produção de uma época, ter acesso aos aspectos formadores do imaginário contextual de um determinado período da história da humanidade, sendo possível demonstrar, ao relacionar a produção de uma época com o seu imaginário contextual.

A tese pretende defender que o imaginário contextual influencia, diretamente, em toda produção midiática, no sentido de orientar as características que irão compor tanto o herói quanto o vilão, os personagens coadjuvantes, a narrativa, assim como as características que irão compor o cenário (mesmo que ficcional) de toda produção oriunda da cultura da mídia. Tal concepção, segundo nosso entendimento, torna a cultura da mídia uma representação valorativa de seu tempo.

Para defender a tese de que a produção se alimenta do imaginário contextual de uma época, buscaremos promover o entendimento de três conceitos-chaves, os quais possuem autores de referência e que servirão de base fundacional para o desenvolvimento da tese pretendida. Os conceitos básicos a serem estudados são: Cultura da Mídia, Imaginário e Representação.

Para tratar do cenário da Cultura da Mídia, buscaremos na obra *A cultura da mídia* (2001) de Douglas Kellner, apresentar a definição de seu conceito, assim como o entendimento apresentado sobre o autor acerca daquilo que constitui a cultura que compõe o universo da produção midiática. Conforme a perspectiva do autor, o cenário da produção midiática (historicamente) promove o desenvolvimento de uma cultura que perpassa as relações sociais, media o desenvolvimento do conhecimento e, igualmente, influencia a formação ideológica de seus consumidores. Com uma grande proximidade às ideias apresentadas na obra *Dialética do Esclarecimento* (1985), em especial aquelas apresentadas no capítulo da *Indústria Cultural*, Douglas Kellner remonta a preocupação de Theodor Adorno e Max Horkheimer diante da produção midiática tornado elemento cultural e presente enquanto objeto de consumo. Seu alerta decorre do movimento de apropriação contextual que a mídia promove ao acessar o universo social, político, econômico, cultural e histórico de uma determinada sociedade, algo que o faz compreender que a mídia imputa concepções ideológicas ao interpretar o cenário, o qual influencia a sua produção. Sua postura o aproxima da figura apocalíptica descrita por Umberto Eco, em sua obra *Apocalípticos e Integrados* (1979), que é descrito pelo autor como aquele que teme toda e qualquer transformação, buscando observar, apenas, as possíveis ameaças trazidas pelo estranho, pelo diferente, enfim, pelo ainda não compreendido. Esse diferente é abordado pelo autor enquanto fenômeno da cultura da mídia que, igualmente, é abordado por outro grupo tão perigoso quanto o



apocalíptico, nomeado de integrado. O integrado, em oposição, seria aquele que encontraria apenas positivities diante da manifestação do diferente, isto é, não admitiria a possibilidade de haver questões problemáticas inerentes a manifestação de algo ainda não compreendido, tornando difícil o desenvolvimento do exercício crítico.

Na sua obra, Eco ressalta que a produção midiática advém de uma circularidade de elementos que são alimentados pelo contexto que compõe o cenário de toda produção. Um universo que não necessariamente compõe o fato das ocorrências vividas e cultivadas enquanto memória de uma época ou lugar, mas sim, enquanto ideia viva e alimentada sobre tudo aquilo que compõe uma sociedade. Concepções que versam acerca daquilo que é entendido ser uma postura ideal, um valor ideal, uma conduta ideal, enfim, aquilo que é sustentado enquanto ideal. Desse modo, a produção midiática, conforme o autor, é datada, não por constituir uma manifestação de uma época, mas por se alimentar das concepções ideológicas que compõe uma determinada época e lugar.

Para nós, esse cenário que alimenta a produção midiática e que compõe a cultura da mídia, concatena com aquilo que compreende as teorias do imaginário. Gilbert Durand, nas obras *As estruturas antropológicas do imaginário* (2002), *O imaginário* (1998) e *A imaginação simbólica* (1993), trabalha o conceito de bacia semântica como o lugar (conjectural), no qual o imaginário se constrói. Para o autor a imaginação simbólica é aquela que alimenta o imaginário, sendo dotada de concepções não necessariamente verdadeiras, para não dizer, essencialmente especulativas. O imaginário para Durand compreende tudo aquilo que compõe o pensamento comum de uma época e lugar. Se aproximando do discurso de Durand, Michel Maffesoli alimenta a concepção do autor acerca do imaginário introduzindo, nas obras *O tempo das tribos* (2006) e *A transformação do político – a tribalização do mundo* (2005) a ideia de que o imaginário é coletivo e ressalta que a bacia semântica alimenta tanto quanto é alimentada por tudo aquilo que é produzido, idealizado ou imaginado.

Frente a teoria do imaginário, toda produção midiática acabaria por ser alimentada pelo imaginário contextual, sendo a mesma uma representação valorativa de seu tempo. Uma representação, no sentido o qual nos apresenta Michel Foucault nas obras *As palavras e as coisas* (2000) e *Isto não é um cachimbo* (2002). Conforme a perspectiva do autor, o mundo acessado é permeado por um conjunto de interpretações que são fomentados pela conjuntura contextual. Ainda que o mesmo não use o conceito imaginário, a interpretação advém daquilo que entendemos ser o imaginário contextual e dele, ideias acerca de tudo aquilo que circunda o indivíduo passam a serem construídas, se tornando representações de ideias imputadas as coisas e, portanto, tornadas e adotadas enquanto verdade, isto é, tornadas parte do imaginário contextual. No campo da história, o movimento de representação entende que toda fonte consiste em uma interpretação de uma época produzida por um determinado contexto, sendo, portanto, toda produção (oficial e não-oficial), uma representação de uma ocorrência (dotada da pretensão de verdade). Como referência de tal movimento, Carlo Ginzburg elucida aquilo compreendido enquanto representação ao tratar do caso das imagens que substituíam os cadáveres de figuras notórias da realeza, ato comum, presente ao longo do período do medievo. O autor remete ao costume de expor o cadáver de um membro da realeza para fins



de visitação pública em um cadafalso. O caso ressaltado pelo autor acerca de tal ocorrência, se refere ao fato de que o que era apresentado para o público visitante, era apenas uma escultura que mimetizava a figura do cadáver em um estado mais bem conservado que o corpo em putrefação.

O ato de substituir a imagem concreta da mortalidade por uma face melhor trabalhada, substituía a mortalidade pela permanência. Ao mesmo tempo em que o manequim substituía o cadáver, trazia uma figuração previamente interpretada, para não dizer, maquiada, daquilo que já não estava mais presente, assim como, igualmente, o substituía em toda sua complexidade, ao ponto da imagem alegórica se tornar o próprio monarca mais concreto que o cadáver que não mais se encontrava ali presente.

Se valendo do grande cenário da maquiagem que vinha a encobrir a concretude da morte e da putrefação, Ginzburg, em analogia, acaba por apontar que o mesmo ocorre com o processo de leitura da história. Segundo o autor, a tentativa de se buscar o passado traz consigo a intenção de rerepresentar aquilo que outrora foi e que, no presente, não é mais. Implicitamente e de maneira despercebida, tal processo acaba por proporcionar um movimento de substituição, onde a narrativa daquilo que não se encontra mais presente, acaba por substituir sua própria manifestação no tempo.

Em acordo com as concepções de representação e aproximando a ideia de imaginário contextual, resumimos que o movimento que nos propicia buscar entender o mundo em sua complexidade é alimentado e, igualmente, alimenta o imaginário contextual, o qual nos leva a construir uma relação representacional com tudo a nossa volta. Nesse sentido, tudo passa a ser uma representação valorativa alimentada pelo imaginário contextual no qual vivemos, inclusive sua produção midiática.

Palavras-chave: Cultura Pop; Contexto; Interpretação; Representação.

Referências:

ADORNO, T. W. *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

DURAND, G. *A imaginação simbólica*. Lisboa: Edições 70, 1993.

_____. *O imaginário*. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.

_____. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

FOUCAULT, M. *Isto não é um cachimbo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.



_____. *A palavra e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

GINZBURG, C. *Olhos de madeira: nove reflexões sobre a distância*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

_____. *Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

_____. *Relações de força*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

KELNER, D. *A cultura da mídia*. São Paulo: EDUSC, 2001.

MAFFESOLI, M. *A transformação do político – a tribalização do mundo*. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. *O tempo das tribos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.



INFLUÊNCIA DIGITAL DE BELEZA NO INSTAGRAM: CONSUMO, PERFORMANCES E ESTILOS DE VIDA

Kassieli Joaquina Gonçalves de Mello dos Santos¹⁰⁴

Introdução

A popularidade construída entorno da influência digital e a busca pelo protagonismo dos sujeitos nas redes sociais serviu como base para novas temáticas e performances no ambiente digital. Criadores de conteúdo amador que tornam-se referência a comunidades nas mídias por meio do desempenho de performances que representavam um “hooby” alcançam a legitimidade e reconhecimento de audiências em um processo de profissionalização. Conforme ressaltado por Karhawi, o sujeito “torna-se um especialista em um assunto que fazia parte de seu tempo livre” (2016, p. 43). Trata-se de um fenômeno que inicia nas plataformas de redes sociais, mas se estende para outros ambientes midiáticos, televisão, rádio e mainstream. “Celebidades sinalizam valores; elas agregam preocupações, tendências, aspirações que dizem dos públicos que as admiram. Elas exibem traços e características apreciados em uma sociedade em certo momento” (SIMÕES; FRANÇA, 2019, p.6). Os conteúdos veiculados por influenciadores digitais são apropriados como referências por sujeitos que passam a desempenhar as próprias performances e veiculações transformando os conteúdos e espaços acessados como engajamento para sua própria inserção no fenômeno. “A questão do sujeito dentro do contexto pop aponta para a definição de que o público interpreta, negocia, se apropria de artefatos e textos culturais, compreendendo-os dentro da sua experiência de vida” (SOARES, 2014, p.7). O presente artigo busca investigar como o consumo em comunidades de beleza no instagram influencia na construção de estilo de vida de atores sociais.

A difusão de informações no ambiente digital e a auto-exposição¹⁰⁵ auxiliam na percepção de uma comunidade sobre o indivíduo, que busca a construção de sua reputação. “A reputação é um dos pilares do capital social” que “se manifesta através de valores como confiança, reconhecimento e autoridade” (AMARAL, MOSCHETA, 2014, p.4). A biografia disponibilizada na plataforma de rede social aponta a criação de conteúdo digital, bem como formas de contato e links para as demais plataformas nas quais o conteúdo é distribuído. A construção identitária no espaço midiático através de performances se dá como: “espaços de interação, lugares de fala, construídos pelos atores de forma a expressar elementos de sua personalidade ou individualidade” (RECUERO, 2009, p.26). Além disso, os conteúdos são vinculados ao nome de influenciadoras digitais reconhecidas na temática para através da mediação dos algoritmos, obter visibilidade.

¹⁰⁴ Mestranda em Ciências da Comunicação, Unisinos, kassigmello@gmail.com.

¹⁰⁵ HEARN, Alison. Structuring feeling: Web 2.0, online ranking and rating, and the digital ‘reputation’ economy. *Ephemera*, v. 10, p. 421-438, 2010.



Pensando consumo, teoria de prática e performance

Neste estudo, recorreremos à teoria de prática para entendimento do consumo digital nas redes sociais. O consumo verifica-se em busca de diversas motivações, dentre eles reprodução física e social, status, obtenção de habilidades, conhecimentos, pertencimento, bens simbólicos, entre outros. De acordo com Barbosa (2009) o consumo é estabelecido por todos, mesmo que não haja produção, e aponta a relação do consumo na delimitação de sociedade contemporânea: “produtor de sentido e de identidades, independentemente da aquisição de um bem; uma estratégia utilizada no cotidiano pelos mais diferentes grupos sociais para definir diversas situações em termos de direitos, estilo de vida e identidades [...]” (BARBOSA, 2009, p. 26).

Segundo Barbosa (2009) consumo constitui o processo de formação da identidade e subjetividades, revelando mais do que uma representação social e física por meio da aquisição de materialidades. Na investigação estas materialidades nos auxiliam a compreender a afetação das práticas dos atores sociais, no consumo digital, nas redes sociais. As práticas ocasionam gratificações e inspiram o consumo, não é o consumo que oferece satisfação, mas a performance inerente a práticas que, demandam o acesso, à produção, disponibilização e compartilhamento de quaisquer tipos de conteúdo digital (texto verbal, visual, animações, imagens, vídeos, etc.), envolvendo ou não alocação de recursos.

De acordo com Campbell (2009), ser alguém vai além do adquirir, a performance está intrinsecamente relacionada ao consumo nas práticas realizadas pelos atores sociais, ligadas a aspectos identitários. A forma como acontece a apropriação de bens e serviços “é fundamental para o processo pelo qual os indivíduos confirmam ou até criam sua identidade” (CAMPBELL, 2009, p. 51).

Conforme Postill (2010) o ambiente digital é permeado por interações culturais do cotidiano, (re)produção e mudança auxiliando na visibilidade de diferentes habilidades. As práticas podem constituir cooperação ou competição, é que os sujeitos realizam práticas por recompensas. A prática interpretada como performance, envolve as ações, o estado mental e a identidade dos sujeitos envolvidos. Existem apropriações nas práticas, contudo, as performances nas práticas não necessariamente sejam as mesmas, ou seja, podem ser distintas. O consumo não é reconhecido como uma prática mas uma performance ou momento, decorrente das práticas de utilização de serviços ou utilização de bens, que é compreendida, know how e comprometimento com o valor de prática. “[...] processo pelo qual agentes envolvem-se na apropriação e apreciação, seja por razões contemplativas, expressivas ou utilitárias, de bens, serviços, performances, informação ou ambiente, tenham eles pago por isso ou não [...]” (WARDE, 2005, p. 137).

A sociabilização online é uma prática onde os sujeitos precisam acessar as plataformas digitais e ter capacidade de manipular, ela é possível devido ao consumo do conteúdo. O consumo mostra-se como agente de performance na prática da socialização online, o consumo aplica-se “no acesso, na produção, na disponibilização e no compartilhamento de conteúdo digital” (MONTARDO, 2016, p.10).



Reckwitz destaca estruturas simbólicas e de conhecimento, e define como prática um comportamento integrado à rotina, “formas de atividades corporais, formas de atividades mentais, ‘coisas’ e seus usos, conhecimento prévio na forma de entendimento, habilidade para saber fazer algo, estados de emoção e conhecimento motivacional” (RECKWITZ, 2002, p. 249). Para o autor (2002), a prática é tida como performance do corpo. As ações corporais são rotinizadas como uma resposta aos conhecimentos relacionados às subjetividades do sujeito. Nesse viés, uma prática é social, pois envolve um comportamento que ocorre em diferentes locais e através de diferentes corpos e mentes.

Em nossa pesquisa a metodologia foi pensada a partir da teoria fundamentada (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p.85) que busca “no campo empírico o fundamento de uma teorização emergente a partir de observações e classificações sistemáticas dos dados”. Neste tipo pesquisa propõe-se um processo a partir do empírico, observação empírica e teorização seguem o curso da pesquisa conjuntamente, existindo a liberdade de elaboração das ideias.

A pesquisa possui uma abordagem quantitativa – com 70 respondentes de um questionário online - e qualitativa através da observação exploratória em perfis de influenciadores digitais de beleza na plataforma instagram. A aplicação de questionário online ocorreu para um grupo de atores sociais selecionados a partir de indícios da produção de conteúdo com página pública. Com isso, buscamos compreender o contexto sociocultural, motivações e hábitos de consumo evidenciados por estes atores sociais inseridos em comunidades de beleza. A intenção é construir uma amostra a partir da perspectiva destes atores sociais. Das 70 respostas obtidas via formulário online, temos a representatividade de 18 estados brasileiros, a faixa etária com maior representatividade foi entre 18 e 25 anos. Dentre os respondentes, 95,7% dos respondentes consideram-se influenciadores digitais, mas apenas 10% dos respondentes obtém retorno financeiro desempenhando a criação de conteúdo digital com canal monetizado ou através de marketing. Em uma pergunta de múltipla escolha, sabemos que para 87,1% dos respondentes um dos motivos para acompanhar influenciadores digitais nomeados no questionário, é obter inspiração; 70% apontaram identificar-se com o indivíduo/conteúdo; 61,4% obtém conhecimento; Destes 30% cria conteúdo entre um a três anos e somente 11,4% está há mais de quatro anos na atividade. Quando questionados sobre as temáticas abordadas em suas páginas, 91,4% dos respondentes confirma a abordagem voltada à maquiagem e 80% beleza; 30% moda, além disso 35,7% apontam criar conteúdos que mostram sua rotina.

Considerações finais

Os resultados desta pesquisa apontam que a interação com influenciador digital, seja por meio da visualização ou reação aos conteúdos nas plataformas de redes sociais, influencia de alguma forma o estilo de vida dos atores sociais inseridos nas comunidades de beleza. Os sujeitos fazem circular conteúdos que lhes representam, ou possuem valores simbólicos que constituem uma percepção sobre a qual querem se posicionar.



Para a institucionalização acerca de um criador de conteúdo é necessário o aprofundamento dos laços, a participação dos seguidores, ou seja, valores que nem todo o criador consegue obter. A peculiaridade da proximidade transmitida na socialização entre criador e ator social possibilita uma nova perspectiva em relação a valores antes conferidos a celebridades midiáticas, temos um canal aparentemente direto com estes sujeitos e podemos adentrar virtualmente a privacidade de sua residência. Os atores sociais se aproximam e interessam em um processo de valorização, o influenciador digital representa um estilo de vida aspiracional.

Palavras-chave: Influenciadores digitais; Consumo; Plataformas; Performance;

Referências:

AMARAL, A. R. ; MOSCHETTA, P. H. . Visibilidade e reputação nos sites de redes sociais: a influência dos dados quantitativos na construção da popularidade a partir da percepção dos usuários. In: José Carlos Ribeiro; Vitor Braga; Paulo Victor Sousa. (Org.). Performances Interacionais e Mediações Sociotécnicas. 1ed.Salvador: EDUFBA, 2015, v. 1, p. 27-56.

BARBOSA, Lívia. O estudo do consumo nas ciências sociais contemporâneas. In:

BARBOSA, Lívia. CAMPBELL, Colin. Cultura, Consumo e Identidade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

FRAGOSO, S; RECUERO, R; AMARAL, A. R. Métodos de Pesquisa para Internet. 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

KARHAWI, I. A Percepção do Público sobre a Profissionalização dos Blogs de Moda: um estudo exploratório. *In:* Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 39., 2016, São Paulo. Anais... São Paulo: USP, 2016a. p. 01-15.

_____. Blogueiras de Moda no Brasil: a consolidação de uma profissão. *In:* Congresso de Iniciação Científica em Design e Moda, 3., 2016, João Pessoa. Anais... João Pessoa: UNIPÊ, 2016b, p. 01-15.

MONTARDO, S. P. Consumo digital e teoria de prática: uma abordagem possível. Revista FAMECOS, v. 23 n. 2, 2016.

POSTILL, John. Introduction: Theorising media and Practice. In: BRÄUCHLER, Birgit;



POSTILL, John (Org.) *Theorising Media and Practice*. Oxford e Nova York: Berghahn, 2010.

RECUERO, Raquel da Cunha. *Redes sociais na internet: diversidade cultural e tecnologias do poder*. Porto Alegre: Sulina, 2009

RECKWITZ, A. Toward a theory of social practices: a development in culturalist theorizing. *European Journal of Social Theory*, n. 5: pp. 243-63, 2002.

SIMÕES, P. G., & FRANÇA, V. R. V. (2020). Celebidades, acontecimentos e valores na sociedade contemporânea. *E-Compós*, 23. p. 1–25, 2020. Disponível em: <<https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1910/1964>>. Acesso em: 27 agosto. 2020.

SOARES, T. . *Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop*. Logos (UERJ. Impresso), v. 2, p. 41-53, 2014.

WARDE, A. 2005. Consumption and theories of practice. In: *Journal of Consumer Culture*, v. 5, n 2, 2005. p. 131-153.



ILUSTRADORES NA REDE: MEDIAÇÕES ENTRE O ARTISTA E A CIBERCULTURA

Leonardo Rodrigues dos Santos¹⁰⁶

Ilustração e Ilustradores

“Nada existe realmente a que se possa dar o nome de Arte. Existem somente artistas”
(Gombrich, 2012, p. 15)

A definição precisa de ilustração e a sua diferenciação do desenho e do design são tópicos veementemente discutidos em cursos de Artes e Design. Uma das definições do Dicionário Priberam da língua Portuguesa para ilustração é: parte artística de um texto; gravura, desenho. Ainda na definição do mesmo dicionário “ilustrador” é um desenhador. Para Palo (2012): “A tarefa do artista ilustrador é saber como combinar as leis da ação para produzir um universo de sentidos de ressonância sensível, líquida e fluente”(Palo, 2012, p.192). Tanto nas definições encontradas no dicionário quanto apresentada por Palo têm-se a noção de que a ilustração é um mecanismo de comunicação; através dela transmitem-se ideias, podendo atuar individualmente ou em conjunto com um texto por exemplo.

Por muito tempo a ilustração desempenhou o papel que a fotografia exerce hoje em campos como o fotojornalismo e a fotografia documental. A chegada da fotografia, segundo o ilustrador Steven Guarnaccia¹⁰⁷, permitiu com que a ilustração se libertasse do compromisso com o realismo e pudesse explorar outras possibilidades artísticas, como a arte simbólica e a linguagem conceitual. Esse movimento também permitiu com que muitos ilustradores assumissem a direção de seus trabalhos como autores, não tendo de estar sempre atrelados às diretrizes de um editor por exemplo.

Atualmente existem diversas segmentações possíveis para atuação de um profissional como ilustrador, podendo assim atuar com ilustração editorial, ilustração científica, quadrinhos, estamperia, ilustração de produtos, retratista, ilustrador de *storyboard*, *concept design*, *character design*, designer de cenários, ilustrador para *games*, ilustrador de moda, ilustrador infantil, entre muitos outros. Guarnaccia também aponta sobre a capacidade da ilustração em agregar materiais e técnicas variadas conforme a criatividade e necessidade de quem está ilustrando, sendo muito difícil pensar em técnicas e materiais que não possam ser incorporadas ao trabalho do ilustrador.

Cultura Participativa e consumo de arte no ciberespaço

¹⁰⁶ Pós-graduando em Mídia, Informação e Cultura pelo CELACC – ECA, Universidade de São Paulo

E-mail: rodriguesleo@usp.br

¹⁰⁷ Video “The Art of Illustration | Off Book | PBS Digital Studios”, disponível em https://www.youtube.com/watch?time_continue=32&v=ZPQ-8Kty8X4. Acesso realizado em 23 ago. 2020



A internet, aponta Veronezzi (2010), já nasceu pós moderna. Assim como no desenvolvimento do ciberespaço, foi a comunidade de usuários os principais agentes para o crescimento do cenário de ilustração na rede. Artistas de diferentes frentes de atuação compartilham diariamente dicas de materiais em blogs, videoaulas sobre softwares no *Youtube*, pacotes de ferramentas no *DeviantArt*, softwares livres no *Google Drive*, transmissão de processos criativos pela *Twitch*, entre tantos outros conteúdos em demais redes.

A velha ordem de distribuição vertical comum à outros meios de comunicação dá espaço à lógica de circulação de conteúdo na internet. Artistas e consumidores são ambos sujeitos produtores de conteúdos que são disponibilizados online. O caráter socializante e integrador do ciberespaço (Lévy) fica claro dentro do universo da ilustração pelas redes sociais usadas tanto por diferentes membros da área.

No Facebook, grupos como *Bate Papo Ilustrado*, *Desafio 2Minds* e *Ilustradores Brasil* recebem diariamente centenas de postagens dos membros, postando referências, tirando dúvidas e compartilhando os próprios trabalhos, em busca de feedbacks de outros membros do grupo. O *DesenhoAFRO!* reúne artistas negros para o fortalecimento da comunidade e da representatividade negra na ilustração. A própria formação dessas comunidades é potencializada pela rede: profissionais com mais de 10 anos de mercado e aspirantes ainda na no ensino médio integram o mesmo espaço virtual e com a mesma capacidade de interação mútua, estejam ou não no mesmo fuso horário. Para Anderson:

Hoje, milhões de pessoas comuns têm as ferramentas e os modelos para se tornarem produtores amadores. Algumas também terão talento e visão. Como os meios de produção se difundiram com tamanha amplitude, entre tantas pessoas, os talentosos e visionários, ainda que representem uma pequena fração do total, já são uma força a ser levada em conta (ANDERSON, 2006, p 62).

Reputação, consumo e valor da arte no digital

Além de habilidades diretamente relacionadas à atividade artística em si - como aprimoramento de traço, domínio técnico e criação de um estilo autoral, uma boa reputação como artista é mostra-se cada vez mais imprescindível. Segundo Anderson “(...) a reputação pode ser convertida em outras coisas de valor: trabalho, estabilidade, público e ofertas lucrativas de todos os tipos.” (Anderson, 2006, p. 71).

A construção de uma reputação como artista no ambiente virtual é uma das principais metas perseguidos por ilustradores. Observa-se que essa construção da reputação como artista é particular à cada um, mas notam-se alguns elementos comuns à muitos ilustradores, indo além de questões artísticas como: temas abordados nas ilustrações, relacionamento com outros artistas, relacionamento com seguidores, redes sociais que utiliza, frequência de postagens, participação em eventos presenciais e/ou online, uso de recursos específicos de cada rede social, entre outros.

Lipovetsky (2012) reflete sobre o que ele chama de relação turística com a arte, demonstrada por muitos indivíduos pós modernos. Nessa relação a experiência com objetos e



espaços de arte deixa de ser a vivência do momento para tornar-se um simples divertimento, sem maiores apreciações. Essa cultura dos chamados hiperconsumidores também reflete numa descontextualização arbitrária, na qual à objetos variados são empregados o sentido de arte - como ocorre com objetos antigos de cultos religiosos de um povo por exemplo, que são constantemente expostos em museus com o status de obras de arte.

Considerando o contexto da produção artística no ambiente virtual, essa relação turística com a ilustração, a fotografia e demais expressões visuais fica evidente nas redes sociais, sobretudo no Instagram. Um universo de constante abundância reflete em uma nova desvalorização desses elementos, já que não carregam mais uma aura de inacessibilidade (Shirky, 2010, p. 48).

Jon Cockley¹⁰⁸, cofundador da agência britânica Handsome Frank escreveu o texto “*We need to talk about Instagram: Illustration Agency Handsome Frank on algorithm anxiety*” (Precisamos falar sobre o Instagram: Agência de Ilustração Handsome Frank e a ansiedade algorítmica, em tradução livre), no qual descreve como ele vê diariamente grandes ilustradores se sentindo ansiosos e deprimidos sobre os próprios desenhos por não terem um alcance ideal no Instagram, e como isso vêm acontecendo de modo geral com artistas e outros profissionais da indústria criativa ao redor do mundo.

Considerações finais

Como demais artistas, os ilustradores conseguem criar, refletir e intervir no mundo em que vivemos. O intercâmbio com a cibercultura potencializa as chances, os alcances e os sabres, mas também os sentimentos de competição e de inadequação entre profissionais - também refletindo antigas dinâmicas vividas em sociedade.

Tal qual demais atividades ligadas as artes e entretenimento, o ofício do ilustrador é muitas vezes visto como lazer. Não são raras as histórias de profissionais que não receberam pagamento pelo trabalho ou que ouvem constantemente sobre os valores cobrados serem “altos demais para um desenho”. Segundo o artista Ronaldo Barata no texto “*Money for Nothing*”¹⁰⁹, grande parte dos profissionais de ilustração no Brasil atuam como *freelancers* - profissionais sem vínculo empregatício, contratados por serviço - e precisam considerar diversos fatores no momento de cobrar por um trabalho, desde o grau de complexidade e materiais utilizados até mídia de vinculação e a licença criativa da peça produzida.

O universo da ilustração e de seus profissionais é extremamente rico e complexo, mas ainda muito carente em diversos âmbitos. O principal objetivo deste trabalho é de refletir, como ilustrador e pesquisador, sobre como o universo da ilustração envolve tantos aspectos fora da prancheta do artista. É importante que esse tipo de produção seja cada vez maior, pois

¹⁰⁸ Texto “First Hand — We need to talk about Instagram: Illustration agency Handsome Frank on algorithm anxiety”. Disponível em <https://lectureinprogress.com/journal/handsome-frank-instagram> Acesso realizado em 27 ago. 2020

¹⁰⁹ Texto “Money for Nothing”, publicado na Revista da Quanta nº 09, 2019. Disponível em <http://materiais.quantaacademia.com/revista> Acesso realizado em 22 ago. 2020.



mais do que desenhar, ilustradores possuem a capacidade de recodificar o mundo através de suas artes.

Palavras-chave: Ilustradores; Ilustração; Cibercultura; Redes Sociais; Cultura Participativa

Referências:

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Elsevier: São Paulo, 2006.

GOMBRICH, E.H. **A História da Arte**. LTC, Rio de Janeiro; 2012

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3. ed. Editora 34: São Paulo, 2010.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Estetização do Mundo - Viver na Era do Capitalismo Artista**. Companhia das Letras: São Paulo. 2013.

PALO, Maria José. A Ilustração na produção literária infantil: interdependência palavra e imagem. In **Revista FronteiraZ**, São Paulo, n. 9, dezembro de 2012. p. 188-200.

SHIRKY, Clay. **A Cultura da Participação**. Zahar: Rio de Janeiro, 2010.

VERONEZI, Márcia. **Quadrinhos na Internet - Abordagens e Perspectivas**. Asterisco: Porto Alegre, 2010.



“IT’S AN ESTRATEGIC HOT MESS””: A MEDIATIZAÇÃO DO DRAMA SOCIAL QUE TRANSFORMOU A HANNAH MONTANA NA GAROTA MAIS SELVAGEM DO POP

Tatyane Larrubia¹¹⁰

Quais elementos na performance de um artista da música nos possibilitam uma identificação de gênero, características e autenticidade? E quais elementos o possibilita circular em diferentes espaços com legitimidade? Quais estratégias um artista pode utilizar para desconstruir estereótipos vinculados à sua imagem? Esse artigo propõe pensar essas questões a partir da reconstrução de imagem que a atriz e cantora Miley Cyrus realizou ao encerrar seu contrato com a Disney e levar à público uma versão de si mais madura, no período de 2012 a 2013.

Miley Cyrus é uma cantora e atriz que ficou conhecida mundialmente através do seu papel como protagonista no seriado Hannah Montana, do canal Disney Channel. Vale aqui ressaltar que o canal possui programação voltada ao público infanto-juvenil, com circulação mundial. Hannah Montana estreou nos Estados Unidos em outubro de 2006 e ficou no ar até janeiro de 2011, totalizando quatro temporadas. A narrativa da série é sobre uma garota comum do Tennessee, Miley Stewart, que se transforma em uma estrela da música pop, mas, para preservar sua vida pessoal da fama, cria um alter ego, a Hannah Montana. O seriado exhibe os conflitos de uma menina adolescente - como escola, e relacionamentos afetivos e sociais no geral - e o bônus e ônus da fama, na visão da personagem.

O programa apresentou números significativos de audiência e, em determinado momento, a personagem Hannah Montana saiu da produção televisiva para a circulação fonográfica e produção de shows ao vivo. A personagem realizou duas turnês. A primeira, aconteceu em 2006, e Hannah era a atração de abertura para o grupo *Cheeatah Girls*, outro produto audiovisual da Disney Channel. A segunda foi uma turnê solo, em 2007, que circulou por várias cidades dos Estados Unidos, chamada “Hannah Montana and Miley Cyrus show: The Best of Both Worlds Tour”, que marcou o início oficial da carreira da Miley Cyrus, porque, apesar de ser uma turnê da Hannah Montana, com as músicas pertencentes à trilha sonora do seriado, a segunda parte do show era estrelado pela atriz com algumas de suas canções autorais.

Até o fim de sua relação com a Disney, a artista gravou mais dois álbuns autorais: “*Breakout*” (2008) e “*Time of our Lives*” (2009). No processo de finalização do contrato com a empresa, em 2010, a Miley lançou o álbum “*Can’t be Tamed*”, onde parte das letras demonstravam sua insatisfação com a forma com que a Disney produzia seu trabalho. Nas performances ao vivo e nos produtos audiovisuais relacionados à essa época, a cantora apresentava roupas e danças sensuais - bem características da cultura da música pop, remetendo a uma ideia de “diva”.

¹¹⁰ Doutoranda em Comunicação pela UNISINOS. Taty.larrubia@gmail.com



Após o lançamento do álbum *Can't be Tamed* (2010), Miley faz um hiato de dois anos sem músicas inéditas. É no fim desse hiato que esse artigo se concentra. Em uma busca por reinvenção do seu trabalho, por um público mais adulto e para alcançar certa legitimação no mercado, a cantora voltou aos holofotes midiáticos impactando crítica e público com uma “nova Miley”. Essa “nova Miley” foi construída através de elementos estéticos, sonoros e performáticos que serão discutidos ao longo do texto.

O álbum que carregou essa mudança de Miley chama-se “Bangerz” e foi lançado em 2013. Esse foi o primeiro disco da artista sem nenhum vínculo com a Disney, e para enfatizar tal ruptura, realizou-se um processo intenso na reconstrução da identidade dessa nova persona que surgia, com um discurso e estética “rebelde” e subversivo. Por ser o primeiro trabalho da artista completamente desvinculado da companhia Disney, ela rejeita ou satiriza qualquer menção ou vínculo com a produtora. Essa fase trouxe à Miley amplo reconhecimento midiático, as músicas alcançaram boas posições nos *charts* e a artista realizou uma turnê por quase todos os continentes.

Para Ciampa (1984), a identidade é uma metamorfose gerada pelo intermédio da história e contexto social na qual o indivíduo está inserido. No caso de Miley, era preciso reafirmar o contexto no qual não estava mais inserida, construindo uma nova história. Para um indivíduo anônimo, uma troca em seu papel social ou mudança de personalidade já exige certa compreensão na assimilação de terceiros sobre a mudança. Mas um artista pertencente ao cenário cultural da música pop precisa utilizar estratégias consistentes para fazer com que seu público perceba sua reinvenção e também para conquistar novos espaços.

Para entender o que possibilitou essa transição, partimos de uma breve contextualização sobre cultura pop, música pop e suas nuances. Propomos aqui, entender essa transição como estratégia de divulgação e reinvenção da artista, onde uma “máscara” - a persona (PAVIS (1999); JUNG (1992)) - pode ser descolada da pessoa e analisada como um fenômeno em particular.

Nesse sentido, recorreremos à Teoria Ator-Rede para nos amparar ao identificar quais atores contribuem para a formação dessas personas, considerando actantes humanos e não humanos. A análise será dividida da seguinte forma: Utilizaremos quatro eixos (Narrativa, Estética, Sonoridade e Corporeidade) para entender categoricamente essa transição de Miley. A Narrativa pretende entender o enredo proposto pela artista, qual a estória que ela deseja contar e como isso se dá através de seu discurso nas letras das músicas, entrevistas e apresentações. É a construção da estória da persona, como por exemplo se é uma persona rebelde ou comportada. A estética busca compreender quais são os elementos visuais que mediam a construção dessas personas, como figurinos, fotografias, cores, cortes de cabelo, etc. Sobre a sonoridade, serão apontadas as características sonoras que diferenciam os álbuns musicais da artista até então, além de pensar as estratégias de circulação utilizadas por cada um deles, entendendo como essas estratégias se relacionam com a construção de personas da artista. A corporeidade propõe investigar como o corpo de Miley Cyrus como condutor da mensagem que Miley deseja passar com cada persona, identificando danças e gestos que caracterizam o perfil da fase analisada. Em cada uma dessas categorias, buscaremos entender



como Miley perfomatizou essa persona em diferentes esferas midiáticas e quais estratégias utilizou para diferenciá-las perante ao público. A partir da identificação desses elementos, propomos pensar cada uma dessas transições como um drama social (TURNER, 2008) que compõem um roteiro performático (TAYLOR, 2013), o qual foi midiaticizado estrategicamente, para permitir uma leitura da presença de uma nova persona pelos olhos do público. Dessa forma, vamos resgatar esses actantes - performances, estética, discurso, espaços midiáticos, etc - e estruturá-los em uma cronologia, identificando episódios-chave (propostas por Turner (2008): A ruptura, a crise, a ação reparadora e o desfecho) para entender os roteiros performáticos construídos por essa persona e que costumam essa reinvenção da artista dentro do modelo de drama social (TURNER, 2008), citado por Diana Taylor (2013) para descrever roteiros performáticos que também ocorrem no contexto da cultura pop.

É nesse sentido que propomos neste trabalho pensar em uma estratégia muito comum adotada por artistas do gênero: a inovação do seu trabalho através da reconstrução de ciclos e invenção de personas. Consideramos aqui que, através de elementos em suas performances, Miley utiliza-se da criação de personas para reinventar sua carreira. Pois, entender artistas como Miley Cyrus como parte do cenário da cultura e da música pop - um campo que também reflete os hábitos da sociedade moderna - e debruçar sobre uma pesquisa que investiga a transição da representação de sua imagem é buscar entender como os artistas desse gênero produzem e elaboram estratégias para fazer com que o público identifique uma nova composição de estilo. Assim, buscamos então, observar as personas como um fenômeno que instiga a compreensão de estratégias, processos e elementos que fazem parte de um nicho mercadológico da música pop e de sua lógica de consumo. Esse artigo faz parte da minha pesquisa de mestrado, desenvolvida entre 2018 e 2020.

Palavras-chave: Personas; Musica Pop; Miley Cyrus.

Referências:

CIAMPA, Antonio da Costa. 1984. Identidade. In: W. Codo & S. T. M Lane (Orgs.). Psicologia social: o homem em movimento, São Paulo: Brasiliense. p. 74.

JUNG, Carl Gustav , Two Essays on Analytical Psychology, Psychology Press. 1992

LATOIR, Bruno. Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede. Salvador-Bauru: EDUFBAEDUSC; 2012

PAVIS, Patrice. Dicionário de teatro. São Paulo: Perspectiva. 1999

PEREIRA DE SÁ, S.; CARREIRO, R. (Org.) ; FERRARAZ, R. (Org.) . Cultura Pop. 1. ed. Salvador: EDUFBA, 2015. v. 1. 296p



PEREIRA DE SÁ, Simone, Funk carioca: música eletrônica popular brasileira?! – Brasília, Revista E-Compós, vol.10, 2007

SOARES, T. Percursos para estudos sobre música pop - Livro Cultura Pop. 1. ed. Salvador: EDUFBA, 2015. v. 1.

_____. A Estética do Videoclipe. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.

_____. Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. Logos: Comunicação e Universidade, v. 2, n. 24. 2014.

TAYLOR, Diana. O arquivo e o repertório: performance e memória cultural nas Américas. Editora UFMG, 2013.

TURNER, Vitor. Dramas, campos e metáforas - ação simbólica na sociedade humana. Série Antropologia e Ciência Política, v. 42. Eduff. 2008.



GT 9 - CULTURA POP E EDUCAÇÃO

Sábado – 10/10 – das 14h às 17h

Coordenador: Thuanny de Azevedo Bedinote

HISTÓRIA EM QUADRINHOS NOS DOCUMENTOS OFICIAIS: UMA ANÁLISE DA BNCC

Barbara Cristina Aparecida dos Santos¹¹¹

Paulo Ramos¹¹²

Introdução

Já que as histórias em quadrinhos são citadas em propostas oficiais para a educação, e também porque são comumente utilizadas nas aulas da escola, esta pesquisa tem um olhar sobre a visão de um documento que foi recentemente aprovado e orienta os currículos escolares por todo o Brasil. Em dezembro de 2017, foi homologada a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), já prevista e exigida pela Constituição Federal de 1988 e pelo Plano Nacional de Educação (BRASIL, 2014). A BNCC é um documento que prevê equidade no ensino. A sua estrutura, para o ensino fundamental, cita as competências e direitos de aprendizagem a serem cumpridos ao longo dos nove anos da educação básica, e os quadrinhos são amplamente citados como parte das estratégias de ensino para os alunos de Língua Portuguesa e também em outras disciplinas.

Desse modo, o problema de pesquisa foi relacionado a verificar como os quadrinhos são vistos e utilizados pela BNCC. Para dar conta dessa questão, a pesquisa teve como objetivo analisar de que forma os quadrinhos aparecem na BNCC, verificar de que modo são rotulados e a quantidade de vezes em que são citados no documento.

O método escolhido foi a pesquisa qualitativa e quantitativa da análise documental. Lüdke e André (2013) definem a análise documental enquanto a identificação de informações nos documentos a partir de questões ou hipóteses do interesse do pesquisador. No caso desta pesquisa, a Base Nacional Comum Curricular foi analisada não só no aspecto qualitativo, analisada criticamente, quanto a quantidade em que os quadrinhos são citados. Os resultados obtidos serão apresentados na próxima seção.

García (2012), compreende os quadrinhos como uma sequência de imagens, que podem ser compostas apenas de um quadro, onde haja predominância da imagem sobre o texto, cuja história possa ser tanto moral quanto tópica. O ponto-chave adotado pelo autor é

¹¹¹ Mestranda em Educação Física pela UNICAMP, graduanda em Letras pela UNIFESP. E-mail: barbara.contatouniversitario@hotmail.com.

¹¹² Professor do Departamento e do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo. E-mail: contatopauloramos@gmail.com.



que, para ser considerado quadrinho, deve ser objeto social, veiculado ou reproduzido na sociedade, isso porque o interesse dele estava nas obras impressas, em formato de livro (nomeadas por ele de “novelas gráficas”).

Partindo da concepção descrita sobre os quadrinhos, Ramos (2016) afirma que eles, enquanto uma linguagem própria, contém uma linguagem autônoma e, portanto, fazem uso de mecanismos próprios para a sua composição, assim “quadrinhos são quadrinhos” (RAMOS, 2016, p.17). Por isso, não é válido entender os quadrinhos como algo diferente do que são. Desse modo, quadrinhos não são sinônimo de literatura e não compõem um gênero, mas vários. “O importante é fixar a ideia de que quadrinhos e literatura são linguagens diferentes, que abrigam uma gama de gêneros diferentes” (RAMOS, 2016, p.19).

Análise e resultados

Neste estudo, a revisão bibliográfica foi utilizada como escopo teórico, fonte de informações científicas imprescindíveis para a compreensão do fenômeno a ser investigado. Assim, de acordo com o levantamento bibliográfico dos diferentes estudiosos das histórias em quadrinhos acionados teoricamente neste estudo, como foi com os estudos de García (2012) e Ramos (2016) cujos fundamentos foram já expostos na introdução. Com base nas leituras feitas pelos dois autores, foi possível construir definições claras em relação aos quadrinhos e seus gêneros. Feito isso, a pesquisa permitiu analisar os resultados encontrados na análise da BNCC.

No total, os quadrinhos aparecem 30 vezes na disciplina de Língua Portuguesa na BNCC. As nomeações para os gêneros presentes são: história em quadrinhos, tira, “tirinha”, charge e cartum, sendo 7 para quadrinhos, 10 para a charge, 7 para a tirinha, 5 vezes o cartum e apenas uma vez a tira. E em outras partes do documento, apenas os quadrinhos, as charges e as “tirinhas” são mencionados, sendo 5 vezes os quadrinhos, 2 vezes “tirinhas” e uma única vez a charge.

A Base Nacional Comum Curricular faz uso dos quadrinhos como parte das estratégias de ensino, porém não apresenta uma definição sobre os quadrinhos e seus gêneros, eles apenas são mencionados como parte de diferentes campos, sendo que os mais citados são: campo artístico-literário, campo da vida cotidiana. Desse modo, os quadrinhos são apresentados como parte desses campos e portanto entendidos como literatura, e não como um campo apenas dos quadrinhos.

Vale destacar que a proposta da Base não menciona distinção entre tira e “tirinhas” fazendo uso das duas formas, entretanto, preferindo a utilização de “tirinhas”. Outro ponto é que a charge é mencionada em diferentes campos e ora citada como sinônimo de cartum e outras vezes, citada de forma diferente. Apesar de todas essas propostas da BNCC, passíveis de críticas e questionamentos, é válido reforçar que a utilização dos quadrinhos e seus gêneros é relevante, pois serão utilizados como ferramenta para a escolarização.

A visão da BNCC sobre os quadrinhos é diferente da visão dos teóricos mencionados. Isso porque o documento tem uma apresentação ambígua sobre os quadrinhos e seus gêneros, já que os quadrinhos não têm uma definição presente na Base e também porque os mesmos



estão presentes no documento como parte do Campo artístico-literário, sem uma explicação mais detalhada.

Por conseguinte, é preciso que o documento se aprofunde na utilização dos quadrinhos, e também na sua definição enquanto parte de algum campo, já que a BNCC é obrigatória em todo o Brasil e vai orientar os currículos das escolas.

Considerações finais

A partir da análise apresentada, é possível afirmar que a BNCC não foi escrita por estudiosos de quadrinhos e desse modo, falta escopo teórico para o documento, pois como já enunciado, a Base Nacional Comum Curricular apenas se utiliza dos quadrinhos como parte das estratégias de ensino sem levar em consideração as definições sobre os gêneros dos quadrinhos.

A BNCC é passível de contestação em relação a forma de utilizar os quadrinhos e seus gêneros. As histórias em quadrinhos foram utilizadas sem uma definição ou explicação sobre os motivos pelos quais fazem parte dos campos artístico-literário, da vida cotidiana, jornalístico-midiático. Cabe as próximas pesquisas, investigar como de fato o documento afetou os currículos escolares e de que forma os quadrinhos estão sendo tratados pelos professores nas salas de aula das escolas do Brasil.

Palavras-chave: Educação; BNCC, História em quadrinhos.

Referências:

BRASIL. Texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em:

<www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm> Acesso em: 10 jul. 2020.

_____. **Plano Nacional de Educação 2014-2024**: Lei nº 13.005, de 25 de Junho de 2014. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2014.

GARCÍA, S. **A novela gráfica**. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, selo Martins, 2012.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M.E.D.A. **Pesquisa em Educação**: abordagens qualitativas. – 2.ed. – Rio de Janeiro: E.P.U, 2013.

RAMOS, P. Os gêneros dos quadrinhos. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. 2. reimp. São Paulo: Contexto, 2016, p.13-30.



RELATO DE EXPERIÊNCIA: DESCOBRINDO AS RELÍQUIAS DA VIDA, UMA IMERSÃO AO UNIVERSO HARRY POTTER EM BUSCA DE PRÁTICAS SIGNIFICATIVAS

Fabiula Campos Falcão Fagundes¹

Amanda Selle Bortolotti²

Gelson Vanderlei Weschenfelder³

A presente pesquisa resultou de uma formação docente intitulada “HQ em Sala de Aula”, oferecida pela Universidade La Salle/Canoas – RS. Após discutirmos sobre diversos conteúdos importantes para a educação, pensamos em um projeto que tivesse como tema um assunto que os alunos conhecessem que pertencesse a cultura pop, e que refletisse em temas do cotidiano. Sendo assim, escolhemos trabalhar com o Harry Potter. Atualmente, como educadores precisamos investir na leitura e na imaginação e usá-las como ferramentas de aprendizagem em busca de propiciar habilidades e conhecimentos necessários para o contexto de ensino e também, elucidar como enfrentar os desafios da vida.

Sabemos que o sistema de ensino no Brasil não vai muito bem. Não somos um povo ‘letrado’. É notório que, cada vez mais as pessoas leem menos. A população aumenta cada vez mais e o número de leitores diminui. Nossos jovens não criaram o hábito da leitura e por isso possuem uma grande dificuldade em fazer associações, interpretações de texto simples, em compreender o que pedem os professores, e o que está escrito nos livros (NOGUEIRA,2008 in WESCHENFELDER, 2011 p.26).

Diante disso, o incentivo a leitura é primordial, pois ligada a demais intervenções, possibilitam uma aprendizagem significativa e lúdica aos educandos, por meio deste relato, buscamos apresentar a importância do resgate pelo o prazer pela leitura, trazendo a magia da literatura fantástica para as produções e atividades escolares, desenvolvendo a criatividade e conhecimentos necessários para o desenvolvimento do aluno utilizando o universo de Harry Potter. Partindo da seguinte problemática: Como o Universo Harry Potter pode auxiliar no desenvolvimento de uma prática pedagógica significativa? A pesquisa aplicada visa gerar conhecimentos a partir de práticas dirigidas e a solução de problemas específicos que foram diagnosticados em uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental, de uma escola da rede municipal de Triunfo\RS, nos quais são: aprimorar aspectos da leitura e escrita dos alunos, apresentar a literatura fantástica e propiciar o gosto pela leitura e desenvolver valores éticos e sociais, valorizando a capacidade e talento de cada educando. Segundo Moura (2010) a literatura estar presente no contexto escolar é de extrema importância para o desenvolvimento dos educandos no contexto educacional, profissional e também como cidadãos aptos, capazes de refletir e possibilitar o aperfeiçoamento de questões sociais. As obras de Harry Potter além de serem conhecidas como uma literatura fantástica que vendeu milhares de exemplares e



lotou os cinemas, também traz como referência os valores sociais que podemos refletir como: AMIZADE, AMOR e RESPEITO.

Para dar conta desta pesquisa, usamos como referência o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) utilizada por Lev Semenovitch Vygotsky na década de 1920. Para exemplificar essa teoria, podemos dividi-la em duas etapas: a primeira, chamada de nível de desenvolvimento real, descreve as habilidades que o indivíduo já possui e utiliza para realizar tarefas e atividades sem precisar de ajuda; a segunda etapa é denominada de nível de desenvolvimento potencial, em que o indivíduo necessita da mediação de outra pessoa com mais experiência que ela para realizar e resolver determinadas atividades. Em resumo, a ZDP pode ser descrita, segundo Bregunci (2018, p. 2) como “A distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver tarefas de forma independente, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado por desempenhos possíveis, com ajuda de adultos ou de colegas mais avançados ou mais experientes”.

Através dessa compreensão sobre ZDP, associamos o gênero literário fantástico de Harry Potter, conhecido por grande parte das crianças e adolescentes a este conceito de Vygotsky, e criamos o projeto “descobrimos as relíquias da vida” para ser desenvolvido com o 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede municipal de Triunfo\RS. Entendemos neste estudo que o gênero fantástico não é apenas uma forma de entretenimento, entre suas histórias existem elos com a realidade que nos possibilitam refletir e aproximar nossas vivências do contexto literário, existindo assim uma familiarização com o enredo.

Ao incluir esse tipo de literatura na sala de aula e reconhecer que cada educando já possui um conhecimento prévio que deve ser mediado e explorado, não estamos apenas dando incentivo à leitura, estamos mostrando que existe outro mundo que pode ser conhecido, o mundo da nossa imaginação e da reflexão e que nele podemos desenvolver grandes potencialidades. O referencial teórico que alicerça esta pesquisa dos seguintes autores: Freire (1996), Weschenfelder (2011), Moura (2010), Vygotsky (1998), Denzin e Lincoln (2005), Godoy (1995), Bregunci (2018), Silva (2010).

A pesquisa se caracteriza qualitativa, tal é definida genericamente por Denzin e Lincoln (2005a, p. 3) como “um conjunto de práticas interpretativas e materiais que tornam o mundo visível. Essas práticas transformam o mundo, fazendo dele uma série de representações, incluindo notas de campo, entrevistas, conversas, fotografias, gravações e anotações pessoais”. Ao aplicarmos as atividades em uma turma de 5º ano do Ensino Fundamental, de uma escola da rede municipal de Triunfo\RS, recorreremos à categoria de análise de estudo de caso, para dar mais enfoque a prática desenvolvida, segundo Godoy (1995) o estudo de caso possibilita que a intervenção\objeto seja analisado detalhadamente garantindo a qualite da pesquisa.

Os resultados foram promissores e significativos na aprendizagem dos educandos, pois ao dinamizar a relação teoria e prática trabalhando as Relíquias da Vida de Harry Potter, unimos um tema já conhecido pelos educandos com tarefas relacionadas às áreas do currículo escolar referentes ao quinto ano do Ensino Fundamental, assim apresentando avanços em aspectos do aperfeiçoamento da leitura e escrita, estimulando a criatividade e imaginação,



conquistando interesse dos leitores iniciantes para a literatura fantástica, e também oportunizando e reforçando valores primordiais (éticos e sociais) com base no lúdico e ao incentivo à leitura. Quando desenvolvemos projetos ativos, em que os alunos se tornam protagonista de sua aprendizagem, recorreremos a Paulo Freire (1996, p.38):

Ao pensar sobre o dever que tenho como professor, de respeitar a dignidade do educando, sua autonomia, sua identidade em processo, devo pensar também, como já salientei, em como ter uma prática educativa em que aquele respeito, que se deve ter ao educando, se realize em lugar de ser negado. Isto exige de mim uma reflexão crítica permanente sobre minha prática através da qual vou fazendo a avaliação do meu próprio fazer com os educandos.

Partindo desta premissa consideramos fundamental refletir diante a prática educativa executada, demonstrar as possibilidades existentes em construir projetos com base nos conhecimentos prévios e vivências dos educandos, proporcionando não somente conhecimentos escolares, mas para a vida em sociedade. Acreditamos, que desta forma a pesquisa apresentada proporcionou aos alunos o processo de despertar novas habilidades que estavam adormecidas como a criatividade; a capacidade de relacionar fatos literários com situações do cotidiano, pois após as atividades sempre acontecia uma roda de conversa com fim de que os alunos expressassem suas opiniões e reflexões, conseqüência deste processo os alunos apresentaram mais maturidade aos abordar diversos assuntos como: bullying; respeito; trabalho em equipe; amor; empatia com os amigos e família. Destacando que projeto ultrapassava a sala da turma do 5º ano, pois os alunos relatam as atividades para os colegas que também se sentiam motivados a conhecer esse universo de magia e conhecimento. Assim, nos possibilitando compreender a importância de práticas educativas que englobam as faces da cultura pop, como essas enriquecem a didática e aproxima os alunos.

Palavras-chave: Práticas educativas; Universo Harry Potter; Incentivo à Leitura.

Referências:

BREGUNCI, Maria das Graças de Castro. Zona de Desenvolvimento Proximal. **Glossário Ceale**. Faculdade de Educação da UFMG. Minas Gerais, s.d., ISBN: 978-85-8007-079-8. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/zona-de-desenvolvimento-proximal> Acesso em: 1 out. 2018.

DENZIN, Norman K; LINCOLN, Yvonna S. **The Sage handbook of qualitative research**. London: Sage. 3 ed. 2005.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 19. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.



GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa Qualitativa: tipos fundamentais. 1995. **Revista de Administração de Empresas**. São Paulo. v. 35,n.3,p, 20-29.

MOURA, Juliane de Souza Nunes. **Indo ao encontro da literatura: uma proposta de trabalho com a série Harry Potter**. 2010. 108p. Programa de Pós Graduação em Letras. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre.

SILVA, Luis Cláudio Ferreira; LOURENÇO, Daiane da Silva. **O gênero literário fantástico: considerações teóricas e leituras de obras estrangeiras e brasileiras**. V EPCT Encontro de Produção Científica e Tecnológica. Paraná, 2010. Disponível em: [http://www.fecilcam.br/nupem/anais_v_epct/PDF/linguistica_letras_artes/09_SILVA LOUREN%C3%87O.pdf](http://www.fecilcam.br/nupem/anais_v_epct/PDF/linguistica_letras_artes/09_SILVA_LOUREN%C3%87O.pdf). Acesso em: 1 out. 2018.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. **Aspectos educativos das Histórias em Quadrinhos de super-heróis e sua importância na formação da consciência moral, na ética Aristotélica das virtudes**. Canoas, 2011.



O ENSINO DE FÍSICA A PARTIR DOS QUADRINHOS DO HOMEM ARANHA

Amaro Xavier Braga Júnior¹¹³
Moisés Xavier Guimarães Valentim¹¹⁴

Introdução

O presente trabalho tem por objetivo apresentar uma proposta de aula de física, na área mecânica, tendo como base uma história em quadrinhos do Homem Aranha (A morte de Gwen Stacy). Como muitos alunos apresentam dificuldades em compreender alguns conceitos abstratos dessa ciência, este artigo propõe uma forma de proporcionar uma visualização melhor de princípios físicos, mais especificamente, Impulso e Quantidade de Movimento. Isso é realizado a partir de uma abordagem qualitativa e quantitativa do referido episódio nos comics do Homem Aranha. Além disso, sugere-se uma proposta de plano de aula com o objetivo de ajudar os professores na aplicação da HQ. Embora tal proposta não substitua a utilização dos livros didáticos em sala de aula, ela auxilia os alunos na compreensão do que estão de fato calculando. Um problema bastante comum nas ciências exatas é o fato de os discentes saberem utilizar adequadamente diversas formulações matemáticas, mas não terem a compreensão adequada do que estão calculando. Por exemplo, é como se uma pessoa dominasse todas as formas de se obter a temperatura de alguém, no entanto não sabe o que aquele número significa na prática. Ou seja, o conceito físico não foi compreendido adequadamente. Por isso, este artigo, procura apresentar uma proposta para suprir essa necessidade. A pesquisa configura-se como descritiva quanto aos fins e bibliográfica, documental e estudo de caso quanto aos meios de acordo com a classificação de Sylvia Vergara. Quanto a estrutura, o trabalho está dividido em três seções: Histórias em quadrinhos e o ensino de ciências, a física na morte de Gwen Stacy e Composição da aula. Em seguida, cada uma das seções é explicada com mais detalhes analisando o conteúdo e referencial teórico utilizado.

Histórias em quadrinhos e o ensino de ciências

Esta seção inicial tem por objetivo explorar a relação entre quadrinhos e ciências. Para tratar de definição e características gerais da nona arte foi utilizado o livro Understanding Comics de Scott McCloud e Comics and Sequential Art de Will Eisner. No caso específico da utilização de quadrinhos pelos docentes, destaca-se a proposta de Agnaldo Arroio (artigo Comic as a narrative in natural science education) e, mais especificamente no ensino de física,

¹¹³ Doutor Em Sociologia (UFPE). Mestre Em Sociologia (UFPE). Mestre Em Antropologia Social (UFAL). Esp. Em Artes Visuais (SENAC). Esp. Em Gestão De Ead (UCB\ESC. DO EXÉRCITO). Esp. Em História Das Artes E Das Religiões (UFRPE). Bacharel Em Ciências Sociais (UFPE). Licenciado Em Ciências Sociais (UFPE). Atualmente é professor adjunto no Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas. Endereço eletrônico: amaro@ics.ufal.br.

¹¹⁴ Pós-graduado em Histórias em Quadrinhos (EST). Graduado em Engenharia Mecânica e de Automóvel (IME). Atualmente, cursa Licenciatura em Física (ULBRA) e Bacharelado em Teologia (FUV). Endereço eletrônico: moisesxavier@live.com



a aplicação feita por Caruso e Silveira (Tirinhas Educativas). Quanto à relação entre os quadrinhos e a ciência, foi analisada a classificação proposta por Tatalovic (Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study): quadrinhos ficcionais e científicos. Estes têm o propósito de comunicar ciência diretamente com uma finalidade educativa. Aqueles não apresentam como objetivo principal a difusão de conceitos científicos, mas podem ser utilizados no ensino de física, química, biologia e afins. No caso do artigo em questão, o foco está sobre os ficcionais que, mesmo se possuírem algum conceito científico equivocado, podem ser utilizados para mostrar onde está o erro e em seguida apresentar o correto. No caso da história analisada no trabalho, a classificação corresponde a um quadrinho ficcional, mas não apresenta conceitos fora da realidade e, ao invés disso, faz-se necessário um conhecimento das leis da mecânica para compreender adequadamente o que levou a morte de Gwen Stacy.

A física na morte de Gwen Stacy

Nesta seção, é feita uma breve explicação das origens do personagem Homem Aranha, um resumo da história da morte de Gwen Stacy (para isso foi utilizado a HQ Homem Aranha Antologia) e uma análise detalhada dos conceitos físicos envolvidos. Para isso, foi utilizado os livros *The Science of Superheroes* (2002) de Lois Gresh e Robert Weinberg e *The Physics of Superheroes* (2005) James Kakalios. Ambas as obras analisam a física (seja eletromagnetismo, mecânica, termodinâmica, ondulatória, etc.) envolvida em diversas histórias de superaventura. Além disso, para fundamentação teórica dos conceitos de mecânica foi usada a obra *Fundamentos de Física, volume I: Mecânica* de Halliday e Resnick. A explicação se divide em duas partes principais: aspectos qualitativos e quantitativos. A primeira tem por objetivo mostrar o motivo da morte de Gwen Stacy a partir dos conceitos das leis de Newton, Impulso e Quantidade de Movimento. Essa parte é muito importante para a proposta do artigo, pois aqui o aluno consegue materializar as abstrações presentes na mecânica. Em seguida na abordagem quantitativa, diversas contas matemáticas são realizadas para provar numericamente o que ocasionou o desfecho trágico da história. Tais cálculos são fundamentais, pois auxiliam o aluno a trabalhar a ideia de estimativas, assunto muito pouco abordado dentro da educação básica. Isso tudo evita que os discentes façam cálculos sem terem a noção correta dos conceitos físicos envolvidos.

Composição da aula

Após uma análise detalhada de todos os conceitos físicos envolvidos na história apresentada, essa seção tem por objetivo organizar adequadamente os resultados obtidos. Isso é importante para que os professores possam ser orientados em como utilizar os quadrinhos em sala de aula. É importante destacar que essa ferramenta não vai substituir os livros didáticos e os exercícios que os alunos devem fazer, mas ela procura auxiliar na compreensão dos conceitos físicos, mais especificamente, Impulso e Quantidade de Movimento. Tudo isso, evita que os alunos sejam apenas “máquinas de calcular” e compreendam o significado físico dos resultados numéricos obtidos ao aplicar uma fórmula. A proposta de plano de aula é dividida



em três partes principais: Estímulo do raciocínio, estimativa para cálculo da força, resumo e tarefas. Na primeira parte, sugere-se que os professores possam estimular seus alunos a raciocinarem sobre o motivo pelo qual a história terminou com a morte de Gwen. Ou seja, os discentes devem procurar entender, a partir da física, porque a história teve um desfecho trágico. Além disso, neste ponto é utilizada a proposta de intertextualidade citada por Rubem Alves no livro *Por uma Educação Romântica*. Na segunda parte, além do docente apresentar de maneira bem didática os conceitos de Impulso e Quantidade de Movimento, o foco principal corresponde a estimular os alunos a realizarem estimativas. Isso não é comum nos livros didáticos, porque todos os valores envolvidos são fornecidos. Uma forma de suprir essa lacuna é motivar toda a classe em tentar descobrir diferentes valores e analisa-los criticamente. Por fim, é enfatizado que o docente deve estimular os alunos a descobrirem situações semelhantes para massificar os conceitos aprendidos.

Em suma, o presente artigo analisa uma história específica (a morte de Gwen Stacy) e uma parte da física mecânica. No entanto, a usabilidade dos quadrinhos, conforme aponta Tatalovic, é muito maior e não se limita apenas a um caso. Outras histórias e áreas podem ser exploradas como comparações entre Magneto e Electro no eletromagnetismo, Tempestade e Homem de Gelo nos processos de transferência de calor como condução e convecção, Homem-Formiga no Movimento Harmônico Simples, etc. Ou seja, a metodologia utilizada para esse trabalho pode ser expandida e aplicada em outros comics e partes da física. Mesmo se um conceito for apresentado de maneira equivocada, é possível utilizar o erro como uma forma de ensinar o correto. Inclusive é uma boa forma de estimular o pensamento crítico, ao apontar erros teóricos e corrigi-los adequadamente. Assim, é impossível não concordar com Scott McCloud quando afirma: “as possibilidades do quadrinho são – como sempre foram – ilimitadas”¹¹⁵.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Ensino de Física; Leis da Mecânica; Planos de Aula; Educação.

Referências:

ALVES, Rubem. **Por uma educação romântica**. Campinas: Papirus, 2008.

ARROIO, Agnaldo. **Comic as a narrative in natural science education**. Western anatolia journal of education science special issue. Dokuz eylul In stitute, Izmir, Turkey, 2011.

CARUSO, Francisco; SILVEIRA, Cristina. **Tirinhas Educativas**. Atas do II Encontro de Quadrinhos: Por uma ciência mais divertida. Leopoldina, MG, 2008. v. 1.

EISNER, Will. **Comics and Sequential Art**, Tamarac, Florida, Poorhouse Press, 1985.

¹¹⁵ MC CLOUD, Scott. **Understanding comics: The invisible art**. Northampton, Mass, 1993, p. 212.



GRESH, Lois H.; WEINBERG, Robert. **The Science of Superheroes**, New Jersey: John Wiley and Sons\ Hoboken, 2002.

HALLIDAY, David; RESNICK, Robert. **Fundamentos da Física, volume I: Mecânica**. Rio de Janeiro: LTC, 2018.

HOMEM-ARANHA: ANTOLOGIA. São Paulo: Panini Brasil, nov. 2017.

KAKALIOS, James. **The Physics of Superheroes**, New York: Gotham Books, 2005.

MCCLOUD, Scott. **Understanding comics: The invisible art**. New York, Harper Collins, 1994.

TATALOVIC, Mico. **Science comics as tools for science education and communication: a brief, exploratory study**. Journal of Science Communication, v. 8, n. 4, p. A02, 2009.



DESAFIOS EM TEMPO DE PANDEMIA: ESTRATÉGIAS DO NÚCLEO DE PESQUISA EM QUADRINHOS (NUPEQ / UEMS) NA POPULARIZAÇÃO DA NONA ARTE NA UNIVERSIDADE

Vanderlis Legramante Barbosa¹¹⁶

Dagmar Vieira Nogueira Silva¹¹⁷

Nataniel dos Santos Gomes¹¹⁸

Não é de hoje que a discussão sobre o uso da tecnologia na educação tem sido debatida por autores que defendem a prática digital no âmbito educacional. O filósofo Mario Sergio Cortella (2014) é um desses estudiosos que promove discussões sobre como o avanço tecnológico vem batendo à porta das escolas e universidades, apontando para a necessidade de se ater às mudanças sociais. De fato, assim como Denise Bértoli Braga (2013) descreve, muito tem sido aprimorado no contexto de ensino e aprendizagem com o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), na implementação de procedimentos metodológicos com uso das mídias e da internet. A questão é que, antes do mundo viver a catástrofe de uma pandemia, as ferramentas midiáticas eram utilizadas como complementação nos estudos de cursos presenciais. Diante de uma epidemia que se alastrou no mundo todo, o Covid-19, o uso das mídias passou a ser uma prática essencial na educação, representando um desafio diante uma necessidade no novo cenário educacional.

Antes mesmo da pandemia, estudos sobre o aprendizado, por meio das tecnologias, evidenciavam as inúmeras possibilidades de desenvolvimento educacional, profissional, entre outros que, com base nessa janela para a informação e o conhecimento, propiciaram o ciberespaço (espaço virtual oriundo de uma vasta rede de computadores e satélites interligados). Em outras palavras, Moacir Gadotti (2005, p. 43) observa também que as

novas tecnologias da informação criaram novos espaços do conhecimento. Agora, além da escola, também a empresa, o espaço domiciliar e o espaço social tornaram-se educativos. Cada dia mais pessoas estudam em casa pois podem, de lá, acessar o ciberespaço da formação e da aprendizagem a distância, buscar “fora” – a informação disponível nas redes de computadores interligados – serviços que respondem às suas demandas de conhecimento. Por outro lado, a sociedade civil (ONGs, associações, sindicatos, igrejas...) está se fortalecendo, não apenas como espaço de

¹¹⁶ Doutoranda em Estudos da Linguagem (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Pesquisadora do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos da Universidade Estadual de Mato do Sul). E-mail: vanderlis1@yahoo.com.br

¹¹⁷ Doutoranda em Estudos da Linguagem (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Pesquisadora do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos da Universidade Estadual de Mato do Sul). E-mail: dagmarvns@hotmail.com

¹¹⁸ Doutor em Linguística (Universidade Federal do Rio de Janeiro. Líder do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos da Universidade Estadual de Mato do Sul). E-mail: natanielgomes@uol.com.br



trabalho, mas também como espaço de difusão e de reconstrução de conhecimentos.

A visão de Gadotti, embora date de 2005, é extremamente atual no Brasil. A aprendizagem a distância tornou-se a mola mestra do contexto intelectual do país, exigindo mudanças na atuação de professores, estudantes e demais profissões que se viram na tarefa de experimentar recriar possibilidades digitais como ferramenta de trabalho e estudo.

Desse modo, este trabalho pretende compartilhar e discutir sobre a experiência do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ), da Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul, liderado pelos professores Nataniel dos Santos Gomes e Daniel Abrão, no sentido de estabelecer um diálogo analítico sobre a assimilação da mudança no contexto das práticas voltadas à educação e à divulgação dos quadrinhos como corpus de pesquisa fazendo interfaces com o cinema, a literatura, a fotografia, a psicologia, entre outros envolvimento com a cultura popular (pop).

Cabe, portanto, um olhar sobre os conceitos pelos quais a expressão cultura pop vem se estruturando no Brasil com base em alguns apontamentos de Soares (2015, p. 19):

Reconhecemos que o termo “pop” já é, em si, bastante problemático. Primeiro, em função de seu caráter transnacional. Oriundo de língua inglesa como abreviação do “popular”, a denominação “pop” assume uma característica bastante específica em sua língua de origem. Como abreviação de “popular” (“pop”), a palavra circunscreve de maneira um tanto quanto clara, as expressões aos quais, de alguma forma, nomeia: são produtos populares, no sentido de orientados para o que podemos chamar vagamente de massa, “grande público”, e que são produzidos dentro de premissas das indústrias da cultura (televisão, cinema, música, etc.). Seria o que, no Brasil, costuma-se chamar de “popular midiático” ou “popular massivo”. A título de exemplo, estamos falando de telenovelas, filmes produzidos dentro dos padrões de estúdio, artistas musicais ligados a um ideário de indústria da música, entre outros.

Difícilmente poderemos desenvolver nesta proposta de comunicação as múltiplas e heterogêneas conexões do pop com os quadrinhos e com a indústria cultural geral. O que tencionamos como um ponto de partida para a comunicação é nos apoderarmos do conceito de pop como o centro da experiência vivenciada pelo NuPeQ, em meio à contemporaneidade como divulgação da cultura por meio das mídias.

O NuPeQ é um grupo de pesquisa destinado a estudar e discutir sobre quadrinhos na universidade. Para isso, realiza palestras nas escolas da educação básica, participa e desenvolve eventos que assinalam para a leitura dos quadrinhos relacionada com as mais diversas artes, com a semiótica, com a história e com a filosofia. Desde sua criação em 2012, foram mais de 400 palestras e/oficinas ministradas, no ano passado foram mais de 60 em todo o país.

Devido à pandemia, as atividades do núcleo tiveram que ser revistas e reinventadas, assim como boa parte da sociedade mundial também teve que rever suas atribuições. Diante



desse cenário, a tecnologia nunca foi tão requerida e necessária, ocasionando uma grande mudança nos hábitos e na rotina das pessoas. Nunca se ouviu tanto falar em trabalho e estudo remotos. Ir às escolas e instituições para a realização de palestras, propor grupos de estudo e debate, participar de formação para professores, nenhuma dessas ações passou a ser viável. Dessa forma, há pouco mais de dois meses, a opção foi a criação de um canal no *Youtube*. Nesse curto intervalo de tempo, o NuPeQ passou a postar vídeos com entrevistas com pesquisadores de todo o Brasil, teóricos, roteiristas e artistas da Nona Arte. Além das entrevistas, vídeos com resenhas, dicas de leitura, reflexões curtas, palestras em escolas e faculdades alimentaram o canal que teve grande aceitação do público e repercussão em diversos sites de notícias do estado com matérias de divulgação dos trabalhos desenvolvidos. Sem contar na participação da organização da V Jornada do Seleprot - Ensino de Línguas e Histórias em Quadrinhos. Todas as comunicações do evento foram divulgadas no canal e abertas para o público em geral. Essa alternativa foi uma forma de dar continuidade às discussões sobre o universo dos quadrinhos. O número de inscritos passa de 1300 e 60 vídeos foram postados, indicando que a cultura pop dos quadrinhos representa uma mídia que retrata as mudanças da sociedade e desempenha um papel importante para a história e cultura de um país.

Desde a década de 1960, na Europa, as histórias em quadrinhos têm sido assunto de pesquisa e trabalhos acadêmicos, sobretudo por estudiosos como Claude Lévi-Strauss que passou a estudar princípios estruturalistas da linguística dos signos artísticos, devido ao movimento *Pop Art*¹¹⁹. Os estudos científicos desse período concentraram-se em aspectos dos quadrinhos ligados a questões da semiologia saussureana, “especialmente no que concerne a sua linguagem e à sua estrutura das mensagens que veiculam” (SANTOS, 2015, p. 25). No Brasil, a primeira pesquisa acadêmica divulgada sobre quadrinhos foi em 1975, por Antonio Luiz Cagnin, com a publicação de *Os quadrinhos*, resultado dos estudos de mestrado, orientado por Antonio Candido de Mello e Souza, grande sociólogo e literato da literatura brasileira. Esse interesse ocorreu devido à criação artística que envolve a elaboração textual, desenvolvida por um tipo de leitura que compara, analisa e observa as interfaces com outros textos, temas, situações. A versatilidade na construção dos enredos, dos efeitos semióticos e das releituras são pontos que, na reflexão e interpretação, possibilitam uma leitura mais densa, estimulando a investigação e possíveis conexões estabelecidas nos/pelos leitores, algo que escapa ao senso comum, que estabelece que os quadrinhos são leituras simplistas.

Para Vergueiro (2017), a aceitação dos quadrinhos pelas chamadas elites pensantes, vem, nos últimos anos, quebrando a resistência tanto de educadores quanto de pesquisadores, fato que vem sendo observado pelo número de estudos científicos pautados na análise das histórias em quadrinhos (doravante HQs). Essa mudança se dá, segundo o autor, dentro de um

¹¹⁹O termo Pop Art (abreviação das palavras em inglês Popular Art) foi utilizado pela primeira vez em 1954, pelo crítico inglês Lawrence Alloway, para denominar a arte popular que estava sendo criada em publicidade, no desenho industrial, nos cartazes e nas revistas ilustradas.



panorama histórico em que HQs vêm evoluindo gradativamente, passando pela rejeição, legitimação cultural até chegar ao conhecimento acadêmico.

Para o desenvolvimento desta proposta de comunicação, pretendemos abordar a relação entre quadrinhos e cultura pop abordada em pesquisas e publicações acadêmicas desenvolvidas no país e que fazem parte dos vídeos postados no canal do NuPeQ. Outro ponto a ser discutido é sobre como núcleo de pesquisa vem se organizando e desenvolvendo suas atividades no âmbito da educação tendo em vista os limites impostos pela pandemia do Covid 19.

Palavras-chave: Quadrinhos; Cultura pop; Educação e mídia.

Referências:

BRAGA, D. B. **Ambientes digitais:** reflexões teóricas e práticas. São Paulo: Cortez, 2013.

CORTELA, M. S. **Educação, escola e docência:** novos tempos, novas atitudes. São Paulo: Cortez, 2014.

GADOTTI, M. **Informação, Conhecimento e Sociedade em Rede:** Que potencialidades? Educação, Sociedade e Cultura, [s. l.], v. 23, pp. 43–57, 2005. Disponível em: Acesso em: 30 de agosto de 2020.

SANTOS, R. E. Aspectos da linguagem, da narrativa e da estética das histórias em quadrinhos: convenções e rupturas. In: VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. (orgs) **A linguagem dos quadrinhos.** São Paulo. Criativo, 2015.

SOARES, T. Percursos para estudos sobre música pop. In: SÁ, S. P.; CARREIRO, R.; FERRAZ, R. (Organizadores). **Cultura pop.** Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015.

VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos.** São Paulo: Criativo, 2017.



HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COMO ALTERNATIVA PARA O ENSINO DE BIOLOGIA

Renata Nalim Basilio Tissi¹²⁰

Marcelo Nocelle de Almeida¹²¹

Introdução

Como o aluno aprende e pensa é uma questão que vem despertando a curiosidade de muitos pesquisadores e professores da área da Educação. Dessa forma, uma teoria como a da aprendizagem significativa, de Ausubel (1980), pode nos ajudar a desvelar essas questões.

Com a evolução do ensino, percebe-se que a busca por novas metodologias tem indicado que o professor deve ser um facilitador do aprendizado, o qual deve ser livre e espontâneo do indivíduo. Assim, os alunos não são mais apenas receptores, mas são convidados à livre criação ou à produção e construção de seu aprendizado.

O objetivo desse trabalho é propor um recurso didático alternativo para o ensino de Biologia. O recurso didático escolhido foram as tiras em quadrinhos que foram confeccionadas pelos alunos após alguns temas abordados, como: origem, ciclo de vida, reprodução e ações preventivas. No presente trabalho, apresentamos uma tira em quadrinhos para demonstrar que é possível o ensino de Biologia por meio de uma metodologia alternativa.

Aprendizagem Significativa aplicada às histórias em quadrinhos

Este trabalho tem como fundamentação teórica a Aprendizagem Significativa, de David Ausubel, que surgiu na década de 60. Na psicologia da cognição, o cognitivismo procura descrever o que sucede quando o ser humano se situa e organiza o seu mundo. “A Teoria da Aprendizagem Significativa (TAS), no entanto, preocupa-se com o processo da compreensão, transformação, armazenamento e uso da informação na cognição” (MOREIRA e MASINI, 2016, p. 13).

O gênero dos quadrinhos é constituído por textos verbais e imagéticos, sendo, dessa forma, mais amplo e complexo, possibilitando novos olhares sobre representações. Entretanto, tanto o texto verbal quanto o texto imagético, usados separadamente, continuam tendo suas funções dentro da sua estrutura (SANTOS et al., p. 23, 2017).

Nesse sentido, defende-se aqui a necessidade de compreender as imagens ilustradas nas tiras em quadrinhos confeccionadas por alunos, tendo por base a Teoria da Aprendizagem Significativa de David Ausubel.

Segundo Santos,

Nos quadrinhos temos a combinação de imagem e texto escrito, propiciando aos seres humanos a comunicação e a possibilidade de novos olhares, fomentando reflexões, gerando sentidos a partir da interpretação dos

¹²⁰ Mestrado, SEEDUC, nalim.renata@gmail.com.

¹²¹ Doutorado, INFES, mnocelle@id.uff.br.



significados trazidos a cada quadro do par imagem/palavra. (SANTOS, p. 23, 2017)

As imagens falam por si só e estão inundadas de significados a cada quadro desenhado pelos alunos. O assunto abordado no trabalho foi a Dengue e o mosquito *A. aegypti*, por ser um tema que faz parte do cotidiano do aluno e pode servir de elo com o ensino possibilitando uma aprendizagem mais significativa para eles.

Histórias em quadrinhos no ensino

O papel das histórias em quadrinhos na educação se tornou tão importante que o Ministério da Educação, a partir de 2006, incluiu os diversos gêneros quadrinísticos entre os materiais pedagógicos adquiridos e distribuídos para as escolas das redes municipal, estadual e federal de ensino (BRASIL, 2014).

Vergueiro (2014) aponta que “na utilização de quadrinhos no ensino, é muito importante que o professor tenha suficiente familiaridade com o meio, conhecendo os principais elementos da sua linguagem e os recursos que ela dispõe para representação do imaginário” (VERGUEIRO, 2014, p. 29). Mediante isso, não podemos onerar os professores que não utilizam os quadrinhos na sala de aula, pois talvez não se sintam seguros em trabalhar com tal recurso didático ou até mesmo nem gostem de desenhos.

Assim, entende-se que para utilizar os quadrinhos na sala de aula como recurso didático, o professor deverá conhecê-los antes para, então, poder aplicá-los com objetivo específico e não meramente por distração ou diversão dos alunos. Conhecendo e delineando alguns objetivos, certamente esse recurso didático cumprirá a missão de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem. Caso contrário, ou seja, se o professor não o conhecer suficientemente e não o aplicar de forma correta, corre o risco de fracassar, não alcançando os objetivos pretendidos.

Contudo, é necessário que haja cautela em seu uso, uma vez que

[...] não podemos esperar que as HQs sejam a solução da educação no Brasil. Por outro lado, estamos convictos de que qualquer política séria para o aprimoramento da educação estará fadada ao fracasso se deixar de considerar o potencial e a inclusão dos quadrinhos no ambiente escolar (VERGUEIRO, 2018, p. 11).

As histórias em quadrinhos têm sido utilizadas no processo de ensino e aprendizagem em diversas disciplinas como um meio para transmitir conceitos científicos, reflexões sobre cidadania, ética, respeito para com o outro, de forma interessante e de maneira lúdica (MEHES, MAISTRO, 2012; PAZ, MARQUES-DE-SOUZA, 2016). Outro aspecto em favor das histórias em quadrinhos é a possibilidade que os alunos têm de construir seu conhecimento de maneira significativa, em detrimento da transmissão verticalizada, linear e prescritiva (DAMASCENO et al., 2016).



Elementos básicos e sugestões de temas para a criação de histórias em quadrinhos no ensino de Biologia

Ao iniciar a criação de histórias em quadrinhos, será necessário conhecer e saber utilizar os elementos básicos, como: requadro, calha, balão, recordatório, onomatopeia, desenho/imagem e narrativa visual (CHINEN, 2011; MODENESI et al., 2013; VERGUEIRO, 2014).

O requadro é a moldura que delimita o quadrinho propriamente dito (Figura 1A); a calha é o espaço que existe entre os requadros (Figura 1B); os balões são as figuras que delimitam as falas das personagens da história (Figura 1C); o recordatório não tem prolongamento, em geral é quadrado e é utilizado para narrar alguma situação que não é visível no quadrinho; e a onomatopeia (Figura 1D) é utilizada para representar um som ambiente que auxiliará a compreensão da história pelo leitor.

Já os desenhos ou imagens representam as personagens e as cenas da história em quadrinhos. É possível utilizar os mais variados tipos em uma história em quadrinhos, desde aqueles mais simples (homens-palito) até desenhos mais elaborados (Figura 1E). Uma alternativa é a própria criação de tiras em quadrinhos (Figura 2) com imagens ou fotografias.

A narrativa visual segue algumas normas. Por exemplo, a sequência dos quadrinhos que, no ocidente, deve ser da esquerda para a direita e de cima para baixo (Figura 1F). A fala das personagens em cena também deve seguir essa regra, isto é, a personagem que fala primeiro deve estar mais à esquerda da personagem que fala em seguida.

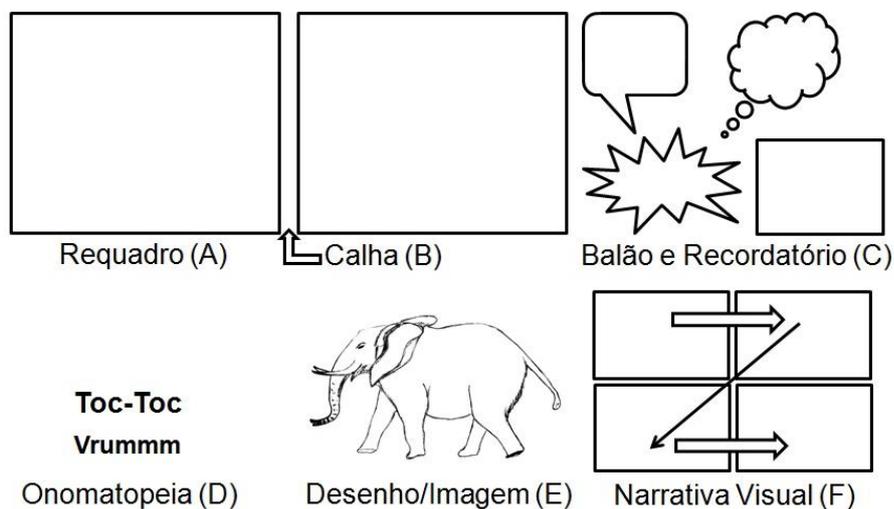


Figura 1. Elementos básicos de uma história em quadrinhos: (A) requadro, (B) calha, (C) balão e recordatório, (D) onomatopeia, (E) desenho/imagem e (F) narrativa visual.

Tema: O mosquito *Aedes aegypti*

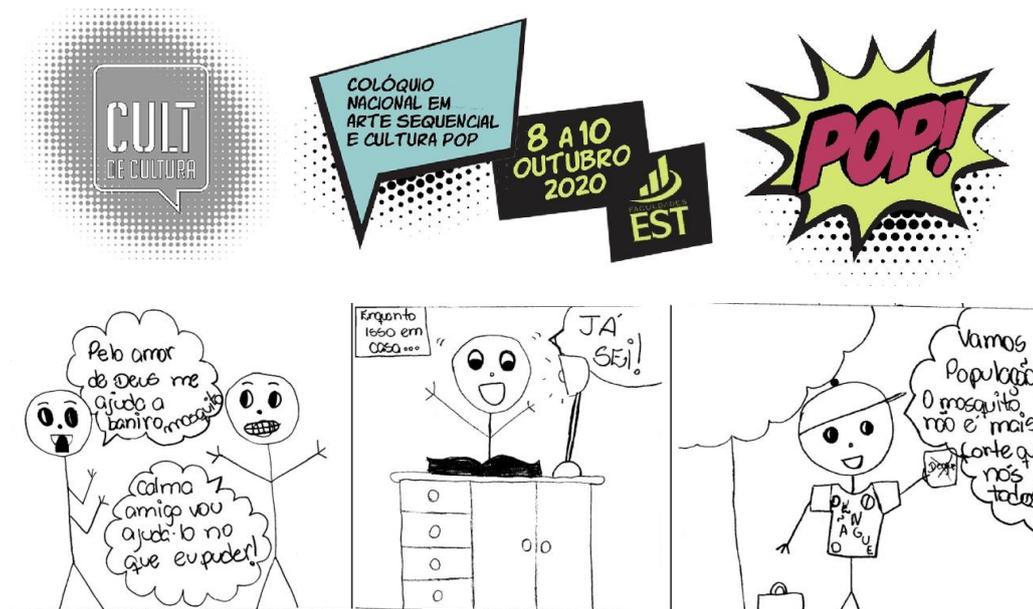


Figura 2. Tira confeccionada por uma aluna do Ensino Médio do Colégio Estadual Deodato Linhares no município de Miracema/RJ.

Para ilustrar sobre como ocorre o processo ensino-aprendizagem do aluno por meio da utilização do recurso didático tiras em quadrinhos, tomamos como exemplo figura 2 exposta acima. O tema da discussão foi o mosquito *Aedes aegypti*. Os alunos tiveram a oportunidade de conhecer um pouco mais sobre a origem, o ciclo de vida e a prevenção contra o mosquito. Após a discussão, eles deveriam ilustrar o que haviam entendido a respeito do tema utilizando as tiras em quadrinhos. É interessante mencionar que, talvez, o aluno possa reter mais conhecimento nesse momento se comparado aos momentos onde ficariam apenas lendo e copiando.

Para Modenesi e Paiva (2013), as histórias em quadrinhos em sala de aula estão em crescimento, inclusive o seu uso é embasado nas legislações educacionais e, a cada dia que passa, assuntos envolvendo a educação estão presentes nos textos desse gênero. Utilizar quadrinhos nas aulas de Biologia soa como um desafio na tentativa de tornar as aulas mais atraentes e deixar de lado a aprendizagem mecânica que se perpetua por décadas na sala de aula.

Considerações finais

Com este trabalho, passamos a conhecer um pouco da importância e da possibilidade de uso dos quadrinhos na educação, mesmo em uma época tão marcada pela tecnologia. Oportunizar aos alunos aprender Biologia por meio da criação de tiras torna-se algo significativo para o seu ensino-aprendizagem. Inicialmente, as histórias em quadrinhos foram utilizadas nos livros didáticos para ilustrar textos complexos.

Utilizar tiras como recurso didático pode não nos dar a certeza de uma aprendizagem plena no ensino de Biologia– será que isso é possível com outro método de ensino? –. No entanto, é possível acreditar que, com o uso dos quadrinhos, o aluno deixará o seu lugar de espectador e passará a ser ator no processo de ensino, pois terá a oportunidade de despertar suas habilidades e possibilidades intelectuais e artísticas.

Palavras-chave: ensino; recurso didático; histórias em quadrinhos; aprendizagem significativa.

Referências:



AUSUBEL, D.P.; NOVAK, J.D.; HANESIAN, H. **Psicologia educacional**. 2ed. Rio de Janeiro: Interamericana. 1980.

BRASIL. Portal da Educação. 2014. Ministério da Educação. *Programa nacional biblioteca da escola*. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12368:programa-nacional-biblioteca-da-escola&catid=309:programa-nacional-biblioteca-da-escola&Itemid=574>. Acesso em: 04 jul. 2017.

CHINEN, N. **Linguagem HQ: conceitos básicos**. 2ª ed. São Paulo: Criativo, 2011.

DAMASCENO, N.F.P.; MÜLLER, N.; SALES, A.; SALES, C.M.; REIS, C.B. **Conteúdos de aprendizagem presentes em um material educativo impresso sobre combate à dengue**. *Interfaces da Educ.*, v. 7, n. 20, p. 178-194, 2016.

MEHES, R.; MAISTRO, V.I.A. **A aprendizagem de biologia mediada por quadrinhos e/ou charges**. *Revista Eletrônica Pró-Docência*, v. 1, n. 1, p. 1-20, 2012.

MODENESI, T. V; PAIVA, F. S; FERNANDES, G; JR. BRAGA, A. X. E ANDRADE, A. C. DE. **Quadrinhos e Educação em cinco pontos de vista**. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2013.

MOREIRA, M.A.; MASINI, E.F.S. **Aprendizagem Significativa – A Teoria de David Ausubel**. 4ª reimpressão. São Paulo: Centauro, 2016.

PAZ, I.N.; MARQUES-DE-SOUZA, J. **Utilização de história em quadrinhos como ferramenta de avaliação no processo de ensino-aprendizagem de Botânica no Clube de Ciências**. *Bol. Mus. Int. de Roraima*, v. 10, n. 1, p. 10-19. 2016.

SANTOS, Dannisleyk Moraes de Araújo. PEREIRA, Dayana Rodrigues. RAMOS, Luzia Fresnillo. **A História Das Histórias Em Quadrinhos: Imagem Possibilitando Aprendizagem Significativa**. *Revista Discentis*. 6ª Edição. Dezembro 2017.

VERGUEIRO, W. **As HQs e a escola**. Curso Quadrinhos em sala de aula - Fascículo I. Coleção Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações/coordenação de Raymundo Netto, Waldomiro Vergueiro; ilustrado por Cristiano Lopez. - Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018.

VERGUEIRO, W.; RAMA, A.; BARBOSA, A.; RAMOS, P.; VILELA, T. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4ª ed. 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto. 2014. (Coleção Como usar na sala de aula).



GT 10 - ESTÉTICAS DA CULTURA POP

Sábado – 10/10 – das 14h às 17h
Coordenador: André Daniel Reinke

HUMANOS E ROBÔS PARA ALÉM DE DUALISMOS: VISITA ÀS ZONAS CREPUSCULARES DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Lívia de Pádua Nóbrega¹²²

O presente resumo tem como objetivo comunicar os principais resultados da pesquisa de doutorado “O Imaginário sobre Robôs em Séries de Ficção Científica: A Saga *Battlestar Galactica* (1978 – 2010)”, recém-defendida no âmbito do Programa de Pós- Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais.

Desde seus primeiros acenos, na literatura, a ficção científica sempre se manteve profícua em apresentar narrativas do possível, tanto em ambiências midiáticas alternativas quanto no *mainstream*. Dentro desse contexto, as histórias de robôs configuram-se como espaço privilegiado para representar mundos possíveis e interrogar os seres artificiais que emergem simbolicamente para alegorizar muito mais que a ciência e tecnologia.

A genealogia do robô detecta as raízes desde estereótipo que povoa a cultura pop na figura mítica do Golem. O mito do Golem possui diversas variantes. A mais conhecida versa sobre um ser de barro ou argila vivificado a partir da inscrição hebraica *Emet* (verdade) em sua testa e desmanchado pelo apagamento da primeira letra desta palavra (*Met* - morto). O Golem mitificou-se por meio de um personagem real, o rabino polonês Judá Loew ben Betzalel, entre os séculos XVI e XVII. A lenda conta que ele teria feito a criatura para proteger os judeus do antissemitismo de um gueto de Praga, República Tcheca.

Desta forma, o recorte da problemática de pesquisa realizado para fins deste resumo questiona: quais os sentidos construídos por séries de ficção científica em torno dos robôs ao longo do tempo? Para tanto, recorre-se à Teoria do Imaginário, de Gilbert Durand e seus procedimentos metodológicos da Mitocrítica e Mitanálise, a fim de cartografar as imagens simbólicas, arquétipos e mitos construídos por uma produção cultural. Como objeto empírico toma-se a saga estadunidense *Battlestar Galactica*.

O enredo centra-se na rivalidade entre humanos e robôs – os *Cylons*, cujo ataque à humanidade dispõe os sobreviventes em uma odisséia espacial em busca de um lugar habitável e seguro no cosmo. Este universo ficcional é composto por filmes, séries, *webséries*, histórias em quadrinhos e jogos de videogame. O *corpus* de análise da pesquisa é formado pelas séries que compõem este universo narrativo: a versão original *Battlestar Galactica* (1978); sua

¹²² Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais, Mestra em Comunicação pela Universidade Federal de Goiás, Jornalista pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás e Historiadora pela Universidade Federal de Goiás. E-mail: liviapaduanobrega@gmail.com



continuação *Galactica* (1980); a refilmagem *Battlestar Galactica* (2004 – 2009) e o *spin-off* *Caprica* (2010). As considerações finais reconstroem o trajeto de constituição, ascensão, transformação e declínio do mito do Golem ao longo do tempo de vida do programa.

Amparando-se também em fundamentos durandianos, Anaz (2015) define o imaginário como o conjunto de atitudes imaginativas que o ser cria para lidar com a angústia advinda da consciência de sua finitude. Em seu romance “A Náusea”, Sartre (2005) pondera sobre como o ser é capaz de viver em aparente despreocupação, tendo o tempo e a morte à espreita. A angústia, portanto existe, mas encontra-se recalcada no sujeito e alcança vazão através de sua simbolização: o espaço dinâmico e criativo do imaginário.

Logo, o imaginário é uma força de equilíbrio do ser no mundo. Proporciona compensação simbólica e possui eficácia simbólica (LLOPIS, 1998). O símbolo, portanto, “[...] surge como restabelecedor do *equilíbrio vital* comprometido pela noção de morte [...] equilibra o universo que passa, através de um Ser que não passa” (DURAND, 1988, p. 100, grifo do autor).

Se o imaginário detém o caráter de incognoscível, a teoria da interpretação proposta por Durand possibilita a aproximação por meio de lastros do imaginário – como, por exemplo, a redundância, que auxilia a fixar o sentido a ser desvelado. Parte-se de uma concepção antropológica do imaginário. De modo que, observa o ser humano em sua dimensão ontológica, a humanidade em termos de inconsciente coletivo e as produções culturais como lugar de construção e circulação de um ponto de vista sobre o mundo. Nesse sentido, as histórias de animação do inanimado são uma projeção da angústia frente à mudança, precipitando a fuga ao destino (DURAND, 1997). Os robôs da ficção são pródigios assim em alegorizar as relações do ser com o medo humano essencial.

Na primeira versão da série, os *cylons* são humanoides – robôs antropomórficos com aparência maquínica – inorgânicos, criados por répteis e potencialmente imortais, já que, podem trocar peças e “viver para sempre”. Os *cylons* são percebidos como Outro em radical oposição ao humano e as fronteiras encontram-se forte e nitidamente demarcadas. Assim, os robôs configuram-se como mero pretexto para advertir sobre as consequências do desenvolvimento tecnocientífico.

Já na continuação, surgem dois androides - robôs antropomórficos com o exterior semelhante ao orgânico. Pela atenuação da diferença postulada pelos humanoides metálicos, os androides reforçam o mito do duplo. De acordo com Morin (2014), o duplo é espectro do humano, imagem fundamental de si, “[...] *instância da projeção da individualidade humana numa imagem que se tornou externa a ela*” (MORIN, 2014, p. 44, grifo do autor). O duplo se dissocia do ser para viver a vida do sonho:

Essa imagem é projetada, alienada, objetivada a tal ponto que ela se manifesta como um ser ou espectro autônomo, estranho, dotado de uma realidade absoluta. Essa realidade absoluta é ao mesmo tempo uma super-realidade absoluta: o duplo concentra nele, como se nele fossem realizadas, todas as necessidades do indivíduo e, em primeiro lugar, sua necessidade mais loucamente subjetiva: a imortalidade (MORIN, 2014, p. 43).



Segundo o autor, o ser projeta no duplo seus desejos e temores; sua bondade e maldade. Em suma, suas luzes e sombras. À imagem e semelhança do ser humano, os androides compartilham também suas fragilidades. O duplo destaca a tendência à antropomorfização, ao antropocentrismo e a manutenção de um quadro de referência humano. Apesar da aparente similitude, no entanto, o interior inorgânico dos androides revela a diferença. As fronteiras vão começando a esmaecer e revelam-se mais permeáveis.

No *remake*, os robôs são criados por humanos e evoluem para criaturas capazes de replicação através do *download* de memória e consciência em naves chamadas de ressurreição. Na medida em que, os androides e ginoides¹²³ são seres biológicos indistinguíveis do humano, os *cylons* evidenciam em suas divisas fluidas a artificialidade das fronteiras erigidas por indivíduos e sociedades. Os robôs possibilitam problematizar o conceito de vida e a condição existencial humana. Se por um lado eles partilham limitações humanas, por outro, desejam destruir as “naves ressurreição” para extinguir a principal característica que os distingue dos humanos: a imortalidade, pois acreditam que apenas a morte confere sentido a vida. Parece inverossímil supor que robôs conscientes e tão análogos aos humanos enxerguem a potencial imortalidade como entrave a um sentido para suas vidas de silício. Ao abrirem mão do renascimento, os *cylons*, porém não abrem mão da eternidade, cujo tom moralizante da série, eivada pela moral judaico-cristã, aloca como horizonte a ser alcançado. Desta vez, não mais a eternidade em termos tecnológicos, possibilitada pela autorreplicação, mas o eterno da esfera do divino.

O *spin-off* apresenta uma nova forma de vida e subjetividade, a um só tempo: humana, virtual e robótica. Na trama, em meio à dificuldade em aceitar a morte da filha, o casal Graystone descobre que o avatar da adolescente sobrevive na realidade virtual. Inconformado com o luto, o pai copia o código do avatar e o transfere para um corpo robótico *cylon*. A criatura híbrida é percebida como uma (re)combinação entre categorias, figurando uma fusão de fronteiras que questiona a noção e o lugar do humano frente à emergência de novos modos de existência.

Os robôs ficcionais funcionam como superfícies de inscrição de significados. Os elementos simbólicos sistematizados por Durand (1997) conferem sentido ao imaginário estruturando-o em duas possíveis direções: o regime da antítese, que visa combater o tempo-morte e o da antífrase, que de posse da consciência do inexorável tempo-fim, organiza-se em torno de eufemizar a morte.

Ao redor da saga orbitam temas redundantes relacionados ao devir, dirigindo os sentidos do imaginário rumo a enfoques que driblam a morte como destino último. Os *cylons* de *Battlestar Galactica* evidenciam que os robôs têm a dizer sobre a humanidade que os fabula e os consome. Diferentemente dos humanos, as criaturas da saga não se afligem com a morte, pelo contrário, desejam-na. Mais que isso, veem o fim da vida como a única coisa capaz de

¹²³ Feminino de androide.



conferir sentido à existência. Positivando a morte, oferecem assim consolo ao ser incapaz de vencer o tempo inexorável.

Entre o preto e o branco, o dia e a noite, a zona de (des)conforto da ficção científica sempre esteve no espectro cinza, na luz crepuscular. Ao *sci-fi* interessa a tensão entre os polos e não partir do pressuposto de que os opostos se desfazem pela impossibilidade de tensões permanentes (FELINTO, 2003). Escapando de definições maniqueístas, os robôs da ficção científica conservam sentidos muito mais complexos que o simples ímpeto de destruição ou trabalho escravo, entre outras significações, mas recordam ao ser humano que ele vive sob o signo da finitude e o consola atribuindo sentido a vida através da morte que não podem evitar.

Palavras-chave: Ficção Científica; Imaginário; Robôs; Ficção Seriada; *Battlestar Galactica*.

Referências:

ANAZ, Sílvio Antônio Luiz. Matrizes arquetípicas da cultura midiática: o imaginário científico-tecnológico do cinema mainstream. **Anais do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Rio de Janeiro: Intercom, 2015.

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix, 1988.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FELINTO, Erick. Novas tecnologias, antigos mitos: Apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico. **Galáxia**, n. 6, Out. 2003.

LLOPIS, Rafael. Introducción: Em busca del paraíso perdido. *In: Viajes al otro mundo: Ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter*. Madrid, Espanha: Alianza Editorial, 1998.

MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário: Ensaio de antropologia sociológica**. São Paulo: É Realizações, 2014.

SARTRE, Jean-Paul. **A náusea**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.



MARX É POP: DA INSPIRAÇÃO CRISTÃ EM MARX À SIMBOLOGIA TRINITÁRIA DO MARXISMO VULGAR

André Daniel Reinke¹²⁴

O presente resumo trata de um levantamento de *insights* iniciais para o desenvolvimento de uma pesquisa tendo em vista a futura escrita e publicação de um artigo, aproveitando a reunião de especialistas em cultura pop para avaliação das possibilidades metodológicas e conceituais do tema proposto.

...

É notória a discordância do papa Bento XVI, Joseph Ratzinger, com os ideais sociais e revolucionários do marxismo. Para o papa alemão há completa incompatibilidade entre a fé cristã e os pressupostos de Marx porque identificou neles “uma forma de *messianismo* baseado na esperança bíblica”.¹²⁵ Para ele, tanto o cristianismo como o marxismo partiram de uma mesma vertente original, o messianismo judaico, mas seguiram direções opostas, o primeiro crendo na salvação no indivíduo Jesus e o segundo na coletividade do proletariado em sua luta contra a classe dominante.¹²⁶ Marx apresenta-se como um profeta que, a exemplo do profetismo do Antigo Testamento, era portador da condenação da situação presente e da promessa de uma nova era, explicitada em seu Manifesto Comunista. Esse documento não deixa de ser uma espécie de *querigma* (mensagem, “proclamação”) especialmente na frase: “Proletários de todos os países, uni-vos!”.¹²⁷ Em Marx, o pecado original é a exploração capitalista, e o povo convocado para um novo êxodo e salvação na Nova Jerusalém é o proletariado.¹²⁸ Em resumo, o que Bento XVI procurava mostrar em suas obras é que a esperança da modernidade em Marx era devedora do cristianismo, derivando dele e nascendo para substituí-lo. Para o papa, cristianismo e marxismo oferecem duas ofertas de salvação, ou duas escatologias.¹²⁹ Por isso, possuem duas metas diferentes: uma Nova Jerusalém transcendente e outra imanente.¹³⁰

O marxismo está sendo entendido por Bento XVI como religião. A concepção não é nova; a perspectiva de escatologia política como consciência histórica visando realização futura já foi defendida por Karl Löwith.¹³¹ Por outro lado, a percepção do aspecto religioso no marxismo não é exclusivo; outras ideologias e sistemas já sofreram tal classificação, como o capitalismo na obra de Walter Benjamin, para quem trata-se de uma religião de culto sem

¹²⁴ Mestre em teologia, doutorando em teologia, Faculdades EST, andre.daniel.reinke@gmail.com.

¹²⁵ ASSUNÇÃO, Rudy Albino. O papa precisa do marxismo? Bento XVI e a incompatibilidade entre a fé cristã e a fé marxista. *Horizonte*, Belo Horizonte, v. 10, n. 27, p. 1042-1059, jul./set. 2012. Disponível em: <<http://periodicos.pucminas.br/index.php/horizonte/article/view/3249>>. Acesso em: 3 set. 2020. p. 1045.

¹²⁶ ASSUNÇÃO, 2012, p. 1046.

¹²⁷ MARX, Karl; ENGELS, Friedrich; COGGIOLA, Osvaldo. *Manifesto comunista*. ed. rev. São Paulo: Boitempo, 2010.

¹²⁸ ASSUNÇÃO, 2012, p. 1051.

¹²⁹ ASSUNÇÃO, 2012, p. 1053-1054.

¹³⁰ ASSUNÇÃO, 2012, p. 1056.

¹³¹ LÖWITH, Karl. *O sentido da história*. Lisboa: Edições 70, s.d.



dogma.¹³² Hugo Assmann também conceituou o mercado capitalista em termos religiosos, classificando-o como idolatria justamente por sequestrar aspectos essenciais do cristianismo e produzir uma religião econômica se alimentando de uma ideologia sacrificial própria ao sistema.¹³³ Se noções capitalistas e marxistas estão prenhes de princípios cristãos em sua base conceitual, o mesmo acontece com as ideologias políticas da modernidade, conforme analisa Raoul Girardet.¹³⁴ Para ele, toda a ideologia política contemporânea está fundada sobre narrativas míticas conduzindo os embates em cada pleito eleitoral. O messianismo da política contemporânea apresenta grandes conjuntos discursivos mitológicos que ele resume em Conspiração, Idade de Ouro, Salvador e Unidade.¹³⁵

Tratam-se de conceitos amplos e fascinantes. Mas nossa pesquisa se restringe ao caso da escola oriunda de Marx, menos explorada pela academia de teologia. Embora se possa questionar o entendimento do marxismo como oposto direto do cristianismo (pois o capitalismo também pode ser entendido como tal), a análise da doutrina ter um imaginário escatológico fundado na fé cristã não está equivocada. A base judaico-cristã de Karl Marx é bastante conhecida e explorada pelo filósofo Enrique Dussel, revelando um jovem Marx profundamente influenciado pela base pietista luterana em sua cidade natal e no ambiente hegeliano de Berlin,¹³⁶ o que teria provido as bases fundamentais para o uso intenso de metáforas teológicas em seus textos, especialmente na obra máxima *O Capital*.¹³⁷ Nosso pressuposto, portanto, é que a tendência escatológica de origem cristã percebida no marxismo já possui suas bases firmemente plantadas pelo próprio fundador da escola.

...

O fato do marxismo ter origens conceituais na escatologia cristã reverbera, em nossa opinião, em todo o imaginário do movimento. Nesse caso não estamos tratando do saber acadêmico das escolas sociológicas ou historiográficas, que utilizam Marx como ferramenta metodológica, mas no contexto político-partidário, onde o messianismo se faz presente com ainda mais força. Estamos tratando de uma legião de militantes classificados pelo historiador Eric Hobsbawm como “marxistas vulgares”, ideólogos apegados superficialmente a determinados aspectos da obra de Marx em detrimento de uma análise mais profunda e apropriada.¹³⁸ Essa vertente geralmente é a mais entusiasmada e imaginativa na busca da transformação social, embora sem muito conhecimento científico. Nela, como um fenômeno popular, podemos encontrar as mais claras apropriações de uma linguagem escatológica e religiosa.

Na manifestação política de raiz messiânica ocorre a escolha de um “salvador” em uma era de trevas e decadência, como bem trabalha Girardet, com a eleição de “santos”

¹³² BENJAMIN, Walter; LÖWY, Michael. *O capitalismo como religião*. São Paulo: Boitempo, 2013.

¹³³ ASSMANN, Hugo. HINKELAMMERT, Franz. *Idolatria do mercado: ensaio sobre economia e teologia*. São Paulo: Vozes, 1989. p. 7.

¹³⁴ GIRARDET, Raoul. *Mitos e mitologias políticas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

¹³⁵ GIRARDET, 1987, p. 12.

¹³⁶ DUSSEL, Enrique. *Las metáforas teológicas de Marx*. Estella (Espanha): Verbo Divino, 1993. p. 12.

¹³⁷ MARX, Karl. *O capital: crítica da economia política*. São Paulo: Boitempo, 2013.

¹³⁸ HOBBSAWM, Eric. *Sobre história*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998. p. 159.



consagrados pelos seguidores da doutrina. Essa relação religiosa manifesta-se em casos extremos, como na veneração não-canônica ao ícone de Che Guevara em Vallegrande (Bolívia), diante do qual são depositadas oferendas e pedidos de ajuda espiritual, como a qualquer santo católico.¹³⁹ Mas também aparece de maneira bem mais sutil na forma iconográfica da cultura pop. Este é nosso principal foco de pesquisa.

A forma como a figura de Ernesto Guevara foi apropriada pela cultura pop é impressionante. Ele não apenas foi explorado por marxistas, mas também tornou-se uma das marcas mais bem sucedidas do mundo capitalista, tão reconhecido quanto os arcos do McDonald's ou o *swoosh* da Nike.¹⁴⁰ Entre os diversos usos da imagem do revolucionário está sua comparação com a figura de Jesus Cristo. Esta é a que mais nos interessa porque vinculada diretamente à sua trágica morte. É relevante a obra publicada pelo médico Reginaldo Arze, testemunha do momento em que o corpo de Guevara foi trazido para Vallegrande e autor do livro com o sugestivo título *Vida, morte e ressurreição de Che*.¹⁴¹ O médico e jornalista publicou as fotografias do cadáver de Che e se referiu ao rosto do cadáver como:

um rosto lindo, como os artistas nos mostram Jesus, com os olhos abertos, brilhantes, tranquilos, serenos, fez com que, desde o primeiro momento, ele fosse comparado com Jesus Cristo, talvez não só por este fato, mas também porque o povo de Vallegrande pôde compreender que morreu por uma causa justa, como morreu Jesus.¹⁴²

A relação do corpo morto de Guevara com as cenas eternizadas pela arte cristã mostram o quanto ele pôde ser realmente ligado ao evento salvífico cristão. O martírio, o fato de morrer por uma causa justa, remete irremediavelmente a Jesus Cristo.

¹³⁹ SOUZA, Anaelson Leandro de; NUNES, Adailton Rocha; SILVA, Marcela Bomfim da; RODRIGUES, Taisa Moura. A devoção popular não canônica de Che Guevara em Vallegrande, Bolívia. *Anais do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2008/resumos/R12-0784-1.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2020. p. 5.

¹⁴⁰ KAKUTANI, Michiko. *Brand Che: Revolutionary as Marketer's Dream*. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2009/04/21/books/21kaku.html>>. Acesso em: 3 set. 2020. O artigo do jornalista trata de um livro a ser analisado para esta pesquisa: CASEY, Michael. *Che's Afterlife*. New York: Vintage Books, 2009.

¹⁴¹ ARZE, Reginaldo Ustariz. *Vida, morte e ressurreição de Che*. São Paulo: Brasbol, 2004.

¹⁴² O impacto do cadáver de Che Guevara: entrevista com Reginaldo Ustariz Arze. *IHU Online*, São Leopoldo, 2007, n. 239, p. 8-13. Disponível em: <<http://www.ihuonline.unisinos.br/media/pdf/IHUOnlineEdicao239.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2020. p. 12.

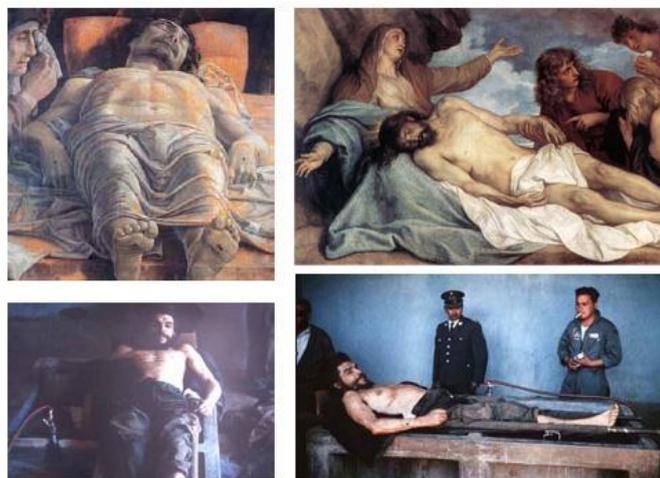


Figura 1. Lamentação sobre o Cristo Morto, pintura de Andrea Mantegna; Lamentação de Cristo, pintura de Anthony van Dyck; fotografias do corpo de Che Guevara em Vallegrande (Bolívia).

Precisamente o caráter sacralizado de Che Guevara nos interessa nessa reflexão. Seu rosto em vida e seu corpo em morte foram claramente identificados com Jesus Cristo por marxistas “vulgares”, por assim dizer, e eternizados na cultura pop. A presente pesquisa pretende avançar na análise da apropriação imagética por parte do marxismo vulgar e, em maneira mais ampla, pela cultura pop. Se Che é identificado como o Filho, o Servo Sofredor a padecer a cruz pelos humildes desse mundo, podemos expandir a análise para outras figuras importantes do marxismo. E nesse sentido desponta um “pai” para esse “filho”, ninguém menos do que Karl Marx. Ele é outra personalidade a ter a imagem fartamente explorada no universo da cultura pop também a partir de uma única fotografia. Marx é o Pai do marxismo: um homem idoso, com longas barbas brancas e olhar severo. Che Guevara é o Filho do marxismo: um homem jovem, com barba curta e olhar terno e compassivo. Um é mais distante, imperial; o outro é próximo e simpático. O primeiro nos deu a sua Palavra, o Capital; o segundo nos deu sua vida, morrendo na luta contra a força das trevas. De um procedeu um livro e seus mandamentos; de outro, a personalidade e ação salvadora.

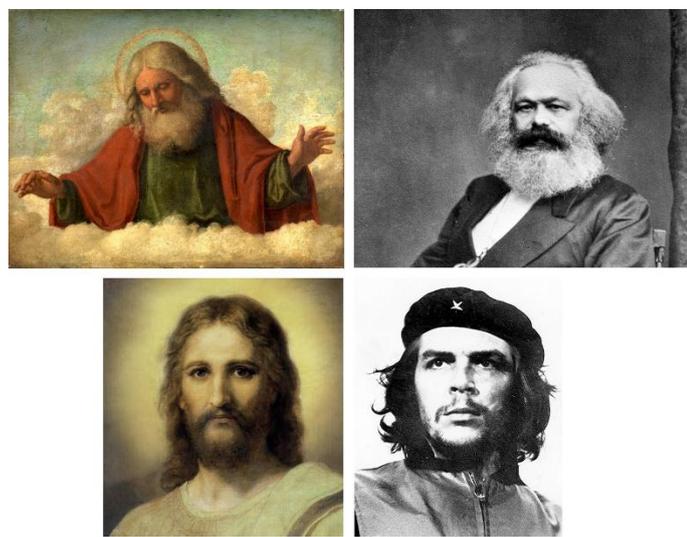


Figura 2. Deus o Pai, pintura de Cima da Conegliano; fotografia de Karl Marx; Jesus Cristo aos 33 Antique 159, pintura de Heinrich Hofmann; fotografia de Ernesto Che Guevara.

Estaríamos tratando de uma santíssima trindade marxista? É possível que sim. Se considerarmos que a imagem de Engels é pouco usada ou quase nunca reconhecida, embora seu nome seja sempre ligado ao de Marx, não teríamos nele uma espécie de figura do Espírito Santo, presente na Trindade mas quase nunca imaginado em sua personalidade? Enfim, temos motivos para avançar na pesquisa iconográfica das maiores personalidades do marxismo como elementos da cultura pop, deificados como representação trinitária do marxismo vulgar.



Figura 3. Pesquisa em Google Imagens com os termos “Che Guevara cultura pop” e “Marx cultura pop”.

A análise do fenômeno será feita pela pesquisa bibliográfica referida, invocando autores como Girardet e Löwith para o sentido escatológico da visão de história do marxismo. Pode ser profícuo o estudo dos conceitos de religião e fé de Paul Tillich, compreendendo o



entusiasmo revolucionário em seu tônus mais religioso.¹⁴³ A construção do messias Guevara poderá ser analisada na produção cinematográfica em torno de Che em obras como *Diários de Motocicleta*, a qual não deixa de ter seu aspecto cristológico pela construção da ternura de um homem descobrindo os pesares do mundo – a relação com os leprosos do “outro lado do rio” é um tanto emblemática. As imagens captadas de Marx e Che deverão ser analisadas sob a ótica da arte pop, na qual poderão ser buscados estudos em torno da arte construtivista russa.

Enfim, há um vasto campo a ser delimitado, pesquisado e explorado no entrecruzamento da teologia, ideologia política e produção imagética da cultura pop.

Palavras-chave: Marxismo vulgar; religião política; iconografia cristã; cultura pop.

Referências:

ASSMANN, Hugo. HINKELAMMERT, Franz. *Idolatria do mercado: ensaio sobre economia e teologia*. São Paulo: Vozes, 1989.

ASSUNÇÃO, Rudy Albino. O papa precisa do marxismo? Bento XVI e a incompatibilidade entre a fé cristã e a fé marxista. *Horizonte*, Belo Horizonte, v. 10, n. 27, p. 1042-1059, jul./set. 2012. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/horizonte/article/view/3249>. Acesso em: 3 set. 2020.

BENJAMIN, Walter; LÖWY, Michael. *O capitalismo como religião*. São Paulo: Boitempo, 2013.

CASEY, Michael. *Che's Afterlife*. New York: Vintage Books, 2009.

DUSSEL, Enrique. *Las metáforas teológicas de Marx*. Estella (Espanha): Verbo Divino, 1993.

GIRARDET, Raoul. *Mitos e mitologias políticas*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

HOBBSAWM, Eric. *Sobre história*. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

KAKUTANI, Michiko. *Brand Che: Revolutionary as Marketer's Dream*. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2009/04/21/books/21kaku.html>. Acesso em: 3 set. 2020.

LÖWYTH, Karl. *O sentido da história*. Lisboa: Edições 70, s.d.

¹⁴³ TILLICH, Paul. *Dinâmica da fé*. 7. ed. São Leopoldo: Sinodal, 2002.



MARX, Karl; ENGELS, Friedrich; COGGIOLA, Osvaldo. *Manifesto comunista*. ed. rev. São Paulo: Boitempo, 2010.

MARX, Karl. *O capital*: crítica da economia política. São Paulo: Boitempo, 2013.
O impacto do cadáver de Che Guevara: entrevista com Reginaldo Ustariz Arze. *IHU Online*, São Leopoldo, 2007, n. 239, p. 8-13. Disponível em:
<<http://www.ihuonline.unisinos.br/media/pdf/IHUOnlineEdicao239.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2020.

SOUZA, Anaelson Leandro de; NUNES, Adailton Rocha; SILVA, Marcela Bomfim da;

RODRIGUES, Taisa Moura. A devoção popular não canônica de Che Guevara em Vallegrande, Bolívia. *Anais do X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*. Disponível em:
<<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2008/resumos/R12-0784-1.pdf>>. Acesso em: 3 set. 2020.

TILLICH, Paul. *Dinâmica da fé*. 7. ed. São Leopoldo: Sinodal, 2002.



A NOSTALGIA EM CAPTAIN MARVEL COMO RECURSO DE RESSIGNIFICAÇÃO DO FEMININO

Viviane Martini¹⁴⁴

Apresentação

Desde seu surgimento, o cinema foi tido como meio de expressão cultural. Alguns o vêem como experiência, outros como refúgio da realidade, outros como mero meio de entretenimento e outros como guardião da história. Um local onde a história e a cultura serão guardadas e eternizadas, sendo necessário “pensar a produção cinematográfica como um contexto complexo de articulações que envolvem sociabilidades, apropriações e a memória”. Tendo isso em mente, o mercado cinematográfico aposta na nostalgia do público, evocando ligações sentimentais através da memória afetiva.

Por meio do cinema, é possível abrir-se para a história do mundo. A lógica midiática “torna tudo em memória coletiva, como que reunindo lembranças pessoais e históricas em um inventário de documentos, feito um álbum de fotos e recortes de jornal” (JAMENSON, 2006, p.6), fazendo com que seja possível acessar qualquer período da história através de um filme.

Na cultura pop o retorno ao passado vai ser um recurso muito explorado. Existem filmes que narram acontecimentos marcantes, filmes que homenageiam outros filmes, sendo possível encontrar camadas entre eles, um palimpsesto visual. É possível achar inúmeros vídeos no Youtube³ que destacam em seu conteúdo filmes que marcaram época, através de listas, discussões, reviews, ou mostrando Easter Eggs de filmes, fotos, quadros, a intertextualidade aqui é imensa. Com a chegada da plataforma Netflix, a nostalgia em produções atuais está muito marcada, vemos em *Stranger Things*, *Dark*, *Black Mirror*, *Sex Education*, entre outros. E, entre os filmes temos *Captain America*, *Guardiões da Galáxia*, e suas mixtapes, *Mulher Maravilha*, e *Captain Marvel*, para citar alguns.

Captain Marvel

O longa teve sua estreia em 2019, conta a história de Vers, ou Carol Danvers, e sua jornada para se tornar a *Captain Marvel*. Carol era uma agente da Força Aérea norte-americana, quando durante uma missão, com Dr. Wendy Lawson, sofre um atentado que resulta na sua perda de memória e na conquista de seus poderes. Ela é levada então pelo povo Kree para fazer parte do seu exército de elite, o comandante Yon-Rogg se torna assim o seu mentor, para ajudar a controlar os novos poderes de Danvers. Ao enfrentar seus inimigos Skrull, ela é capturada e tem suas memórias visitadas, a deixando muito confusa sobre quem é. Após conseguir se libertar, ela segue o líder dos Skrull, e acaba na Terra. Durante sua passagem no planeta para capturar o metamorfo, ela vai descobrir que sua ligação com a Terra é maior do que ela imagina. Com a ajuda de Nick Fury ela vai atrás da verdade e também do

¹⁴⁴ Mestra em Literatura pela Universidade Federal de Pelotas, Especialista em Cultura Pop pela Faculdade EST, martini.viviane@gmail.com



seu passado, encontrando sua amiga de longa data Maria Rambeau pelo caminho.

A nostalgia presente no filme é o que garante o seu ritmo, dando o tom mais cômico e familiar para o público. Incluir uma personagem pouco conhecida nos anos 90, foi uma decisão importante e inteligente do estúdio, pois quem ainda não conseguia se conectar com a personagem de Brie Larson, pode se conectar através dos símbolos nostálgicos ali presentes, mesmo quem não tenha vivido nos anos 90 conseguiu interagir com o período através de piadas soltas e da trilha sonora.

O primeiro filme do MCU com uma protagonista mulher em 2019, mais de dez anos após o primeiro Iron Man (2008), e ele veio cheio de expectativa e críticas, em sua maioria de fãs homens que não gostavam da atriz Brie Larson, por acharem que não sorria muito, e também porque o filme não seria do agrado deles, ou seja, nada de uniforme decotado, posições constrangedoras de câmeras e objetificação da mulher. A personagem pouco conhecida do grande público logo se tornou muito popular, principalmente para o público feminino, que durante muito tempo espera por uma heroína nas telas, e até o momento somente o filme da Wonder Woman (2017) tinha sido lançado. Nas bilheterias foi um sucesso, chegando na casa de um bilhão de espectadores, sendo notório para um filme blockbuster lançado no mês de março.

Nostalgia

A propensão para recordar sempre esteve presente na relação com a cultura visual, Walter Benjamin³² reflete que toda arte sempre foi reproduzível, e com isso perde sua aura, o seu encantamento. O que se propõe aqui, é o oposto, é utilizar da arte para ressignificar o passado, e apresentar novos caminhos para o futuro, estabelecendo a nostalgia como um elemento tanto cultural quanto da memória.

Ao utilizar dos mecanismos de nostalgia a diretora quer “reinventar a sensação e a forma de objetos característicos de um período anterior, ele procura reacender um sentido de passado associado aqueles objetos”(JAMESON, 2006, p.27), atrelado com o sentimento de pertencimento do público, mostra que os produtos culturais servem como elementos dos quais são construídas as identidades dos fãs.

O retorno ao passado e a constante tentativa de recuperação da memória, de reoferta de ícones clássicos e raros da imageria moderna, pode funcionar como um movimento nostálgico no sentido justamente de retorno ao conforto da crença e possibilidade de vanguarda. (PENKALA; CALDEIRA, 2012, p.288)

Vai ser através desse retorno ao tempo passado que iremos nos relacionar socialmente, pois o consumo vai se tornar um processo coletivo³⁵, onde as experiências serão compartilhadas. Como o filme nos leva ao passado, vai ser a nostalgia aos anos 90 o nosso ponto de contato, junto com a ressignificação da heroína, a qual irei discutir abaixo, busco aqui refletir o uso de elementos nostálgicos durante a narrativa.



Resultados breves - De nostalgia e representação

O primeiro salto que localiza o espectador quanto ao tempo, acontece após sermos apresentados a personagem no planeta Hala, e, em seguida a vemos em uma batalha, na qual ela acaba parando na Terra e caindo dentro da famosa locadora Blockbuster Video¹⁴, a cena foi filmada na última loja nos Estados Unidos, nesse momento o filme revela que usará os anos 90 como pano de fundo.

A partir daí a viagem no tempo esta garantida por Carol Danvers, sua biblioteca inclui programas de TV, jogos, filmes e artistas. Podemos encontrar durante o filme elementos como o arcade do Street Fighter; Monica Rambeau em um momento diz que vai ficar em casa assistindo The Fresh Prince of Bel Air; Nick Fury faz referência a Star Wars, e Talos recria uma cena de Samuel L. Jackson em Pulp Fiction. Vemos também Stan Lee, que diferente dos outros filmes do universo Marvel, está interpretando a si mesmo, ao ler o roteiro de Mallrats, filme que ele participou em 1995. Além de Toll Dolls, pinball machines, Space Invaders, The Fonz, Nurf, Jukebox, ou seja, uma vasta escolha no repertório dos anos 90.

A construção da personagem busca fugir de estereótipos, em seus flashbacks vemos que em suas brincadeiras quando criança envolviam bicicletas e karts, quando ela cresce ela foi para o exército e se torna uma piloto. Além disso, o jeito com que ela se apresenta no mundo também quer fugir dos padrões, ao contrário dos quadrinhos onde era vista com um visual mais sexy e apelativo ao olhar masculino, aqui ela assume o seu macacão de piloto da aeronáutica ou o grunge, vestindo uma camisa de flanela junto com uma camiseta de uma banda, e botas, buscando referência na moda nos anos 90. Sendo uma mudança aprovada, como revela Nick Fury, “Mas eu vejo que você mudou um pouco desde então. O grunge é um bom visual para você.”, sua fala pode ser interpretada como uma mudança desde sua aparição nos quadrinhos.

A mudança não ficou somente em seu visual, mas também em sua personalidade forte e na sua vontade de lutar. Danvers não é de muitos amigos, pois o seu ambiente de trabalho sempre foi predominantemente masculino, e também não gosta de ficar sorrindo à toa, padrão esperado das mulheres. Na cena em que o motoqueiro tenta puxar assunto com ela, ele inicia a conversa falando, “Bela roupa de mergulho”, acenando com a cabeça, ela olha e o ignora, mas esse resolve insistir, em lhe dizer: “Anime-se querida. Não ganho nem um sorrisinho?”, mas ao perceber que não terá o sorriso esperado, o motoqueiro desce de sua moto e a chama de “Esquisita”, posição em que mulheres são colocadas todos os dias. Na cena oficial, mas que acabou não entrando no filme, a cena se torna mais intrusiva ainda, pois vemos que ele vai até ela e baixa o seu jornal com as mãos perguntando, “Precisa de uma carona querida?”, se tornando mais abusivo ainda.

Conclusão

Recorremos ao passado como forma de recuperação, já dizia Machado, como forma de homenagem ou para construir uma nova camada de discurso. Ao utilizar a nostalgia como



meio de retorno, queremos recuperar uma parte do nosso imaginário e da nossa identidade.

Captain Marvel apostou nos anos 90 para dar voz a heroína, assim como Mulher Maravilha o fez ao retratar 1918, ao utilizarem do sentimento nostálgico, elas se apropriam e engrandecem o discurso do lugar de mulher é aonde ela quiser apresentam mulheres fortes e independentes, ressignificando assim, o modelo de heroína e personagens femininas no cinema. Pois hoje, os estúdios não podem deixar de lado as questões sobre como retratam mulheres nos filmes.

Palavras-chave: Captain Marvel; Estudos de Gênero; Nostalgia; Cultura Pop; Representações.

Referências:

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi.** Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

BENJAMIN, Walter. **Sobre arte, técnica, linguagem e política.** Lisboa: Relógio D'água, 1992.

MACHADO, Arlindo. **Pré-Cinemas e Pós-Cinemas.** Campinas: Papyrus, 1997.

PENKALA, Ana Paula. O cinema dos depois: memória, nostalgia e estéticas retroativas no cinema pós-moderno. In: Orson #1 Revista do Cau – Cursos e audiovisual e cinema de animação – UFPEL. Pelotas, 2011. p. 44-65.

PENKALA, Ana Paula. **Os colecionadores da arca perdida:** Cultura Pop e memória nas autorias dos cinemas. In: Orson #2 Revista do Cau – Cursos e audiovisual e cinema de animação – UFPEL. Pelotas, 2012. p. 118-135.

PENKALA, Ana Paula. OLIVEIRA, André de. CALDEIRA, William. **O famoso desígnio do audiovisual:** Sobre o cinema da memória, o maneirismo, as narrativas e as retóricas visuais da pós-modernidade. In: Orson #2 Revista do Cau – Cursos e audiovisual e cinema de animação – UFPEL. Pelotas, 2012. p. 286-291

PENKALA, Ana Paula. OLIVEIRA, André de. **O parque jurássico e a nostalgia no audiovisual:** a cultura visual do cinema na memória. In: Orson #3 Revista do Cau.



ENTRE VIDA E MORTE: APROPRIAÇÃO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS E O TEMA DO SUICÍDIO EM *W: TWO WORLDS*

Natania Aparecida da Silva Nogueira¹⁴⁵

Um tema ainda novo no mundo acadêmico, mas que tem despertado a curiosidade de pesquisadores ao longo dos últimos anos é a *Hallyu*, ou *Korean Wave*, que pode ser dividida em duas fases: uma regional e outra global. A primeira fase situa-se entre os anos de 1997 e 2007 e caracterizou-se pela popularização dos k-dramas, concentrando-se em países como China, Japão e Taiwan, para citar alguns. Foi aí que surgiu o termo *Hallyu* para se referir a *Korean Wave* (LOUREIRO, 2018, 09). Na China, o sucesso dos k-dramas deve-se a *What Is Love?*, exibido na Coreia do Sul entre novembro de 1991 e março de 1992, com 55 episódios. Exportada para a China em 1997, a série fez um enorme sucesso e, segundo Sue Jin Lee, deu início à *Hallyu*, que avançou para diversos países do sudeste asiático e da Ásia central nos anos seguintes (LEE, 2011, 86). O termo *Hallyu* foi rapidamente apropriado pela mídia sul-coreana e passou a ser utilizado para designar personalidades ligadas à música, ao cinema e à televisão, que ganharam prestígio internacional. A segunda fase da *Korean Wave* teve início em 2008 e estende-se até a atualidade, chegando à Europa, à América, ao Oriente Médio e à África. Neste momento, destacaram-se os ídolos K-pop como o grupo BTS, que sozinho gerou uma renda de mais de 3 bilhões de dólares em 2018. Em linhas gerais, este fenômeno pode ser resumido na exportação de produtos culturais sul-coreanos para diversas partes do mundo. Entre esses produtos culturais temos o k-pop, os k-dramas e os manhwas. O k-pop é um estilo musical surgido na Coreia do Sul, caracterizado pela mistura de diversos gêneros e que deu origem a uma verdadeira indústria musical, voltada para um mercado extremamente competitivo que lança cerca de uma centena de novos artistas por ano, embora só uma pequena parcela deles consiga permanecer posteriormente ativa. O K-drama é um formato de programa criado para televisão, cuja origem está no Japão dos anos de 1950 e que foi apropriado por vários países do Leste Asiático, tornando-se um dos principais produtos culturais da *Hallyu* (MADUREIRA, 2020, 03). Essas produções são seriadas, com número de capítulos que pode variar de 12 a 24 episódios, e transmitidas periodicamente na televisão sul-coreana. Assim como o k-pop, o k-drama passou também a compor uma indústria que lança anualmente dezenas de títulos. Os k-dramas, atualmente, são exportados para países de todo mundo e consumidos por um público diversificado. Os *manhwas* são as histórias em quadrinhos coreanas, que tiveram uma forte influência do mangá japonês, mas que foram adotando outros estilos com o passar do tempo, embora a Coreia do Sul seja um dos maiores produtores mundiais de quadrinhos em estilo mangá. Um tipo de *manhwa*, que faz muito sucesso, são os *webtoons*, quadrinhos digitais criados em um formato próprio para ser consumido pelo público leitor por meio dos smartphones. Os webtoons mais populares

¹⁴⁵ Doutoranda e Mestra em História pela Universidade Salgado de Oliveira, Niterói (RJ), Brasil. E-mail: nogueira.natania@gmail.com



possuem dezenas de milhões de leitores e podem ser adaptados para outras mídias, como animações, jogos, k-dramas e filmes. Muitos deles já foram publicados em outros países, inclusive no Brasil, e traduzidos em diversos idiomas. Esta indústria cultural, que se consolidou na última década, tem como uma característica marcante: seu caráter transmidiático, com uso de mais de uma mídia para se passar uma mensagem, uma prática que cresceu e se desenvolveu com a expansão dos meios de comunicação, particularmente a partir do advento da internet. Recorrentemente, os k-dramas se apropriam da linguagem dos quadrinhos, levando-os para as telas de televisão. Os *manhwas*, por sua vez, beneficiam-se desta apropriação na medida em que conseguem atingir um público mais amplo, internacional, que passou a mostrar interesse pelo formato dos *webtoons*. Mesmo o k-pop dialoga com essas mídias, uma vez que muitos *manhwas* têm ganhado trilhas sonoras, interpretadas por ídolos, os “webtoon OST” (PARK, 2020). O k-pop também é tema de k-dramas, normalmente comédias românticas, nas quais *ídols* aparecem como protagonistas. Este diálogo entre mídias, como os *manhwas* e os k-dramas, deu origem a uma forma de hibridação cultural (mistura de culturas) que, em tempos de globalização, vem possibilitando, por meio destes artefatos culturais, compreender aspectos históricos e sociais do leste asiático, que há até pouco tempo eram desconhecidos. A fim de identificar a forma como as representações sociais e a apropriação da linguagem dos quadrinhos pelos k-dramas ocorre na *Hallyu*, vamos fazer o estudo de uma produção específica: o k-drama *W: two worlds* (W: entre dois mundos), produção lançada na Coreia do Sul em 2016. O objetivo deste estudo é identificar fenômenos sociais característicos daquela sociedade e a forma como a apropriação da linguagem dos quadrinhos e o processo de hibridação cultural permite compor um quadro narrativo rico em representações, possibilitando que este artefato cultural, o k-drama, possa se tornar uma fonte para estudo, tanto no campo social quanto cultural. Este exercício epistemológico foi dividido em duas partes. Na primeira, iremos analisar a questão do suicídio, na Coreia do Sul, a partir de “W: entre dois mundos.” O tema que remete a uma questão social e de saúde pública na Coreia do Sul e é recorrente nas produções midiáticas. Iremos analisar como este fenômeno é representado nos quadrinhos e como se manifesta na sociedade coreana. Uma sociedade na qual tradição e modernidade aparentemente caminham juntas, mas que, no entanto, apresenta sintomas de degradação social, cujas representações estão presentes em artefatos culturais como os *manhwas* e nas produções para a televisão e o cinema. Na segunda parte, estudaremos como “W: entre dois mundos” apropria-se dos quadrinhos num processo transmidiático e de hibridação cultural característico do pop. Do ponto de vista teórico, trabalharemos, ao longo do artigo, com conceitos como, representação e apropriação, de Roger Chartier (1988), a fim de buscar entender como a sociedade coreana representa suas angústias por meio das suas mídias. Para Roger Chartier, a partir das representações, é possível compreender o funcionamento de uma sociedade ou mesmo definir as operações intelectuais que nos permitem a apreensão do mundo (1988,17). Essas representações podem conter gestos e comportamentos, individuais e coletivos, não somente como reflexos da realidade, mas como “entidades que vão construindo as próprias divisões do mundo social” (2010, 07). Ao mesmo tempo, ocorre o processo de apropriação de elementos culturais e/ou sociais que ajudam a



compor o discurso que será construído a partir dessas representações. Também iremos usar o conceito de hibridismo cultural, a partir da obra de Peter Burke (2003), a fim de identificar não apenas o entrelaçamento entre *manhwas* e k-drama, mas também a presença de aspectos da cultura ocidental. Segundo Peter Burke, o fenômeno da hibridação cultural leva à criação de uma nova forma de cultura a partir do entrelaçamento de aspectos culturais distintos. Ele associa esta hibridação a um processo de globalização cultural, que vai assumir aspectos diferentes de acordo com o contexto no qual ele se desenvolve e os artefatos culturais envolvidos no processo. Partiremos, assim, de uma perspectiva interdisciplinar, tendo como fontes de pesquisa artigos, teses e dissertações, produzidas no Brasil e no exterior, que abordam o tema, tanto numa perspectiva global quanto regional, que nos permitam contextualizar essa tendência à luz das mudanças impostas pela globalização e o avanço do neoliberalismo no leste asiático, retradas em produções como o filme *Parasita*, de Bong Joon Ho, ganhador do Oscar de 2020.

Palavras-chave: apropriação, representação, hibridismo cultural, manhwa, k-drama.

Referências:

BURKE, Peter. *Hibridismo Cultural*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

CHARTIER, Roger. *A História Cultural entre práticas e representações*. 2ª ed. Lisboa: Difel, 1988.

_____. *A história ou a leitura do tempo* – 2ª ed – Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

LOUREIRO, Maria Inês Madureira. *Cultura Sul-Coreana em Portugal: O Efeito da “Korean Wave”*. Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Empreendedorismo e Estudos da Cultura. Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2018. Disponível em: <<https://repositorio.iscte-iul.pt/handle/10071/17254>>. Acesso em 20 de ago. 2020.

LEE, Sue Jin. The Korean Wave: The Seoul of Asia. *Elon Journal of Undersgrandure Reseach in communication*, School of Communications, Elon University, 2011. Disponível em: <<https://www.semanticscholar.org/paper/The-Korean-Wave-%3A-The-Seoul-of-Asia-Lee/2cd935d7affadf3cea63e8dde0a422c3a667dee4>>. Acesso em 20 ago. 2020.

MADUREIRA, Alessandra Vinco A. Calixto, MONTEIRO, Daniela de Souza Mazur, URBANO, Krystal Cortez Luz. Fãs, mediação e cultura midiática: dramas asiáticos no Brasil. *Anais da I Jornada Internacional GEMInIS – Entretenimento Transmídia*, Universidade Federal de São Carlos (UFCar), 2014, p. 1-16. Disponível em: <encurtador.com.br/tBCHR>. Acesso em 23 ago. 2020.



PARK Jin-won. *'Itaewon Class' success reflects thriving webtoon market* (2020). Disponível em: <http://www.koreatimes.co.kr/www/art/2020/07/688_286372.html>. Acesso em 02 ago. 2020.