



Caderno de Resumos

ESCOLA DE FILOSOFIA, LETRAS
E CIÊNCIAS HUMANAS

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO

12 E 13 DE JULHO DE 2016

II JORNADA TEMÁTICA DE
HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS
Reflexos do real

Realização:

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

Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos
do Departamento de Letras da
Universidade Federal de São Paulo

2ª Jornada Temática de Histórias em Quadrinhos – Caderno de Resumos

REALIZAÇÃO

Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP
Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos do Departamento de Letras -
UNIFESP

ORGANIZAÇÃO E EDIÇÃO

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

PROJETO GRÁFICO

Zarabatana Books

ILUSTRAÇÃO DA CAPA

Sam Hart

APOIO TECNOLÓGICO

Welber Simões

APOIO

Comix
Departamento de Letras da Universidade Federal de São Paulo
Editora Criativo
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Mestrado em Letras da Universidade Federal de São Paulo
Zarabatana Books

2ª Jornada Temática de Histórias em Quadrinhos – Caderno de Resumos. 12 e 13 de agosto de 2016, Guarulhos, SP. Organizado por Nobu Chinen, Paulo Ramos e Waldomiro Vergueiro. São Paulo: Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo; Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos do Departamento de Letras da Universidade Federal de São Paulo, 2016.

ISSN 2237-0323

1 . Histórias em Quadrinhos. 2. Jornada Temática de Histórias em Quadrinhos. 3. Reflexos do Real

Sumário

Apresentação	5
Programação	7
Resumos	11



Esta **2ª Jornada Temática de Histórias em Quadrinhos** reprisa os mesmos princípios norteadores da edição anterior, realizada em agosto de 2014, também no campus de Guarulhos da Universidade Federal de São Paulo.

O primeiro ponto a pautar o congresso foi preencher do vácuo existente nos anos ímpares, quando não ocorrem as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos – a quarta edição já está confirmada para agosto de 2017, uma vez mais na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

O segundo aspecto que levou ao surgimento do evento foi a criação de um espaço acadêmico que pudesse abordar de maneira aprofundada, tanto nas comunicações quanto nos debates, temáticas relacionadas às histórias em quadrinhos contemporâneas.

Na primeira edição, o tema foram as adaptações literárias. Nesta, os reflexos do real. A proposta não é abordar de que modo o mundo é filtrado nas narrativas ficcionais – isso, há de se concordar, é elemento constituinte de quaisquer narrativas artísticas.

O foco é observar de forma mais crítica a tendência de produções que necessariamente se pautam em dados reais e os refletem da mesma forma nas histórias em quadrinhos. Elencam-se nesses casos as (auto)biografias, as representações de fatos históricos, o chamado jornalismo em quadrinhos e as apropriações feitas pelos gêneros do humor gráfico.

São representações fiéis à realidade ou há nelas elementos ficcionais? Os quadrinhos podem funcionar como fontes históricas e jornalísticas? Há limites para a representação da realidade no filtro feito por chargistas e cartunistas? São apenas algumas das questões, bastante atuais, que carecem de análises mais detalhadas.

As respostas, longe de serem dadas de maneira unilateral, serão construídas por meio da polifonia de vozes a ser construída nos dias do congresso, 12 e 13 de julho, nas mesas de discussão, nos debates, nas comunicações.

Sobre as comunicações, este caderno de resumos reúne os 89 trabalhos inscritos e aprovados pela Comissão Científica do congresso. São 29 a mais do que na edição inaugural do congresso. Sinal de que a Jornada Temática, a exemplo das Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, também cresce a cada realização.

Reprisa-se também o desafio de identificar o tema da próxima edição, a ser realizada em 2017. Como dito também na abertura do primeiro caderno de resumos do congresso, publicado há dois anos, estamos abertos a sugestões.

Os ORGANIZADORES



Terça-feira - 12/07/2016

10h00 - 12h15	SESSÕES DE COMUNICAÇÃO
12h15 - 13h50	ALMOÇO
13h50 - 14h00 AUDITÓRIO (Térreo)	ABERTURA
14h00 - 15h30 AUDITÓRIO (Térreo)	MESA 1 Reflexos do real em (auto)biografias: autobiográfico ou autoficcional? Claudio Oliveira (Doutorado/UFBA) Juscelino Neco (Doutorado/USP) Flavio Soares (Quadrinista) <i>Mediação:</i> Pedro Marques Neto (Unifesp)
15h30 - 16h00	INTERVALO
16h00 - 17h15 AUDITÓRIO (Térreo)	MESA 2 Reflexos do real na História: em que medida os quadrinhos podem funcionar como fontes históricas? Marilda Queluz (UTFPR) Laudo Ferreira Jr. (Quadrinista) <i>Mediação:</i> Nobu Chinen (Faculdades Oswaldo Cruz/USP)
17h20 - 18h00 AUDITÓRIO (Térreo)	LANÇAMENTOS DE LIVROS

Quarta-feira - 13/07/2016

10h00 - 12h15	SESSÕES DE COMUNICAÇÃO
12h15 - 14h00	ALMOÇO
14h00 - 15h30 AUDITÓRIO (Térreo)	MESA 3 Reflexos do real no humor gráfico: há limites para o humor gráfico? Octavio Aragão (UFRJ) Cláudio de Oliveira (Agora SP) Bira Dantas (Chargista) <i>Mediação:</i> Valéria Bari (UFS)
15h30 - 16h00	INTERVALO
16h00 - 17h30 AUDITÓRIO (Térreo)	MESA 4 Reflexos do real no jornalismo: existe jornalismo em quadrinhos? Paulo Ramos (Unifesp) Robson Villalba (Quadrinista) Gilmar Rodrigues (Jornalista) <i>Mediação:</i> Roberto Elísio dos Santos (USCS)
17h30 AUDITÓRIO (Térreo)	SESSÃO DE ENCERRAMENTO

Resumos



O “EJÉRCITO LIBERTADOR” CUBANO NAS PÁGINAS DE ELPIDIO VALDÉS

Adriano Clayton da Silva

Este trabalho explora as páginas de um dos álbuns de História em Quadrinhos (HQ) da série “Aventuras de Elpidio Valdés”, publicados originalmente em espanhol na década de 1970 em Cuba, e de autoria do quadrinista e diretor de cinema cubano Juan Padrón, buscando mostrar como o “Ejército Libertador” e o período final das guerras de independência cubanas são apresentados ao público leitor. O “Ejército” foi o braço armado do “Movimiento Revolucionario Cubano”, composto essencialmente pelo populacho da ilha (proletariado e ex-escravos), tendo existido e lutado durante a segunda metade do século XIX contra a “Guarda Civil”, o então exército da metrópole espanhola em Cuba. A leitura das páginas da HQ não apenas contextualiza o momento histórico pelo qual passava a ilha caribenha, mais especificamente o período entre 1895 e 1898, como também mostra detalhes do cotidiano dos “mambises”, os homens e mulheres do “Ejército”, destacando sua organização e como lidavam com as desvantagens numérica, logística e política em relação à “Guarda Civil”. Como arcabouço teórico, este trabalho utiliza pesquisas em diversas áreas do conhecimento: históricas e historiográficas, para constatar a realidade histórica dentro da narrativa da HQ; semióticas, linguísticas e artísticas, para verificar como imagens, palavras e outros recursos quadrinísticos se combinam para a construção e transmissão da narrativa; históricas e socioculturais, para perceber como a HQ afetou o conhecimento da História de Cuba pelos próprios cubanos. Como resultado, constata-se que “Aventuras de Elpidio Valdés” foi, e ainda é, uma grande ferramenta do governo cubano para consolidar a história de seu país.

Palavras-chave: História em Quadrinhos; História de Cuba; Elpidio Valdés

A REPRESENTAÇÃO DA MULHER NA CHARGE BRASILEIRA DE 1836 A 2016: ALEGORIA, FIGURAÇÃO E PROTAGONISMO

Alba Valéria Tinoco Alves Silva

A face humorística da história do Brasil vem sendo estampada nas páginas dos jornais, desde que a imprensa aqui se instalou no século XIX, através de caricaturas e charges. De Pedro I a Dilma Rousseff, a charge tem passado a limpo, de forma ficcional e crítica, os fatos do noticiário, preferencialmente de cunho político, focalizando, por meio de caricatura, as personagens envolvidas (Cf. RAMOS, 2009, p. 15-30). Esta comunicação tem por objeto de análise um conjunto de charges produzidas no Brasil, de 1836 a 2016, nas quais as mulheres estão representadas. Seu objetivo é analisar o modo de representação da mulher em sua relação com o poder, levando em consideração três categorias de representação: alegoria, figuração e protagonismo. Na categoria alegoria, estão as charges nas quais a figura feminina é utilizada para representar um conceito abstrato, como a liberdade, ou uma instituição, como a pátria ou a família. Na categoria figuração, estão as charges nas quais a posição que a mulher ocupa é a de coadjuvante da cena. Na categoria protagonismo, estão as charges nas quais a mulher está investida do papel principal. O universo de charges a ser analisado está compreendido nas seguintes obras de referência: “Imprensa, humor e caricatura” (LUSTOSA, 2011); “Caricaturistas Brasileiros” (LAGO, 2001); “Uma história do Brasil através da caricatura” (LEMOS, 2001); “Hilde: O Brasil em charges” (1986). Além disso, serão utilizadas as charges publicadas nos sites do Salão Internacional de Humor de Piracicaba e do Batom, Lápis & TPM. Este trabalho resulta de pesquisa documental e bibliográfica, que vem se realizando, na UFBA, desde 2005, sobre o humor produzido por e sobre mulheres no Brasil. O referencial teórico inclui trabalhos sobre humor gráfico, como Barbosa (2009), Ramos (2009, 2011), Vergueiro (2009), e sobre mulheres e humor, como Barreca (1991), Finney (1994) e Silva (2015).

Palavras-chave: Representação; Gênero; Charge

VIDA EM QUADRINHOS: AS IDENTIDADES AUTOBIOGRÁFICAS DO SONHADOR WILL EISNER

Alessandra Matias Querido

Will Eisner nos apresenta histórias de cunho autobiográfico nas obras “Life, in Pictures: Vida, em quadrinhos” e “Um Contrato com Deus”. Nelas é possível observar três vieses principais: a formação do próprio autor enquanto artista e homem, elementos da história norte-americana dos quadrinhos e observações sobre a história mundial (Segunda Guerra e antissemitismo). Em cada narrativa, observamos a trajetória do autor, os desafios de chegar à vida adulta tendo sofrido preconceitos por ser judeu; a luta por permanecer um sonhador nos quadrinhos e os percalços do próprio amadurecimento. Groensteen (2010) explica que nos quadrinhos o criador divide sua presença entre o personagem, o responsável pelas imagens e o que permanece fora da história e explica a ação. O pesquisador argumenta que para cada uma dessas funções o criador dos quadrinhos se utiliza de diferentes recursos (balões-fala, balões-pensamento, legendas etc). Além disso, é possível distinguir o desenvolvimento de múltiplas identidades na combinação entre imagens e textos. Smith e Watson (2002) afirmam que sujeitos autobiográficos se reconhecem como sujeitos que viveram tipos de experiências particulares atreladas a status sociais e identidades e a obra autobiográfica serve como local performativo para as autorreferências. Neste sentido, nosso objetivo é analisar as diferentes identidades de Eisner dentro de suas obras autobiográficas e quais recursos ele utiliza para narrar a visão sobre sua própria vida. Como referências para a discussão, além das obras supracitadas de Eisner, utilizaremos a obra de Michael Shumacher sobre o autor e a entrevista conduzida por Charles Borwnstein com Eisner e Miller. Além disso, abordaremos algumas considerações de Thierry Groensteen sobre enunciação gráfica e verbal nos quadrinhos e Sidonie Smith e Julia Watson, Phillipe Lejeune, Mikhail Bahktin e Leonor Arfuch para falarmos do espaço autobiográfico.

Palavras-chave: Will Eisner; Autobiografia; Identidade

DIÁLOGOS COM O REAL NA OBRA DE ALISON BECHDEL

Aline de Alvarenga Zouvi

A proposta deste trabalho é analisar os pontos de intersecção entre a produção declaradamente não-autobiográfica, porém autoficcional, de Alison Bechdel (a saber, a série de painéis “Dykes to Watch Out For”, publicada nos Estados Unidos entre 1983 e 2008), e sua produção autobiográfica (“Fun Home”, 2006, e “Are You My Mother?”, 2012). Nosso objetivo se configura, com base nas noções de autobiografia e autoficção de Philippe Lejeune e Leonor Arfuch, e os parâmetros formais para quadrinhos autobiográficos sugeridos por Hillary Chute e Charles Hatfield, em questionar tais definições teóricas no momento em que a comparação das obras mencionadas pede novas considerações para a teoria da autobiografia em quadrinhos: a começar, o porquê de tal limite se construir de modo natural (ao passo que “Fun Home” e “Are You My Mother?” podem, por exemplo, migrar para o âmbito da autoficção ou da ficção, dependendo dos critérios de leitura utilizados). Para tanto, nossa apresentação consistirá na leitura de páginas selecionadas das três obras (com o uso da antologia “The Essential Dykes to Watch Out For”, 2008, para o estudo desta série de painéis) de Bechdel, com o objetivo de alimentar e desestabilizar as noções envolvidas no consumo da autobiografia em quadrinhos. Por fim, também colocaremos em questão se os rótulos de autoficção e autobiografia, associados às obras, interferem no processo de identificação do leitor com as mesmas.

Palavras-chave: Quadrinhos; Autobiografia; Autoficção

COMO AS CAPAS DA MAD REFLETEM A REALIDADE BRASILEIRA

Ana Cristina Carmelino

Criada nos Estados Unidos em 1952, a revista humorística de/com quadrinhos “MAD” se tornou conhecida ao longo do tempo pela sátira ácida e, muitas vezes, impiedosa de aspectos da cultura popular. A publicação foi traduzida para vários países, entre eles o Brasil, onde começou a ser impressa em julho de 1974 pela Vecchi (que a editou até 1983). Nos anos e décadas seguintes, o título migrou para outras empresas – Record (1984-2000), Mythos (2000-2006) e Panini (2008 até o presente) –, que mantiveram a linha editorial estabelecida desde o início da veiculação, a de mesclar conteúdo estrangeiro com nacional. A proposta desta comunicação é abordar especificamente essa estratégia de abasileiramento do material incluído na revista. Parte-se da hipótese de que a apropriação de temas da realidade do país contribuiu para aproximar a publicação do leitor brasileiro e também colaborou para sua longevidade editorial. A exposição pretende identificar o uso desse recurso apresentado ao leitor na capa, principal “cartão de visitas” da revista e que tendia a sintetizar os temas (brasileiros) abordados em histórias em quadrinhos presentes na edição. O recorte de análise serão justamente as capas com temáticas nacionais. Para além da constatação de que os assuntos presentes refletem diferentes momentos da realidade brasileira, busca-se também demonstrar que muitas das estratégias utilizadas na produção das capas da “MAD” (e de seu efeito de humor) nesse processo de representação do real são as mesmas de construção do texto chágico. Desse modo, o estudo aproximará as capas da “MAD” ao gênero charge, texto multimodal opinativo que trata de objetos reais (fato, tema acontecimento), recriando-os de forma ficcional, ou seja, resume situações que a sociedade vive, reinventando-as com recursos gráficos que lhes são próprios (ROMUALDO, 2000; TEIXEIRA, 2005; ARAGÃO, 2007).

Palavras-chave: MAD; Capa; Brasil

A AMÉRICA QUE NEGA BUENOS AIRES OU DAS APARENTES DUAS MORTES DE HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD

André Moreira de Oliveira

Esta comunicação propõe uma breve discussão sobre um caso de censura e repressão feita pelo governo militar argentino a um autor de histórias em quadrinhos Héctor Germán Oesterheld que, em 1968, junto com o desenhista Alberto Breccia, produziu a primeira biografia de Ernesto Guevara, logo após da morte do mesmo, em 1967, na Bolívia. O clima de tensão durante a Guerra Fria propiciou violenta perseguição a setores da sociedade contrários aos regimes ditatoriais da América Latina, em especial a profissionais de vários setores da mídia, inclusive aos produtores de histórias em quadrinhos. A partir da premissa acima é necessário entender que a censura a meios de comunicação de massa era peça-chave para as ditaduras que proliferaram pela América Latina e pelo mundo. Tais regimes tinham específicas trajetórias, o que produzia suas próprias modalidades de discurso, tolerância e intolerância. Sendo assim, podemos deduzir que, por meio das censuras aplicadas, é possível traçar e medir o grau da repressão contida em cada uma delas. Ao entender os efeitos sobre o autor da biografia, é possível apreender a atenção dada ao meio de comunicação, a brutalidade das represálias sofridas e o alcance, pelo menos projetado, do poder de comunicação e subversão que ditaduras, no caso específico da Argentina, projetavam sobre as histórias em quadrinhos do período.

Palavras-chave: América Latina; Ditadura; Oesterheld

HÁ HISTÓRIA POR TRÁS DA HISTÓRIA: REALIDADE E FABULAÇÃO EM LOGICOMIX

Antonio Davi Delfino Ferreira

A biografia do filósofo e matemático Bertrand Russell, uma introdução aos principais conceitos da lógica matemática, um romance intenso sobre a loucura e a razão e um relato do processo criativo por trás de uma história em quadrinhos. Tudo isto está impresso na graphic novel “Logicomix – Uma Jornada Épica em Busca da Verdade”, escrita por Apostolos Doxiadis e Christos H. Papadimitriou com desenhos de Alecos Papadatos e Annie Di Donna. O presente estudo busca analisar um dos muitos aspectos curiosos em Logicomix: a tensão entre a realidade e a ficção em alguns dos muitos níveis de leitura que a obra permite. Enquanto a biografia propriamente dita de Bertrand Russell é apresentada através de sua suposta própria visão, é mostrada também a história da equipe criativa responsável pela HQ criando-a. Nesta “história dos bastidores” de Logicomix, as dificuldades e as escolhas que Apostolos Doxiadis e sua equipe precisam fazer para produzir seu quadrinho factual são abordadas constituindo quase que uma trama paralela à história de Russell. E, nesta trama, as constantes discordâncias entre os autores, eliminação ou acréscimo de informações que eles ponderam incluir ou não na HQ criam quase que um novo problema de lógica a ser questionado: a história de Russell que está em Logicomix é a versão de quem, afinal? Qual a fronteira entre realidade e ficção em Logicomix? Há de fato lugares delimitados para as duas nesta HQ? Movido por questionamentos como estes, o presente artigo discutirá a realidade e a fabulação/ficção utilizando conceitos e discussões encontradas em autores como Braulio Tavares, Alexandre Barbosa e Nadilson Manoel da Silva, H. Porter Abbot, entre outros.

Palavras-chave: Logicomix; Realidade; Fabulação

A ESTREITA RELAÇÃO ENTRE APURAÇÃO JORNALÍSTICA E QUADRINHOS NA EXPERIÊNCIA DOMINGO-FEIRA

Antonio Laudenir Oliveira dos Santos

Neste estudo objetivamos investigar o diálogo sincrônico entre a prática jornalística e a produção de uma História em Quadrinhos, pesquisando de que forma cada um destes referidos campos do conhecimento são capazes de gerar uma obra devedora tanto do jornalismo quanto da narrativa quadrinística. Para tanto, estabelecemos como objeto de análise a experiência da realização desenvolvida na HQ Domingo-Feira. Esta publicação foi veiculada na forma impressa, no segundo semestre de 2015, e integra o jornal Impressões, produto final da disciplina Jornal Laboratório do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Ceará (UFC). A análise do material aqui proposto e a descrição do processo de criação permitirão observar a emergência do Jornalismo em Quadrinhos (DUTRA, 2003) como experiência midiática capaz de contemplar as exigências produtivas e as particularidades visuais e narrativas respectivas ao jornalismo e aos quadrinhos. É preocupação do trabalho destacar como apuração, pesquisa, imersão, observação e o estabelecimento de contato com fontes/personagens (PINTO, 2009), etapas estas da rotina produtiva do jornalismo, influenciaram ou sofreram modificações diante das possibilidades visuais das HQs. Para percorrer este caminho, a pesquisa será direcionada por meio do estudo de caso (GIL, 2009), o qual possibilitará descrever e analisar o processo de elaboração do produto Domingo-Feira, uma iniciativa que reúne características que se aproximam do jornalismo de cidades (RODRIGUES, 2002).

Palavras-chave: Jornalismo em Quadrinhos; Apuração; Estudo de Caso

O CARÁTER POLÍTICO DO CÓMIC PERUANO: RUPAY E BARBÁRIE

Barbara Zocal da Silva e Rogério de Campos

Além de uma reflexão sobre o real, as novelas gráficas peruanas tem tradição de denúncia (Carla Sagástegui, 2012), característica essa que deriva do conceito de ficção externa, isto é, tramas inventadas que estão intrinsecamente vinculadas à realidade e à sociedade em questão. Rupay, de Luis Rossel, Alfredo Villar e Jesús Cossio (2008), e Barbarie, de Jesús Cossio (2010) reafirmam essa tradição, reconstroem em traços, textos e fotografias partes da história peruana. Ao narrarem as principais disputas de classe travadas entre as forças militares do Estado Peruano e os guerrilheiros do Partido Comunista Sendero Luminoso, entre os anos 1980 e 2000, denunciam a violência sofrida pela população ayacuchana suscetível às duas frentes de poder e evidenciam os indígenas e cidadãos das zonas rurais como protagonistas de sua própria tragédia. Apresentar essas novelas gráficas é uma oportunidade de ressaltar a produção latino-americana de quadrinhos, bem como discutir a relevância delas como objeto de registro da memória histórica do Peru, de conservação da memória oral e como veículo de difusão da história local para os próprios peruanos, pois segundo Cossio (2013), a linguagem do comic é marcada como uma cultura eminentemente visual (de imagens mais do que de palavras escritas) e pode ter mais impacto nas gerações mais jovens.

Palavras-chave: Novela Gráfica; Peru; Violência

UMA PERSPECTIVA FEMININA/ISTA DAS MULHERES IRANIANAS EM “BORDADOS”, DE MARJANE SATRAPI

Beatriz Sequeira de Carvalho

O presente artigo tem como proposta tentar demonstrar como a história em quadrinhos “Bordados”, de Marjane Satrapi, revela como a figura da mulher árabe foi estereotipada pela cultura ocidental e como a obra pode ser considerada uma nova forma de se contar a história das mulheres iranianas: a partir de uma visão feminina e feminista. Na obra, a autora conta as histórias, dramas e anseios de mulheres comuns, mas muito diferentes entre si. Ao narrar os relatos dessas iranianas, revela-nos que suas vontades e desejos estão mais próximos de nós, mulheres ocidentais, do que poderíamos imaginar. Em um primeiro momento, tentaremos demonstrar como a figura da mulher iraniana foi estereotipada a partir da padronização e vilificação do povo árabe. Posteriormente, falaremos de como a obra Bordados pode ser considerada uma nova forma de se contar a história das mulheres iranianas: uma forma feminina/ista que narra essas histórias a partir da visão delas, fazendo da obra e de sua perspectiva feminista uma nova categoria de análise histórica. Por último, discorreremos sobre como, apesar de pensada a partir do feminismo, a obra de Marjane e a história das mulheres muçulmanas devem ser analisadas em sua especificidade, já que suas sociedades, culturas e costumes diferem daqueles das mulheres ocidentais e, por isso, devem ser entendidas a partir da ideia de um feminismo islâmico.

Palavras-chave: Bordados; Feminismo; Feminismo Islâmico

O OLHAR NA CONSTRUÇÃO DE UMA HISTÓRIA: UM ESTUDO SOBRE VERACIDADE E VEROSSIMILHANÇA ATRAVÉS DE PERSÉPOLIS

Caetano Galindo Borges

Persépolis, de Marjane Satrapi, conta parte da história recente do Irã e da cultura islâmica através do olhar particular e das vivências da autora. Uma narrativa supostamente alçada no real tem como intuito representar de alguma forma fidedigna um olhar ou situação. A questão é: quem olha e como se conduz esse olhar? Até que ponto a vivência de um indivíduo está carregada de mais verdade ou realidade do que outro olhar? Como a escolha de certos elementos em detrimento de outros, o enfoque de certos temas, recortes e estilos são feitos e influenciam na construção de uma narrativa? Uma narrativa é apenas uma das formas possíveis de contar uma história fazendo com que essa seja apenas uma versão possível e não uma representação fidedigna de algum acontecimento. Assumindo que não existe história, mas sim histórias e que todas elas podem ser tão reais quanto às demais, pergunta-se: como o recorte do autor se relaciona com essa suposta realidade que ele tenta representar? Nas HQs, esses níveis de intenção se aprofundam a partir do momento em que a representação dessa realidade passa pelos filtros da forma e da diagramação. Como o estilo do autor, seus usos de enquadramento e escolhas de momentos a serem representados podem ser tidos como reais? Como qualquer representação pode carregar na sua natureza de reinvenção dos fatos, essa natureza? Ao observar a narrativa de Satrapi, propõe-se observar como esses mecanismos se constroem e relacionam e tentar chegar a algumas considerações sobre essas questões dentro desse recorte expressivo da linguagem das HQs.

Palavras-chave: Quadrinhos; Persépolis; Realismo

DOCUMENTÁRIO E NARRATIVAS GRÁFICAS: DEBATES EPISTEMO-IDEOLÓGICOS EM “NOTAS SOBRE GAZA”, DE JOE SACCO

Caio de Freitas Paes

O presente artigo pretende discutir possíveis aproximações epistemo-ideológicas entre documentário e as narrativas gráficas não-ficcionais - tomando como objeto de estudo a obra *Notas Sobre Gaza*, de Joe Sacco. A HQ escolhida foi construída a partir da investigação sobre dois massacres cometidos por forças militares israelenses contra civis palestinos na década de 50 – e, a partir daí, acaba atingindo também violências outras que ultrapassam essa temporalidade, esmiuçando linhas-contínuas de agressões sofridas por diferentes gerações palestinas, abusos perpetuados pelas forças militares de Israel. Para tal discussão, nos utilizaremos de conceitos e pensamentos que lidem com questões relacionadas a esta relação entre os campos conceituais do documentário e das narrativas gráficas não-ficcionais - tangendo pontos como a representação, o jornalismo, o documentário clássico, a apropriação e ressignificação de índices de realidade em produções de cunho não-ficcional, além de potencialidades do mundo das narrativas. Para tensionar tais pontos, tomaremos como base autores que, de algum modo, dialoguem com tais campos do saber – como Nelson Traquina, Clifford Geertz, Michel Foucault, Bruno Latour, Paul Ricoeur e, predominantemente, Jean-Louis Comolli, dentre outros. Nosso objetivo principal é explicitar algumas relações que observamos na obra, investigando suas redes e dialogismos com diferentes meios/formas de se narrar fatos e acontecimentos do campo das experiências. Com isso, explicitaremos alguns valores que norteiam tais práticas, e que se atravessam de modos exemplares em *Notas Sobre Gaza*.

Palavras-chave: Narrativas Gráficas; Documentário; Jornalismo

ESTILHAÇO: UMA EXPERIÊNCIA EM JORNALISMO EM QUADRINHOS

Carolina Ito Messias

Desde a popularização da fotografia e do avanço das técnicas de impressão na cultura de massa, é notável que a imagem adquiriu papel fundamental na apuração jornalística (Santaella, 2005). No contexto em que texto e imagem são combinados para informar o público, o projeto experimental propôs o exercício da reportagem em quadrinhos, impressa no formato de livro. O objetivo geral foi identificar aspectos da vivência dos moradores do Vale do Jequitinhonha, região localizada a Nordeste de Minas Gerais, explorando o formato de grande reportagem em quadrinhos. Os objetivos específicos foram os seguintes: 1) exercitar técnicas de entrevista, com base nos estudos e práticas desenvolvidas ao longo da graduação em comunicação social (jornalismo); 2) exercitar técnicas de apuração jornalística, como levantamento de dados e de material bibliográfico; 3) aprofundar o conhecimento da narrativa das histórias em quadrinhos, utilizando o referencial teórico da semiótica para melhor compreensão dos recursos verbo-visuais utilizados na reportagem. Com a popularização da internet, o jornalismo passa a enfrentar um momento de crise, muito discutido pelos profissionais da área. O jornalismo em quadrinhos poderia ser entendido como uma espécie de vanguarda, renovando o modo como a informação é veiculada. Não se trata de ser a solução para todos os problemas enfrentados pelo jornalismo contemporâneo (Medeiros e Gomes, 2013), mas sim, uma tentativa de arejar as práticas profissionais e atrair novos nichos de público. O trabalho de conclusão de curso resultou no livro “Estilhaço: uma jornada pelo Vale do Jequitinhonha” (60 páginas), publicado de forma independente desde maio de 2014. SANTAELLA, Lúcia. Por que as comunicações e as artes estão convergindo. São Paulo: Paulus, 2005. MEDEIROS, Eduardo; GOMES, Iuri. Jornalismo em quadrinhos na revista Fórum: nova prática jornalística no Brasil. GT História do Jornalismo, integrante do 9º Encontro Nacional de História da Mídia, 2013.

Palavras-chave: Quadrinhos; Jornalismo; Reportagem

O HIV NO NOVO MILÊNIO PELA PERSPECTIVA DE PÍLULAS AZUIS

Carolina Moutsopoulos Macedo

Este artigo busca analisar a evolução da aceitação do vírus HIV pela sociedade, feita por Frederik Peeters em sua graphic novel autobiográfica *Pílulas Azuis* (*Pilules Bleues*) dos anos 2000 à atualidade. Esta análise será feita seguindo duas passagens de tempo na obra, onde o autor retrata o cotidiano dos infectados e os preconceitos das respectivas épocas e tenta desestigmatizá-los: a primeira é no início dos anos 2000, onde a noção do vírus era baseada na experiência dos anos 80, e o HIV era um mistério e uma sentença de morte; a segunda passagem ocorre treze anos depois de a obra ser publicada, descrita no post-scriptum, por volta dos anos 2010, onde o autor entrevista os mesmos personagens, que já convivem com o vírus e os diferentes tratamentos, e fazem as comparações. Na primeira passagem, o autor apresenta a rotina do soropositivo: as doses e as medicações, as prevenções de infecção, a quebra de preconceitos e a convivência pacífica com o vírus. Na segunda, passados treze anos, portanto próximos aos dias atuais, os questionamentos são os mesmos – os da convivência e preconceitos com o HIV de lá até hoje, porém com o avanço da medicina na área houve a possibilidade de uma vida relativamente normal, com aumento na qualidade e expectativa de vida com depoimentos sobre os novos tipos de tratamento do vírus. Este artigo analisará a graphic novel em seu caráter informativo e seus reflexos na sociedade, os conceitos e tratamentos do HIV em 2000 e a evolução dos mesmos conceitos ao longo dos anos até meados dos anos 2010.

Palavras-chave: Pílulas Azuis; Histórias em Quadrinhos; Sociedade

NARRANDO A SI MESMO: A APROPRIAÇÃO DA EXPERIÊNCIA DO HOLOCAUSTO EM MAUS, DE ART SPIEGELMAN

Carolina Sieja Bertin

O povo judeu tem a difícil tarefa de fazer com que a memória do Holocausto dure para sempre. Por causa disso, as novas gerações não conseguem evitar o fato de que tal experiência, que não pertence a eles, mas que está tão fortemente presente em suas vidas – as assombra como fantasmas do passado, a constituição de sua subjetividade – e, conseqüentemente, de seu trabalho – será afetada pela memória traumática de seus antepassados. Tendo isso em vista, Art Spiegelman decide produzir Maus (1991), a história em quadrinhos que permite que não apenas o sobrevivente conte sua história, mas também a criança confusa da segunda geração, que procura se encontrar em uma mar de diferentes discursos. Os mais variados termos relacionados à memória relatam a “síndrome” do atrasado, ou “post”, cunhando o ato de lembrar como “memória ausente”, “memória herdada”, “memória atrasada”, “memória protética”. Todos os conceitos, na verdade, apontam para uma controvérsia: o elo entre as gerações seria tão forte que faria com que os descendentes se conectassem às recordações traumáticas de seus antepassados. A essas conexões, deu-se o nome de memória, mas, pressupõe-se, então, que ela possa ser transmitida. O que vemos é uma geração embebida em um palimpsesto de identidades – tanto de seus antepassados, que lutam para recuperar seu lugar de antes da guerra; quanto suas próprias, que buscam emergir em meio a tantas histórias.

Palavras-chave: Maus; Imaginário; Memória

COTIDIANO, HUMOR E REPRESENTAÇÃO NAS RELAÇÕES ENTRE CRÔNICA E QUADRINHOS

Caroline Valada Becker e Vinicius da Silva Rodrigues

Têm aumentado consideravelmente a quantidade de pesquisas focadas em histórias em quadrinhos (HQs) e narrativas gráficas em âmbito acadêmico. Ainda que, no entanto, muito ligadas às Teorias da Comunicação, cabe a observação de que boa parte do arcabouço teórico discutido nessa esfera artística compartilha muitas noções com os Estudos Literários. São dimensões estéticas, pedagógicas e históricas que ainda carecem dessa participação efetiva das Letras, que pode enriquecer – e muito – essas discussões. Da mesma forma, há fenômenos relacionados à história da leitura que atravessam esses mesmos âmbitos, que são de interesse cultural, político e historiográfico fundamental, como o tema deste trabalho, voltado à investigação de dois materiais disponíveis na história da imprensa brasileira: a crônica, considerada um gênero literário híbrido e, ao mesmo tempo, um espaço de “suspensão” do tratamento jornalístico comum ao seu suporte mais frequente, o jornal; e as manifestações ligadas ao humor gráfico – a tira e a charge, principalmente. Estudar esses dois fenômenos (crônica e humor gráfico) tão característicos da história cultural brasileira é uma maneira de possibilitar um entendimento particular para ambos. Como ponto de partida, compreende-se a hipótese de que há, talvez, um princípio cronístico que rege o humor gráfico em geral – em especial, no Brasil. Partindo dessas premissas, o objetivo primordial do trabalho é investigar noções caras a esses objetos de análise, como a ideia de representação e o trânsito entre ficção e realidade, tema de interesse das artes em geral, a relação entre o autor empírico da crônica e o “mostrador” dos quadrinhos, a dimensão do cotidiano e a questão do humor. As leituras que amparam as análises desta pesquisa, por fim, passam por autores como Antonio Cândido, Thierry Groensteen, Paulo Ramos, Gerard Genette, Henri Bergson, entre outros.

Palavras-chave: Humor gráfico; Crônica; Representação

A IMPORTÂNCIA DO ESTILO DE DESENHO NO CONTEXTO DA ARTE SEQUENCIAL BIOGRÁFICA. UMA ANÁLISE ENTRE QUADRINHOS AMERICANOS E FRANCESES EM SEUS CONTEXTOS CULTURAIS

Cicero Louis de Pontes Vasconcelos

A importância do estilo de desenho no contexto da arte sequencial biográficas. Uma análise entre Quadrinhos Americanos e Franceses em seus contextos culturais. O presente artigo pretende chamar atenção, em âmbito acadêmico, para os aspectos visuais não verbais das histórias em quadrinhos, analisando a relação, em quadrinhos biográficos, americanos e franceses, entre a história e o desenho, destacando a importância da escolha do estilo da ilustração e como o gênero das imagens pode influenciar, potencializando ou não, a apreensão do contexto factual da história. Para este fim, são analisados aqui quadrinhos de ambas as culturas com especial atenção aos regimes escópicos (de acordo com Christian Metz) que os cabem e discutindo a polissemia simbólica da imagem presente na arte sequencial francesa e sua estética recorrente em comparação à produção imagética americana. Para análise selecionamos obras representativas da cultura americana como “American Splendor” (Harvey Pekar), “Maus” (Vladek Spiegelman) e outros da cultura francesa como “Jeune fille en Dior” (Annie Goetzinger), “Persepolis” (Marjane Satrapi), entre outros títulos. À luz das obras de autores como Didi Huberman, Martin Jay, estudiosos dos conceitos de imagem, o artigo também tem por finalidade, com metodologia baseada na leitura dos objetos, na interpretação dos teóricos, na comparação com o texto escrito e na descrição dos resultados, estabelecer relações entre os quadrinhos factuais, as culturas onde se originam e a forma como representam uma sociedade, posto que possuem alto valor histórico e social, pois se trata aqui a respeito de fatos biográficos relevantes para cada região em que cada um dos quadrinhos, estudados na presente obra, está inserido. Assim sendo, com este, acrescentar na esfera acadêmica o debate sobre esse tema tão carente de pesquisas.

Palavras-chave: Cultura Visual; Quadrinho; Realidade

A BÍBLIA EM QUADRINHOS - UM ESTUDO INTERDISCIPLINAR

Cristiano Ferreira e Regina Célia Faria Amaro Giora

A Bíblia em Quadrinhos é objeto desse estudo, pois se trata de um texto da tradição cristã que só recentemente lança mão de uma nova linguagem para levar seu conteúdo a um público mais amplo. Na obra escolhida para tal: Bíblia em Ação (5ª ed.), com a ilustração de Sergio Cariello. Observa-se que a narrativa mantém os mesmos dogmas que serviram à fé no ocidente, sob uma roupagem capaz de atingir também fruidores de diferentes culturas. O objetivo é analisar como a palavra e a imagem se articulam na obra citada, de tal forma a manter o mesmo conteúdo expresso no livro sagrado. A análise interdisciplinar se dará no âmbito da Teologia, da Sociologia da cultura, e da Psicologia Analítica. Especial ênfase será dada aos arquétipos presentes na obra e descrever as características que o definem, capazes de atingirem diferentes culturas. Como caso exemplar, tomar-se-á a figura do mito do herói salvador, presente em quase todas as sociedades em especial na cultura brasileira. As teorias do teólogo Paul Tillich, contemplando a criatividade como propulsor de sempre construir novas possibilidades e as contribuições teóricas de Carl Gustav Jung, em especial quando se refere ao inconsciente coletivo serão amplamente utilizadas. A Bíblia enquanto texto passou por diversas transformações textuais, e reformulações até a conclusão do cânon sagrado, de forma a atender públicos e mercados específicos. A Bíblia em quadrinhos é uma inovação e considerando a importância do diálogo entre imagem e palavra para a igreja, buscar-se-á compreender sua relevância tanto para os que desse meio fazem uso, como aqueles que consomem.

Palavras-chave: Mito do Herói; Cultura Ocidental; Psicologia Arquetípica

O REALISMO LITERÁRIO NOS QUADRINHOS DE MARCELLO QUINTANILHA

Daniel dos Santos Coelho Silva

O trabalho propõe uma reflexão sobre como a obra do quadrinista brasileiro Marcello Quintanilha combina elementos do realismo literário, influenciado por autores como Machado de Assis e Rubem Braga, com convenções de realidade estabelecidas nas histórias em quadrinhos. Também objetiva identificar como a obra de Quintanilha, com destaque para *Sábados dos Meus Amores* e *Talco de Vidro*, desenvolve o conceito de realismo em quadrinhos para além do realismo fotográfico ou propostas assumidamente biográficas, autobiográficas, jornalísticas ou históricas. Portanto, esta pesquisa se faz pertinente para investigar como as histórias dispõem de personagens verossímeis, com sotaques que definem classe social, faixa etária em conflitos cotidianos críveis, ambientação social contemporânea e contextos palpáveis na realidade, estabelecendo uma obra original, ainda que com referências diversas. Pretende-se ainda analisar se o artista apenas revisita movimentos estéticos anteriores ou se desenvolve novas propostas estéticas para ampliar os recursos da linguagem das histórias em quadrinhos. Para a análise das obras, a pesquisa se utiliza de referências teóricas não só dos quadrinhos, com o boom dos quadrinhos realistas a partir do fim da década de 1960, tendo como base Mazur e Danner e McCloud, como também estudos de caso sobre realismo literário e representação da realidade no cinema.

Palavras-chave: Quadrinhos Brasileiros; Realismo Literário; Marcello Quintanilha

AS REPRESENTAÇÕES DA REALIDADE URBANA NOS TRAÇOS DE GABRIEL BÁ E FÁBIO MOON EM DOIS IRMÃOS

Daniela dos Santos Domingues Marino e Alexandre Fidelis Martuscelli

O Brasil é um país marcado pela miscigenação e pela vasta proliferação de manifestações culturais em toda sua extensão. Povos de todos os cantos do mundo aqui se estabeleceram pelas mais variadas razões, imprimindo em cada região aspectos únicos de seus costumes e tradições. Essas impressões podem ser observadas através de relatos históricos, na literatura, na arte, nos hábitos locais e por que não em uma história em quadrinhos? Os gêmeos Gabriel Bá e Fábio Moon adaptaram o romance *Dois Irmãos*, do amazonense Milton Hatoum, registrando em forma de imagens não só o drama familiar que é o fio condutor da obra, mas a arquitetura de Manaus, suas nuances, seus habitantes e a relação dos imigrantes libaneses com cidade. As obras de Hatoum estão entre as mais importantes da literatura contemporânea brasileira por narrarem com riqueza de detalhes as singularidades que compõem o estado do Amazonas. Alguns destes detalhes são registrados nos traços de Bá e Moon, que conferem ao enredo de *Dois Irmãos* os contornos da conturbada relação dos também gêmeos Yaqub e Omar. A partir dos estudos da Universidade do Pará, que deram origem ao projeto interdisciplinar *Brasileiramente, Árabes!*, este artigo busca apontar e analisar de que forma a realidade é retratada na obra quadrinística, aproximando as considerações do antropólogo Clifford Geertz e as perspectivas de Manuel Castells sobre os processos culturais que ocorrem dentro de comunidades de imigrantes fora de seus países, bem como a influência que exercem na região em que se fixam.

Palavras-chave: Literatura; Quadrinhos; Cultura

HQFORISMOS – AFORISMOS EM QUADRINHOS: EXPERIMENTAÇÕES DO REAL EM NARRATIVAS QUADRINIZADAS

Danielle Barros Silva Fortuna e Edgar Silveira Franco

Na Grécia antiga, os aforismos eram utilizados para transmitir conhecimentos, uma vez que a base do ensino se estabelecia através do diálogo, sobretudo no pensamento socrático. Os aforismos são sentenças que exprimem ensinamentos a partir de experiências vivenciadas. Alguns pesquisadores têm feito aproximações entre aforismos e literatura, primeiro porque muitos autores literários os escrevem, segundo porque muitos aforismos possuem de fato uma estrutura narrativa. Em uma perspectiva mais ampla, a união de texto e imagem caracterizam as histórias em quadrinhos (GUIMARÃES, 2003). Os HQforismos constituem-se um subgênero de quadrinhos poéticos-filosóficos que consiste na experimentação da linguagem, a união de imagem e textos aforísticos (BARROS; FRANCO, 2013). O trabalho tem objetivo de apresentar experimentações quadrinísticas em HQforismos sobre temáticas que envolvem aspectos sociais, científicos, culturais e políticos no contexto brasileiro, discutindo o processo criativo tendo como referencial teórico o conceito de “mercado simbólico” proposto por Araújo (2007). Os experimentos de criação de HQforismos surgiram das reflexões autobiográficas da primeira autora, abordando especificamente as questões: 1) a apropriação da cultura indígena pela indústria da moda; 2) violência contra os povos tradicionais motivada pelo agronegócio, produção animal e racismo, e 3) problematização do preconceito racial contra mulher negra e indígena no Brasil. A hipótese do trabalho é a de que o papel do sujeito diante dos novos modelos comunicacionais foi deslocado do lugar de mero “receptor passivo”, segundo estudos informacionais da comunicação, para um outro lugar de fala, o “polifônico” (BAKHTIN, 1992), que permite embates sociais na instância discursiva oportunizando disputa pela constituição dos sentidos, problematização das relações sociais e de poder. Nesse contexto, as criações em quadrinhos, charges e cartuns denotam relevância na topografia social ao promoverem a expressão de críticas socioculturais e filosóficas, e os HQforismos, na mesma perspectiva, permitem instigar reflexão de tais aspectos da realidade através da experimentação quadrinística.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Gênero Poético-filosófico; HQforismos

A NOVA IDENTIDADE (CULTURAL) DA MISS MARVEL

*Diogo Augusto Gonçalves, Helena Nascimento Nerasti e
Luana Leticia Cardoso Dagustinho*

O presente trabalho visa discorrer a respeito da importância da identidade cultural e da identidade de gênero na representação de personagens de histórias em quadrinhos. Para tanto, iremos analisar como as questões de representatividade são discorridas nas histórias da nova Miss Marvel, Kamala Kahn, personagem criada pela Marvel Comics, cujas raízes culturais remetem ao Paquistão. Dessa forma iremos utilizar os trabalhos do sociólogo jamaicano Stuart Hall, sobre “Identidade Cultural na Pós Modernidade”, para que assim seja possível desvelar como as questões de Identidade Cultural são trabalhadas na personagem da Marvel. E, para além das questões de Identidade Cultural, iremos utilizar principalmente o livro “O Segundo Sexo”, de Simone de Beauvoir, para tratar das questões inerentes a gênero nas histórias em quadrinhos. Usaremos também o trabalho de Nestor Garcia Canclini, “Culturas Híbridas”, como forma de compreender como acontece a miscigenação cultural e como a cultura pode ser transmitida de geração a geração, mesmo longe do estado mãe de determinadas culturas. Por fim, tencionando compreender como a indústria cultural atua na nossa sociedade, será utilizado o trabalho de Adorno e Horkheimer, “A Indústria Cultural”, visto que a Marvel Comics é uma grande produtora de conteúdo cultural, atuando-nos mais diversos âmbitos da indústria do entretenimento. Ao fim do trabalho, esperamos verificar como as questões culturais e de gênero da personagem foram abordadas, haja vista que tais personagens tornam-se ícones culturais globalizados de representatividade, tal como Mulher Maravilha, Homem-Aranha, Super-Homem, dentre tantos outros, que devido às discussões da contemporaneidade encontra em Kamala Kahn um possível novo ícone de uma cultura ainda não explorada pela cultura de massa nas histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Identidade Cultural; Gênero; Kamala Kahn

THE BOAT: UMA HQTRÔNICA AUTOBIOGRÁFICA DE TERCEIRA GERAÇÃO

Edgar Silveira Franco

Este trabalho baseia-se nas reflexões de pesquisadores do fenômeno das HQs na Internet, como Edgar Franco, Scott McCloud, Anselmo dos Anjos, e de teóricos das novas mídias e da convergência midiática, como Vilem Flusser, Julio Plaza, Henry Jenkins e Roy Ascott, para sua fundamentação teórica. Na hipermídia contemporânea, assistimos a convergência midiática (JENKINS, 2013) de múltiplas linguagens como: fotografia, animação e histórias em quadrinhos, gerando novas linguagens que hibridizam suas características. A convergência de múltiplos meios proporcionada pelas tecnologias digitais foi chamada de “sinergia multimidiática” pelo pesquisador Plaza (2000); quando ela promove o surgimento de uma nova linguagem, essa pode ser chamada de “linguagem intermídia”. As chamadas HQtrônicas (FRANCO, 2008) são uma nova forma de “HQs intermídia” que se utilizam de múltiplos elementos que, somados a alguns códigos tradicionais dos quadrinhos, configuram sua sintaxe, sendo eles: animação, diagramação dinâmica, trilha sonora, efeitos de som, tela infinita, narrativa multilinear e interatividade. A definição de HQtrônicas inclui todos os trabalhos que unem um (ou mais) dos códigos da linguagem tradicional das HQs no suporte papel, com uma (ou mais) das novas possibilidades abertas pela hipermídia. A definição exclui, portanto, HQs que são simplesmente digitalizadas e transportadas para a tela do computador. Essa comunicação realiza uma análise dos elementos estéticos e hipermidiáticos utilizados como reforço narrativo para intensificar sinestesticamente as sequências da HQtrônica de base autobiográfica “The Boat”, baseada na obra de Nam Le sobre refugiados vietnamitas em uma sofrida travessia do oceano em um barco rumo à Austrália. A obra foi adaptada para HQtrônica pelo artista multimídia Matt Huyn e teve apoio da SBS TV da Austrália. A beleza estética, organicidade e funcionalidade da interface, além do refinamento do uso dos elementos da linguagem inserem “The Boat” entre os grandes exemplos de HQtrônicas de terceira geração (FRANCO, 2014).

Palavras-chave: História em Quadrinhos; HQtrônica; Autobiográfica

O SALVADOR BÍBLICO PELOS TRAÇOS DE LAUDO FERREIRA EM YESHUAH - MAIS REAL, HUMANO E SAGRADO?

Edilaine Correa

Pretende-se com essa apresentação refletir tal como CAGNIN (1978) sobre a sistematização do processo de leitura e reconhecimento das HQs como forma de expressão à luz da semiótica de Peirce quando se propõe a considerar um objeto real, independente do mundo exterior, como um reconhecimento da realidade dos universais – teoria da realidade. A obra utilizada para esse estudo será Yeshuah, de Laudo Ferreira, entendendo a representação de história presente no imaginário coletivo há milênios, mas não da versão cristã, mas, sim, apoiada em textos apócrifos e em evangelhos canônicos. O autor em seu processo criativo busca como fonte o Novo Testamento hebraico, utiliza os nomes em aramaico, fundamenta o real que representa em pesquisa de doutorado sobre textos apócrifos e sua veracidade propondo apresentar uma história mais humana, um Jesus/ Yeshuah mais crível como pessoa comum. Para fundamentar a pesquisa utilizaremos CAGNIN (2015); PEIRCE (1998); SANTAELLA (2004; 2012) entre outros. A hipótese defendida é que o real apresentado em HQs muitas vezes bebe em fonte da fantasia, mas torna, com as imagens, algo mais real tal qual o divulgado e compartilhado textualmente. Complementa a construção de sentidos, auxilia na concretização da história tornando justamente mais real pela representação que apresenta em imagens. Vemos os quadrinhos como meio de tornar uma experiência sensorial ou espiritual em construção de imagem com a possibilidade de melhor compreensão das impressões expressas textualmente.

Palavras-chave: Processo de Leitura em HQ; Teoria da Realidade; Processo Criativo

INCLUINDO FG

Elvis de Souza Aleluia e Andréa Carla Lima Coelho

Como proposta do Núcleo de Acessibilidade dos Guararapes e do Núcleo de Apoio Psicopedagógico Estudantil – NAG/NAPe – da Faculdade dos Guararapes (FG), criou-se uma história em quadrinhos com o propósito de tratar do tema acessibilidade e inclusão social. O primeiro volume da HQ (FG: Vol.1 O desafio de ser diferente!), teve seu desenvolvimento com a narrativa ambientada no ambiente acadêmico, no qual o personagem principal e seus amigos convivem com dificuldades ligadas ao acesso e a mobilidade. Com personagens representando pessoas com deficiência, a revista traz uma proposta de experiência reflexiva de forma descontraída, buscando a conscientização para a importância da inclusão na sociedade, especialmente na comunidade acadêmica. Com linguagem informal e jovem para a interação com o público-alvo específico, jovens do meio acadêmico, a HQ é diagramada no formato A5 para o público em geral e A4 para leitores com baixa visão, contando com o número total de dezesseis páginas de conteúdo, capa e contracapa. A produção da revista é feita pelo grupo de autores com o apoio acadêmico da FG e do Grupo Interdisciplinar de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos (GIP HQ) e será publicada em versão revisada e ampliada no mês de maio de 2016. O objetivo deste trabalho é apresentar a experiência da produção da revista em sua versão experimental e final, utilizando como base as teorias de comunicação e quadrinhos de Vergueiro, Modenesi e Paiva, que fortalecem a estratégia do uso de HQs como meio que favorece a transmissão de informações educativas. Os resultados preliminares demonstram grande aceitação do material e sucesso de estratégia de divulgação das informações.

Palavras-chave: Inclusão; Pessoa com Deficiência; História em Quadrinhos

REPRESENTAÇÕES DA INFÂNCIA E DO PARTO NO PRIMEIRO CAPÍTULO DA WEBCOMIC DE JOSÉ AGUIAR: A INFÂNCIA DO BRASIL

Fabio Augusto Venâncio dos Anjos e Marilda Lopes Pinheiro Queluz

“A Infância do Brasil”, webcomic de José Aguiar, propõe um questionamento acerca da importância dos cuidados com as crianças. O primeiro capítulo, intitulado “Nascer”, compara o contexto social do século XVI com o do XXI, focando as práticas ligadas ao parto, mais especificamente, representando em suas páginas as atitudes machistas no período colonial e as diferentes posições de sujeito das mulheres de então. Em contraponto, ao final da história, mostra-se como a ciência e a tecnologia contemporâneas tratam o período pré-natal, valorizando a descoberta do sexo da criança em formação, por exemplo. As mudanças culturais de comportamento no relacionamento entre os casais também são destacadas. Este trabalho visa discutir as estratégias gráficas e midiáticas usadas por José Aguiar para representar as transformações sociais ocorridas nos últimos séculos, principalmente no Brasil, no que se refere às relações de gênero, raça e etnia, às questões geracionais, e aos conceitos técnicos e científicos em torno do parto. Para tanto, será analisada a maneira como a linguagem dos quadrinhos é apropriada para simular as experiências vividas em outro tempo, para caracterizar o contexto colonial e os personagens. Também serão considerados os modos de leitura e a navegação no site, pois a opção entre “versão original” e “versão comentada” provoca trânsitos entre ficção e realidade, entre a narrativa sequenciada e a narrativa histórica, compartilhando com o leitor a responsabilidade pela construção do conhecimento. Essa reflexão coletiva sobre o passado funciona como uma metáfora de uma sociedade mais igualitária no presente. A fundamentação teórica está baseada nos estudos de Antonio Luiz Cagnin e de Martine Joly.

Palavras-chave: José Aguiar; Parto; Infância

A LUTA UNIVERSAL DE UM HERÓI COLETIVO - A FORÇA SIMBÓLICA DA CONSTRUÇÃO NARRATIVA EM EL ETERNAUTA DE HÉCTOR GERMÁN OESTERHELD

Fabio Bortolazzo Pinto

A série de ficção científica em quadrinhos *El Eternauta* já foi entendida como uma alegoria da situação política da Argentina no final da década de 1960 e no decorrer da década de 1970. Tal leitura se torna corrente a posteriori, depois do trágico desaparecimento do roteirista e criador da série, Héctor Germán Oesterheld, preso, torturado e possivelmente assassinado por agentes do governo. Nas décadas seguintes, a associação entre ficção e realidade produziu também uma simbiose entre as figuras de Juan Salvo, protagonista de *El Eternauta*, e a de seu criador. Transformados em produto simbólico e midiático, dele se apropriam grupos políticos e sociais e culturais, artistas e pesquisadores. Na esteira da popularidade e da força das imagens criadas pelos dois artistas gráficos que trabalharam com Oesterheld em *El Eternauta* (Francisco Solano López e Alberto Breccia), são criados produtos comerciais e bandeiras de movimentos de classe, discos de rock, grafites e exposições de arte. O propósito deste artigo é verificar indícios em *El Eternauta*, de um discurso ideológico de resistência e militância ainda significativo por seu caráter universal, arquetípico, aberto e polissêmico. Para tanto, além das duas versões da historieta (1957 a 1959 e 1969), também serão utilizados estudos realizados por autores como Laura Fernández, Laura Vazquez, Sebastian Gago e Paulo Ramos, dentre outros.

Palavras-chave: Historietas; Mídias; Política

FIÇÃO E REALIDADE NOS QUADRINHOS

Fabio Luiz Carneiro Mourilhe Silva

Este trabalho apresenta as noções de ficção e não-ficção junto aos conceitos de realidade e verdade para analisar histórias em quadrinhos onde este enfoque se faz presente. Ao comparar ficção e não ficção, percebe-se uma dificuldade de diferenciação entre ambas as práticas. Conclui-se aqui que um caráter misto com fabulações e graus de realismo constituiria uma situação propícia onde o leitor é envolvido graças a princípios de implicação que se articulam e servem de suporte para verdades fictícias. Tanto realidade como verdade são conceitos condicionados culturalmente e socialmente em consensos discursivos. Ficções e não-ficções oferecem visões de conceitos, indicando a possibilidade de um questionamento da objetividade do mundo e a percepção de que nada tem uma existência absoluta. Sobre este viés, discute-se qual seria a melhor forma e formatos para tornar assertivas em algo crível. Conclui-se aqui que um caráter misto com fabulações e graus de realismo constituiria uma situação propícia onde o leitor é envolvido graças a princípios de implicação que se articulam e servem de suporte para verdades fictícias, podendo indicar tanto princípios de realidade – através dos quais se tenta fazer com que os mundos fictícios sejam tão reais quanto o mundo real – como crenças mútuas – a partir do que se crê em certas comunidades. Percebe-se, assim, em uma ficção, onde é veiculada uma exatidão dos eventos mundanos, a possibilidade de identificação e estímulo do ser humano em direção a suas próprias vidas.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; Realidade; Ficção

CHARGES NOS PCN: REFLEXOS DOS QUADRINHOS OU DA ESFERA JORNALÍSTICA?

Francielle de Queiroz Zurdo

Este trabalho tem a finalidade de mostrar como as charges se apresentam nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), - entendidos como referência básica para a elaboração das matrizes de referência e elaborados para difundir os princípios da reforma curricular e orientar os professores na busca de novas abordagens e metodologias –, desde o ensino fundamental até o ensino médio, e como esse gênero dos quadrinhos é visto e compreendido por esses documentos oficiais. De nossa parte, lançamos a hipótese de que as charges não parecem ser compreendidas como um gênero dos quadrinhos, mas, na maioria das vezes, como um encapsulamento de gêneros da esfera jornalística. A fim de estabelecermos pontos convergentes e divergentes dessas impressões que, aparentemente “cintilam” os PCN, levantamos dados reais nos volumes de ensino fundamental I e II e ensino médio para que conseguíssemos mensurar esses reflexos entre os quadrinhos e a esfera jornalística. Além de utilizarmos os volumes aqui mencionados, para verificarmos a ideia conferida ao gênero charge, nosso arcabouço teórico se vale dos estudiosos sobre questões midiáticas, como Pierre Lévy (1996), Lúcia Santaella (2003), pesquisadores dos quadrinhos, como Paulo Ramos (2004; 2012; 2014), Waldomiro Vergueiro (2004; 2014) e Edson Carlos Romualdo (2000), e sobre o jornalismo na internet, como J. B. Pinho (2003) e Pollyana Ferrari (2004).

Palavras-chave: Charges; Quadrinhos; Documentos Oficiais

CRIADOR E CRIATURA: A RELAÇÃO ENTRE AUTOR E PERSONAGEM EM UMA AUTOBIOGRAFIA

Gabriel de Oliveira Monte e Nara Livia Timbó de Oliveira

“Quem é o autor e quem é o personagem em uma autobiografia?” A partir dessa pergunta, a comunicação tem por objetivo questionar e entender a relação existente entre “criador e criatura” em uma narrativa autobiográfica. Utilizada como recurso para escapar do convencional, a autobiografia opunha-se ao formato de história dos quadrinhos de super-heróis. Era um “relato sem fórmulas, absolutamente sincero e pessoal.” (GARCIA, 2012). O gênero da autobiografia cresceu nas mãos de quadrinistas do movimento underground como Robert Crumb, Aline Komisky e Justin Green. Garcia (2012) e Mazur e Danner (2014) apontam o nome de Harvey Pekar como a figura de maior destaque no meio, com sua revista, de irônico título, *American Splendor*. Garcia (2012) traz um questionamento sobre a autenticidade (o principal valor) da revista de Pekar, uma vez que o que se conta na história são os acontecimentos da própria vida, de modo que o autor tem consciência de que tais acontecimentos são materiais para a próxima HQ. Para trazer novamente essa discussão sobre autenticidade, esse artigo faz uma análise dos volumes um e dois de “O Árabe do Futuro”, de Riad Sattouf, quadrinho autobiográfico que mostra a migração de uma criança nascida na França, filha de pai Sírio e mãe francesa, da Europa para o Oriente Médio. A partir dos estudos sobre a relação entre autor, narrador e personagem, o trabalho busca entender quem é o Riad Sattouf autor e personagem dessa história.

Palavras-chave: Autobiografia; Autor-Personagem; Riad Sattouf

A (IN)VISIBILIDADE DO INTÉRPRETE: A TRADUÇÃO COMO PONTE EM ZONAS DE CONFLITO

Gabriela Cristina Teixeira Netto do Nascimento

O jornalismo em quadrinhos permite que diferentes aspectos sejam destacados na narrativa. Fatores históricos, políticos, culturais e linguísticos se sobressaem na construção da identidade quando confrontada com a alteridade. O papel do intérprete, tradutor, ou faz tudo, é muitas vezes omitido em contextos de guerra. No entanto, para conseguir veicular uma notícia, ter acesso a documentos e entrevistar testemunhas, é imprescindível contar com o apoio e a companhia de um intérprete em zonas de conflito. A fim de melhor exemplificar a relevância e a importância de um falante da língua local, escolheu-se o livro *Notas sobre Gaza*, de Joe Sacco, trabalho relevante nas esferas jornalística, literária e linguística, que traz diversos elementos do trabalho de intérprete, guia e mediador cultural. A reconstrução de memórias, lembranças e eventos da guerra são coladas e remendadas com a ajuda de Abed, o intérprete de Sacco em sua segunda visita à Gaza. A sensibilidade linguística, o contato com o outro, a interferência objetiva e subjetiva desempenham funções fundamentais para as pesquisas do jornalista. Assim, uma análise do papel do intérprete, bem como alguns exemplos de análise crítica da tradução são de extrema importância para mostrar a (in)visibilidade do intérprete e quão delicado e perigoso é o seu trabalho.

Palavras-chave: Tradução; Intérprete; Sensibilidade

O POTENCIAL REALISTA DA LITERATURA EM QUADRINHOS: “BRASIL: DITADURA MILITAR - UM LIVRO PARA OS QUE NASCERAM BEM DEPOIS...”

Gabriela Silva Viana Sousa

A presente comunicação busca, por meio da representação do contexto histórico presente na narrativa do livro “Brasil: ditadura militar – Um livro para os que nasceram bem depois...”, descrever, analisar e refletir sobre como os elementos verbais e visuais de sua composição representam a realidade, assim como ressaltar o potencial didático que uma obra como essa tem no contexto pedagógico. A obra é desenhada pela quadrinista Diana Helene Ramos, conhecida como Crocomila, arquiteta e professora de história na Unigranrio, e escrita por Joana D’Arc Fernandes Ferraz, professora da UFF (Universidade Federal Fluminense), membro da diretoria do “Grupo Tortura Nunca Mais” e pesquisadora da ditadura brasileira, e Elaine de Almeida Bortone, psicóloga, historiadora e pesquisadora do período do regime militar brasileiro. A obra é destinada ao público infanto-juvenil e conta a história de Clarice, desde sua infância quando o pai desaparece durante o período da ditadura militar no Brasil até o ano de 2012 no qual, já adulta, continua lutando por mais transparência sobre o que ocorreu naquele período. Um dos elementos visuais que compõe a história em quadrinhos e que será analisado são as roupas que as personagens usam e as transformações pelas quais elas passam ao longo do tempo, evidenciando o aumento da liberdade da mulher na sociedade. Para a análise, valeremo-nos das reflexões de Regina Dalcastagnè (2012), Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos (2013) e Paulo Ramos, Waldomiro Vergueiro e Diego Figueira (2014).

Palavras-chave: Quadrinhos; Literatura; Realismo

OS VÁRIOS TONS DO HOMEM DE PRETO. AS POSSIBILIDADES DA NARRATIVA GRÁFICA BIOGRÁFICA DE JOHNNY CASH

Guilherme Ieger Dobrychtop

O presente artigo tem por intenção trabalhar com a obra “Johnny Cash: uma biografia” (2006), da autoria de Reinhard Kleist, a qual retrata recortes da vida do músico norte americano Johnny Cash em quadrinhos. Com base nesta obra, se buscará encontrar elementos singulares no gênero de histórias em quadrinhos na publicação, tentando entender como este estilo de narrativa gráfica existe enquanto um meio único para a escrita da obra. Desta forma, serão utilizados também o filme “Johnny e June” (2005) e “Cash” (1997), autobiografia escrita por Johnny Cash e Patrick Carr. Contudo, vale salientar que a atenção se mantém sempre sobre a obra de Kleist, e a utilização das duas outras obras, filme e literatura, se dá para possibilitar uma comparação entre quadrinhos, cinema e literatura, a fim de se apresentar as diferentes representações entre os estilos e compreender como as histórias em quadrinhos possuem ferramentas que possibilitam ao escritor e ilustrador trabalhar de forma mais ampla e explorar diversos elementos que se limitam ou mostram-se ausentes em filmes ou literatura. E além das diversas ferramentas e possíveis representações em cada um dos meios, também se levará em conta elementos como tempo e custo de produção, além de alcance da mídia e público, elementos que não podem deixar de ser levados em consideração, uma vez que se deve atentar ao mercado produtor e consumidor para que aja uma maior compreensão da obra. Para tanto, será utilizada uma bibliografia acerca da indústria cultural, representações imagéticas e recursos presentes nas histórias em quadrinhos, a fim de compreender como os recursos das histórias em quadrinhos se apresentam e como são e podem ser utilizados por Reinhard Kleist em sua obra.

Palavras-chave: Biografia; Johnny Cash; Quadrinhos

“O OLHO CHOCO”: O RELATO DE VIAGEM NA POÉTICA PESSOAL DE ANTÔNIO AMARAL

Guilherme Lima Bruno e Silveira

A história em quadrinhos contemporânea se mostra cada vez mais aberta ao múltiplo e ao indefinido. Assim, as HQs cada vez mais têm sido reconhecidas como uma forma expressiva de comunicação, abordando temas sempre mais complexos, trazidos das mais diversas formas dentro dessas narrativas. Há muito que se pensava as HQs apenas como ficção, de preferência fantásticas, porém várias histórias em quadrinhos de cunho não-ficcional têm ajudado a expandir os limites do que se entende por HQ e os relatos autobiográficos são parte desse construção. Ainda que um padrão ou outro possa ser identificado, sabemos que as narrativas quadrinística autobiográficas são criadas das formas mais diversas e criativas, pois os quadrinhos permitem esse amálgama entre um relato pessoal e uma construção estética extremamente singular. O que se propõe nesse trabalho é uma análise da história em quadrinho “O olho choco”, de Antônio Amaral, parte do álbum “Osмосe”. Pretendemos discutir as mudanças e adaptações do estilo surrealista e experimental dos quadrinhos de Amaral ao se propor a criar uma história a partir de um relato de viagem, com suas impressões da cidade de Hamburgo. O que vemos aqui é uma transição do seu visual característico, para uma referencialidade levemente mais acentuada, o que pode demonstrar o estranhamento do próprio autor quando se vê desligado de seu ambiente comum. Ao mesmo tempo a poética pessoal do autor se mantém, ele a adapta, mas não se desliga do seu estilo e forma de ver o mundo, partindo de uma ligação entre experiência pessoal e estética. Portanto, numa comparação entre obras de “Hipocampo” e a HQ “O olho choco”, discutimos o gênero autobiográfico livre a explorar não apenas um relato de memória, mas formas inovadoras e pessoais de criar poesia em quadrinhos.

Palavras-chave: Experimentação; História em quadrinhos autobiográfica; Antônio Amaral

A CHARGE COMO UMA PERSPECTIVA SÓCIO-HISTÓRICA DA JUSTIÇA NO BRASIL (REPÚBLICA VELHA 1889-1930)

Ingrid de Carvalho Silva e Thiago Vasconcellos Modenesi

A República Velha foi um período bastante conturbado, mas ao mesmo tempo imprescindível para a história do Brasil, com acontecimentos polêmicos como o militarismo adotado por vários presidentes e a política do Café com Leite. Em relação à justiça fatos importantes como a separação da Igreja do Estado, a criação do código civil e penal e a primeira constituição promulgada. A charge é um gênero textual onde mescla a linguagem verbal e não verbal e pode indicar opiniões e juízo de valor por parte do chargista, persuadindo o leitor. Em 1902 surge “O Malho”, uma revista ilustrada que se caracterizava pelo seu caráter atual, trazendo comentários e análises sobre os principais assuntos da semana ou do mês, não poupando adversários como Rui Barbosa e até ridicularizando os candidatos a Aliança Liberal. Pode-se interligar a percepção social com charge, uma vez que a primeira é a reação inconsciente do indivíduo sobre o assunto apresentado. O propósito de perspectiva histórica de justiça é mostrar através da charge como uma pessoa pode ter mostrado a sua opinião e até mesmo influenciado sobre determinado assunto principalmente num momento como a primeira república onde houve várias revoltas e tensões sociais. “O Malho”, revista ilustrada, utilizava as charges como protesto contra o governo, inclusive, na Revolução de 1930, a revista foi proibida de circular por um breve período de tempo. Este trabalho tem por objetivo mostrar como um desenho pode ter persuadido às pessoas em relação à justiça de alguma forma, utilizando os estudos de Boaventura de Sousa Santos e Roger Chartier, na análise do momento histórico e da importância das charges, respectivamente, Paulo Guilherme de Mendonça Lopes, Patrícia Rios e Nilson Moraes. Os resultados ainda são preliminares uma vez que o estudo está em andamento e deverão ser apresentados juntamente com o restante deste trabalho.

Palavras-chave: Republica Velha; Justiça; Charges

DISCUSSÕES SOBRE A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL: O MANGÁ 1945

Janaina de Paula do Espírito Santo

No presente texto, propomos uma análise do conhecimento histórico e de seus usos a partir da obra 1945, mangá de Keiko Ichiguchi, publicado em 2007 no Brasil, pela editora New Pop. O quadrinho busca construir sua história a partir da atuação da “Irmandade da Rosa Branca”, organização de resistência ao nazismo, formada por jovens universitários alemães. Os estudantes envolvidos nesta empreitada acabaram todos condenados pela Gestapo apenas três meses antes do fim da guerra, o que a autora utiliza de mote para explorar a construção do sentido de humanidade e sua corrupção pela guerra. Propõe-se a utilização do conceito de cultura histórica de Jorn Rusen, como categoria de análise, a partir de seus desdobramentos: a estrutura da história, a experiência do passado e as possibilidades de orientação para a vida prática, que para ele, são mobilizados a partir dos eixos de estética, política e cognição. Graficamente, o mangá escolhido é bastante característico do estilo Shojo. A marca de um enredo baseado em fatos reais é bastante presente na construção do mangá, que, na edição brasileira, vem acompanhada também por um texto explicativo, em uma busca por ampliar os conceitos e acontecimentos presentes no quadrinho. A junção do uso que se faz da memoração e do saber histórico com o fator de entretenimento, pode fazer perceber o quadrinho histórico como elemento de análise sobre os diferentes posicionamentos e apropriações históricas deste objeto de cultura mundializada e de massas, ampliando, assim, nossa percepção dos diferentes espaços que competem construindo sentido para o pensamento histórico.

Palavras-chave: Segunda Guerra Mundial; Cultura Histórica; Mangá

POSSIBILIDADES EM RUPTURAS: CAMINHOS ENTRE O QUADRINHO UNDERGROUND E A ESCRITA CONTEMPORÂNEA

Jorge Luiz Adeodato Junior e Antonio Laudenir Oliveira dos Santos

Durante o século XX, a ascensão de propostas artísticas de caráter questionador e sua conseqüente explosão na contracultura durante a década de 60 fez emergir, no cenário quadrinístico norte-americano, publicações que primavam pela liberdade e experimentação. Revistas como Zap Comix, Arcade, American Splendor e Weirdo tinham em comum não apenas intenções e princípios em dissonância com as temáticas e estéticas vigentes: todas carregavam, também, o nome de Robert Crumb. Em termos artísticos, Crumb manteve-se independente; como narrador, estabeleceu diálogos com autores que se posicionavam às margens (ilustrou contos de Bukowski, quadrinizou diários de K. Dick, homenageou Kafka) e produziu histórias de forte teor autoficcional -- uma tendência que, na literatura de seu tempo, viria a se tornar característica indelével de seus compatriotas Paul Auster e Philip Roth, problematizando os limites entre realidades e criação. O objetivo principal deste trabalho é argumentar os espaços contraculturais como terreno fértil para uma produção pautada em experimentações, colaborações e permuta entre múltiplas linguagens. Para tanto, focaremos nas construções de um Crumb, a um só tempo, autor e personagem, destacando, ainda, desdobramentos destes mecanismos de referenciação em colaborações com Harvey Pekar e Aline Kominsky-Crumb. Ressaltaremos paralelos com o literário e construiremos pontes entre media distintas (o quadrinho, a literatura) através de aportes filosóficos contemporâneos, dialogando com o pós-estruturalismo e com reflexões recentes de Didi-Huberman e Vilém Flusser sobre as possibilidades da imagem.

Palavras-chave: Contemporaneidade; Linguagem e Narrativa Intermedia; Filosofia Contemporânea

A PERSONALIDADE PÚBLICA E O HOMEM COMUM: UMA ABORDAGEM SOCIOLÓGICA DAS BIOGRAFIAS EM QUADRINHOS

José Rodrigues Duarte

Os quadrinhos biográficos se tornaram uma forma de literatura por excelência para as representações do real. Após a consagração da obra “Maus”, de Art Spiegelman, surgiu uma quantidade significativa de biografias em quadrinhos, publicadas nos mais variados formatos: graphic novels, minisséries, mangás. Proponho a classificação desse tipo de publicação em três tipos. Primeiramente, as autobiografias, onde o(a) autor(a) quadriniza sua própria vida ou um determinado momento de sua história pessoal que lhe é importante. Depois, aquelas que tratam de personalidades públicas ou figuras históricas, sejam as baseadas num discurso oficial, sejam as que se utilizam de certa liberdade poética na (re) leitura das vidas dos biografados. Por fim, há também a quadrinização das trajetórias de indivíduos anônimos ou desconhecidos do grande público, mas cujas vidas foram atravessadas por fatos históricos que deixaram uma marca indelével nas subjetividades daqueles que os vivenciaram na própria pele. Este trabalho é parte de um projeto ainda em elaboração e tem por objeto de pesquisa as três graphic novels do quadrinista alemão Reinhard Kleist já publicadas no Brasil: “Cash – Uma Biografia”, “Castro” e “O Boxeador”. As duas primeiras se referem a quadrinização das vidas de personalidades públicas – respectivamente, um líder político cubano e um cantor norte-americano de rock e country –, enquanto a última trata da trajetória de um anônimo boxeador judeu, sobrevivente dos campos de concentração nazistas. O material é analisado a partir do aporte teórico e metodológico do interacionismo simbólico, bem como da teoria da configuração do sociólogo Norbert Elias. O objetivo é fazer uso das quadrinizações biográficas para apreender a relação dialógica entre o desenvolvimento dos fatos históricos e a formação de identidades e subjetividades do sujeito, num diálogo entre as dimensões micro e macro da análise da vida social.

Palavras-chave: Biografias em Quadrinhos; Interacionismo Simbólico; Reinhard Kleist

DO VOO PARA A ARTE: UMA ANÁLISE SOBRE A NARRATIVA DE VIDA POR MEIO DOS QUADRINHOS

Juliana Braga Celestino

A “Arte de Voar” (2009) é uma biografia em quadrinhos com roteiro de Antonio Altarriba e ilustrações de Kim, premiada no Salão Internacional de Barcelona. Trata-se de uma “narrativa gráfica” (CHUTE, 2010) sobre a vida do pai do autor, desde a infância ao engajamento na Guerra Civil espanhola, luta contra o nazismo e período pós-guerra. Ainda que classificada como biografia, as intervenções do narrador são subjetivas quanto à enunciação (SANTOS & OLIVEIRA, 2001): ora o autor se coloca como narrador homodiegético, descrevendo a trama de maneira distanciada, ora assume a identidade do narrador autodiegético ao contar os períodos da vida do pai, narrando-os como personagem da trama por meio dos olhos do mesmo. Como continuação de estudos desenvolvidos em meu trabalho de conclusão de curso, neste artigo analiso a relação entre biografia e autobiografia e a maneira como se estabelece a identidade do autor e do narrador-personagem, onde os narradores se confundem num processo de aproximação definido pelo autor perante o biografado como “transubstanciação”. Compreendo a obra e as representações de si e do outro (GOFFMAN, 1985; HAGUETTE, 1987), tendo em vista contextos sociais, culturais e históricos em relação aos aspectos lembrados pelo autor e refletidos na escrita biográfica. Se faz importante neste trabalho compreender fatores psicológicos, sociais e humanos que motivaram o desenvolvimento da obra, ou seja, fatores internos e externos (BRUNER, 2014). Utilizo também o conceito de experiência (BENJAMIN, 1985) para compreender a relação entre narrador e ouvinte estabelecida por pai e filho, na qual este reconstrói e dá forma às vivências tal como um artesão dá forma à matéria que transforma.

Palavras-chave: Autobiografias; Quadrinhos; Narrativa

A PESQUISA HISTORIOGRÁFICA DE MODA NA COMPOSIÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NÃO-FICCIONAIS

Letícia Romana Oliveira de Sousa

O artigo de pesquisa explicatória tem como objetivo apresentar a importância da pesquisa de indumentária na escolha de figurinos de personagens de Histórias em Quadrinhos Não-ficcionais. Foi usado como objeto de estudos as Graphic Novels “Maus: A História de Um Sobrevivente” (biográfico), de Art Spiegelman, narrando a história de seu pai judeu durante a segunda guerra mundial, e “Persépolis” (autobiográfico), de Marjane Satrapi, que narra a história da autora no contato com diversas culturas, da infância à fase adulta. O tema foi escolhido pelo fato de o figurino ser importante por representar um estilo, e isso infere diretamente na cultura, época e costumes que estão sendo representados. Além disso, a escolha da roupa do personagem intervém na forma de como o leitor percebe a genuinidade e fidedignidade da história. O figurino não é uma simples escolha para compor o visual do conteúdo. Todo detalhe tem grande relevância por ter sido escolhido a dedo, para representar tal época, tal classe, tal identidade. A partir de um breve estudo histórico, foi feita uma comparação apresentando imagens da indumentária da época e imagens da história em quadrinhos. A partir daí, são feitos outros estudos sócio-históricos relacionados para o complemento e melhor entendimento do contexto e vestimenta.

Palavras-chave: Figurino; Graphic Novels; História

APOCALIPSE NAU: REPRESENTAÇÕES DAS REALIDADES NA OBRA DE ELOAR GUAZZELLI

Liber Eugenio Paz

Apocalipse Nau é uma história em quadrinhos escrita e desenhada por Eloar Guazzelli e publicada pela Editora Nós, em agosto de 2015. Trata-se de uma narrativa composta por um conjunto de fragmentos discursivos, de pequenas crônicas, relatos e comentários sobre eventos da vida do autor e notícias jornalísticas, como o atentado terrorista à redação da revista de humor francesa Charlie Hebdo, em sete de janeiro de 2015. A arte da história constitui-se de representações que evocam a ideia de um caderno de viagem, onde o autor registra, em desenhos rápidos e expressivos, momentos e ideias proporcionadas pela viagem de férias com a família ao litoral catarinense em janeiro de 2015. A análise mais detalhada de Apocalipse Nau expõe a complexidade da estratégia de representação como uma prática social, e não como uma tradução fiel da realidade. O fluxo de consciência e o olhar crítico diante dos eventos conduzem a uma série de reflexões que evidenciam a existência de diversas “realidades”, todas constituídas como um discurso que não exclui um caráter ficcional. Para essa análise serão empregados os conceitos de cultura e materialismo, elaborados por Raymond Williams, dentro das propostas teóricas dos Estudos Culturais. Esta obra articula memória e consciência histórica dentro de uma linguagem de quadrinhos que permite a construção de visões de mundo situadas na materialidade do cotidiano e marca o posicionamento ideológico do desenhista. As referências e os traços de Apocalipse Nau provocam imbricações entre os acontecimentos contemporâneos e a produção de quadrinhos, questionando o papel do artista na sociedade.

Palavras-chave: Cultura; Materialismo; Estudos Culturais

O CÉU COMO TESTEMUNHA - ENTRE A SEMIÓTICA DA HQ E O FOTOJORNALISMO EM O AZUL INDIFERENTE DO CÉU, DE SHIKO

Lidiane Alves Ferreira

O Azul Indiferente do Céu, com roteiro e arte de Shiko, é uma publicação em preto e branco e lançado em 2015 pela editora Mino. É uma obra baseada no assassinato de Héctor Abad Gomez, presidente da Comissão de Direitos Humanos e jornalista do El Mundo, de Medellín. O objetivo deste trabalho é abordar o diálogo entre a semiótica e o discurso jornalístico, percorrendo desde as contrariedades liberdade vs. opressão à utilização de deslocamentos fotográficos das personagens no desenvolvimento da história. A polissemia ocorre nas primeiras páginas, quando o personagem aparece engatilhando um revólver. Ao manusear a arma de fogo, a onomatopeia CLIC (vocabulário que se assemelha ao som) se liga a outro elemento de forma paradigmática. A partir do momento que antecede o tiro, o CLIC percorre a história em diferentes sentidos (diáfora): o disparo do revólver e outro da câmera. Assim, a leitura leva ao cerne da violência na Colômbia dos anos 80 com duas armas: (1) a que silencia e encobre e (2) a que fala e descortina. Pode-se dividir, na semiótica, em opressão versus liberdade. No mesmo eixo da câmera fotográfica como arma de fogo através da dialogia, a máquina de escrever se reveste do cotidiano ao ser tomada pelas onomatopeias ClacClactactaCla – o jornalismo registra e faz parte da brutalidade do fascismo colombiano nos anos 1980. Além disso, Shiko transporta o leitor em viagem fotográfica, pautada por deslocamentos e observação dos movimentos das personagens, em quadros sem falas, decompondo o quadrinho em fotojornalismo.

Palavras-chave: Diáfora; Fotojornalismo; Semiótica

REINVENTANDO A BANDEIRA DO ANHANGUERA

Lígia Maria de Carvalho

A presente proposta de trabalho considera como reflexo do real, em primeiro lugar, a possibilidade de se “traduzir”, para o formato de uma HQ humorística, o documento clássico da historiografia goiana, conhecido como A Bandeira do Anhanguera a Goiás em 1722 - Reconstrução dos roteiros de José Peixoto da Silva Braga e Urbano do Couto, republicado na revista Memórias Goianas, volume I, e que é tido como o marco inicial da conquista e do processo civilizador do sertão goiano. Em segundo lugar, tal possibilidade de tradução, também permite pôr em debate as construções imagéticas, bem como, os interesses que vêm perpetuando o mito do Anhanguera, ou seja, de Bartolomeu Bueno da Silva. Visto, principalmente, como explorador intrépido e herói benfazejo, a apropriação de sua “imagem” serviu de suporte ao discurso saneador e desenvolvimentista de Pedro Ludovico Teixeira, considerado como o “Novo Bandeirante”, a saber, o desbravador intrépido que – inspirado pela política da Marcha para o Oeste de Getúlio Vargas – planejou e construiu Goiânia, tornando-a nova capital. Para tanto, esta proposta tem por objetivo apresentar os passos iniciais da criação da referida HQ, que pretende de oferecer – aos moldes da coleção disneyana Pateta Faz História – uma versão divertida e lúdica dos fatos narrados no mencionado documento. Divertida porque, tal qual o Pateta aparece interpretando personagens históricos em suas aventuras nonsenses, a HQ contará as hilárias peripécias de Bartolomeu Bocoeno da Silva, em sua busca por ouro e apresamento de indígenas. Lúdica, porque oferecerá uma interpretação brincalhona dos fatos consagrados pela historiografia goiana, permitindo, assim, a possibilidade de se pensar os vários tipos de discurso. Assim sendo, o suporte teórico chama ao diálogo: Júlio Plaza, com sua tradução intersemiótica; Roger Chartier com a noção de representação; David Lowental com a compreensão de passado; Scott McCloud, dentre outros.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Pateta; Bandeirante

MAUS: O REAL REFLETIDO NA OBRA ANTROPOMÓRFICA DE ART SPIEGELMAN

Lucas Fazola Miguel

O presente estudo tem por objetivo analisar os reflexos do Real na concepção da graphic novel MAUS (1986), de autoria de Art Spiegelman. Para tanto, será realizado um trabalho de desconstrução analítica do aspecto autobiográfico da obra – que narra a busca do próprio Art acerca da história de sobrevivência de seu pai, Vladek Spiegelman, nos campos de concentração durante a Segunda Guerra Mundial –, com a função de destacar o caráter de autoficção presente na história. Serão observados os recursos metafóricos utilizados pelo autor em sua abordagem antropomórfica do Holocausto, ao diferenciar as nacionalidades dos personagens através das faces de animais. Os ratos – maus, em alemão – serviram como representações dos judeus, ao passo que os alemães eram identificados como gatos. Contudo, diferentemente das fábulas de Esopo, tal caracterização foi trabalhada para expor a realidade brutal vivenciada pelos personagens em um acontecimento real na história humana, e não para dar representação às fantasias fabulares. Como referenciais teóricos para a discussão acerca da autoficção, serão utilizados os estudos de Silvano Santiago (2008) e Karl Erik Schollhammer (2009). A partir da reflexão crítica do tema, será realizado então o estudo da narrativa sequencial, à luz das obras de Will Eisner (1989), Scott McCloud (1993) e Santiago García (2010) sobre o processo de composição das histórias em quadrinhos. Dessa forma, objetiva-se traçar ao final do trabalho, o reflexo do real no fazer literário do autor, bem como a importância que sua obra possui no desenvolvimento da arte sequencial.

Palavras-chave: Arte Sequencial; Real; Autoficção

AS HISTÓRIAS DO CLUBE DA ESQUINA: REFLEXOS DO REAL NOS QUADRINHOS DE LAUDO FERREIRA

Luís Fernando Prado Telles

A comunicação tem como objetivo apresentar uma análise da narrativa dos quadrinhos de “As histórias do Clube da Esquina”, com textos e desenhos de Laudo Ferreira e arte-final de Omar Viñole. Trata-se de um estudo de caso sobre o estatuto da narrativa nos quadrinhos e de sua relação com a narrativa memorialista e autobiográfica construída por Márcio Borges em seu livro “Os sonhos não envelhecem”, cujo subtítulo dá nome aos quadrinhos. Cada uma destas narrativas, ao seu modo, é propositiva de uma forma de representação do real; contudo, como bem lembra Umberto Eco, em seu “Lector in Fabula”, toda narrativa é uma máquina preguiçosa, já que pressupõe o trabalho de cooperação do leitor na construção de sua representação. O mesmo Umberto Eco, ao tratar da linguagem da história em quadrinhos em sua “Leitura de Steve Canyon”, texto que integra o volume “Apocalípticos e Integrados”, considera que a narrativa dos quadrinhos realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma fatual descontinuidade, visto que quebraria o continuum de uma narrativa em poucos elementos essenciais. É na resolução desta dicotomia própria que o leitor dos quadrinhos deve operar, soldando esses elementos na imaginação e tomando-os como um continuum. A tarefa básica de um leitor de quadrinhos seria, segundo Eco, a de resolver uma série de momentos estáticos numa cadeia dinâmica. Isso contraria a tese de que as histórias em quadrinhos seriam facilitadoras de leitura ou cerceadoras da imaginação, uma vez que demandam do leitor tanto trabalho de imaginação quanto as narrativas apenas verbais, só que de maneira diferente. A presente comunicação busca, portanto, pensar os diferentes papéis que o leitor deve assumir no processo de cooperação da construção da narrativa nos quadrinhos de Ferreira e nos relatos de Borges; para tanto, serão isolados alguns episódios comuns para a efetivação da análise.

Palavras-chave: Narrativa; Quadrinhos; História da MPB

QUADRINHOS INSTITUCIONAIS NAS MÍDIAS DIGITAIS - ANÁLISE DO QUADRINHO STETIC CLASS

Luiz Carlos Lopes Neto

O objetivo deste estudo é analisar os quadrinhos Stetic Class durante os meses de março e junho de 2016, com base nos estudos de Will Eisner sobre quadrinhos institucionais, e nos estudos sobre propaganda de Rafael Sampaio; discorrer sobre a importância da participação das empresas nas mídias sociais, o uso dos quadrinhos como ferramenta de comunicação, abordar as principais características dos quadrinhos institucionais. Estabelecer um paralelo entre a vida do Dr Erivaldo e as histórias vivenciadas pelo seu personagem, e sobre as adaptações que estas obras devem ter para a adequação ao suporte digital. A obra está sendo produzida pelo Estúdio Daniel Brandão, da cidade de Fortaleza, e conta história reais do cotidiano do Dr. Valderi Vieira e de sua esposa, a Dra. Olga Vieira, proprietários da Stetic Class – Clínica de Medicina e Estética, e que trabalham nos ramos da estética e cirurgia plástica, também de Fortaleza. Os quadrinhos do cirurgião possuem periodicidade mensal e são publicados no Instagram e Facebook da clínica e nos perfis pessoais do médico. O estudo adota o método de pesquisa qualitativo que ocorrerem nos níveis descritivo, onde se pretende descrever as características da linguagem verbal e visual dos quadrinhos, e exploratório, onde se pretende a obtenção de uma visão geral sobre a obra.

Palavras-chave: Quadrinhos Institucionais; Realidade; Mídias Digitais

A COLCHA DE RETALHOS E MEMÓRIAS DE CRAIG THOMPSON

Maiara Alvim de Almeida

No presente trabalho, iremos propor uma leitura da obra “Retalhos” (Blankets, no original em inglês), de autoria do quadrinista estadunidense Craig Thompson, sob a luz dos estudos das escritas de si, com a finalidade de apontar características na obra que permitam sua leitura sob esse viés. A obra ocupa-se de narrar memórias do autor em relação a sua infância em uma família religiosa, a repressão presente ao longo de sua formação, até culminar em sua juventude, quando conhece uma moça e, motivado em parte por esse relacionamento, começa a questionar aqueles valores que antes tinha por absolutos. Trata-se de uma narrativa de si em forma de quadrinhos, em que os relatos do real encontram-se sob a luz do olhar artístico do autor. Em nossa análise da obra, iremos abordar principalmente os aspectos pertinentes à autobiografia e à memória evocados no texto. Para fazê-lo, iremos lançar mão das considerações teóricas de Phillipe Lejeune (2014) para embasar nossa discussão sobre autobiografia. Propomos-nos a levar a discussão um pouco além ao trazer, também, o conceito de autoficção para nosso estudo. O termo e o conceito foram cunhados pelo professor, pesquisador e escritor francês Serge Doubrovsky (2014), e, logo, iremos utilizar suas considerações para guiar nossa análise.

Palavras-chave: Autobiografia; Autoficção; Romance Gráfico

SPAGHETTI COMICS OU JORNALISMO GRÁFICO À ITALIANA

Mario Bresighello

Reportagem em quadrinhos ou jornalismo gráfico: na Itália, na última década, as iniciativas ligadas a essa nova tendência se multiplicaram. A editora Becco Giallo, sediada em Padova, nordeste do país, mantém um selo com o qual lança títulos exclusivamente dedicados ao formato. Em Ravenna, a associação cultural Mirada organiza, desde 2009, o Komikazen, um festival dedicado aos “quadrinhos do real”. O evento serviu como catalisador do Graphic News, projeto capitaneado por ilustradores e roteiristas jovens, em sua maioria de origem local. A inspiração veio da revista trimestral francesa de jornalismo gráfico “La Revue Dessinée”, cujas capas trazem ilustrações de grandes nomes como os italianos Lorenzo Mattoti e Gianni Pacinotti, o Gipi. A revista, contudo, é uma publicação em papel, enquanto o Graphic News procura explorar as possibilidades da internet com histórias online capazes de atrair também os leitores estrangeiros (não por acaso, o conteúdo está disponível em inglês). Em suas páginas, histórias baseadas em fatos reais também podem ser lidas em smartphones e tablets. O objetivo do nosso trabalho é apresentar como o jornalismo gráfico desenvolveu-se na Itália e identificar suas linhas de força. Para tanto, será dividido em três partes. Na primeira parte, será feita uma análise sobre o conceito de jornalismo gráfico, um gênero que surgiu após a publicação de Palestina, de Joe Sacco, e do trabalho de Guy Delisle sobre Pyongyang. Na segunda, uma análise da transversalidade existente no gênero entre arte, literatura e informação para determinar como os autores criam as narrativas sem se afastar do principal objetivo que é “encontrar um novo modo de contar o que acontece e não fazer a contabilidade dos mortos” e manter-se “fiéis à realidade”. Por fim, na terceira, será feita a apresentação do projeto Graphic News e dos recursos gráficos e textuais utilizados pelos autores.

Palavras-chave: HQ; Jornalismo; Itália

O CORPO COMO PAÍS: GÊNERO E POLÍTICA NA OBRA DE LAERTE COUTINHO

Marcio José Melo Malta

O objetivo do trabalho é acompanhar a produção da cartunista Laerte Coutinho nas suas mais diversas fases, tendo como foco central as questões de gênero e política. Serão apresentadas e discutidas as suas mais diversas vertentes e facetas, desde a colaboração sindical, sua militância no Partido Comunista Brasileiro e sua decisiva contribuição na revista Chiclete com Banana e na sua Piratas do Tietê. Porém, sem sombra de dúvidas, o que alimenta e justifica a realização da pesquisa é sua guinada a partir de 2004 para o questionamento em relação a seu próprio gênero, que se processou em conjunto com transformações na sua forma de produzir quadrinhos, onde se destaca um maior engajamento político e reflexivo. O componente político, tão presente nos anos de militância no Partidão, tem a sua volta em paralelo à metamorfose de Laerte no campo relacionado às questões de gênero. Laerte teve uma guinada em prol da defesa dos direitos civis e sociais. Mesmo mantendo uma “embocadura” pessoal, o artista soube conciliar uma militância cidadã ativa e de ampla repercussão. Em termos metodológicos, se destaca o método da análise de discurso, para além do textual, merecendo atenção os componentes imagéticos, não somente no tocante aos cartuns em si, mas nos traços de sua identidade e performance de gênero. Também serão cotejadas as obras teóricas que dizem respeito aos componentes políticos, tal como as que registram a onda conservadora vivenciada por ora no Brasil e no mundo, assim como a bibliografia específica de gênero. Assim como analisadas diversas entrevistas concedidas aos meios de comunicação e onde boa parte da artista e suas questões se revelam.

Palavras-chave: Gênero; Política; Cartunista

FEALDADE DE FABIANO GORILA: MEMÓRIA E AFETO EM MARCELLO QUINTANILHA

Márcio Mário da Paixão Júnior

O niteroiense Marcello Quintanilha é um dos autores brasileiros de maior expressão no atual panorama mundial das Histórias em Quadrinhos. Atesta o fato a conquista do prêmio Fauve Polar SNCF em 2016, com o álbum Tungstênio, no Festival de Angoulême, França – um dos mais prestigiados do gênero. Dono de uma obra carregada de perícia gráfica, inovação narrativa e brasilidade, Quintanilha possui no currículo livros como Talco de vidro (2015), Tungstênio (2014) e Sábado dos meus amores (2009). Este artigo, todavia, tem como objeto sua primeira graphic novel, Fealdade de Fabiano Gorila, originalmente publicada em livro homônimo em 1999 – e reeditada em 2011, com diferente paginação, na coletânea Almas públicas (2011). A história é um registro biográfico do pai de Marcello Quintanilha, Acirzinho, jogador de futebol da década de 1950, que é transferido do Manufatora para o Canto do Rio Futebol Clube. A relação do brasileiro com o futebol é tema recorrente na obra de Marcello Quintanilha. Em entrevista por mim realizada em abril de 2015, ao ser indagado sobre o time de sua preferência, Quintanilha afirmou não ter nenhum, complementando que, após o fim prematuro da carreira esportiva do pai, o futebol se tornara tabu em sua família. Não deixa de ser sintomático que sua primeira graphic novel seja uma resposta a isso, em uma narrativa atravessada por memória e afeto. O artigo aqui proposto possui justamente este interesse: investigar a construção de Fealdade de Fabiano Gorila sob a lente da memória familiar e pessoal do autor – utilizando Memória e Afeto como conceitos/categorias fundamentais à investigação. A subversão dos códigos quadrinísticos (usualmente propostos por Will Eisner e Scott McCloud) efetivada por Quintanilha na produção das duas versões da HQ também são objetos do artigo, que conta com entrevistas com o autor para dar tônus à discussão proposta.

Palavras-chave: Memória ; Afeto; Futebol

IMPLICATURAS DESVELAM O HUMOR RESILIENTE EM CARTUNS: DEFICIÊNCIA E PRECONCEITO

Maria da Penha Pereira Lins e Danndara Wagmaker Gonçalves

No universo do Gênero Quadrinhos, os cartuns se apresentam, quase sempre, relacionados a questões sociais. Em geral, topicalizam, na forma de um humor irônico, temáticas gerais do cotidiano. Neste trabalho, estamos focalizando cartuns que tratam dos problemas sofridos por pessoas com deficiência, de autoria do cartunista capixaba Ricardo Ferraz, que é deficiente físico e usa cadeira de rodas. Assim, o foco desta pesquisa é fazer uma análise pragmática do conteúdo desses cartuns que, como reflexo de uma realidade, tem o propósito de se constituírem educativos. Acreditamos que esse tipo de abordagem “educativa”, como propugna o criador dos cartuns, se consolida a partir da apresentação de uma linguagem humorística, irônica, crítica, centrada no fator resiliência. Para tal análise, e para interpretar o sentido dos cartuns, estamos lançando mão dos ensinamentos de GRICE ([1975] 1982), que nos ajudam a buscar nos textos pistas que indicam implicaturas que dirigem no sentido de inferências ligadas à intenção do autor. No que se refere à linguagem humorística, partimos da hipótese de que esse humor perpassado pelo conteúdo desses textos se faz a partir de um comportamento social de busca de resiliência. Assim, para dar conta dessa linguagem humorística, buscamos auxílio em PROPP (1992) e BERGSON (1987), que relacionam a comicidade com o riso, LINS (2002), que analisa o cômico em tiras de quadrinhos a partir do comportamento encenado por personagens de quadrinhos, e GOMES (2008), que trata da questão da resiliência realizada a partir de um comportamento humorístico. Desse modo, propomos que com esse aparato teórico é possível entender o reflexo de uma realidade em um texto atualizado em forma de cartum, o que nos dá a possibilidade de observar elementos verbais e visuais na condução da busca do sentido pretendido.

Palavras-chave: Implicaturas; Humor; Cartuns

EFEITOS DE SENTIDO COMO UM REFLEXO DO REAL

Maria Isabel Borges, Anna Bacinello Quiles e Aline da Silva Aparecido

Neste trabalho, o objetivo principal é identificar e discutir alguns reflexos do real na forma de efeitos de sentido percebidos em tiras produzidas sob opressão política. Nas tiras cômicas de “Mafalda” (Quino) e “As Cobras – antologia definitiva” (Verissimo), alguns fatos sócio-históricos referentes ao momento de produção são retratados: Guerra no Vietnã, regimes políticos opressores na Argentina e no Brasil, Guerra Fria etc. Entretanto, observando as ações da protagonista Mafalda – uma criança de 6 anos com marcante capacidade reflexiva sobre a vida cotidiana, social e política – e as ações das Cobras – organizadas em dez temáticas: “As Cobras existencialistas”, “As Cobras e o futebol”, “As Cobras e Deus”, “As Cobras e o poder”, “As Cobras filhotes”, “As Cobras históricas”, “As Cobras na praia”, “As Cobras literárias”, “As Cobras no espaço” e “As Cobras e outros bichos” – personagens subjugadas e menosprezadas em função de uma suposta inferioridade intelectual e social, podemos esboçar uma perspectiva de mundo construída a partir de um olhar individual – os quadrinistas produtores – que se estende para o social, de modo que cada leitor possa se identificar com semelhantes dilemas das personagens, por exemplo. A análise das tiras cômicas em questão não se limita à reprodução de fatos aparentemente inocentes, prosaicos e cômicos, e sim deflagra reflexões sobre situações locais e globais.

Palavras-chave: Efeitos de sentido; Opressão; Tiras Cômicas

A ESCRITA DO EU EM PÍLULAS AZUIS

Mariane de Souza

Vencedora dos prêmios Rodolphe Töpffer, em Genebra e Polish Jury Prize no Festival de Angoulême na França, *Pílulas Azuis*, do suíço Frederick Peeters, é uma brilhante graphic novel autobiográfica que compartilha, de forma terna e sensível, sua história ao lado de Cati. Em geral, as produções bibliográficas de Peeters exploram a complexidade e perplexidade da condição humana e isto não é diferente em *Pílulas Azuis*: a narrativa, repleta de elementos alegóricos, convida o leitor a mergulhar em um universo que não é tema comum nos quadrinhos publicados pelas grandes editoras, o HIV. Amor, medo, angústia e compaixão são alguns dos sentimentos da construção narrativa desta arte sequencial em preto e branco que levanta questões sociais relevantes para a construção das representações sociais sobre a doença, e, além disso, o quadrinho desempenha um papel informativo sobre o assunto. Fenômenos que envolvem a Indústria Cultural, como a consolidação das HQs e a cada vez maior publicação de títulos no mercado editorial, chamam a atenção dos pesquisadores, desencadeando a crescente quantidade de estudos sobre arte sequencial (comic studies), sendo neste sentido que este trabalho deseja contribuir. Aqui, pretende-se lançar um olhar para as produções autobiográficas em quadrinhos, refletir sobre a memória e a experiência na construção narrativa da escrita do eu e perceber *Pílulas Azuis* como uma representação, repleta de alegorias como um diálogo socrático com um mamute, da vida real. O repertório teórico consiste em pensadores sobre memória como Le Goff, Frances Yates e Paul Ricoeur; sobre a memória transformada em narrativa e obras de arte como Felman e Agostinho; sobre autobiografia como Leonor Arfuch e teóricos sobre arte sequencial como Will Eisner e Scott McCloud.

Palavras-chave: Autobiografia; História em Quadrinhos; Pílulas Azuis

ENTRE ALTOS E BAIXOS: UM ESTUDO SOBRE A REPRESENTAÇÃO GRÁFICA DA BIPOLARIDADE NO QUADRINHO AUTOBIOGRÁFICO “PARAFUSOS” DE ELLEN FORNEY

Marina Pôrto Almeida

Partindo do pressuposto de que os transtornos mentais afetariam a forma com a qual nos expressamos no que concerne à nossa comunicação com o mundo e a maneira como nos relacionamos com nossas próprias identidades, o seguinte artigo procurará desenvolver uma pesquisa sobre o quadrinho “Parafusos: Mania, Depressão, Michelangelo e Eu”, de Ellen Forney, tendo em vista observar os vínculos da autora com sua doença e seu trabalho com quadrinhos. Após descobrir, pouco antes de completar 30 anos, que sofria de transtorno bipolar, a quadrinista Ellen Forney decidiu transcrever suas memórias e experiências durante seu tratamento para o formato de história em quadrinhos, comunicando aos seus leitores não somente a relação entre sua doença com a manifestação da criatividade como também ensinando através da junção de textos científicos, imagens e diagramações criativas os pontos mais relevantes e importantes sobre sua desordem. O estudo de seus relatos, dessa forma, torna-se pertinente a partir do momento em que nos permite entender um pouco mais sobre o transtorno bipolar através da linguagem dos quadrinhos. A pesquisa terá como objetivo principal observar três aspectos da obra de Ellen Forney: a autorrepresentação gráfica da autora durante seu relato, as representações gráficas da bipolaridade no desenvolvimento da narrativa, e por fim, estudar a possível relação entre a produção artística criativa e o transtorno bipolar.

Palavras-chave: Autobiografia; Bipolaridade; Ellen Forney

CIDADES NO PAPEL: RISCOS DE CIDADE

Mário César Coelho

Este estudo trata a arquitetura como um dos elementos fundamentais da narrativa nos quadrinhos quando o cenário urbano normalmente é o lugar principal dos deslocamentos dos personagens. Buscamos referencia visual nas cidades de Bruxelas e São Paulo. Em contato com a obra de Schuiten e Peeters, foi possível perceber um campo de possibilidades nas questões ligadas com a espacialidade nos quadrinhos. O desenho de François Schuiten está centrado numa arquitetura explicitamente referenciada na cidade de Bruxelas, sua cidade natal. Os personagens, as cores, os interiores, as ruas passam por uma linguagem gráfica que ganha em importância pelo fato do artista representar muitas vezes sua própria cidade. Luiz Gê e Angeli são alguns dos quadrinistas brasileiros que retratam a paisagem urbana. Luiz Gê fez uma trajetória da transformação da Avenida Paulista, do passado das chácaras ao futuro dos arranha-céus. Os casarios do início do século demolidos retornam sob a forma de fragmentos no cenário urbano grudando como restos de memórias nas paredes de vidros dos arranha-céus. Trabalhos como o de Luiz Gê demonstram o quanto as histórias em quadrinhos podem abordar temas complexos. Além de capacidade de síntese do desenho, permite o uso da documentação fotográfica, dos arquivos, dos relatos dos habitantes, das recordações e da fantasia. Angeli tem uma acurada visão da cidade e consegue numa perspectiva sintetizar a complexidade das ruas. A cidade é como um pano de fundo para apresentar seus personagens. Espero que este recorte contemple uma discussão sobre o espaço, a memória urbana, as práticas de representação que se apresentam como desafios diante dos criadores de quadrinhos.

Palavras-chave: Quadrinhos; Arquitetura; Memória

UM FLÂNEUR EM ISRAEL: QUADRINHOS-FRAGMENTO E ESFORÇOS COMPREENSIVOS NAS “CRÔNICAS DE JERUSALÉM” DE GUY DELISLE

Mateus Yuri Passos

Neste trabalho, analisamos a graphic novel “Crônicas de Jerusalém”, de Guy Delisle de modo a caracterizá-la em sua estrutura e estratégias de enunciação, com base especialmente nos conceitos de gênero enunciativo (ou do discurso), de polifonia e de ideologia do cotidiano propostos e desenvolvidos por Mikhail Bakhtin. Apontamos que em termos estruturais, da mesma forma que obras anteriores de Delisle – “Shenzhen”, “Pyongyang”, “Crônicas Birmanesas” –, “Crônicas de Jerusalém” apresenta uma coletânea de experiências, de pequenas unidades sem progressão de ação, a que denominamos quadrinhos-fragmento de viagem. Em termos enunciativos, Delisle se diferencia de outros autores que abordaram o tema palestino – especialmente Joe Sacco e Harvey Pekar – ao não se apresentar como mediador da narrativa, ou sobrepor sua voz às dos demais: a representação gráfico-narrativa do autor parte de alguns pressupostos errados ou ingênuos que são frequentemente desmentidos ou relativizados por seus interlocutores; do mesmo modo, pontos de vista de judeus, muçulmanos e mesmo cristãos são apresentados num panorama complexo – polifônico – que não conduz o leitor para conclusões simplistas, num esforço por vislumbrar momentos de convivência pacífica entre os diferentes grupos. É possível identificar em sua estratégia a emergência do que Bakhtin denomina ideologia do cotidiano – em oposição às ideologias das grandes instituições estatais e privadas –, com a valorização da experiência e pontos de vista das populações israelense e palestina; embora haja uma presença importante dos Médicos Sem Fronteira, para os quais a namorada de Delisle trabalha, ela não se sobrepõe à fala popular. Assim, nota-se um amadurecimento do autor, ao optar por um esforço compreensivo – na definição de Dimas Künsch – do contexto palestino, em vez de uma explicação causalista e simplificadora – em vez do denunciamento de obras anteriores.

Palavras-chave: Quadrinhos de Não-Ficção; Relatos de Viagem; Guy Delisle

ARTE DOS SONHOS DE RICK VEITCH

Matheus Moura Silva

A proposta do presente artigo é analisar o processo criativo do quadrinista estadunidense Rick Veitch. Principalmente no tocante aos quadrinhos baseados em sonhos, chamados de DreamArt pelo autor, e que se configuram para ele como o trabalho mais importante que produz. Para isso, é realizado um levantamento biográfico do autor para buscar compreender a relação dele com as HQs oníricas. Ao todo são analisados nove sonhos. A escolha de alguns deles foi aleatória, outros, porém, foram escolhidos devido ao significado que possuem para o autor. Como por exemplo, Subtleman, uma série de “sonhos xamânicos” de Veitch. Por meio de aproximações e interpretações/análises de símbolos presentes nas histórias selecionadas, são feitas correlações entre os quadrinhos baseados em sonhos do autor com a Arte Visionária. As histórias da série DreamArt, por serem sonhos, funcionam ainda como uma espécie de autobiografia de Veitch, uma vez que tanto os sonhos quanto as HQs se relacionam com a vida desperta do artista a recriar um mosaico de lembranças distorcidas em formas de quadrinhos. Enquanto resultado, apesar de haver muito ainda a ser analisado na obra de Veitch, é possível adiantar que o intuito em representar sonhos e a maneira como faz colocam o trabalho de Rick Veitch como um dos mais prolíficos e importantes do quadrinho visionário.

Palavras-chave: Quadrinhos Visionários; Processo Criativo; Sonhos

A CONSTRUÇÃO DO EFEITO DE REAL EM O FOTÓGRAFO: A SIMBIOSE DOS QUADRINHOS COM A FOTOGRAFIA NO JORNALISMO

Monique dos Santos Nascimento

A obra *O Fotógrafo* (GUIBERT, LEFÈVRE, LEMERCIER, 2003), um relato da viagem do fotojornalista Didier Lefèvre ao Afeganistão em 1986 acompanhando uma equipe da Médicos sem Fronteiras, trata-se de uma reportagem em quadrinhos. Porém a obra traz um diferencial em relação a outras do mesmo gênero: a adição das fotografias de Lefèvre, que somam a esta narrativa um novo elemento na construção do efeito de real pretendido em uma obra jornalística. Neste artigo, propomos abordar o caráter jornalístico de *O Fotógrafo* especialmente no que diz respeito a sua ligação com a realidade por entender que “a apresentação do real é a condição necessária que justifica a existência do jornalismo” (DALMONDES, p. 41, 2008). Esse caráter, na obra, está realçado pela adição da linguagem do fotojornalismo, resultando em uma obra cuja representação do real é ancorada por duas modalidades diferentes de imagem. É essa mistura de efeitos de sentido que dá o tom do relato e confere ao leitor o efeito de referencialidade específico da obra. Ao mesmo tempo em que a fotografia empresta o seu caráter de indício do real (DUBOIS, 1990) para os quadrinhos, estes inserem as fotografias em sua dinâmica sequencial. Para analisar esse hibridismo de fotografia e quadrinhos com interesses jornalísticos, nos apoiaremos em conceitos de Barthes (1984), Dubois (1990), McCloud (2006) e Groensteen (2015).

Palavras-chave: Jornalismo; Fotojornalismo; Quadrinhos

OS DOIS LADOS DA BOMBA: A HISTÓRIA NARRADA POR GEN PÉS DESCALÇOS E TRINITY

Nobu Chinen

O lançamento da primeira bomba atômica fora do ambiente experimental, ocorrido em 6 de agosto de 1945, sobre a cidade de Hiroshima, no Japão, marcou a história da humanidade, encerrando de forma drástica a II Guerra Mundial, e mereceu incontáveis relatos reais e ficcionais. Duas histórias em quadrinhos abordam esse grandioso acontecimento, sob pontos de vista exatamente opostos: o do vencedor e o do derrotado no conflito. Enquanto do lado dos americanos, a graphic novel *Trinity*, de Jonathan Fetter-Vorm, ressalta o aspecto da superioridade tecnológica dos americanos em minuciosas explicações científicas, *Gen Pés Descalços*, de Keiji Nakazawa, a versão japonesa do fato, retrata o dramático sofrimento das vítimas do bombardeio. As duas histórias iniciam a partir de momentos cronológicos anteriores, distantes geograficamente, e com temas e personagens sem nenhuma conexão. O único ponto de confluência é justamente o lançamento da bomba atômica, que irá provocar uma série de desdobramentos de ambas as partes. *Gen* é considerada uma obra ficcional, mas com conteúdo inspirado por acontecimentos reais, vividos e testemunhados por seu próprio autor, tanto que chegou a ser considerada uma autobiografia. Já *Trinity* é citada como exemplo de uso dos quadrinhos para ensino de física, tamanho o grau de detalhamento de todas as etapas que envolveram o Projeto Manhattan, que culminou na fabricação dos primeiros artefatos bélicos a explorar a fissão nuclear. O objetivo deste trabalho é traçar paralelos e apontar as principais diferenças em termos narrativos entre as duas obras e destacar a fidelidade histórica mantida em ambas com base em relatos reais.

Palavras-chave: Hiroshima; Bomba Atômica; II Guerra Mundial

ANÁLISE DA NARRATIVA TRANS-MÍDIA 4RIOS

Omar Alejandro Sanchez Rico

A seguinte comunicação apresenta uma discussão sobre o uso das tecnologias da comunicação e do simulacro como ferramentas extensivas de experiências estéticas. A mobilização de afetos e discursos promovidos pela narrativa trans-mídia 4RIOS está enquadrada dentro do contexto de histórias conflito armado contemporâneo na Colômbia. A partir da descrição do projeto de “quadrinho expandido” 4RIOS, pensaremos a função pedagógica e ideológica desta HQ, na construção social de uma história nacional. 4RIOS é uma série de quatro histórias quadrinizadas, idealizada pelo comunicólogo Manuel Tobar, que relatam os catastróficos eventos acontecidos durante quatro massacres perpetradas por grupos armados ilegais contra população campesina e indígena colombiana, durante a primeira década dos 2000. O diferencial do projeto 4RIOS é o uso estratégico de mídias digitais experimentais, (QR Code, realidade aumentada, animação, dioramas interativos) que visam a complexificar a experiência estética da leitura desses lamentáveis relatos. Dentre os autores que foram consultados para realizar essa discussão estão Rincón (2006), que nos ajuda a questionar o trabalho informativo do jornalista na construção de uma história nacional, Lemos (2007) e Di Felice (2011) apontam à problematização da comunicação pós-massiva no consumo imagético nas juventudes de hoje; finalmente Baccega e Mello (2015), que apresentam reflexões sobre a função política das criações poéticas dos relatos de conflitos sociais recentes.

Palavras-chave: Trans-mídia; Conflito Armado Colombiano; Educação

ETNOGRAFIA EM QUADRINHOS: UMA EXPERIÊNCIA TEMBÉ-TENETEHARA

Otoniel Lopes de Oliveira Junior

O presente estudo analisará a linguagem dos quadrinhos (CIRNE, 2000; RAMOS, 2012; EISNER, 2010) como uma plataforma possível para o desenvolvimento de um estudo e produção etnográfica feita em quadrinhos, baseado no processo de estudo de campo proposto por Geertz (2008) e nos princípios da etnografia desenhada (KUSCHNIR, 2014). Além da discussão teórica, o presente artigo conta com o resultado de um trabalho de campo participante com viés etnográfico desenvolvido em quatro visitas realizadas entre 2014 e 2016 à Aldeia Sede da sociedade indígena Tembé-Tenetehara, na TIARG, Terra Indígena Alto Rio Guamá (PA). A sociedade indígena Tenetehara conta com mais de 350 anos de contato com a sociedade envolvente e, não obstante a isso, é uma das etnias indígenas brasileiras que sofrem historicamente um processo de ajustamento a uma cultura homogênea colonialista, histórica, cultural e genocida. Apesar da representação dos indígenas em enunciados da indústria cultural tender a uma uniformização de subjetividades e estereotipação de imagens (NEVES, 2012), o resultado da presente pesquisa de campo etnográfica se deu em forma de dezenas de tiras de quadrinhos produzidas pelo autor, onde, utilizando-se do método genealógico de Foucault (2005), visa-se discutir e verificar processos de subjetivação dos Tembé-Tenetehara e a da irrupção de seus saberes sujeitos.

Palavras-chave: Etnografia; Quadrinhos; Indígenas

MANGÁ AUTOBIOGRÁFICO: CONCORDÂNCIAS E CONTRADIÇÕES NAS NARRATIVAS DO VIVIDO

Patricia Maria Borges e Ediliane de Oliveira Boff

Este trabalho visa identificar e pontuar as convenções e os elementos recorrentes dos quadrinhos que permitem a construção da narrativa autobiográfica, entendida por aquela em que uma pessoa em particular (o próprio autor) apresenta uma história que envolva sua vida individual, suas opiniões e sua personalidade. No referencial da semiótica francesa, e a partir dos conceitos e estudos desenvolvidos por Julien Greimas e seus colaboradores, buscamos subsídios teóricos para compreender como a narrativa autobiográfica se configura numa forma de expressão própria dos mangás, quando a mente, o pensamento e as emoções dos personagens são manifestados e materializados na narrativa através de representações figurativas metafóricas. Isso posto, e considerando a natureza do objeto, a escolha recaiu na abordagem Qualitativa, que permitirá trabalhar com estudo de caso e análise de conteúdo. Para estudo de caso, foram selecionadas as seguintes obras: *Boku, Otaryman* (Yoshitani); *Manga Michi* (Fujio Fujiko) e *Na Prisão* (Kazuichi Hanawa). No que diz respeito à técnica de análise de conteúdo, será utilizada como instrumento para analisar os processos sincréticos geradores de sentidos a partir dos elementos constitutivos da narrativa das histórias em quadrinhos. Neste sentido, ao partir do material analisado, buscaremos encontrar nas construções visuais e textuais efeitos desencadeadores de sentidos responsáveis por sensibilizar e se projetarem sobre leitor, levando-o a admitir um significado inteligível de caráter verídico. Para responder as necessidades da pesquisa, nosso primeiro objetivo é analisar as relações de concordâncias e contradição entre as linguagens, visual e textual das obras citadas e, num segundo momento, elencar os elementos comuns entre as narrativas que permitem reconhecê-las como mangás do gênero autobiográfico.

Palavras-chave: Mangás; Narrativa Autobiográfica; Discursos do Vivido

GRADAÇÃO AUTOBIOGRÁFICA EM TIRAS CÔMICAS BRASILEIRAS

Paulo Ramos

A proposta desta comunicação é observar como se processa a representação do autor em tiras cômicas brasileiras. A premissa que irá nortear a exposição é a de que existe uma espécie de gradação autobiográfica no modo como os quadrinistas mostram a si próprios nas histórias de humor. Entende-se que esses trabalhos migrem de uma utilização do desenhista como personagem ficcional da narrativa a uma outra situação, em que ele se expõe graficamente para refletir fatos reais, efetivamente vivenciados por ele. Entre uma situação e outra, identificam-se situações-limite, em que a falta de dados contextuais sobre o conteúdo sugere ao leitor que se trate tanto de eventos de realidade como de casos ficcionais. O uso do recurso de autorrepresentação em tiras cômicas no Brasil não é novo. Já na década de 1960, Mauricio de Sousa, criador da Turma da Mônica, já se autorreferia nas histórias que desenvolvia para a “Folha de S.Paulo”. Décadas depois, no mesmo jornal, Angeli transformou-se em um de seus personagens nas sequências de tiras de “Angeli em Crise”. O que se identifica contemporaneamente, no entanto, é que esse recurso narrativo parece ter se ampliado com a difusão das tiras nas mídias digitais. Encontram-se várias séries que se valem da estratégia autobiográfica, seja para a criação de situações ficcionais, seja para a representação de casos reais. O recorte da análise será composto por fragmentos de séries que ajudem a exemplificar e justificar a premissa inicial. O arcabouço teórico da exposição irá se valer de conceitos relacionados à linguagem dos quadrinhos e de discussões advindas do campo da literatura, que versam sobre a construção de narrativas autobiográficas.

Palavras-chave: Tiras cômicas; Autobiografia; Autorrepresentação

UM DIÁRIO DA JUVENTUDE DE PASOLINI: A INTIMIDADE E A HISTÓRIA

Pascoal Farinaccio

No contexto das comemorações em torno dos 40 anos da morte do cineasta, ensaísta e poeta Pier Paolo Pasolini (1922-1975) foi lançada em 2015 na Itália a história em quadrinhos *Diario Segreto di Pasolini: La vita di Pier Paolo Pasolini prima di diventare Pasolini*, dos autores Elettra Stamboulis e Gianluca Constantini. O diário é uma mistura de ficção e realidade, costurando ilustrações com textos que são citações de diversas obras do intelectual italiano, incluindo cartas privadas e filmes; o diário assim inventado pelos autores acompanha a vida de Pasolini da infância à adolescência, concluindo-se com o evento traumático da morte do irmão do artista em 1945, assassinado enquanto lutava na Resistência. Entrelaçam-se no diário recordações da primeira infância, das primeiras leituras, dos amigos e professores, das cidades conhecidas, o despertar do amor à arte e a consciência dos efeitos do poder político, do fascismo e das atrocidades da guerra. O objetivo desta comunicação é investigar esse amalgama entre os conteúdos da intimidade pessoal, da vida em família na juventude, e os conteúdos propriamente históricos, com destaque para a violência instaurada pelo regime fascista na Itália e as consequências da Segunda Guerra Mundial. Para refletirmos sobre o assunto, utilizaremos como apoio teórico algumas reflexões de Walter Benjamin sobre a infância, bem como alguns textos pertinentes do próprio Pasolini e a fortuna crítica referente a sua obra.

Palavras-chave: Pier Paolo Pasolini; HQ italiana; História e Infância

SANGRAR HISTÓRIA: TESTEMUNHO E SOBREVIVÊNCIA EM MAUS

Phellip William de Paula Gruber

O presente trabalho visa perceber de que maneira a noção de testemunho, analisada por Giorgio Agamben em “O que resta de Auschwitz”, manifesta-se e amplia-se com a narrativa “Maus”, de Art Spiegelman. A agressividade e dificuldade de Art em expressar (juntamente com a resistência do testemunho) os traumas do pai, assim como o suicídio da mãe – resquícios dos campos de concentração – contribuem para a constante retomada de dar voz àqueles que nunca testemunharam. Para Agamben, o testemunho se manifesta na sua ausência, isto é, “[...] vale essencialmente por aquilo que nele falta; contém, no seu centro, algo intestemunhável, que destitui a autoridade dos sobreviventes.” (AGAMBEN, 2015, p. 43). A não autoridade de Vladek como testemunha dos campos, e sim como testemunha da própria vida, manifesta-se sobretudo na tentativa que a obra tem de tentar escapar constantemente à fala de Auschwitz, como quem foge à culpa de ter sobrevivido: “Talvez ele precisasse mostrar que sempre tinha razão... que sempre poderia SOBREVIVER... CULPA por ter sobrevivido.” (SPIEGELMAN, 2009, p. 204). MAUS carrega não apenas o drama de que tradicionalmente se ocupam as ficções que narram os resíduos da segunda guerra; ele desorienta a narração e se confunde com o real para abrir campo a um terceiro espaço: em que impossibilidade de dar voz aos que testemunharam pela morte e o irrealizável ato de dar língua ao irracional tentam ocupar os traços e a fala de Art e Vladek.

Palavras-chave: Maus; Auschwitz; Giorgio Agamben

AS MEMÓRIAS DE MALU: TRANSEXUALIDADE NA SOCIEDADE BRASILEIRA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Raul Felipe Silva Rodrigues

Analisa a função de registro jornalístico das histórias em quadrinhos, com função de observação social das relações sociais transgênero. No Brasil, verificamos o início do uso da história em quadrinhos como mídia de observação social com o lançamento em Português do livro-reportagem Palestina, Uma Nação Ocupada, de Joe Sacco, em 1994, na qual o autor cria enredos e histórias de vida a partir da combinação e condensação de vários relatos reais, coletados em campo. Por meio da análise da obra Malu: Memórias de Uma Trans, do quadrinista Cordeiro de Sá, será comprovada a versatilidade das histórias em quadrinhos como fonte de informação sobre um fenômeno social, sendo exemplificada neste estudo as relações sociais e vivências dos transexuais na sociedade brasileira. A obra Malu é autoral, com estilo de linha suja, isto é, sem arte final, em preto e branco. Cordeiro de Sá, o autor, possui mestrado em Arquitetura e Urbanismo, docente de nível médio e superior, quadrinista e ativista de Direitos Humanos, contemplado com o Prêmio PNBE de Responsabilidade Social em 2005. Lança Malu, no ano de 2013, motivado pelo reencontro com um amigo de infância, que iniciou o seu processo de alteração de identidade de gênero e pode compartilhar as experiências do segmento social ao qual passou a pertencer. Na integridade da narrativa, será possível trabalhar com a Análise do Discurso, verificando as diferenças do protocolo verbal do segmento social dos transexuais, Análise do Discurso do Sujeito Coletivo, Análise da Rede Social Meso, da Transexualidade, fundamentados pela Diversidade e questões de Inclusão e Exclusão social. Este trabalho faz parte da produção intelectual da linha de pesquisa de Narrativa Sequencial Gráfica do PLENA – Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa: Cultura, Mediação, Apresentação Gráfica, Editoração e Manifestações, sob a orientação da Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari.

Palavras-chave: Estudos de Gênero; Inclusão Social; Transexualidade; História em Quadrinhos

GOOD TICKLE BRAIN: OS QUADRINHOS AUTO-REFERENCIAIS DE MYA GOSLING

Rebeca Pinheiro Queluz

Esse trabalho tem por objetivo discutir quadrinhos do blog “Good Tickle Brain”, da bibliotecária e cartunista Mya Gosling. A autora, que começou a publicar o seu trabalho no Facebook e, posteriormente, criou um blog, traz como tema principal a obra de Shakespeare – dando atenção especial para “Coriolanus”, “Hamlet”, “Henrique V”, “Rei Lear”, “Macbeth” e “Ricardo III”. Entretanto, nessa comunicação serão abordados quadrinhos das seções “Everyday Tales” e “Libraries”, em que Gosling apresenta situações do seu dia a dia como bibliotecária, e “Stratford Festival of Canada”, seção na qual a cartunista tece comentários e faz resenhas na forma de quadrinhos sobre as produções teatrais que vem acompanhando de perto desde 2013. Dessa forma, dialogaremos com os pressupostos teóricos de Santiago García (2012), Paulo Ramos (2012), Dan Mazur e Alexander Danner (2014) sobre quadrinhos autorreferenciais que interpretam e rearticulam a história no cotidiano. É interessante observar como a autora, em sua narrativa bem-humorada e sagaz, trabalha com elementos da realidade, ancorando-se em fatos de sua própria vida. Além disso, é notável a maneira como Gosling, que lida constantemente com processos de leitura, enxerga e constrói a interpretação das personagens, das peças shakespearianas e das performances teatrais com as quais teve contato. Seus desenhos estilizados, compostos por traços rápidos, econômicos e, mesmo, simplificados, funcionam como um caderno de anotações ou um diário.

Palavras-chave: Mya Gosling; Quadrinhos; Good Tickle Brain

TEMPO, ESPAÇO E DESIGN GRÁFICO NOS QUADRINHOS FACTUAIS: ALGUMAS QUESTÕES PRELIMINARES

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

O presente trabalho pretende discutir as relações entre as formas de representação espaço-temporais nos quadrinhos ditos factuais (jornalísticos, históricos etc.) com outro aspecto pertinente: o planejamento gráfico de suas páginas. Para tal discussão, apoiamos inicialmente em autores como Bakhtin (1978) e Zoran (1984), que discutem o tempo e o espaço (ou seja, o cronótopo) nos textos literários, e em Barbieri (1993), Peeters (1998) e Groensteen (1999, 2011), que propõem formas de classificação das páginas de quadrinhos; Groensteen, em particular, sugere a noção de spatio-topie para falar das relações entre narrativa e planejamento de página. Nosso corpus de análise se centra em alguns quadrinhos factuais, como Palestina – Uma Nação Ocupada; Uma História de Sarajevo; e alguns episódios de Derrotista (Joe Sacco), O Fotógrafo (Didier Lefrèvre, Emmanuel Guibert e Frédéric Lemercier), À Sombra das Torres Ausentes (Art Spiegelman) e Persépolis e Frango com Ameixas (Marjane Satrapi). A proposta da análise é mostrar comparativamente as diferentes formas de visualização do tempo e do espaço nesses quadrinhos, uma vez que sua ancoragem com a realidade (seja ela dada de modo textual ou paratextual) é fundamental para a crença, por parte do leitor, de que ele está diante de um relato baseado em fatos reais. Nossa hipótese é a de que, além dessa ancoragem textual, os modos de visualização das paisagens influenciam nessa forma de percepção da realidade proposta pelos quadrinhos.

Palavras-chave: Quadrinhos; Cronótopo; Planejamento de Página

O CONFLITO DO ORIENTE MÉDIO NOS QUADRINHOS: PERCEPÇÕES DO JORNALISMO, DO COTIDIANO E DA MEMÓRIA

Roberto Elísio dos Santos

Este trabalho propõe a apreciação de quatro relatos contemporâneos a respeito da tensão entre israelenses e palestinos, assim como da vida em Israel e na Faixa de Gaza, tendo como ponto de partida histórias em quadrinhos produzidas por roteiristas e desenhistas diferentes. Por meio de levantamento documental e de análise de conteúdo com base na teoria estruturalista desenvolvida por Roland Barthes e Umberto Eco, pretendeu-se identificar, a partir de aspectos estéticos e narrativos da Nona Arte, a representação feita pelos artistas da crise política e religiosa daquela região. Do jornalismo político ao relato de viagem, essas histórias compõem um painel amplo de uma questão atual que se estende além dos limites geográficos. O quadrinista e jornalista maltês radicado nos Estados Unidos Joe Sacco fornece uma visão engajada do conflito entre palestinos e israelenses, a partir de depoimentos dos moradores de Gaza, que sofrem com as restrições econômicas e os constantes ataques do exército do país vizinho. Já o desenhista canadense Guy Delisle fornece a visão do flâneur, que percorre lugares diferentes, como Jerusalém, e observa as diferenças em relação a sua cultura de origem. Completam esse quadro dois artistas estadunidenses descendentes de judeus: Sarah Glidden, com um relato de sua viagem para Israel que despertou sentimentos contraditórios na narradora, e o roteirista Harvey Pekar, que, em sua derradeira obra, vale-se da memória para tentar entender a situação do Oriente Médio.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Oriente Médio; Narrativas do Real

PATETA PASTEUR - ME DÊ UM LABORATÓRIO E EU MOVEREI O MUNDO

Rodrigo Otávio dos Santos

A proposta deste artigo é analisar, à luz do seminal texto de Bruno Latour “Give Me a Laboratory and I will Raise the World”, a trajetória do químico francês Louis Pasteur e suas descobertas no campo da química e biologia, principalmente no campo da microbiologia e comparar com a visão estereotipada e cômica da personagem Pateta, dos estúdios Disney. Como o texto de Latour nos mostra, a forma como a imprensa e o imaginário construíram não apenas a imagem de Louis Pasteur como também a imagem de seu laboratório levou as pessoas a ponderar a própria noção do cientista e seu papel da sociedade moderna. Latour desconstrói a imagem de Pasteur de forma científica, atentando para o real papel do cientista na sociedade e suas efetivas contribuições para esta. No caso da personagem disneyniana, a desconstrução é feita com muito humor, e a partir de uma biografia amalucada, estabelece-se a visão do senso comum – contrária a pensada por Latour – do cientista gênio e encarcerado em seu laboratório, buscando o bem comum a partir de experiências de tentativa e erro. É justamente nestas tensões que o presente artigo tentará encontrar algumas respostas e promover alguns questionamentos para além da ideia do cientista e seu laboratório.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; CTS; História

A COPA DO MUNDO DE 2014 EM TIRAS CÔMICAS BRASILEIRAS E ARGENTINAS

Rosângela A. Dantas de Oliveira

Em meados do ano de 2014, o Brasil sediou a 20ª edição do Mundial de Futebol da Fifa. Durante os trinta dias do evento, nas páginas de quadrinhos dos principais jornais do Brasil e da Argentina, encontrávamos diariamente pelo menos uma tira cômica cujo tema era a Copa do Mundo, corroborando o afirmado por estudiosos das produções locais de tiras cômicas brasileiras e argentinas, que constata uma forte ligação das tiras com a realidade cotidiana e as idiossincrasias dos habitantes desses países. Nesse sentido, essas produções constituem um rico material para analisar diferentes aspectos de temas como a cultura e a identidade desses países. Assim, no trabalho que ora apresentamos temos como proposta analisar tiras cômicas publicadas nos jornais Folha de S. Paulo (São Paulo - Brasil) e Clarín (Buenos Aires - Argentina) durante a realização do Mundial de Futebol da Fifa de 2014, nas quais o futebol aparece como tema. Trabalharemos com os conceitos de contrato de comunicação, desenvolvido por Charaudeau (1984) e de cena da enunciação, tal como proposto por Maingueneau (1997, 2000, 2006, 2008) e temos como objetivo discutir as representações sobre os participantes envolvidos na produção e recepção das tiras citadas. O trabalho vem na esteira das pesquisas desenvolvidas por linguistas brasileiros sobre o humor (Sirio Possenti, Luiz Carlos Travaglia) e baseia-se também nas já citadas contribuições de estudiosos das tiras cômicas publicadas em jornais diários (Hernán Martignone, Mariano Prunes, Paulo Ramos). A análise e discussão dos dados se nutre igualmente de pesquisas provenientes de diversos âmbitos das Ciências Humanas que enfocam a presença do futebol na construção da identidade nacional no Brasil e na Argentina e como esse esporte medeia as relações entre os dois países (Hilário Franco Júnior, José Miguel Wisnik, Reinaldo Helal, entre outros).

Palavras-chave: Tiras Cômicas; Futebol; Discurso

O GOLPE DE 64: MUITO LONGE DE SER UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Rozinaldo Antonio Miani

A ditadura civil-militar no Brasil (1964-1985) deixou marcas profundas na memória coletiva da sociedade brasileira e, ainda hoje, passados mais de 30 anos da retomada da democracia em nosso país, muito há que se compreender e analisar a respeito dos fatos e das interpretações referentes a esse período perverso de nossa história. O ano de 2014 marcou os 50 anos do golpe que instituiu a ditadura civil-militar no Brasil. Dentre as várias produções científico-acadêmicas e culturais que marcaram o cinquentenário desse episódio, não faltou espaço para a produção de história em quadrinhos. Nesse contexto, foi produzida a HQ “O golpe de 64”, de autoria do jornalista Oscar Pilagallo e do cartunista Rafael Campos Rocha, lançado pelo selo editorial Três Estrelas em novembro de 2014. A HQ começa sua história dez anos antes do golpe, a partir do suicídio de Getúlio Vargas em 1954 e vai seguindo pelo tempo mostrando fatos e personagens que, uma década depois, desembocaria na derrubada do então presidente João Goulart e na implantação de uma das mais longas e violentas ditaduras na América Latina na segunda metade do século XX. A narrativa construída a partir de uma cuidadosa pesquisa histórica e uma análise política sobre a época, bem como os recursos gráficos utilizados para acentuar determinadas nuances dos antecedentes e também dos desdobramentos do golpe de 64 são o foco de análise deste artigo, que tem na análise do discurso imagético a sua base metodológica.

Palavras-chave: História em quadrinhos; Golpe de 64; Ditadura Civil-Militar

PEGO O LÁPIS E ABRO O PEITO SOBRE O PAPEL: OLHARES FEMININOS, PROCESSOS AUTOFORMATIVOS E QUADRINHOS

Sabrina da Paixão Brésio

Partindo de *Adeus tristeza* (2010) de Belle Yang, *Você é minha mãe* (2012), de Alison Bechdel e *Parafusos* (2014), de Ellen Forney, apresentarei considerações acerca dos quadrinhos como catalisadores artísticos dos quais as autoras utilizaram-se para expor determinados momentos de suas vidas, de forma que o processo de criar torna-se um caminho para autoconhecimento, através da ação criativa, revelando ao leitor um contexto processual na composição dos quadrinhos, um contexto histórico-social no qual elas se inserem e que interferem em sua visão de mundo, e uma forma narrativa dialógica e sensível, na qual o leitor não é mero consumidor ou fã, mas um interlocutor. As jornadas autoformativas são temas recorrentes na criação artística, seja em artes plásticas, literatura ou audiovisual. No caso dos quadrinhos, aproprio-me do conceito do *bildungsroman* como norteador do estudo, definido por Jorge Larrosa, como o “funcionamento reflexivo do relato, no qual, o processo de ‘chegar a ser o que se é’ do protagonista aparece como dobrado sobre si mesmo (...) em que cada um dos momentos temporais é mostrado a partir de seu resultado.” (Larrosa, J. *Nietzsche e a Educação*. 2009, p. 46). Expor e organizar um determinado acontecimento, narrando-o novamente a si, contribui para a autoconhecimento, revela processos inconscientes ocultos que emergem no fazer artístico, compondo um mosaico do ser, um espelho no qual as artistas podem se mirar e reconhecer os caminhos que as levaram até o momento presente. E, aos leitores, revela um pano de fundo sobre o criar, o produzir quadrinhos, com a sensibilidade do olhar feminino na contemporaneidade.

Palavras-chave: Autobiografia; Itinerário Autoformativo; Mulheres

THREADBARE: UMA ANÁLISE DA SOCIEDADE DE CONSUMO

Samanta Coan

O quadrinho estadunidense Threadbare: Clothes, Sex, and Trafficking (2016), do coletivo feminista Ladydrawers Comics Collective, expõe a conexão entre a exploração de mulheres nas fábricas de roupas, o tráfico de pessoas e o comércio do sexo. Busca-se analisar essa narrativa, roteirizada por Anne Elizabeth Moore, que norteia com as questões contemporâneas de algumas consequências que foram intensificadas no hipermodernismo. A lógica da aceleração na diversificação de produtos da moda e o objetivo de ter mais lucro a baixo custo de produção, faz empresas irem para países que flexibilizam as leis trabalhistas, que se distanciam dos direitos humanos. A visão otimista sobre o ser humano e o sistema capitalista é deixada de lado para evidenciar práticas que se expandem e formatam maiores desigualdades sociais. Para isso, o artigo dialoga com autores que examinam a sociedade de consumo, como Gilles Lipovetsky e Zygmunt Bauman, a fim de entender essas relações de poder. Apresenta-se esse objeto de estudo para auxiliar na discussão e informação dos processos exploratórios que ocorrem em escala global. Cabe para esse artigo concluir que há uma tendência ao consumo consciente devido aos recursos naturais, mas existe pouca mobilização efetiva que busca alterar a cultura de mercado que utiliza mão de obra barata.

Palavras-chave: Sociedade De Consumo; Jornalismo em Quadrinhos; Direitos Humanos

DO REAL AO RISO: A CONSTITUIÇÃO DO ETHOS DISCURSIVO EM CHARGES

Sandro Luis da Silva

Este trabalho pauta-se nos pressupostos teóricos da Análise do Discurso de linha francesa (AD), tendo como principal referência os estudos de Dominique Maingueneau. Seu principal objetivo é analisar a constituição do ethos discursivo nos processos de comunicação mediados pelas novas tecnologias, mais especificamente as mídias sociais, focalizando, ainda, a produção de sentidos em charges, cujo tema está voltado para o momento político por que passa o Brasil nos primeiros meses do ano de 2016. Em função das especificidades do corpus, contempla também conceitos concernentes à relação entre discurso, mídia, política e humor, além de estabelecer princípios norteadores para a análise discursiva de imagens, a partir dos quais evidencia a constituição do ethos discursivo dos enunciadores das charges. A análise apresentada pressupõe a perene incompletude dos fatos da linguagem, compreendendo que o dizer é sempre ponto de deriva para outros sentidos, sem compromisso com a literalidade. Isso permite afirmar que o processo de produção de sentido do gênero discursivo charge, por sua natureza verbo-visual, ocorre a partir da relação entre as suas condições imediatas de produção (historicidade) e o interdiscurso (memória discursiva), elementos constitutivos que atravessam o objeto discursivo em seu nível de formulação, considerando um sujeito interessado em desenvolver uma crítica que provoque riso, sem abrir mão do aumento da função das coerções da mídia capitalista.

Palavras-chave: Discurso; Ethos Discursivo; Charge

ENCONTRO COM O ESCRITOR: UMA ANÁLISE DOS ELEMENTOS AUTOBIOGRÁFICOS DE GRANT MORRISON EM ANIMAL MAN

Santhyago Camello

Este trabalho tem por objetivo analisar os elementos autobiográficos contidos na história em quadrinhos intitulada “Deus Ex Machina”, publicada pela DC Comics em 1990, na edição #26 da revista *Animal Man*, escrita por Grant Morrison e desenhada por Chaz Truog. Na referida história, que encerra a passagem do escritor nas 26 edições da revista, a personificação de Morrison se encontra pessoalmente com Buddy Baker, alter-ego do Homem-Animal. Em uma conversa eivada de metalinguagem, autor e personagem discutem sobre a relatividade da vida, as peculiaridades narrativas no processo de produção de histórias no mercado americano de quadrinhos, e sobre os vários elementos autobiográficos do autor que foram inseridos nas histórias do personagem escritas por Morrison, e que influenciam diretamente na vida e na personalidade de Baker. A proposta deste trabalho é verificar em que medida um roteirista pode tornar autobiográfico um personagem dos comics mainstream – notadamente um super-herói – que ele não criou e sobre o qual não possui nenhuma propriedade criativa, e se é possível, de fato, haver reflexos da escrita de si nesse tipo de produção. Como suporte teórico para enriquecimento da discussão, serão utilizados textos de Philippe Lejeune, Hayden White, Luiz Costa Lima e outros autores que discorrem sobre ficção, biografia e autobiografia na literatura, bem como textos de Will Eisner, Scott McCloud e demais teóricos das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Autobiografia; Animal Man; Comics Americanos

A ÁFRICA IMAGINADA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ABORDAGENS PRÁTICAS DE NARRATIVAS PARA O ENSINO DE HISTÓRIA DA ÁFRICA PELA LEI 10.639

Savio Queiroz Lima

O artigo aborda as diversas representações feitas sobre a África em diversas histórias em quadrinhos e os problemas que embatem as ideias de “real” e “imaginário”. Analisa a concepção do “real” enquanto possibilidade dentro dos tratos historiográficos de Michel de Certeau, entre outros autores úteis, e a relação do discurso sobre esse tentado “real”. Tem por fio condutor as abordagens da historiografia contemporânea para se pensar os usos narrativos nas histórias em quadrinhos que possuem lugares da África enquanto cenários ou motivos narrativos. Pondera o quão complexo pode ser o uso de expectativas de realidade dentro dos estudos de história e as dificuldades dos mesmos enquanto legitimações narrativas. O artigo propõe, também, alguns exercícios possíveis de usos de narrativas em quadrinhos com a África como cenário ou motivo narrativo para a contemplação da lei 10.639 na legislação sobre a educação no Brasil. Através de escolhidas obras e tendo por evidência a obra *Aya de Yopougon*, de Marguerite About e Clément Oubrerie, por sua temática verossímil e sua abordagem social e intimista. Através de discursos presentes no argumento de Marguerite, identificar quais transformações imaginativas ocorrem na representação de uma África menos estereotipada pelas narrativas em quadrinhos de décadas anteriores. As abordagens sugeridas de obras em quadrinhos e suas possibilidades práticas de seu ensino no ensino de história, corroborando com a lei 10.639, dialogam, aqui, com a crítica abordagem sobre imaginário, discurso e real dentro das práxis sociais e das práticas históricas.

Palavras-chave: Lei 10.639; Historiografia; História da África

UM OLHAR SOBRE O KAWAII E O MANGÁ

Simonia Fukue Nakagawa e Cláudio Ballande Romanelli

Kawaii é um termo muito comum entre os fãs da cultura pop japonesa. O seu significado sofreu modificações no percurso de sua trajetória linguística e cultural fortalecendo-se como uma estética ou mesmo um modo de vida. Ou seja, quando ele está direcionado para a estética pode-se relacioná-lo com produtos de consumo e linguagem visual; enquanto que, com o modo de vida o kawaii parece se associar como um fator especificamente japonês e incorporado na sua cultura. Porém, essas observações também podem ser encontradas nos mangás. A partir dessas observações é possível encontrarmos o kawaii na vida cotidiana japonesa como: nas sinalizações das ruas, nos restaurantes, nas lojas, nas roupas, nos gestos, nos sons que circulam pelas cidades e também na fala. Porém, ao observar alguns mangás, principalmente os shôjo mangá (quadrinhos direcionados para adolescentes entre 12 a 20 anos), é possível encontrar neles as mesmas informações de kawaii vistas na sociedade e cultura japonesa. O objetivo deste artigo será em tentar apontar estas peculiaridades do kawaii como estética e modo de vida do cenário real da sociedade japonesa e sua relação dentro dos quadrinhos japoneses. Para isso, serão estudadas teorias relacionadas ao kawaii, assim como análises visuais referentes a ele como estética e modo de vida tanto reais quanto sua presença nos mangás, e também sua trajetória como elemento importante e difusor da cultura japonesa no ocidente. Será considerado que o resultado será baseado através do olhar e reflexão estrangeiro, e que, por este viés seja possível relacioná-lo com elementos e costumes não vistos/percebidos/sentidos pelos próprios japoneses que vivem diariamente com o kawaii.

Palavras-chave: Mangá; Kawaii; Sociedade Japonesa

AS DORES DA NAÇÃO: NARRATIVAS SOBRE A DERROTA BRASILEIRA NA COPA DE 2014

Thiago Estevão Calixto de Castro e Marilda Lopes Pinheiro Queluz

O estudo propõe uma reflexão sobre o humor gráfico produzido durante e após a Copa do Mundo de 2014, mais especificamente a partir da análise de tiras cômicas online. Com essa finalidade, três autores foram investigados: Carlos Ruas, do site “Um Sábado Qualquer”; William Leite, autor do “Willtirando”; e André Farias, criador da página “Vida de Suporte”. Ambos criaram diversas narrativas humorísticas sobre a competição, especialmente a partir da derrota sofrida pelo Brasil contra a Alemanha, nas quartas de final. Segundo Will Eisner (2012), os quadrinhos refletem a experiência humana, constituindo uma importante forma de significar o mundo e o cotidiano. O futebol, segundo Ribeiro (2003), é protagonista na construção de uma identidade nacional brasileira durante o século XX, especialmente em momentos como o de campeonatos mundiais, em que a “genialidade” dos atletas determina o sucesso esportivo da nação. Nas tiras cômicas selecionadas, a ideia de um vexame nacional toma forma através de diferentes discursos, que dialogam intensamente com a imprensa e demais esferas da comunicação, construindo visões irônicas sobre a cultura e cotidiano da sociedade brasileira contemporânea. Nas análises de aspectos estruturantes da linguagem dos quadrinhos serão utilizados os estudos de Cagnin (2014) e McCloud (2005 e 2006). Para discutir comunicação e linguagem, por sua vez, a fundamentação teórica apoia-se nas reflexões de Bakhtin (1992 e 1997).

Palavras-chave: Tiras ; Internet; Futebol

BARBÁRIE: O OLHAR DAS VÍTIMAS DA VIOLÊNCIA POLÍTICA NAS HISTORIETAS PERUANAS

Thiago Vasconcellos Modenesi

Nosso artigo tem por objetivo analisar a obra “Barbarie: comics sobre violencia política en el Peru, 1985-1990”, de Jesús Cossio, publicada em 2010 pela editora Contracultura naquele país. A mesma apresenta os episódios da segunda etapa do ciclo de violência impetrado pelo grupo terrorista Sendero Luminoso e pelo governo peruano em retaliação a este. Numa narrativa realista em preto e branco, dividida em quatro capítulos retratando episódios distintos sobre a mesma temática, a obra aborda as consequências dessa polarização entre governo e militantes do Sendero Luminoso, tendo os desdobramentos analisados através do olhar do cidadão comum, do outsider daquela configuração, a vítima da violência de maneira mais direta e crua que, na maioria das vezes, sequer toma posição ou participa da disputa entre os dois atores envolvidos. Analisamos a posição do vitimado a partir das teorias de Norbert Elias, em particular do discutido na obra *Estabelecidos e Outsiders*, bem como as violações dos direitos humanos que ali ocorrem tanto por parte do Estado como dos guerrilheiros, o retrato do sofrimento das famílias das vítimas e dos vitimados em si se faz presente na soma dos desenhos e narrativa textual da obra que reproduz um desequilíbrio na ordem estabelecida com os estabelecidos sendo colocados em xeque pela ação radicalizada do grupo terrorista, gerando consequências diretas a todos que estavam inseridos naquela configuração com reflexos até a atualidade no Peru.

Palavras-chave: Historietas; Direitos Humanos; Violência

A SARJETA DA REALIDADE EM LOGICOMIX

Valéria Yida

Logicomix é uma biografia em quadrinhos de Bertrand Russel em sua busca pelos fundamentos da matemática, ambientada na Europa da Segunda Grande Guerra, com várias narrativas superpostas e entrecruzadas, que coloca a seguinte pergunta: a Lógica é um instrumento que pode ser usado para pensar a realidade? Esta narrativa serve-se muito bem do dispositivo da história em quadrinhos, montado a partir de imagens desenhadas fixas intercaladas por vazios. Este vazio, também chamado sarjeta, convida o leitor a participar da narrativa, colocando-o neste momento histórico de ruptura, conflito e destruição, e reproduz a incompletude das teorias matemáticas em Logicomix: há algo de irracional, imaterial e irreal que escapa a toda representação em fórmulas, desenhos ou palavras. Nada como a sarjeta para lembrar esta incompletude, pois é o espaço da imaginação do leitor que ele preenche com seu repertório pessoal, como afirmam Thierry Groensteen e Scott McCloud. Assim, mesmo nesta biografia, em que se pretende uma maior imbricação ou lastro com a realidade dos fatos, a sarjeta assegura um espaço ficcional dentro da biografia, em que o leitor pode recontar a narrativa para si mesmo, a seu modo e no ritmo que ele constrói com os autores. A sarjeta consiste no lugar onde cada leitor torna pessoal, única e subjetiva a realidade dos fatos narrados da vida de Russel, tentando entender a obsessão dele em estabelecer uma teoria baseada em certezas, e acompanhar sua trajetória até o momento em que ele acha que fracassou em sua busca. A sarjeta é onde acontece a fratura da verdade procurada por Russel em Logicomix.

Palavras-chave: Sarjeta; Realidade; Quadrinhos

A CONSOLIDAÇÃO DE UM RÓTULO: O DIÁRIO DE VIAGEM

Vanessa Yamaguti do Nascimento

Entre 2011 e 2012, realizei uma pesquisa de iniciação científica, “O Papel da Rotulação nos Quadrinhos: uma Análise de Caso nas Obras de Guy Delisle”, referente às três primeiras publicações do canadense no Brasil, “Pyongyang: uma viagem à Coreia do Norte” (2007), “Crônicas Birmanesas” (2009a) e “Shenzhen: uma Viagem à China” (2009b), cujo interesse era verificar como e quais rotulações foram feitas às obras por sites de compras, blogs e sites sobre quadrinhos e leitura. Foram identificados ao todo dezesseis rótulos, sendo que apenas dois, a partir da definição do que é rótulo (MAINGUENEAU, 2009 e 2011) e gênero (BAKHTIN, 2010; MAINGUENEAU, 2009 e 2011) e das características estruturais e linguísticas das obras, foram considerados adequados “HQ autobiográfica” e “diário de viagem”. Entretanto, diário de viagem seria apenas para Crônicas Birmanesas, e HQ autobiográfica englobaria as três, entendendo que diário tem características autobiográficas, mas que nem toda autobiografia tem elementos de um diário. Com a publicação de uma nova obra do quadrinista, “Crônicas de Jerusalém” (2012), buscamos atualizar tal pesquisa, verificando se o uso do termo diário de viagem manteve-se, podendo ser considerado como um novo gênero nos quadrinhos ou não. A constituição de um gênero a partir de rótulo é feita através do uso pela sociedade, por isso pesquisamos na internet, no site Google, o nome da obra, todos os links que apareceram foram abertos para lermos os textos e assim constatar se havia a menção de diário de viagem ou outro rótulo. Também foram analisadas as características estruturais e linguísticas do novo livro de Delisle. Desta forma, os dados obtidos são comparados à primeira pesquisa constatando ou não a consolidação do rótulo.

Palavras-chave: Diário De Viagem; Rótulo; Gênero

O PASSADO QUE NÃO PASSA: QUESTÕES DE MEMÓRIA NAS NARRATIVAS DE SPIEGELMAN E TARDI

Victor Callari

Nesta análise, procura-se discutir as relações entre História e Memória a partir das Graphic Novels “Maus – A História de um Sobrevivente” e “Yo, Rene Tardi, Prisionero de Guerra en Stalag IIB”, escritas, respectivamente, pelos quadrinistas Art Spiegelman e Jacques Tardi. Os dois artistas são considerados referências para a Nona Arte e as obras mencionadas são consideradas autobiográficas e/ou biográficas e narram o cotidiano e as experiências dos pais dos dois autores durante os eventos da Segunda Guerra Mundial. Dessa forma, as Graphic Novels analisadas vão além de produtos oriundos da Indústria Cultural e passam a servir como importantes fontes para o estudo do período em questão, sobre as representações construídas acerca desse passado no presente, e permitindo, ainda, a observação de elementos importantes para o estudo da História, como aqueles que envolvem outras narrativas sobre o passado para além do discurso historiográfico, as especificidades discursivas da construção social da memória, seja ela individual, coletiva ou institucional. Essa análise levará em consideração as especificidades da linguagem das Histórias em Quadrinhos e irá articular autores como Paulo Ramos, Scott McCloud e Will Eisner, especialistas em HQs com teóricos da História e Filosofia, preocupados com a especificidade da Memória e da Narrativa, tal qual Jacques Le Goff e Paul Ricouer.

Palavras-chave: Memória; Segunda Guerra Mundial; Graphic Novels

QUADRINHOS NO RIO GRANDE DO SUL: UMA HISTÓRIA CONTADA ATRAVÉS DA IMPRENSA E DO HUMOR GRÁFICO

Vinicius da Silva Rodrigues

Ponderar sobre a historiografia dos quadrinhos ainda parece ser algo necessário. Se esse viés de pesquisa é, eventualmente, deixado de lado em relação a outras linguagens artísticas, uma vez que outros pontos críticos estão em jogo por motivos de força maior, a narrativa gráfica tem, nesse aspecto, algumas indefinições que precisam ser melhor discutidas. As ambiguidades e arbitrariedades encontradas nesse quesito, passam, por sua vez, pela necessidade de estabelecer recortes claros – tanto temáticos quanto teóricos. Este trabalho, portanto, tem por objetivo problematizar a necessidade de firmar (ou não) paradigmas mais sólidos na constituição de uma historiografia nacional das histórias em quadrinhos, partindo do caso gaúcho; da mesma forma, a pesquisa procura questionar sobre a possibilidade da inclusão do humor gráfico como um formato intrínseco dentro de nossa “tradição” quadrinística. Logo, no que diz respeito ao suporte, esta proposta coloca em perspectiva tanto periódicos quanto publicações em outros formatos e considera, em suas análises, textos teóricos e críticos que passam por pesquisas pregressas já realizadas sobre a formação dos quadrinhos no Rio Grande do Sul e por temas relacionados, como o humor e a questão do gênero nas HQs. Sendo assim, junto aos quadrinistas, posicionam-se ideias de autores como George Minois, Joaquim da Fonseca, Paulo Ramos, Athos Damasceno, Roberto Elísio dos Santos, Paula Viviane Ramos, entre outros.

Palavras-chave: História dos Quadrinhos; Quadrinhos no Rio Grande do Sul; Humor Gráfico

NARRATIVAS DE IDENTIDADE PALESTINA NO JORNALISMO EM QUADRINHOS DE JOE SACCO

Vinicius Pedreira Barbora da Silva

Este artigo tem como objetivo entender de que forma se dão as representações de identidade palestina no jornalismo em quadrinhos de Joe Sacco. Nesse sentido, serão analisados trechos do corpus de produção deste autor acerca da questão Palestina. Para isso, partiremos de um viés narratológico, em especial aquele defendido por Luiz Gonzaga Motta (2013), além das reflexões de Homi K. Bhabha (1990) sobre nação e narração, de forma a discutirmos a construção de uma narrativa sobre ser palestino e o sentimento de pertencimento a uma nação que se transforma e se recria na realidade dos campos de refugiados, no dia a dia dos territórios ocupados, na vivência em outros países e nos conflitos históricos. Dessa forma, traremos uma breve contextualização histórica sobre a Palestina, em especial por meio de Rashid Khalid (1997) e Ilan Pappé (2006). Como modo de complementar o arcabouço teórico, nos basearemos, também, na concepção dos estudos culturais sobre representação, cultura, identidade e diferença, trazendo debates importantes no campo a partir de autores como Stuart Hall (2013; 2014), Kathryn Woodward (2014), Edward Said (2012), Helga Tawill-Souri (2012), entre outros. Em relação à base para análise da linguagem quadrinística, traremos as reflexões das teorias dos quadrinhos, principalmente, de Groesteen (2015), Paulo Ramos (2009), Will Eisner (2010), Nadilson Silva (2001) e Scott McCloud (2005).

Palavras-chave: Jornalismo; Quadrinhos; Identidade

AS CHARGES NO CADERNO DE APOIO E O DIÁLOGO COM A REALIDADE

Yara Dias da Silva

Esta comunicação tem por objetivo discutir as atividades propostas a partir do gênero charge presentes no Caderno de Apoio e Aprendizagem de Língua Portuguesa de 2010 – volume destinado 8º ano do Ensino Fundamental das escolas da prefeitura de São Paulo. A justificativa para a escolha desse material se deve ao fato de ele ter sido utilizado no ano de 2010 em sala de aula pela pesquisadora, também professora de Língua Portuguesa da rede municipal desde 2002. Para tal estudo analisaremos três charges sobre a Copa do Mundo de 2014 compostas pelos cartunistas Duke, Angeli e João Marcos, que circularam originalmente no jornal Folha de S. Paulo e também na internet, seguidas das respectivas atividades. A proposta é verificar em que medida essas atividades contribuem com o processo de leitura dos alunos, bem como com o desenvolvimento do conhecimento sobre os gêneros na escola. Como arcabouço teórico, levaremos em consideração o conceito de charge (RAMOS, 2011), de texto (KOCH, 2006, 2009; CAVALCANTE, 2012), leitura (ORIENTAÇÕES CURRICULARES, 2007) e gênero (BAKHTIN, 2011). Os resultados obtidos revelaram que, para realizar as atividades, os alunos precisam, primeiramente, construir sentidos para o texto. Para realizar essa construção são levados a ler não apenas a linguagem verbal, como também a não verbal, fator que muito contribui com o processo de leitura, na medida em que permite a familiarização do estudante com esse gênero, tradicionalmente visto com preconceito na área do ensino (RAMOS, 2011; VERGUEIRO, 2012; GONÇALO JUNIOR, 2004). Além disso, para dar sentido ao texto, é preciso, ainda, que o aluno perceba o diálogo constante desse gênero dos quadrinhos com o noticiário jornalístico da época, ponto crucial para a compreensão do gênero charge.

Palavras-chave: Quadrinhos; Ensino; Caderno de Apoio e Aprendizagem

2017

4^{as} JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

jornadasinternacionais@gmail.com



ESPERAMOS VOCÊ LÁ!