



ARTE SEQUENCIAL

E SUAS SARJETAS METODOLÓGICAS

Iuri Andréas Reblin

Natania Aparecida da Silva Nogueira

(Organização)



Iuri Andréas Reblin
Natania Aparecida da Silva Nogueira
(Organização)

ARTE SEQUENCIAL E SUAS SARJETAS METODOLÓGICAS



Leopoldina – MG
2018

Diretoria da ASPAS (2017-2019)

Natania Aparecida da Silva Nogueira
Sabrina da Paixão Brésio
Valeria Aparecida Bari
Amaro Xavier Braga Jr.

Conselho Editorial da ASPAS

Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin (Faculdades EST, São Leopoldo/RS, Brasil); Prof. Dr. Edgar Franco (UFG, Goiânia/GO, Brasil); Prof. Dr. Gazy Andraus (FIG-UNIMESP, Guarulhos/SP, Brasil); Prof.ª Dr.ª Valéria Fernandes da Silva (CM, Brasília/DF, Brasil) e Ma. Christine Atchison (Kingston University, London, England)

Coordenação Editorial

Iuri Andréas Reblin

Editoração Eletrônica e Compilação

Iuri Andréas Reblin
Kathlen Luana de Oliveira

Capa

Catia Ana Baldoíno da Silva

Revisão Técnica

Kathlen Luana de Oliveira;
Iuri Andréas Reblin

Revisão ortográfica

Dos Autores e das autoras



Esta obra foi licenciada sob uma Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial- Sem Derivados 3.0 Não Adaptada.

Nota: Os textos aqui compilados são de inteira **responsabilidade** de seus autores e suas autoras, que respondem individualmente por seus conteúdos e/ou por ocasionais contestações de terceiros. Qualquer parte pode ser reproduzida, desde que a fonte seja mencionada.

Esta publicação é um *ebook* disponibilizado **gratuitamente, sem objetivação de lucro**.

A versão impressa do livro pode ser adquirida em <http://www.perse.com.br> **ao preço de custo**.

As imagens utilizadas ao longo desta publicação possuem viés de **investigação acadêmica**, sem desprezar, portanto, os direitos de propriedade intelectual, conforme previsto pela Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, especialmente, pela leitura dos artigos 7, 22 e 24 e 46.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

A786n Arte sequencial e suas sarjetas metodológicas / Iuri Andréas Reblin ; Natania Aparecida da Silva Nogueira (orgs.). – Leopoldina, MG: Aspas, 2018.
240 p. : il. ; 21 cm.

ISBN 978-85-69211-10-5 (E-book, PDF).

ISBN 978-85-69211-11-2 (Papel)

1. História em quadrinhos. 2. Literatura e Sociedade. 3. Cultura – Aspectos sociais. I. Reblin, Iuri Andréas, 1978. II. Nogueira, Natania Aparecida da Silva.

CDD 741.5



SUMÁRIO



APRESENTAÇÃO	7
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MÉTODOS DE ANÁLISE	9
Nildo Viana	
ANÁLISE PICTÓRICA, MODOS DE VER E MODOS DE RETRATAR ...	37
Nildo Viana	
CONSIDERAÇÕES SOBRE O MÉTODO: LITERATURA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS.....	67
Attila Piovesan	
METODOLOGIA DE PESQUISA VIRTUAL PARA O ESTUDO ACADÊMICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	93
Daniela dos Santos Domingues Marino	
WEBCOMICS E CULTURA DE PARTICIPAÇÃO: ANALISANDO O CASO DE HOMESTUCK	115
Maiara Alvim de Almeida	
A LITERATURA DE TESTEMUNHO: UMA BUSCA PELA FORMA DE REPRESENTAÇÃO.....	127
Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa	
Jaqueline Lupi Seabra da Silva	
Wendell Guiducci de Oliveira	
ALÉM DA IMAGEM: COGNIÇÃO INSERIDA À ARTE SEQUENCIAL	149
Claudio Victor Costa de Araujo	

**FANZINES NO ENSINO DE CIÊNCIAS E SAÚDE NO BRASIL:
MAPEAMENTO E CARACTERIZAÇÃO DAS PUBLICAÇÕES E
METODOLOGIAS..... 163**

Danielle Barros Silva Fortuna

FRANCISCO IWERTEN, O QUADRINISTA QUE NUNCA EXISTIU ... 199

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

**RETROGÊNESE: PROCESSO CRIATIVO DE UM ROTEIRO PARA
QUADRINHOS POÉTICO-FILOSÓFICOS..... 221**

Edgar Franco

APRESENTAÇÃO



Sarjeta: aquele espaço clássico entre os quadrinhos de uma história em quadrinhos, normalmente utilizado para separar um *frame* de outro, um quadro de outro. Lugar desprezado, que ninguém dá atenção.

A sarjeta é o lugar onde tudo acontece. É lá que a imaginação mistura e combina as cenas e dá um sentido à narrativa. Invisível ou não, suprimida ou não, a sarjeta, clássica ou contemporânea, delineada ou intencionada, é a imaginação em funcionamento no ato de ler e interpretar uma história.

E é nesta direção que o título deste livro revela seu propósito: indicar exercícios metodológicos imaginativos – de diferentes áreas do conhecimento – no ato de ler e interpretar uma história em quadrinhos.

As reflexões contidas neste livro foram ensejadas nos encontros da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) e visam fornecer arcabouços epistemológicos interdisciplinares para estudos sobre esse fenômeno cultural, artístico, linguístico complexo e simultaneamente fascinante que é a arte sequencial e, nela, as histórias em quadrinhos.

Tenha uma boa leitura.

A Organização.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E MÉTODOS DE ANÁLISE



Nildo Viana*

INTRODUÇÃO

A análise das histórias em quadrinhos pode ser realizada sob várias formas. Isso depende de algumas escolhas anteriores ao processo analítico, tais como abordagem teórica, opção metodológica, objetivos, disciplina de formação do analista, entre outras. Podemos citar como exemplos a análise semiótica, mais comum na linguística e comunicação social, e a análise circular, proposta pelo sociólogo Umberto Eco. Tanto no caso da análise semiótica quanto da análise circular, existem sugestões interessantes e pontos problemáticos. Uma terceira opção, entre outras, é a análise dialética. Este caminho metodológico possui alguns recursos interessantes e que se diferenciam dos dois anteriores, embora possa englobar alguns aspectos das demais formas de análise.

Uma breve comparação entre as três formas de análise ajuda a compreender as semelhanças e diferenças entre elas. O uso do método dialético na análise das histórias em quadrinhos aponta para três aspectos essenciais: totalidade, historicidade, determinação fundamental. O *corpus* de estudo deve ser compreendido, nessa abordagem, como uma totalidade inserida em outra totalidade mais ampla. Também deve ser considerada uma totalidade constituída, por uma determinação fundamental

* Professor da Faculdade de Ciências Sociais e Programa de Pós-Graduação em Sociologia na Universidade Federal de Goiás; Doutor em Sociologia pela UnB e Pós-Doutor pela USP. Contato: contato@nildoviana.com

e outras múltiplas determinações, o que também demonstra sua historicidade, sendo produto social e histórico.

É nesse contexto que a diferença com as demais abordagens emerge, pois estes elementos ficam ausentes no processo analítico semiótico e circular. A análise circular trabalha com relações mecânicas de homologia e a análise semiótica fica no nível formal. A análise dialética, por conseguinte, pode integrar essas duas formas analíticas e propiciar um recurso metodológico mais amplo para o processo analítico das histórias em quadrinhos.

O nosso objetivo aqui é apresentar brevemente estas duas concepções metodológicas visando apresentar seus processos analíticos e mais detalhadamente o método dialético e, posteriormente, realizar uma breve comparação a partir de um caso concreto.

A ANÁLISE SEMIÓTICA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A análise semiótica das histórias em quadrinhos pode assumir diversas formas, dependendo de qual concepção entre as tendências semióticas são utilizadas. As abordagens semióticas mais conhecidas e seus representantes são a americana (Charles Sanders Peirce), a francesa (Algirdas Julien Greimas) e russa (Iuri Lótman). Partiremos aqui da semiótica greimasiana, pois esta é uma das abordagens semióticas mais utilizadas para analisar as histórias em quadrinhos.

De acordo com essa concepção, o processo analítico pode ser dividido em plano da expressão e plano do conteúdo. O plano da expressão remete ao aspecto formal, trabalha com categorias topológicas (referentes ao espaço), categorias cromáticas (referentes às cores), categorias eidéticas (referentes às formas) (GREIMAS, 1984). Um exemplo de uma capa de histórias em quadrinhos pode facilitar a compreensão desse processo:



Figura 1: Capa da Revista em Quadrinhos Amazing Fantasy, 1962, da Marvel Comics, com a primeira aparição do Homem-Aranha.

Fonte: <http://marvel.com/comics/issue/16926/amazing_fantasy_1962_15>. Acesso em: 06 maio 2015.

No plano topológico, temos no centro o Homem-Aranha e na periferia prédios e acima os dados da revista (título, número, preço). A centralidade do Homem-Aranha entra em contraste com a periferia, sendo ele o centro das atenções, afinal é o

super-herói, que carrega um vilão pelas mãos em sua movimentação com uso de sua teia. No plano cromático, temos o azul e vermelho do uniforme do super-herói, com sombras escuras, e todo o resto em cores amarelas (letras e título), cinza (prédios e espaço vazio) e preto (fundo do título e letras). A cor vermelha é a mais expressiva, cercada por preto, cinza e amarelo. No plano eidético, temos formas arredondadas no super-herói e formas quadradas no resto. No plano da expressão, podemos perceber, então, a centralidade do Homem-Aranha.

Aqui encontramos um dos problemas da análise semiótica greimasiana, que retomaremos adiante. Trata-se do seu caráter formal e descritivo (o que abre espaço, na análise concreta, para extrapolações). Porém, isso será retomado adiante. Agora podemos passar para o plano do conteúdo, o que remete ao que Greimas (1973) denominou “percurso gerativo de sentido”. Este percurso tem as seguintes características:

a) o percurso gerativo do sentido vai do mais simples e abstrato ao mais complexo e concreto;

b) são estabelecidas três etapas no percurso, podendo cada uma delas ser descrita e explicada por uma gramática autônoma, muito embora o sentido do texto dependa da relação entre os níveis;

c) a primeira etapa do percurso, a mais simples e abstrata, recebe o nome de nível fundamental ou das estruturas fundamentais e nele surge a significação como uma oposição semântica mínima;

d) no segundo patamar, denominado nível narrativo ou das estruturas narrativas, organiza-se a narrativa, do ponto de vista de um sujeito;

e) o terceiro nível é o do discurso ou das estruturas discursivas em que a narrativa é assumida pelo sujeito da enunciação (BARROS, 2005, p.9).

Nesse caso, o enunciador determina como o enunciatário deve interpretar o discurso¹. Assim, o percurso gerativo possui três níveis: fundamental, narrativo e discursivo (GREIMAS, 1973; BARROS, 2005). O nível fundamental é marcado por uma contraposição formando um sistema de oposições. Esse sistema de oposições pode ser exemplificado pelos pares bem/mal; alto/baixo, ação/reação, etc. No nível narrativo, cuja origem se encontra na concepção de Propp (2001), temos os actantes da ação, sujeito/objeto, destinador e destinatário (GREIMAS, 1973; BARROS, 2005). Os actantes narrativos são os atores do processo envolvendo sujeito e objeto². O destinador é o sujeito responsável pelas mudanças das qualidades do sujeito da ação, sendo o responsável pela competência e valores do mesmo. O destinatário é aquele que cumpre o papel de receptáculo da verdade do destinador, como o leitor o faz em relação ao autor de um texto.

É nesse nível que deve se realizar a identificação do sujeito (no caso das histórias em quadrinhos, o protagonista) no enredo, bem como a relação entre sujeito e objeto que ocorre via conjunção (união) e disjunção (afastamento) (GREIMAS, 1973; BARROS, 2005). Por exemplo, nas histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, a relação entre Mônica e seu coelhinho é de conjunção, enquanto que a relação entre Cebolinha e o coelhinho da Mônica é de disjunção. Da mesma forma, é nesse nível que ocorre a identificação da relação entre sujeito e objeto, através dos valores modais e de disjunção e conjunção. Os valores modais remetem ao estado de fazer, dever, querer, poder, saber. Os objetos de valores apontam para a conjunção e disjunção.

¹ “O enunciador determina como o enunciatário deve interpretar o discurso, deve ler ‘a verdade’. O enunciador constrói no discurso todo um dispositivo veridictório, espalha marcas que devem ser encontradas e interpretadas pelo enunciatário”. (BARROS, 2005, p. 57).

² “O sujeito é o actante que se relaciona transitivamente com o objeto, o objeto aquele que mantém laços com o sujeito” (BARROS, 2005, p. 20).

O nível discursivo remete às categorias de pessoa, espaço e tempo (GREIMAS, 1973; BARROS, 2005). A pessoa se manifesta na figura do narrador, sendo meio do enunciador convencer o enunciatário da verdade. O espaço assume a forma de espaço físico ou simulacro (contextualização espacial) e o tempo assume a forma de concomitância (referente ao presente) ou não-concomitância (passado ou futuro, contextualização temporal). Os valores atribuídos ao sujeito podem ser através da tematização, ou seja, representações abstratas (felicidade, medo, etc.) ou figuratização, ou seja, expressando algo concreto, real, que pode ser sentido.

A análise semiótica greimasiana se revela formal e descritiva. A análise da capa de *Amazing Fantasy* demonstra isso no plano da expressão. No plano do conteúdo, também mantém caráter formal e descritivo, tal como no exemplo da relação entre os personagens da Turma da Mônica e o coelho da personagem principal. Não há nenhuma indicação metodológica mais profunda sobre a análise do universo ficcional e das mensagens repassadas por ele. Os criadores das histórias em quadrinhos praticamente desaparecem, assim como o processo histórico e social geral e da produção da mesma. No máximo se coloca a questão dos valores, simplificados e reduzidos a uma oposição binária, sem maior alcance explicativo. Nesse contexto, a arbitrariedade da interpretação substitui a análise rigorosa do universo ficcional e seu processo de constituição. Voltaremos adiante com um exemplo de aplicação da análise semiótica no que se refere ao conteúdo em comparação com as duas outras formas de análise.

A ANÁLISE CIRCULAR DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

O sociólogo Umberto Eco aponta para uma outra forma de análise das histórias em quadrinhos, embora mantenha algumas semelhanças em alguns aspectos em relação à análise semiótica. A sua proposta analítica possui três ou quatro passos para a

análise, a saber: a) descrição das estruturas do enredo; b) descrição do contexto social e histórico; c) busca paralelismos, homologia de estruturas. O autor coloca que, no decorrer da análise, é possível (ou seja, não é obrigatório) acrescentar análise da ideologia do autor.

Esse processo é assim descrito por Umberto Eco:

O método circular consiste: em elaborar descrições dos dois contextos segundo critérios homogêneos; focalizar homologias de estruturas entre o contexto estrutural da obra, o contexto histórico social e outros contextos. Percebemos assim como a obra reflete o contexto social podendo definir-se em termos estruturais pela elaboração de sistemas complementares (ECO, 2004, p. 183).

Desta forma, temos um procedimento analítico bastante simples. Em primeiro lugar, uma descrição do contexto social. Em segundo lugar, uma descrição do contexto estrutural da obra³. O processo descritivo é complementado pela busca de paralelismos, ou de “estruturas homólogas”, termos tomados emprestados do sociólogo francês Lucien Goldmann (1976).

Claro que é necessário enfatizar que a descrição que Umberto Eco propõe, pelo menos se seguirmos o seu exemplo da análise de Steve Canyon (ECO, 2004), é extremamente detalhada, “quadro por quadro” (no sentido de “quadrinho” mesmo). No entanto, não deixa de ser descrição. No caso da descrição da estrutura social, ele é bem mais breve e superficial. A sua busca de estruturas homólogas, por sua vez, é igualmente simples e superficial.

Isso pode ser complementado pela análise da “posição ideológica do autor”. Nesse aspecto, Eco pouco acrescenta, pois

³ Tal como colocamos acima, seria possível acrescentar outros elementos na análise, que, no entanto, não foram trabalhados pelo autor e sem referência a nenhum, a não ser da forma abstrata como na citação acima. É nesse “possível acréscimo” na análise que se incluiria a “ideologia do autor” (ECO, 2004).

não indica procedimentos de análise, apenas faz considerações em casos concretos. Além de reduzir o “autor” ao caso de sua posição ideológica (política, na verdade, tal como no caso que ele analisa de Belinski), ao invés de um ser humano mais complexo, acaba não conseguindo aprofundar suas análises e cometendo diversos erros interpretativos, tal como no caso também do personagem Ferdinando⁴.

O grande problema da análise circular se encontra na própria proposta de identificar “estruturas homólogas”, que não passam de relações mecânicas de homologia, bem como sua falta de maior rigor analítico e foco na especificidade das histórias em quadrinhos.

A ANÁLISE DIALÉTICA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

A análise dialética das histórias em quadrinhos possui alguns elementos semelhantes às duas formas de análise anterior, mas seu foco é outro, bem como tem inúmeros aspectos diferenciadores. Ela tem uma base metodológica muito mais ampla, o método dialético, desenvolvido por Marx (1983) e seus continuadores e recebeu diversas contribuições que o enriqueceram a partir de seu uso em casos concretos e específicos, tal como as histórias em quadrinhos (VIANA, 2013). Alguns pensaram que usavam o método dialético para analisar as histórias em quadrinhos, mas a formação deficiente ou uma concepção deformada de dialética lhes impediram de efetivar isso realmente. De qualquer forma, apresentaram alguns elementos de análise dialética das histórias em quadrinhos e também servem para apontar os equívocos que devem ser evitados.

⁴ Eco não consegue perceber que Ferdinando não foi homogêneo durante toda sua produção dos anos 1930 até os anos 1970, pois seu criador, Al Capp, mudou, bem como a sociedade em que ele vivia (VIANA, 2013). A falta de historicidade é um dos problemas da análise circular.

A análise dialética das histórias em quadrinhos possui uma base teórica, que é o materialismo histórico e a teoria do capitalismo, ambas iniciadas de forma mais profunda por Marx e tendo diversos desdobramentos. Esse aspecto pode parecer de menor importância, mas não é, tendo em vista que a análise dialética das histórias em quadrinhos aponta para a reconstituição do processo de produção do universo ficcional e, portanto, coloca em evidência a primazia da história e sociedade no processo analítico mais global e sua importância para analisar universos ficcionais específicos e suas mudanças. Não poderemos resumir o materialismo histórico-dialético em poucas linhas e por isso a consulta da literatura fundamental sobre este tema é importante para compreender o seu significado e características (MARX, 1983; KORSCH, 1977; LUKÁCS, 1989; VIANA, 2007; VIANA, 2015a).

Dito isto, podemos ir mais diretamente ao processo de análise das histórias em quadrinhos da perspectiva dialética. O primeiro ponto é a definição de histórias em quadrinhos e sua especificidade. As histórias em quadrinhos são compreendidas aqui como uma forma de arte (VIANA, 2014). Arte aqui é entendida como uma expressão figurativa da realidade (VIANA, 2011). As histórias em quadrinhos expressam a realidade sob forma figurativa, ou seja, ficcional. Claro está que é uma expressão e, sendo assim, revela a forma como quem expressa compreende a realidade. A realidade, por sua vez, não deve ser entendida como a totalidade do mundo e nem como algo abstrato-metafísico. A realidade é qualquer elemento do mundo real: a sociedade, a natureza, um indivíduo, um sentimento, um fenômeno psíquico do próprio criador da história em quadrinhos, etc. Isso significa que o que é expresso pode ser algo geral, totalizante, ou particular, incluindo até o universo psíquico (ou elementos dele) do criador da história em quadrinhos.

No entanto, é preciso alertar que as histórias em quadrinhos são uma forma específica de expressão figurativa da realidade. Todas as formas de arte, tal como a pintura, o cinema, o teatro, etc., são uma expressão figurativa da realidade, mas

cada uma com sua especificidade. A peculiaridade de cada uma delas reside em sua própria forma. As histórias em quadrinhos constituem, por conseguinte, uma forma peculiar de produção artística. Podemos dizer que: “as histórias em quadrinhos são um universo ficcional repassado através de um enredo organizado de forma sequencial e utilizando diversos recursos, sendo que o desenho (imagens) é o aspecto formal fundamental e os demais são complementares” (VIANA, 2013, p. 46). Os aspectos formais são as imagens, os quadrinhos, os filactérios, etc. que são a forma como o enredo se manifesta, gerando um universo ficcional.

A partir dessa definição de histórias em quadrinhos, podemos avançar no sentido de mostrar como se efetiva a análise dialética. O uso do método dialético na análise das histórias em quadrinhos aponta para três aspectos essenciais: totalidade, historicidade, especificidade. O *corpus* de estudo deve ser compreendido, nessa abordagem, como uma totalidade inserida em outra totalidade mais ampla. Por exemplo, se o tema do estudo é uma história dos personagens Mortadelo e Salaminho, então devemos abordá-la como uma totalidade, sendo o nosso foco analítico. No entanto, é um pressuposto do método reconhecer que tal totalidade está inserida em outra totalidade, mais ampla, que é o conjunto de histórias de tal personagem e esta, por sua vez, está inserida numa totalidade maior que envolve os seus produtores, sua cultura, país, etc., e sociedade (capitalista, com todas as consequências derivadas disso)⁵. Se o universo ficcional dessa história específica não apontar para uma análise conclusiva, os demais aspectos mais amplos ganham maior importância para conseguir realizar a explicação da mesma.

⁵ Tais personagens são uma produção de Francisco Ibañez, um quadrinista espanhol e que tem toda uma especificidade derivado disso. Se fosse uma história em quadrinhos de Tex Willer, produzidas por quadrinistas italianos, então teríamos outra situação bem distinta. Trata-se de gêneros diferentes, produtores diferentes, em contextos sociais, históricos distintos, etc.

Também deve ser considerada uma totalidade constituída, por uma determinação fundamental e outras múltiplas determinações, o que também demonstra sua historicidade, sendo produto social e histórico. O universo ficcional de uma determinada história em quadrinhos não surgiu do nada, foi gerada a partir de diversas determinações, desde a imaginação do(s) criador(es), produzida socialmente, como também os elementos externos que atuam em sua materialização em uma revista em quadrinhos ou jornal.

Desta forma, é fundamental compreender a constituição social das histórias em quadrinhos para realizar a análise da mensagem, ou seja, do universo ficcional. A historicidade das histórias em quadrinhos é um elemento constitutivo delas, o que remete para a análise de suas determinações. É preciso levar em conta, além da totalidade e da historicidade, a questão da especificidade. Já aludimos ao caso da especificidade das histórias em quadrinhos em geral, mas é preciso observar a especificidade dos gêneros, criadores, contextos, entre inúmeros outros aspectos. Qual é a posição política dos produtores? Qual é a sua relação com o capital editorial?⁶ Qual o contexto social, histórico, cultural? Quais são os valores, concepções, etc., dos produtores? Estas e outras questões contribuem para pensar a especificidade de cada história em quadrinhos específica.

O elemento fundamental da análise dialética dos quadrinhos é a análise da totalidade do universo ficcional. É possível realizar análises de histórias em quadrinhos sem analisar

⁶ É produção independente ou produto de uma grande empresa como a Marvel Comics ou Disney? Se for produção independente, ela pode até ser individual (um indivíduo produz tudo sozinho) ou uma equipe/parceria, etc., que tem autonomia e/ou afinidade de mentalidade para poder realizar a produção ficcional. Logo, a análise aqui ganha certos contornos que não ganha no outro caso. No caso da produção submetida ao capital editorial (Marvel, DC, Disney, Maurício de Souza, etc.), o processo comercial, a reação do público, etc., possuem forte efeito no direcionamento das produções e gera distinções analíticas.

o universo ficcional, dependendo do objetivo da pesquisa. Se for analisar as mutações do público ou evolução dos gêneros, isso se torna secundário, embora ainda assim importante.

A análise da totalidade do universo ficcional precisa ser delimitada. Trata-se da história de um personagem? De uma revista em quadrinhos? De um conjunto de personagens? A totalidade do universo ficcional só pode ser delimitada a partir da delimitação anterior do tema da pesquisa. Uma coisa é analisar o Homem-Aranha, pois a totalidade do universo ficcional deste personagem são todas as histórias nas quais ele aparece⁷. Outra coisa é analisar apenas uma história do mesmo, o que pressupõe análise de outros, mas com o foco nela. Outras possibilidades, gerando outros procedimentos, existem: um período do personagem, uma época em que foi produzido por determinado argumentista e/ou desenhista, etc. Claro que também é possível, ainda, delimitar temas envolvendo o personagem (juventude, casamento, trabalho, ciência, heroísmo, valores, etc.), suas mudanças históricas, etc.

É um pressuposto do método dialético, no entanto, que essa delimitação do universo de pesquisa, que é uma totalidade, esteja inserida em outra totalidade mais ampla. Por exemplo, a pesquisa sobre o Homem-Aranha remete ao universo Marvel, às mudanças sociais e históricas, etc. Isso também vale para o universo ficcional delimitado, pois uma história do Homem-Aranha só pode ser compreendida adequadamente inserindo-a no universo ficcional total do personagem. Por exemplo, a relação do Homem-Aranha e do Duende Verde, seu arqui-inimigo, numa história em que este último aparece pela quinta

⁷ Obviamente que, pela quantidade enorme nesse caso, se seleciona as mais significativas. O processo de seleção, nesse caso, é realizado após uma leitura inicial de diversas histórias do personagem e deve incluir as primeiras histórias, a narração de sua origem, as mudanças mais marcantes, as histórias mais famosas, pois são importantes para compreendê-lo, além de análises e comentários de outros pesquisadores, etc.

vez, só pode ser adequadamente compreendida sabendo de sua relação no passado (ficcional).

Mas existem casos mais simples. Por exemplo, o universo de pesquisa pode ser uma tira de Dilbert. Aqui temos uma delimitação mais extrema e que por isso mesmo requer pesquisa complementar, tanto analisando outras tiras para conhecer melhor o personagem, quando os elementos extraficcionais (contexto social, histórico, processo de produção do criador, no caso, Scott Adams). Analisar apenas uma tira de Dilbert pode dar a impressão de que ele é um “esquerdista”, o que não é verdade e a análise do universo ficcional composto por diversas tiras e dos elementos extraficcionais deixa isso claro (VIANA, 2012).

A análise do universo ficcional, após sua delimitação, é realizada a partir da análise das unidades significativas, que podem ser tiras ou um ou mais quadrinhos, o que pode ser denominado “quadro”. A análise das unidades significativas tem o sentido de proporcionar uma reconstituição do universo ficcional como uma totalidade e permitir uma compreensão mais profunda do mesmo.

O processo analítico deve levar em consideração alguns aspectos básicos, entre eles a análise pormenorizada do universo ficcional, analisando suas unidades significativas e sua totalidade. Isso significa que é necessário compreender o quadro (tira) e sua sucessão que constroem uma narrativa ficcional e que ao terminar constitui uma totalidade. O quadro (alguns autores dizem “plano”, traduzindo um termo da produção fílmica para a quadrinística, o que é um elemento problemático) é uma unidade significativa que repassa uma determinada mensagem, composto pelos recursos típicos das histórias em quadrinhos: imagens (pessoas, objetos, etc.), filactérios, que podem ser divididos em filactério dialogal (chamado “balão de diálogo”) e monologal (chamado também de balão de “pensamento”), ícones (representação sob a forma de imagem de um sentimento, odor, temperatura, tal como corações podem expressar paixão e gotículas podem expressar espanto ou nervosismo ou, ainda, traços podem expressar movimento ou velocidade), onomatopeias (expressão escrita de um

som). Este conjunto que forma o quadro, manifesta uma mensagem, profunda ou não, dependendo do caso, mas de qualquer forma componente de uma sucessão de quadros que em seu conjunto manifesta uma mensagem mais extensa (VIANA, 2013, p. 47-48).

O universo ficcional é compreendido, assim, como algo concreto, categoria do método dialético, que significa “real”, marcado pela historicidade, totalidade, especificidade e resultado de múltiplas determinações. Nesse processo é possível identificar a mensagem que o universo ficcional repassa, tais como valores, representações, concepções, ideologemas, teoremas, processos inconscientes, etc. Um dos elementos mais importantes na análise das histórias em quadrinhos é a descoberta de quais valores elas manifestam. Nesse contexto, é fundamental diferenciar os valores dos personagens dos valores dos produtores. A confusão, nesse caso, gera interpretações problemáticas. Por exemplo, um criador de uma história em quadrinhos sobre racismo pode apresentar personagens racistas, bem como outros de posição contrária. Se confundirmos os valores dos personagens com o dos produtores, podemos produzir um ato interpretativo condenatório que pode ser equivocado.

Nesse sentido, é necessário além de diferenciar os valores dos personagens dos valores dos produtores, compreender a identificação valorativa – o que significa identificar com qual ou quais personagem(ns) os produtores se identificam e portanto compartilham os mesmos valores – e a predominância valorativa – que é descobrir quais são os valores predominantes no universo ficcional (VIANA, 2016a; VIANA, 2016b).

O mesmo ocorre no caso das representações e concepções. O pensamento ou discurso de personagens e produtores não é necessariamente o mesmo. Isso depende inclusive da intencionalidade de quem produziu. Se se trata de um anti-herói, então certamente seus valores e representações

tendem a ser distintos dos seus criadores⁸. O mesmo procedimento deve ser realizado em relação a outros aspectos, como sentimentos, ideologemas, teoremas, etc. No caso de um universo ficcional em que aparece um ideologema (fragmento de uma ideologia, entendida como sistema de pensamento ilusório, algo complexo que por isso mesmo não pode ser repassado em histórias em quadrinhos, sendo simplificada e manifesta em unidades fragmentadas), é preciso descobrir se ele aparece como predominante ou não no mesmo, pois pode emergir para ser refutado. Assim, a ideia hobbesiana de que os seres humanos são egoístas por natureza pode aparecer numa história em quadrinhos, mas se os produtores estão defendendo tal ideologema (se é a mensagem que quiseram repassar), é algo que somente a análise dialética concluída poderá responder (e algumas vezes ainda será necessário lançar mão de elementos extraficcionais para ter uma interpretação mais sólida).

Um último elemento é necessário destacar aqui: os procedimentos analíticos. Como se efetiva, concretamente, uma análise dialética de histórias em quadrinhos? Podemos elencar os passos da análise dialética das histórias em quadrinhos da seguinte forma: 1) leitura inicial; 2) constituição de um *corpus* para análise; 3) Análise rigorosa do universo ficcional; 4) análise narrativa, análise ideográfica e análise pictórica; 5) a análise dos elementos extraficcionais.

Esses cinco passos da análise dialética das histórias em quadrinhos podem ser assim sintetizados: a leitura inicial é o primeiro passo caracterizado por ser breve para conhecer o conjunto de material e definir o que será efetivamente pesquisado, delimitar o universo de pesquisa, o *corpus* de análise. Se pretendemos analisar o Homem-Aranha, nós temos

⁸ É uma tendência, pois somente com a análise dialética terminada é que se pode ter uma conclusão sobre isso. Geralmente é o que ocorre, mas existem exceções, como, por exemplo, Badger, personagem violento e semifascista que o criador, Mike Baron, se identifica e justifica dizendo que é a forma como ele pode dar voz ao fascista e psicopata que existe dentro dele (VIANA, 2013).

que ler algumas histórias desse personagem e sobre ele para poder delimitar tal *corpus* de análise, tal como exemplificamos anteriormente. Ela é complementada pela leitura teórica e metodológica de base para a pesquisa. A extensão dessa parte varia de acordo com o pesquisador. Se este já dominar teoria e método, isso é dispensável e apenas aprofundamentos serão necessários. Isso pode ser feito no decorrer da análise para abordar questões e especificidades ainda não refletidas em outros lugares).

A constituição de um *corpus* de análise significa a seleção de exemplares, conteúdos, personagem, revista, etc. que serão analisados, ou seja, o tema da pesquisa. Se a intenção inicial (antes da leitura preliminar e da delimitação final) é analisar a axiologia (determinada configuração dos valores dominantes) no universo Disney, então tenho que criar mecanismos para efetivar a seleção e delimitação. A leitura inicial realizada serve para realizar tal seleção e delimitação. A intenção inicial poderia ser a escolha óbvia, tendo em vista o objetivo acima, de trabalhar com o Tio Patinhas, aparentemente mais axiológico. Esse é o momento em que se realiza a delimitação, escolhendo apenas este personagem ou decidindo que ele é insuficiente para se chegar a uma conclusão sobre o universo Disney, gerando a necessidade de acrescentar outros personagens, entre outras possibilidades. E, mesmo que seja apenas o Tio Patinhas, será necessário selecionar as histórias que serão analisadas, pois o universo ficcional deste personagem é muito extenso e não poderia ser abarcado.

A análise rigorosa do universo ficcional significa simplesmente decompor o *corpus* em suas unidades significativas e reconstituir o todo no final da análise. Assim, no caso de um personagem como o Tio Patinhas ou o Homem-Aranha, algumas histórias são consideradas significativas e serão analisadas mais pormenorizadamente e ou então é selecionada apenas uma história e seus quadros mais significativos é que são analisados mais profundamente. Isso significa que, ao contrário da leitura inicial, ela é mais profunda e detalhada, buscando

focalizar os elementos importantes para os objetivos da pesquisa, a identificação dos aspectos problematizados (que podem ser valores e/ou representações, ou, ainda, posicionamento diante de algum fenômeno, etc.). A análise das unidades significativas é um momento desse processo, no qual os quadros que expressam uma sequência significativa são analisados de forma também rigorosa, e que uma vez terminado permite a reconstituição do enredo ou da estória⁹, ou seja, da totalidade do universo ficcional.

O passo seguinte é complementar e oferece mais solidez ao processo interpretativo. É nesse momento que a análise rigorosa do universo ficcional é complementada com a análise narrativa, ou seja, a reconstituição da evolução dos acontecimentos ficcionais, no sentido de retomar a dinâmica do universo ficcional e seus desdobramentos, o que já está contida no processo anterior, mas que permite uma revisão da mesma. É o momento também que ocorre a análise ideográfica, que focaliza os recursos simbólicos e seu significado no universo ficcional, o que ocorre em certos casos e não adquire importância em outros. Por último, é o momento da análise pictórica, que focaliza o significado das imagens, o que elas simbolizam, o que implica analisar o modo de retratar dos produtores e criadores imagéticos¹⁰.

O último passo é a análise dos elementos extraficcionais, que se volta para a compreensão do contexto social, histórico e cultural, a conjuntura, e o processo de produção da história em quadrinhos que está sendo analisada. Esse é o momento final da análise e no qual conseguimos ter uma percepção mais ampla do conjunto e do universo ficcional. Claro que em determinados casos concretos esses passos não são efetivados, por diversos

⁹ A “estória” é quando se trata de tiras ou histórias em quadrinhos simples e “enredo” quando se trata de universo ficcional mais complexo (VIANA, 2013).

¹⁰ Esses elementos analíticos são desenvolvidos em algumas obras (VIANA, 2013; VIANA, 2015b; VIANA, 2015c) e encontra alguns aspectos, com certas diferenças, em Renard (1981).

motivos (o tema já estava previamente escolhido ou o pesquisador já tinha leitura prévia do que iria pesquisar, delimitou apenas o universo ficcional por dificuldade em ter acesso ao contexto, etc.).

O objetivo da análise dialética das histórias em quadrinhos é reconstituir os valores, representações, etc. presentes no universo ficcional. Ou seja, a análise dialética não é descritiva e nem técnica, embora englobe esses dois aspectos para concretizar seus objetivos. É claro que ela também pode focalizar sua análise em outras questões, com outros objetivos, como o processo social de produção das histórias em quadrinhos (focalizando não o universo ficcional e sim o sucesso das histórias ou a dinâmica do capital editorial, ou suas mutações, etc.) ou o público e a recepção, entre outras possibilidades. No entanto, aí existiriam diferenças no processo analítico. Aqui focalizamos a análise do universo ficcional e nesse caso o objetivo é analisar a mensagem, o conteúdo, repassado por determinada história em quadrinhos. O processo analítico busca descobrir as mensagens (intencional, inintencional, inconsciente) repassadas pelo universo ficcional.

Nesse processo ganha relevância a análise do processo de produção, englobando os elementos extraficcionais, pois assim permite compreender o universo ficcional como totalidade constituída por uma totalidade constituinte, que é a sociedade. Muitos elementos e aspectos de uma história em quadrinhos de difícil compreensão em sua dinâmica interna (universo ficcional) podem ser esclarecidos com a análise do seu processo de constituição, bem como interpretações prováveis, mas ainda assim sem grande solidez, podem se tornar mais sólidas e próximas de uma interpretação correta.

TÉCNICA COMPARATIVA E ANÁLISES SEMIÓTICA, CIRCULAR E DIALÉTICA

Podemos, após essa breve síntese da análise dialética das histórias em quadrinhos, retomar as outras duas formas de análise a partir de uma comparação e assim concluir nossa abordagem da questão metodológica na pesquisa com histórias em quadrinhos. A técnica comparativa visa comparar certos fenômenos para apresentar suas semelhanças e diferenças, bem como as vantagens e desvantagens, entre outras possibilidades. Aqui usamos a técnica comparativa para mostrar as diferenças no nível de profundidade e adequabilidade dos processos analíticos resumidos anteriormente diante de um caso concreto. Escolhemos uma tira da Mafalda para mostrar as três formas analíticas concretamente:



Figura 2: Tira de Mafalda

Fonte: <<http://www.vivacomprazer.com.br/mafalda-alem-dos-50-anos-da-personagem-argentina/>>. Acesso em: 06 maio 2015.

Observando a tira acima, podemos mostrar como seriam os três tipos de análise. No caso da análise semiótica, identificaríamos no nível fundamental a contraposição entre Liberdade e a conclusão de Mafalda. No nível narrativo encontraríamos os actantes da ação (Mafalda e Liberdade) e o sujeito/protagonista (Liberdade), o objeto (conclusão de Mafalda e “todo o mundo”, havendo uma disjunção: “conclusão estúpida”). No nível discursivo identificaríamos a pessoa (“todo mundo”), o espaço (físico, praia) e o tempo (concomitância/presente). Também seria possível perceber os valores atribuídos ao sujeito, que seriam uma tematização: representações abstratas (no caso a irritação) e figuratização (no caso a vergonha de Mafalda). Poderíamos acrescentar mais alguns elementos, como o plano da expressão, mas julgamos que estes são suficientes para nossa demonstração.

Os problemas que já havíamos aludido ficam explícitos. O que temos é uma descrição e tal processo descritivo não acrescenta muito na compreensão da tira. O que se consegue é perceber o que já é perceptível sem método de análise. Há também uma classificação de elementos da tira, mas não explicação. Caso o pesquisador queira fornecer uma explicação, não encontra indicações para tal e, assim, a interpretação permite um elevado nível de arbitrariedade por parte do intérprete.

No caso da análise circular proposta por Umberto Eco, teríamos o seguinte resultado: a estrutura do enredo aponta para a percepção de que “a liberdade é pequena”. Indo para o segundo passo percebemos que o contexto social da Argentina, na época em que é produzida a tira, é de um regime ditatorial. Através da análise circular então chegaríamos à conclusão de que a estrutura do enredo aponta para uma liberdade pequena e a estrutura social argentina para a ausência das liberdades democráticas. A conclusão seria a de que a tira apresenta uma crítica ao regime ditatorial. Se acrescentarmos, o que é opcional

na análise circular, a posição “ideológica” (no sentido que Eco fornece a esta palavra, distinto do sentido que nós utilizamos) do autor, Quino, é de esquerda, então isso reforçaria a conclusão anterior. Em síntese, liberdade significaria democracia representativa e a tira expressaria uma crítica ao regime ditatorial argentino.

A análise circular avança em relação à análise semiótica por colocar o social em evidência, mesmo que sob a forma problemática com que faz isso. O problema básico se reproduz: as estruturas homólogas acabam gerando relações mecânicas de homologia entre tira e sociedade. O autor e sua forma específica de expressar a realidade ficam ausentes e mesmo quando aparece, através da “posição ideológica do autor”, acaba não acrescentando muito ao processo analítico.

Por fim, a análise dialética realiza um processo analítico muito mais complexo. Tendo em vista que o *corpus* de análise é apenas uma tira, então o processo analítico começa pelo universo ficcional, ou seja, da mensagem repassada por ele. Segundo a tira, há um diálogo que gira em torno do nome da personagem Liberdade. Liberdade é um nome que pode significar a liberdade real, e, sendo pequena, significa que a liberdade é pequena. Ao mesmo tempo, é a “conclusão estúpida” que todos chegam: a menina chamada Liberdade foi assim chamada porque é tão pequena quanto a liberdade real.

Isso é algo facilmente percebido. Mas para saber a mensagem real por detrás desta estória é preciso entender o que é menos claro. A relação entre a personagem Liberdade e a questão do tamanho é relativamente clara. O que não ficou claro é o significado de liberdade. A palavra liberdade possui diversos significados e o que interessa é o seu sentido nessa tira específica. Também é relativamente fácil perceber que liberdade é um valor para ambas as personagens. A conclusão que podemos tirar disso é que Quino, o produtor da tira, tinha a liberdade como valor e a falta de liberdade como desvalor. A mensagem aponta, portanto, para a liberdade como valor e seu

tamanho reduzido na atualidade (que pode ser a da Argentina da época). No entanto, o significado da liberdade continua ausente. Seria liberdade de escolha como na concepção liberal? Seria a liberdade como autorrealização humana como na concepção marxista? Seria liberdade democrática, como uma análise circular apontaria? A análise, nesse caso e contexto, seria inconclusiva. É possível dizer que se trata de liberdade em sentido amplo, mas seria apenas uma hipótese que necessitaria de mais informações para ser defendida.

Contudo, uma análise dialética não para aqui. A análise extraficcional é um momento necessário neste caso e através dele a hipótese apresentada ou as alternativas existentes podem ser confirmadas ou refutadas. O primeiro ponto a destacar para entender o significado de liberdade é entender que a personagem com o mesmo nome é mais radical que Mafalda. Em entrevista, Quino afirma que Liberdade é sua personagem preferida¹¹ e se diz de esquerda¹², fazendo inclusive referência ao caso da rebelião estudantil de maio de 1968 em Paris¹³. Assim, sendo Liberdade a personagem preferida, isso significa identificação do criador com a criatura. E qual é a característica dessa personagem? No site oficial de Quino, Liberdade é assim apresentada:

¹¹ Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/noticia/entretenimento/quino-completa-80-anos-sem-saude-de-mafalda-sua-filha-famosa/>>. Acesso em: 06 maio 2015.

¹² Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq24079924.htm>>. Acesso em: 06 maio 2015.

¹³ Disponível em: <<http://pt.euronews.com/2014/10/23/quino-mafalda-para-sempre/>>. Acesso em: 06 maio 2015.



Figura 3: Características da Personagem “Libertad”.

Fonte: <<http://www.quino.com.ar/mafalda-50-anos/personajes/>>.

Acesso em: 06 maio 2015.

A informação é que ela ama a “cultura”, a “revolução” e as “reivindicações”. Ao amar a revolução se coloca numa perspectiva política para além da democracia representativa (que seria a mais provável interpretação numa análise circular). No entanto, o universo ficcional de Mafalda também vai além da tira apresentada anteriormente. Outras tiras de Mafalda negam a interpretação segundo a qual liberdade signifique, no contexto acima, “democracia representativa”:



Figura 4: Mafalda e a democracia

Fonte: <<http://geografiaegeopolitica.blogspot.com.br/p/geopolitica-em-quadrinhos.html>>. Acesso em: 06 maio 2015.

A tira acima expressa uma crítica da democracia (representativa). Nesse caso, a “liberdade pequena” não é a “liberdade política” ou as “liberdades democráticas”. Seria uma concepção de liberdade mais ampla, que iria além da democracia representativa e formal. Desta forma, indo para outras tiras que compõem o universo ficcional de Mafalda e analisando elementos extraficcionais (entrevistas do criador, Quino), percebemos os limites da análise semiótica, meramente descritiva e formal, bem como da análise circular, que apesar de inserir a sociedade na análise, o faz de forma superficial e por isso pode promover interpretações equivocadas. Em síntese, a comparação mostra que a análise dialética das histórias em quadrinhos é muito mais ampla e próxima de uma interpretação correta, pois é mais rigorosa e profunda.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realidade social é apenas uma, mas é expressa e concebida sob formas diferentes por indivíduos/grupos/classes diferentes a partir de sua forma específica de inserção na totalidade das relações sociais. O mesmo acontece com as interpretações dos fenômenos culturais, tais como as histórias em quadrinhos. Essa diferença está também nos quadrinistas, criadores de histórias em quadrinhos, e nos seus leitores. É nesse contexto que o método pode adquirir um papel importante no sentido de ajudar a superar o conflito de interpretações. Porém, a escolha metodológica depende de valores, sentimentos, concepções, interesses, etc. Por isso, tal escolha não é algo simples e também é permeada por conflitos. Contudo, a demonstração racional do mérito de um método pode ser uma das determinações para a escolha mais adequada. Este foi o objetivo do presente texto, esclarecer como ocorre o processo analítico dialético e o que ele possibilita.

A comparação com outras duas formas de análise das histórias em quadrinhos apenas mostrou outras possibilidades e seus limites, embora de forma muito sintética e sem trabalhar todos os elementos que eles permitiriam. A análise dialética engloba elementos da análise semiótica e circular e os supera, pois o coloca no interior de uma totalidade, o método dialético, com um conjunto de recursos teórico-metodológicos que apontam para uma maior profundidade e rigor analítico. Da mesma forma, graças aos seus recursos metodológicos, consegue abarcar a especificidade das histórias em quadrinhos, indo além de mera aplicação de modelos analíticos utilizados para diversos fenômenos diferenciados.

O aspecto formal e descritivo é apenas um momento no processo analítico, superado pela análise da mensagem e explicação da constituição do universo ficcional. A análise da relação entre sociedade e histórias em quadrinhos não ocorre via comparação entre ambas e sim através da reconstituição da

totalidade do universo ficcional e mensagens repassadas e do processo social e histórico de produção das HQ, o que remete a quem produziu, portador de quais valores, interesses, etc., o que gera uma expressão específica da realidade.

Desta forma, o método dialético fornece uma contribuição para a análise das histórias em quadrinhos que merece aprofundamento através de seu uso que traz novos problemas e necessidades analíticas, possibilitando aprofundar ainda mais no processo de compreensão das especificidades desta forma de arte e suas manifestações concretas.

REFERÊNCIAS

BARROS, Diane. **Teoria Semiótica do Texto**. São Paulo: Parma, 2005.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

GOLDMANN, L. **Sociologia do Romance**. 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica estrutural**. São Paulo, Cultrix/EDUSP, 1973.

KORSCH, Karl. **Marxismo e Filosofia**. Porto: Afrontamento, 1977.

LUKÁCS, Georg. **História e Consciência de Classe**. 2. ed. Rio de Janeiro: Elfos, 1989.

MARX, Karl. **Contribuição à Crítica da Economia Política**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1983.

PROPP, Wladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense, 2001.

RENARD, Jean-Bruno. **A Banda Desenhada**. Lisboa: Presença, 1981.

VIANA, Nildo. **A Consciência da História**. Ensaaios sobre o Materialismo Histórico-Dialético. 2. ed. Rio de Janeiro: Achiamé, 2007.

VIANA, Nildo. A Crítica do Capitalismo e da Burocracia em Dilbert. **Anais do EICS**, Pelotas, 2012.

VIANA, Nildo. **A Esfera Artística**. 2. ed. Porto Alegre: Zouk, 2011.

VIANA, Nildo. A Predominância Valorativa em O Racista, de Mortadelo e Salaminho. In: VIANA, Nildo (Org.). **Os Valores nas Histórias em Quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2016b.

VIANA, Nildo. Análise Pictórica, Modos de Ver e Modos de Retratar. **Anais da ASPAS**, Leopoldina, 2015b. [Texto seguinte]

VIANA, Nildo. As histórias em quadrinhos como forma de arte. **Revista Ciências Humanas**, v. 4, n. 11, 2014.

VIANA, Nildo. **Escritos Metodológicos de Marx**. 4. ed. São Paulo: Zagodoni, 2015a.

VIANA, Nildo. Histórias em quadrinhos e Análise Valorativa. In: VIANA, Nildo (Org.). **Os Valores nas Histórias em Quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2016a.

VIANA, Nildo. **Quadrinhos e Crítica Social**. O Universo Ficcional de Ferdinando. Rio de Janeiro: Azougue, 2013.

VIANA, Nildo. Tio Patinhas: A Saga de um Capitalista. **Revista Nona Arte**. V. 4, n. 01, 2015c.

ANÁLISE PICTÓRICA, MODOS DE VER E MODOS DE RETRATAR



Nildo Viana*

As histórias em quadrinhos repassam mensagens (concepções, valores, etc.) e estas podem ser apreendidas a partir da análise do seu universo ficcional e seu processo de constituição. O universo ficcional, no caso das histórias em quadrinhos, é composto por um conjunto de textos e recursos simbólicos, entre os quais as imagens. A função das imagens numa história em quadrinhos varia de acordo com seus produtores, sendo que em alguns casos ganham importância primordial.

É possível produzir uma história em quadrinhos apenas com imagens, tal como no caso de algumas tiras de Maurício de Souza, por exemplo. A mensagem, nesse caso, se encontra no movimento das imagens. Nesse sentido, a análise pictórica, que busca analisar o significado das imagens, é parte da análise do universo ficcional e, por conseguinte, ganha importância e sua relevância aumenta dependendo da função da imagem em determinada história em quadrinhos.

Por isso é importante realizar uma discussão sobre o processo analítico das imagens. A imagem, para ser compreendida, deve ser inserida na totalidade do universo ficcional e no seu processo de constituição, o que remete ao extraficcional. A imagem, em si, pode expressar um significado imediato, mas para ter certeza disso é necessária a análise do seu processo de constituição e do conjunto do universo ficcional. Uma mesma imagem em contextos diferentes pode possuir

* Professor da Faculdade de Ciências Sociais e Programa de Pós-Graduação em Sociologia na Universidade Federal de Goiás; Doutor em Sociologia pela UnB e Pós-Doutor pela USP. Contato: contato@nildoviana.com

significado não só distinto, mas até antagônico. Por isso é fundamental a análise da historicidade e da totalidade das histórias em quadrinhos para compreender o significado das imagens no seu interior.

O nosso objetivo no presente texto é expor alguns elementos fundamentais para a realização do processo analítico das imagens em histórias em quadrinhos, ou seja, da análise pictórica, que é uma parte de um processo analítico bem mais amplo¹.

O CONCEITO DE IMAGEM

As histórias em quadrinhos são constituídas através de um conjunto de recursos simbólicos. As imagens são um dos elementos fundamentais nesse processo. Mas o que são imagens? O que elas significam? Como analisar as imagens nas histórias em quadrinhos? O ponto de partida é justamente entender o que são as imagens. A imagem é todo fenômeno visível, ou seja, acessível aos olhos humanos. Tudo o que podemos ver é imagem. O computador em minha frente, no qual esse texto é digitado, é uma imagem, bem como um livro ou as letras contidas nele. Uma paisagem, objetos na casa, suas paredes, etc. tudo isso é imagem. Tudo que podemos captar com a visão é imagem.

A imagem como fenômeno visível é a imagem-real. É o que existe e o que vemos, ou pelo menos o que supomos ver e supostamente existe (a ilusão de ótica mostra que nem tudo que vemos é do jeito como vemos ou existe realmente, pelo menos da forma como o percebemos). Quando olhamos um livro, vemos imagens. Essas imagens podem ser compreendidas como fenômeno visível, imagem-real, mas também podem ser percebidas como signos. O exemplo abaixo expressa isso:

¹ Sobre isso é possível consultar Viana (2013).

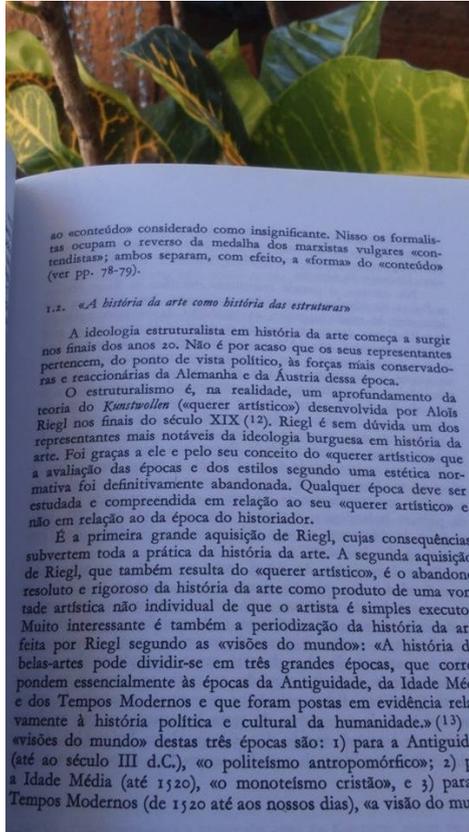


Figura 01: Página de livro

Fonte: do autor

A imagem acima mostra uma página de um livro e, no fundo, uma planta. São imagens. Contudo, a imagem do livro traz em si signos e estes são as letras, palavras, frases, ou seja, um texto. No entanto, um ser humano das sociedades pré-letradas veria apenas imagem, ou seja, fenômeno visível, sem saber decodificá-lo. Qual a diferença entre a planta e o livro? Enquanto fenômeno visível, não há nenhuma diferença a não ser formal (cores, etc.). É por isso que além da imagem-real (fenômeno visível) existe a imagem-signo. Existe também a imagem especular, como a do espelho ou fotografia, que é uma

cópia fidedigna de uma imagem-real. A imagem-signo, que é o nosso tema, é aquela que é um fenômeno visível que re-apresenta outro fenômeno visível. A imagem real é apresentação, a imagem-signo re-apresentação. Assim, ela carrega um significado.

A imagem-signo é uma expressão da realidade. A palavra, por exemplo, é expressão da realidade. A palavra “mesa” expressa um objeto. É um signo que manifesta um ser real, o objeto chamado mesa. Quem sabe decodificar este signo (a palavra mesa escrita em um papel, que é uma imagem-signo) entende que é um fenômeno visível (a palavra, composta por letras, que são pequenas imagens) e ao mesmo tempo signo e decodifica esse. É o mesmo processo de decodificação que ocorre quando alguém fala a palavra “mesa”. No entanto, esse não seria um fenômeno visível e sim audível, sendo outra forma de manifestação do signo, através da fala. Isso é diferente quando se trata de arte, pois aí a re-apresentação é artística, ou seja, figurativa. Um quadro de Picasso é uma expressão figurativa da realidade, bem como uma pintura de Portinari. Desta forma, quando a imagem-signo expressa figurativamente a realidade, ela é uma obra de arte.

Esse é o caso das histórias em quadrinhos. As histórias em quadrinhos expressam figurativamente a realidade. Elas re-apresentam a realidade, mas mostrando outra realidade. O fenômeno visível não é exatamente o que é visível e sim o que ele significa. A grande questão é que as histórias em quadrinhos são imagens-signo e é preciso saber decodificar tais imagens. É neste contexto que ocorre a análise pictórica. Ela focaliza o significado das imagens como parte do processo analítico. Tais imagens ganham importância e relevância dependendo da função da imagem no universo ficcional.

A análise pictórica é um elemento da análise dialética das histórias em quadrinhos (VIANA, 2013). Nesse sentido, ela é um uso do método dialético para analisar as imagens e contém suas características fundamentais. A categoria de totalidade é

fundamental no processo analítico em uma perspectiva dialética. A imagem precisa ser inserida na totalidade do universo ficcional, bem como deve ser analisada em seu processo de constituição, remetendo ao extraficcional. O extraficcional ganha importância para que não haja confusão entre a imagem retratada inintencionalmente com a retratada intencionalmente, bem como para entender o significado da mesma. A imagem retratada intencionalmente contribui para a compreensão do enredo, do universo ficcional. A outra contribui apenas de forma complementar.

OS MODOS DE VER

Esta é a razão pela qual a análise da criação imagética se torna fundamental. A criação imagética é um processo realizado por um indivíduo ou conjunto de indivíduos que são portadores de valores, concepções, sentimentos, etc., em determinada época, lugar, posição na sociedade, etc. É nesse contexto que o modo de ver se torna relevante para a análise pictórica. O modo de ver interfere no modo de retratar, que é o momento da criação imagética. O produtor de imagens foi antes um observador. As imagens nas histórias em quadrinhos precisam ser decodificadas e esta é a tarefa da análise pictórica.

O ponto de partida para essa decodificação é entender os modos de ver e os modos de retratar. John Berger e seus colaboradores são os responsáveis por uma das mais interessantes discussões a esse respeito e por chamar a atenção para a questão do “modo de ver”.

Aquilo que sabemos ou aquilo que julgamos afeta o modo como vemos as coisas. Na Idade Média, quando os homens acreditavam na existência física do inferno, a visão do fogo tinha certamente para eles um significado muito diferente do que tem hoje para nós. No entanto, a sua ideia de inferno dependia muito da visão do fogo que consome e das

cinzas que permanecem, bem como da experiência dolorosa das queimaduras (BERGER et. al. 1982, p. 12).

Assim, o primeiro elemento é entender que o modo de ver é algo mais do que um mero processo físico. Um ser humano em uma sociedade pré-letrada diante de uma revista em quadrinhos talvez nem a abrisse, pois essa possibilidade não viria à sua mente. É por isso que podemos, indo além de Berger, analisar os distintos modos de ver. Para nós, os principais modos de ver são o espontâneo, o induzido, o orientado, o especializado, o predeterminado e o crítico. Poderíamos reduzir os principais modos de ver aos três primeiros, considerando os três últimos como formas assumidas pelo modo de ver orientado.

O modo de ver espontâneo é o que ocorre cotidianamente e sem maiores reflexões, o que não quer dizer que cai do céu ou vem do nada. O modo de ver espontâneo é a forma como o indivíduo vê a partir de sua cultura, experiência, história de vida, relação com o fenômeno visível, etc. Quando um indivíduo vê uma paisagem ou uma mulher e diz que ela é bela, sem refletir sobre o conceito de beleza, a influência social sobre seu gosto, etc., apresenta um modo de ver espontâneo. Em outras palavras, é o que ocorre espontaneamente com o observador. Este observador, caso seja questionado a esse respeito, tenderá a naturalizar, apresentando a beleza atribuída como autoevidente. Isso também ocorre em casos mais simples, como, por exemplo, mostrar o céu para uma criança e dizer que ele é azul, um ato espontâneo que apenas busca “mostrar as coisas como são”. Isso, no fundo, expressa um modo de ver. O campo de atenção no modo de ver espontâneo é definido espontaneamente.

O modo de ver induzido ocorre quando a espontaneidade é rompida pela mediação promovida por outros, através de textos, legendas, comentários, explicações preliminares, etc. Esse é o caso citado por Berger e colaboradores quando as pinturas são comentadas em livros ou possuem explicações nos museus. O indivíduo acaba vendo não mais espontaneamente e sim acrescentando as informações ou comentários

apresentados, mudando seu modo de ver. O exemplo abaixo demonstra isso:

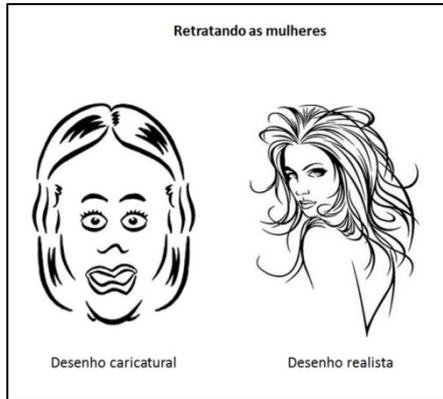


Figura 02: Retratando Mulheres

Acima temos dois retratos de mulheres. Há um título (“retratando as mulheres”), duas mulheres desenhadas e uma legenda para cada. Um observador não vai ver espontaneamente o pictograma (conjunto de retratos num espaço significativo único). Ele vai ser induzido a comparar as duas mulheres desenhadas a partir das legendas, gerando uma interpretação específica. Se não houvesse legenda e título, ele apenas observaria duas mulheres e espontaneamente interpretaria. No modo de ver espontâneo, ao invés de “mulher desenhada caricaturalmente” e “mulher desenhada realisticamente”, poderia pensar “mulher feia” e “mulher bela” ou, ainda, “mulher bem desenhada” e “mulher mal desenhada”. Ou seja, o aspecto formal e técnico foi induzido por quem criou a legenda e os títulos. O campo de atenção é, nesse caso, direcionado externamente para a questão do tipo de desenho².

² Sem dúvida, certos indivíduos vão manter o modo de ver espontâneo mesmo diante da indução, o que depende da personalidade dos mesmos. Nem sempre a indução funciona, mas os casos concretos devem ser analisados em sua concreticidade, ou seja, suas múltiplas determinações.

O modo de ver orientado é aquele no qual o observador tem uma orientação que é marcada por valores, concepções, gostos, objetivos, etc. Aqui se expressaria o que Hadjinicolaou (1989) denominou, equivocadamente, “ideologia imagética”³, ou seja, uma determinada concepção relativamente coerente ou conjunto de valores, etc. O que distingue nos indivíduos o modo de ver orientado do espontâneo é que nesse último caso há a autoconsciência de sua posição e sua predisposição que delimita um campo de atenção. Aqui a orientação é mais reflexiva e gera um direcionamento no olhar. Um torcedor de um time de futebol, por exemplo, ao ver a bandeira do principal rival apresentará uma predisposição negativa diante dela. Os demais modos de ver podem ser considerados uma variação do modo de ver orientado.

O modo de ver especializado é o que é realizado de forma relativamente espontânea, mas a partir de uma concepção de especialista, ou seja, de um indivíduo que observa a partir de sua formação intelectual especializada. É o caso quando o observador é um desenhista (a técnica ganha primazia na maioria dos casos) ou um psicólogo, sociólogo, etc. A especialização, no caso, se torna um filtro para a visão do observador. A imagem abaixo pode ajudar a compreender isso:

³ O equívoco reside em sua concepção de “ideologia”, cujo significado é muito mais próximo ao leninista ou gramsciano, sendo não marxista: “para nós, ‘ideologia’ significa: ‘conjunto relativamente coerente de representações, valores e crenças, no qual os homens exprimem a maneira como vivem as suas relações com as suas condições de existência’” (HADJINICOLAOU, 1989, p. 101). Para Marx, as ideologias são sistemas de pensamento ilusório (MARX e ENGELS, 1991) e, por conseguinte, não podem se manifestar em obras de arte e imagens. No mundo da imagem, é possível ela ser axiológica (determinada configuração dos valores dominantes), axionômica (determinada configuração de valores autênticos), ideologêmica (expressão de um fragmento de uma ideologia) ou teorêmica (expressão de um fragmento de uma teoria). Em síntese, é preciso não confundir ideologia e axiologia (VIANA, 2007a).



Figura 03: Desenho de Pawel Kuczynski
Fonte: Divulgação

A imagem acima pode ser vista sob formas diferentes dependendo de quem é o especialista que a vê. Um desenhista tende a focalizar os aspectos técnicos, sendo que as cores, formas, estilo, etc., formam o seu campo de atenção. Um sociólogo, por sua vez, tende a enfatizar o significado social da imagem e enfatizaria a “crítica” ao uso do facebook como confessionário. Um pedagogo ou um psicólogo já poderiam enfatizar o aspecto psíquico ou de socialização que se pode extrair da imagem.

O modo de ver predeterminado é aquele no qual o observador tem uma predisposição mental para se posicionar diante do que vê, sendo condenatório ou abonatório. Em ambos os casos, pode ser global ou parcial, dependendo do observador e seus valores, concepções, sentimentos, etc. O modo predeterminado condenatório pode ser um processo rígido e mecânico (típico dos indivíduos dogmáticos e dos apressados com determinadas concepções) ou pode ser um processo adotado como costume (ceticismo) ou ainda dependendo do contexto (inclusive pode ser também induzido), além de sentimentos e valores dos indivíduos em relação ao fenômeno visível em questão.

O modo predeterminado abonatório segue a mesma lógica, mas não é guiado por sentimentos antipáticos e sim

simpáticos, não por desvalores e sim valores, etc. Ele pode ter base dogmática, moralista, etc. Um mesmo indivíduo pode usar os dois modos diante de um mesmo fenômeno visível, condenando uma parte e abonando outra. O modo de ver predeterminado, tal como o especializado, pode ser considerado uma variante do modo orientado. A imagem abaixo permite exemplificar esse caso:



Figura 04: Caninha da Rocha
Fonte: Divulgação

A imagem acima pode ser vista a partir de distintos modos de ver. No caso do modo de ver predeterminado condenatório, algum sentimento, valor, concepção, vai determinar o campo de atenção e o tipo de condenação. Alguém com caso de alcoolismo na família e que carrega forte sentimento sobre isso poderá questionar a imagem por incentivar o consumo de bebida alcoólica, uma feminista poderá questionar o uso do corpo da mulher como parte da propaganda, um publicitário poderá questionar as características formais do cartaz e sua “má qualidade”. Já no caso do modo de ver predeterminado abonatório, um indivíduo que gosta dessa bebida ou um homem que gosta de ver mulheres em trajes sumários ou um publicitário que considera o cartaz de “boa qualidade”, apresentarão uma

predisposição mental oposta, elogiando o mesmo. A diferença entre o modo de ver orientado e o predeterminado é mais de grau, pois nesse último o posicionamento é mais rígido e direcionado, e tendo maior predominância sentimental e valorativa ao invés de racional.

O modo de ver crítico é aquele que apresenta uma reflexão totalizante sobre a imagem e sobre o próprio observador, entendendo não apenas a imagem em sua totalidade e historicidade, mas também o observador que está submetido ao mesmo processo de determinações sociais. O modo de ver crítico é mais amplo do que todos os demais, pois não apenas supera a espontaneidade como também a especialização e orientação, apresentando uma concepção totalizante da imagem. Obviamente que o modo de ver crítico é perpassado por sentimentos, valores, etc. que são conscientes e integrados na percepção realizada. O modo de ver crítico pode ser positivo ou negativo. Ele é positivo quando há convergência perspectival entre imagem e modo de ver, ou seja, quando a imagem-signo é vista positivamente derivado do fato de que tanto o criador quanto o observador possuem a mesma perspectiva (concepções, valores, sentimentos, etc.). Ele é negativo, quando há divergência perspectival entre imagem e modo de ver, isto é, quando a imagem-signo é vista negativamente por causa que criador e observador possuem perspectiva oposta ou antagônica. A imagem a seguir permite demonstrar isso:

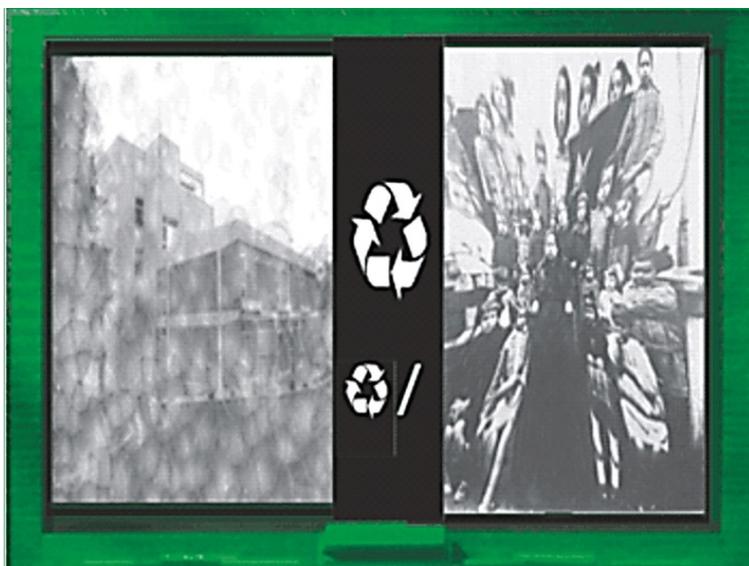


Figura 05: Escola

A imagem acima mostra um pictograma complexo, no qual aparece dentro de uma lousa (quadro-negro) um retrato de um prédio, alguns símbolos no meio, e um retrato de algumas pessoas no lado direito. O retrato do prédio está deformado por bolhas e o das pessoas por uma centralização na figura da mulher adulta. Ao ser informado de que trata-se de uma escola, no nosso caso perceptível pelo título, o observador crítico pode entender que esta aparece deformada e que a figura da mulher adulta central mostra que o ensino é centrado na figura da professora.

Trata-se, portanto, de um retrato crítico da escola e sua compreensão é facilitada ao se perceber os símbolos que aparecem no meio dos retratos. Um é o símbolo da reciclagem ou reprodução e o outro é o símbolo da negação. Nesse caso, temos a percepção de que a escola é um lugar de reprodução e de negação, ou seja, marcada por contradições. Claro que seria necessário aprofundar isso e obtendo mais informações numa

concepção totalizante, ao se descobrir que a imagem foi utilizada na capa de um livro intitulado “Educação, Cultura e Sociedade”, cujo subtítulo é “abordagens críticas da escola” (VIANA e VIEIRA, 2002), então a interpretação se vê confirmada. Outras informações complementares (quem produziu a imagem, o conteúdo do livro, etc.), tende a demonstrar o modo de ver crítico. Nesse caso é um modo de ver crítico positivo, pois há convergência perspectival.

MODOS DE VER E CAMPO DE ATENÇÃO

A análise pictórica fundada no método dialético é um modo de ver crítico. O observador, ou seja, qualquer indivíduo diante dos fenômenos visíveis, usa diversos modos de ver. O mais comum e cotidiano é o modo de ver espontâneo. Mas em muitas situações, diante de comentários, legendas, predomina o modo de ver induzido. Se esse indivíduo é um especialista em um saber particular (ciência particular ou forma de arte), pode usar, em certos momentos, essa terceira forma, principalmente quando se trata de um conjunto de imagens específicas. Em síntese, os modos de ver são formas pelas quais o observador olha as imagens.

Um elemento comum no modo de ver é a questão do foco. Um fenômeno visível pode ser um foco visual, formando um campo de atenção. Quando olhamos para algo temos uma visão nítida e uma visão periférica de todo o restante, pois “só uma parte da retina (fóvea) oferece uma imagem focada e nítida da realidade” (ZUNZUNEGUI, 2007, p. 28). Esse é o mesmo processo que ocorre com as câmeras de filmagem, o foco visual é nítido e a periferia fica “embaçada”. Esse é um limite físico que não podemos superar. No entanto, é possível superar sob outra forma, que é a consciência desse processo e a reflexão sobre o mesmo. O foco visual é semelhante ao foco teórico gerado pelo

método dialético⁴. A diferença é que o primeiro é um limite físico e nem sempre refletido enquanto que o segundo é um limite mental percebido/consciente e superado pela sua percepção e pela alteração de foco em outro momento (aliás, no caso de certos fenômenos visíveis, especialmente a imagem-signo, se realiza o mesmo procedimento).

O que gera o foco visual? É o mesmo que está na base da observação das imagens em geral. O foco visual está ligado a um conjunto de determinações, tal como a mentalidade, os interesses, os valores, etc., dos observadores⁵. A atenção visual remete a escolha de foco no campo visual (a totalidade dos fenômenos visíveis) ou de um fenômeno visível específico (um quadro, uma tira de quadrinhos, etc.). Além da mentalidade, a cultura na qual o observador está inserido e foi socializado, incluindo a cultura visual, os processos sociais, a especialização, a classe social, entre outras determinações, atuam nos modos de ver dos observadores. Assim, o foco visual significa a escolha, diante da totalidade do campo visual, do campo de atenção, o lugar em que a mente determina como central e a visão, como fenômeno físico, também.

⁴ O método dialético trabalha com a categoria de totalidade, pois tem consciência de sua existência, o que não significa abarcá-la sempre e de uma vez. O foco teórico significa focalizar uma parte da realidade, entendendo suas determinações e relações, vinculadas com o todo (VIANA, 2007). No caso da análise da sociedade, significa ter “a sociedade sempre como pressuposto” (MARX, 1983).

⁵ No caso da produção artística, isso foi destacado por (RAMIREZ, 2004, p. 94): “mentalidade significa uma maneira de pensar; uma filosofia ou um conjunto de pautas, construtos ou crenças que têm a função de guiar nosso pensamento racional”. Claro que o nosso conceito de mentalidade é mais preciso e remete aos valores, concepções, sentimentos fundamentais dos indivíduos (VIANA, 2008).

OS MODOS DE RETRATAR

Afirmamos anteriormente que os criadores de imagens-signo são, antes disso, observadores. Esse é um elemento fundamental para compreender a criação imagética. A criação imagética também é manifestação da mentalidade, dos valores, concepções, representações, sentimentos, interesses dos criadores. Por isso é perpassada pela intencionalidade do criador. A criação imagética é um retrato da realidade e, no caso das obras de arte (pintura, histórias em quadrinhos, etc.), sob a forma figurativa. Essa expressão figurativa da realidade sob a forma imagética é um retrato.

O termo “retrato” tem várias definições e usos diferenciados e por isso é importante esclarecer o seu significado no sentido e âmbito da análise pictórica. O retrato é uma imagem que reproduz a realidade, sendo uma forma de expressão do criador imagético. Mas não se trata de qualquer imagem. Se assim fosse, não seria necessário o uso deste conceito. A palavra retrato vem do latim, “retractus”. O seu significado remete ao verbo “retrair”, “voltar atrás”, mas também “abstrair”, “reduzir”, “abreviar”. Podemos dizer, então, que “retratar” é “tratar de novo” (no sentido comum, é o mesmo que pedir desculpas). O retrato é, pois, uma imagem que reproduz outra imagem, tal como uma fotografia.

No caso da análise pictórica das histórias em quadrinhos, o retrato é um retrato-signo, ou seja, é uma reprodução ficcional, figurativa, sob a forma de imagem-signo, da realidade. Isso significa que no contexto da análise pictórica, o retrato não reproduz apenas fenômenos visíveis, pois é possível retratar coisas invisíveis. O retratar significa dar forma de imagem para qualquer aspecto da realidade, que pode ser outra imagem, sentimentos, abstrações, etc. O ar, Deus, amor, mais-valor, inconsciente, são coisas invisíveis, mas podem ser retratadas. Um quadrinista pode retratar o ar com tons de cinza, Deus como luz, amor com o coração, mais-valor como o suor, o inconsciente

como energia. Isso é possível por ser um signo e não cópia fiel. O retrato-signo pode ter a intenção de verossimilhança, mas é outra coisa, mesmo nesse caso. É uma imagem ideal que substitui e representa a imagem real. O suor pode ser mais-valor apesar do fenômeno visível físico utilizado para representar a relação social não tenha nenhuma relação necessária, a não ser a de que o trabalho pode gerar suor, assim como mais-valor.

O modo de retratar é a uma materialização do modo de ver. Quando Rembrandt pintou o quadro Ronda Noturna, pintou o que viu e como viu. Ele não aceitou um modo de retratar induzido por não aceitar um modo de ver induzido. Por isso, a deformação dos indivíduos na pintura mostra o seu modo de ver, orientado. Daí também o seu conflito com aqueles que encomendaram a pintura, pois tinham outro modo de ver.



Figura 06: Ronda Noturna (Rembrandt)
Fonte: Divulgação / Internet

Por isso é interessante discutir os modos de retratar. Elas são a passagem da observação para a criação imagética. Ou seja, o modo de ver de um observador tende a se reproduzir no seu

modo de retratar. Os sentimentos simpáticos por uma criança tende a se reproduzir numa criação imagética sobre ela. O modo de ver espontâneo gera um modo de retratar também espontâneo. Nesse contexto, podemos considerar os seguintes modos de retratar: espontâneo, induzido, orientado, especializado, predeterminado, crítico.

No caso específico das histórias em quadrinhos, podemos dizer que o modo de retratar espontâneo se manifesta geralmente no pano de fundo, os retratos que não repassam mensagens intencionais, tais como nuvens no céu (na maioria dos casos, pois em alguns pode ser uma mensagem intencional). Assim, se as cores podem simbolizar algo, no modo de retratar espontâneo elas apenas assumem as cores que observamos no modo de ver espontâneo⁶.

O modo de retratar induzido é quando há sugestão ou exigência externa (o roteirista, o editor, etc.) ao criador imagético de elementos para compor o retrato, tais como cores, formas, significados. Um desenhista que trabalha para a empresa DC Comics, Marvel Comics, Disney ou Maurício de Souza, terá muito do seu trabalho induzido, inclusive variando o seu grau de autonomia para fazer algo diferente. Assim, por exemplo, o vestido da Mônica é vermelho e a camisa do Cebolinha é verde, havendo pouca possibilidade de alteração (a não ser em histórias específicas, tal como numa festa junina) e isso não vale apenas para a cor. Sem dúvida, existem exceções, tal como *Cavaleiro das Trevas 2*, de Frank Miller, pois a fama do criador permitiu que produzisse alterações (geralmente mal vistas, devido ao desenho caricatural) na forma tradicional que outros sem a mesma “grife” não conseguiriam.

O modo de retratar orientado é aquele no qual o retrato é perpassado por valores, ideologemas, sentimentos, objetivos, etc., tal como no exemplo de “Imagine Zumbis na Copa”, de

⁶ “As cores são também escolhidas a fim de acentuar a verossimilhança do desenho: o céu é azul, as folhas verdes, as árvores castanhas, as caras rosadas, etc.” (RENARD, 1981, p. 130).

Felipe Castilho e Tainan Rocha, que apresenta uma concepção questionadora da copa mundial realizada no Brasil em 2014 com casos de corrupção e muitos zumbis acabando com a “festa”. Se nos dois casos anteriores temos criações imagéticas sem um significado intencional do criador, nesse caso já há diferenciação.

O modo de retratar especializado, uma variante do anterior, é aquele no qual a técnica ganha primazia ou então outro aspecto oriundo de especialização, tal como é comum no caso da simplificação. Segundo Renard, “esta tendência para a simplificação gráfica é predominante nas bandas desenhadas cômicas e satíricas, onde o traço é caricatural”. No entanto, ela também se manifesta nas histórias em quadrinhos realistas: “na banda desenhada caricatural, a simplificação realiza-se através da elipse. Na banda desenhada realista, pelo contrário, a simplificação realiza-se por ênfase e hipérbole” (RENARD, 1981, p. 123). Um exemplo é os quatros dedos dos personagens Disney, mais fácil de desenhar. Outro exemplo de simplificação para facilitar o desenho são as orelhas de Mickey e Minie: “é ainda num desejo de simplificação que as orelhas de Mickey, ou de Minie, são sempre representadas como círculos negros, qualquer que seja a posição da sua cabeça: Walt Disney resolveu assim o difícil problema da representação do perfil destas orelhas” (RENARD, 1981, p. 122). O ritmo de produção capitalista determina a simplificação, por razões técnicas, e não por intenção de repassar alguma mensagem⁷.

⁷ Sem dúvida, a forma expressa uma mensagem, tal como a valoração implícita de um produto comercial ao invés de uma criação imagética de qualidade. A técnica não é neutra, está envolvida num conjunto de valores, sentimentos, concepções, interesses, etc. No entanto, nesse caso, o modo de retratar especializado ou técnico significa que o retrato específico tem como determinação a especialização na divisão social do trabalho e sua inserção num processo de produção capitalista e, portanto, não visava repassar uma mensagem em si, o que é feito no conjunto do universo ficcional sob outras formas. Esse é o caso, por exemplo, do Tio Patinhas (VIANA, 2015).



Figura 07: Orelhas do Mickey

Fonte: Internet

O modo de retratar predeterminado, outra variante do modo orientado, sob a forma condenatória, aponta para questionar aspectos da realidade, sob a forma parcial, maniqueísta ou moralista, entre outras possibilidades. No mundo das histórias em quadrinhos é um modo sempre presente, pois sempre existe uma oposição entre “mocinhos” e “bandidos”, “bem” e “mal”, “certo” e “errado”. Nesses casos, os bandidos, representantes do mal e errados, são retratados sob modo predeterminado. Nesse mesmo caso temos a forma abonatória do modo predeterminado de retratar, mas quando se trata dos “mocinhos”, do “bem”, etc. A forma clássica é unir o mal e o feio (assim como o contrário, o belo e o bem). As representações dos contos de fadas por Walt Disney são exemplos clássicos desse procedimento. Isso é reproduzido em outras histórias em quadrinhos da Disney, tal como se vê no exemplo abaixo e com a exceção de Maga Patalógica (talvez por razões técnicas, já que é a única “bruxa-pato”) que mostra o modo de retratar predeterminado condenatório:

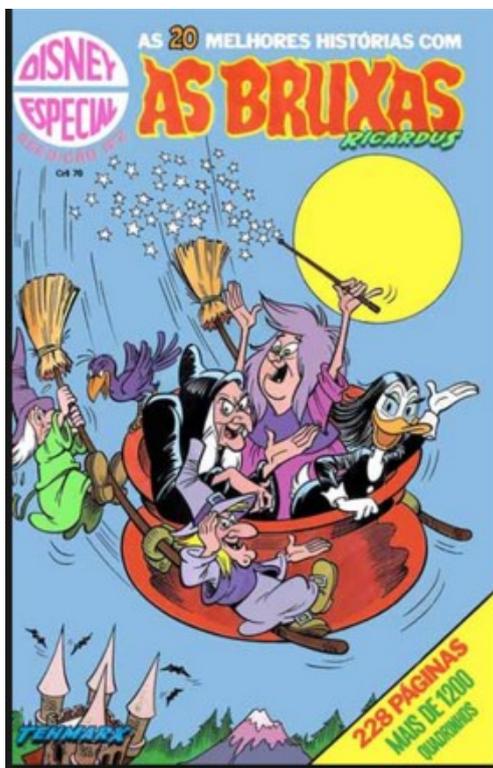


Figura 08: Capa de “As Bruxas”

Fonte: Divulgação

O modo de retratar crítico é o mais raro de todos. Ele pressupõe uma perspectiva crítica global da realidade social, o que é raro entre a maioria dos quadrinistas. Nesse caso, o saber sobre a sociedade e sua dinâmica, bem como as raízes mais profundas dos problemas sociais é algo necessário pelo menos num certo nível geral e no que se refere ao tema do universo ficcional mais específico. O modo de retratar crítico vai além do predeterminado justamente por apresentar uma concepção totalizante, não caindo no moralismo, maniqueísmo, etc., ou seja, apresenta uma crítica social totalizante e radical (VIANA, 2013). Quando Al Capp, criador de Ferdinando, desenha os capitalistas como aparência de porco, as mulheres solteiras

como “belas” e as casadas como “feias”, isso não é gratuito, uma mensagem é repassada, tem um significado que o criador repassou via retrato. O capitalista aparecer como porco, por exemplo, mostra uma concepção crítica e recusa dessa classe social (VIANA, 2013). Em sua obra *Ferdinando e os Shmoos* apresenta uma crítica nesse sentido, embora, após o sucesso tenha caído numa segunda fase, marcada pela crítica moralista⁸.

ANÁLISE PICTÓRICA DOS MODOS DE RETRATAR

O retrato é, assim, uma unidade imagética e, como tal, pode aparecer numa histórias em quadrinhos acompanhado de diversos outros retratos. Em um pictograma, podemos ter inúmeros retratos. Existem alguns pictogramas com poucos retratos e outros com muitos. Denominamos “quadro” a unidade significativa de uma história em quadrinhos (VIANA, 2013). O quadro não é um quadrinho. Ele pode ser um quadrinho, uma tira (sucessão horizontal de quadrinhos), etc.

Já o pictograma é uma unidade significativa imagética. Um pictograma é um fenômeno visível em sua totalidade (obviamente envolvido em uma totalidade maior), tal como uma pintura de Monet, um quadrinho ou uma sucessão deles em uma revista de histórias em quadrinhos. Um pictograma se torna, portanto, uma unidade de análise. Ao mesmo tempo é uma unidade significativa. Quando se realiza a análise de histórias em quadrinhos, é preciso delimitar o que o pictograma, unidade de análise, irá abarcar (quadrinho, quadro, sucessão de quadros, a revista inteira, etc.). Em uma análise de revista em quadrinhos, que possui diversos pictogramas, então a análise de cada um é desnecessária, a não ser se for muito rica e a pesquisa for sobre

⁸ Isso quer dizer que, o modo de retratar crítico é caracterizado por uma crítica radical e totalizante, sendo por isso mais rara. O modo de retratar predeterminado condenatório é mais comum e sua crítica é geralmente moralista, fragmentária ou pessimista. Sobre as formas da crítica social nos quadrinhos, inclusive tomando o caso de Al Capp, cf. Viana (2013).

apenas uma obra. É possível, também, analisar diversos pictogramas simultaneamente, tal como nas tiras de jornais, pois são relativamente poucos e geralmente com poucas alterações de um para o outro.

Em síntese, podemos dizer que a análise pictórica é a análise das imagens que são compostas por retratos criando unidades significativas, os pictogramas. A análise pictórica busca os significados (a mensagem) presente nos pictogramas, ou seja, que estão por detrás das imagens e retratos, e, portanto, difere da análise meramente técnica ou descritiva, embora possa englobar ambas para realizar seus objetivos. Vejamos alguns exemplos.



Pictograma 01: Mafalda e o cabelo branco

Podemos observar que o conjunto de pictogramas acima tem poucos retratos. Apresenta o retrato das duas personagens, o retrato dos textos nos filactérios (balões), nuvens, o retrato incompleto de uma árvore e de prédios distantes, além do chão. No caso abaixo já temos uma quantidade bem maior de retratos:



Pictograma 02: Namor e Capitão Marvel

O pictograma acima retrata um personagem com um violão, uma praia, pegadas, lixo, coqueiros, rocha, filactérios, mar, céu, lua, créditos, etc. Os personagens Namor (a imagem foi retirada da revista em quadrinhos deste super-herói) e o Capitão Marvel, outro super-herói que aparece extraordinariamente, não estão presentes⁹. O que interessa, no entanto, é observar que quanto maior a complexidade do pictograma e riqueza de detalhes, maior o número de retratos. E também é possível observar retratos dentro de retratos. Por exemplo, a personagem Mafalda no primeiro pictograma traz diversos outros retratos (vestido, sapatos, meias, laços de cabelo, etc.), bem como o personagem Rick Jones no segundo pictograma (sapato, camisa, calça, etc.).

⁹ A história em quadrinhos completa, em inglês, pode ser acessada aqui: <http://diversionsofthegroovykind.blogspot.com.br/2010/04/tuesday-team-up-sub-mariner-and-captain.html>.

A composição do pictograma e conjunto de retratos pelo criador imagético são modos de representar. Esse modo de representar tem múltiplas determinações, entre elas os modos de ver do criador imagético. No primeiro caso, Quino retrata um “cabelo branco” e seu significado fica claro ao acompanhar os diversos pictogramas formando um quadro, uma unidade significativa¹⁰, mostrando que é apenas um pretexto para uma discussão mais profunda em torno dos valores das duas personagens. O retrato do cabelo branco é apenas um símbolo positivo que expressa valores burgueses, no caso da personagem Suzanita, e valores humanistas, no caso da personagem Mafalda.

É possível notar que o modo de retratar é distinto em retratos distintos. Todos os retratos manifestam o modo espontâneo de retratar, com exceção das duas personagens. Porém, nos retratos das duas o que mostra algo significativo (já que sempre estão com as mesmas roupas, cabelo, etc.) são suas feições, que mostram alegria, surpresa, irritação, etc. acompanhando os diálogos e posicionamentos das personagens. Nesse caso temos um modo de retratar orientado, aproximando-se de sua variante crítica.

No caso do pictograma 02, a análise é dificultada porque não constitui uma unidade significativa narrativa, sendo apenas o quadrinho de abertura. Mas através de uma série de questionamentos podemos nos atentar para o modo de retratar e seu significado. Por qual motivo Rick Jones está numa praia com um violão? E por qual motivo seu penteado e roupa foram retratados dessa forma? Algumas hipóteses podem ser lançadas e uma pesquisa mais aprofundada, que não pretendemos realizar aqui, pode confirmar ou refutar. A praia e o violão podem estar associados a um modo de retratar espontâneo que liga juventude (Rick Jones) com praia e violão, bem como o penteado e a roupa, pois a revista foi publicada em julho de 1970

¹⁰ Sobre o quadro como unidade significativa, cf. Viana (2013). É preciso, no entanto, distinguir entre unidade significativa narrativa, que é o quadro, da unidade significativa imagética, que é o pictograma.

e esse era o estilo de roupa e o estilo de penteado usado por grande parte dos jovens dessa época. A sua feição, por sua vez, demonstra preocupação, e o conteúdo dos filactérios que aborda seus problemas pessoais, confirmam isso. O resto aparenta ser apenas modo de retratar espontâneo, sem significado no universo ficcional.

No entanto, para ultrapassar o nível hipotético dessa afirmação, é necessário analisar o universo ficcional como um todo. Este é um dos elementos principais da análise pictórica das histórias em quadrinhos. O significado de um retrato só pode ser compreendido através da análise da totalidade do universo ficcional. No caso do pictograma 01, temos acesso à totalidade e, portanto sabemos quais retratos carregam significados para o universo ficcional. Assim conseguimos reconstituir o significado original que o criador, no caso Quino, quis repassar, qual mensagem ele queria transmitir. No caso do pictograma 02, podemos hipoteticamente pensar que é como colocamos anteriormente. Contudo, isso depende do restante do enredo que constitui o universo ficcional. Usando a imaginação podemos supor que a lua, por exemplo, não é uma reprodução espontânea, pois ela poderia ser um holograma, assim como todas as demais imagens no interior do pictograma, gerado para criar uma situação em que o personagem se sentiria seguro e relevaria informações relevantes para o vilão. Nessa suposição, em desacordo com a história real, os retratos seriam representados no modo espontâneo, mas o conjunto seria a manifestação de outro modo, orientado, ligado a um objetivo no interior do conjunto do universo ficcional.

Assim, a análise pictórica remete ao pictograma e este (que pode ser uma história em quadrinhos completa, no qual se analisa as partes e o todo em sua relação, no plano imagético) ao universo ficcional¹¹. No entanto, isso nem sempre é suficiente. A

¹¹ Por questão de espaço não poderemos desenvolver esse aspecto, fundamental e que é de maior importância metodológica, da análise do universo ficcional, o que fizemos em outro lugar (VIANA, 2013), aqui,

análise das histórias em quadrinhos deve também abarcar o extraficcional, especialmente o processo de constituição do universo ficcional e suas determinações para aumentar sua possibilidade de uma interpretação correta (VIANA, 2013). Ir além do universo ficcional significa entender que em uma história em quadrinhos pode ocorrer não somente mensagens ligadas ao universo ficcional, mas também submensagens desligadas do mesmo, mensagens secundárias, inconscientes, etc.



Pictograma 03: Mortadelo e Salaminho, O Racista

devido ao foco analítico, destacamos as características da análise pictórica e apenas a necessidade, o que é o fundamental, de sua inserção na análise do universo ficcional em sua totalidade e também sua inserção na totalidade histórica e social, seu processo de produção.

O que observamos nesse pictograma é o tema deste número da Revista de Mortadelo e Salaminho, sobre racismo. Os elementos significativos são vistos no diálogo dos dois personagens principais, no novo vice-presidente racista (o bigode de Hitler não deixa margem para dúvidas), etc. O resto, tal como o portal, extintor de incêndio, etc., foram retratados de forma espontânea, com exceção do gato e o rato, que aparecem para oferecer mais um efeito humorístico no pictograma, sendo um modo de retratar orientado.

Da mesma forma, numa análise pictórica, as cores podem possuir determinados significados. No entanto, para compreender o significado das cores é preciso entender que a significação das mesmas não é universal. As cores podem aparecer no modo espontâneo de retratar e assim, como Renard já havia colocado, a grama é verde, o céu é azul, etc. No entanto, pode ganhar uma significação que remete aos outros modos de retratar. A cor do uniforme do Capitão América, por exemplo, tem seu significado ligado à bandeira dos Estados Unidos. O significado das cores assume várias formas e por isso entender o que significa cada cor em cada pictograma ou histórias em quadrinhos pressupõe análises mais profundas¹².

O MODO DE VER O MODO DE RETRATAR

Um último elemento importante na análise pictórica das histórias em quadrinhos, o que tem significado mais geral, é perceber que um modo de retratar pressupõe um modo de ver do criador imagético. No entanto, uma vez que o criador imagético produz uma imagem com diversos retratos, ela será observada por outros, além dele próprio e com outros modos de ver. Assim temos: modo de ver do criador imagético → modo de

¹² Por questão de espaço não desenvolveremos esta questão aqui, o que será realizado em outra oportunidade.

retratar do criador imagético → imagem → modo de ver do observador.

O modo de ver do criador imagético de uma história em quadrinhos será interpretado pelo observador com seu modo de ver. O seu modo de ver orientado pode, inclusive, gerar uma forma abonatória (apologética) ou condenatória (rejeição). Um fã incondicional do Capitão América, por exemplo, pode condenar toda tentativa de mudar seu uniforme ou as cores do mesmo. O modo de ver da análise pictórica é o crítico e por isso supera os demais modos e permite uma compreensão do modo de ver do criador imagético (e só após isso se posiciona diante do mesmo). Numa análise pictórica, se um criador imagético gera imagens de mulheres formosas e de acordo com o padrão dominante de beleza, o analista deve, antes de avaliar e julgar, buscar saber se é um modo de retratar espontâneo, induzido, orientado, etc. pois em cada caso isso coloca o criador imagético numa posição distinta. Sem dúvida, além de saber o modo de ver e retratar do criador imagético, é preciso, em casos concretos, entender a totalidade do universo ficcional, etc.

O mesmo vale para todos os demais tipos de retratos que se pode fazer, incluindo a questão da simplicidade e complexidade, cores, etc. A relação do criador imagético e sua criatura, a imagem, é mediada pelo seu modo de ver e suas determinações, bem como pelo modo de retratar e suas determinações (pois elas nem sempre são coincidentes, quando é induzida, tem problemas técnicos, etc.). A relação do observador com essa imagem produzida, por sua vez, é mediada pelo seu modo de ver e suas determinações (incluindo o modo de ver especializado de alguns, que pode ser inclusive mediado por determinadas concepções metodológicas, ideológicas, teóricas, algumas bastante reducionistas e limitadas). Em ambos os casos, a relação com o fenômeno visível retratado varia e estará presente, sendo perpassado por valores, concepções, sentimentos, etc.

O modo de ver dos observadores (não-analistas) de imagens de histórias em quadrinhos é um outro campo de pesquisa, que já vai além da análise pictórica das mesmas. A percepção desse processo, no entanto, é fundamental para entender que nem sempre o modo de retratar é percebido no seu significado original, pois para isso é necessária a análise pictórica. Nos limitamos a delinear os traços fundamentais da análise pictórica e explicitar a diferença entre ela e a análise da recepção pictórica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, a análise pictórica das histórias em quadrinhos remete para um processo reflexivo sobre imagem, retrato, modos de ver, modos de retratar, pictograma, universo ficcional, mensagem, etc. Aqui focalizamos a análise pictórica em seus processos mais internos, deixando em segundo plano a sua relação com o universo ficcional, o que será retomado em outra oportunidade com maior aprofundamento. Esse é um primeiro passo para o desenvolvimento de reflexões sobre o processo analítico de imagens em histórias em quadrinhos, elemento importante para a constituição de uma teoria e método de análise das histórias em quadrinhos.

REFERÊNCIAS

BERGER, John et al. **Modos de Ver**. Lisboa: Edições 70, 1982.

HADJINICOLAU, Nicos. **História da Arte e Movimentos Sociais**. Lisboa: Edições 70, 1989.

MARX, Karl e ENGELS, Friedrich. **A Ideologia Alemã (Feuerbach)**. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 1991.

MARX, Karl. **Contribuição à Crítica da Economia Política**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1983.

RAMIREZ, Francisco G. T. Daño Cerebral Optimo: Arte, Diseño e Tecnologia. In: **La Inquietante Ambigüedad de la Imagem**. Tres ensayos. México: Universidad Autonoma Metropolitana, 2004.

RENARD, Jean-Bruno. **A Banda Desenhada**. Lisboa: Presença, 1981.

VIANA, Nildo e VIEIRA, Renato (Orgs.). **Educação, Cultura e Sociedade**. Abordagens Críticas da Escola. Goiânia: Edições Germinal, 2002.

VIANA, Nildo. **A Consciência da História**. Ensaio sobre o Materialismo Histórico-Dialético. 2. ed. Rio de Janeiro: Achiamé, 2007b.

VIANA, Nildo. **Os Valores na Sociedade Moderna**. Brasília: Thesaurus, 2007a.

VIANA, Nildo. **Quadrinhos e Crítica Social**. O Universo Ficcional de Ferdinando. Rio de Janeiro: Azougue, 2013.

VIANA, Nildo. Tio Patinhas: A Saga de um Capitalista. **Revista Nona Arte**. V. 4, N. 01, 2015.

ZUNZUNEGUI, Santos. **Pensar la Imagem**. 6. ed. Madrid: Ediciones Cátedra, 2007.

CONSIDERAÇÕES SOBRE O MÉTODO: LITERATURA E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



Attila Piovesan *

Neil Cohn, um estudioso da relação entre quadrinhos, linguagem e cognição, escreveu um pequeno artigo em seu blog intitulado “Re-un-defining ‘Comics’”. Ele relembra neste texto a distinção que estabelece entre quadrinhos e linguagem visual, já que

uma noção de ‘quadrinhos’ não está inteiramente fundamentada em aspectos estruturais (texto/imagem, imagens sequenciais). ‘Quadrinhos’ não são ‘imagens sequenciais justapostas’, nem ‘relações entre texto/imagem’. Digo isto pois há exemplos de coisas chamadas quadrinhos que se encaixam perfeitamente em quase todas possibilidades de distribuição desses elementos. (COHN. Acessado em 10 de jul. 2015. Tradução nossa)

Seguindo algumas de suas colocações e expandindo-as um pouco, podemos afirmar que um quadrinho pode ter imagens sequenciais com palavras; ter imagens sequenciais sem palavras; ter imagens não-sequenciais com ou sem palavras; ter texto integrado com apenas uma imagem; ter texto dominando

* Possui graduação em Administração pelo Centro Universitário de Vila Velha (2003) e, pela mesma instituição, graduação em Comunicação Social (Jornalismo). É Mestre em Letras (área de concentração: Estudos Literários) pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo (2010). Atualmente é doutorando em Letras (área de concentração: Estudos Literários) pelo mesmo programa. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7322110662081953>.

imagens ilustrativa não-sequenciais; ter apenas uma imagem; ter apenas textos sem imagens; não ter formas referenciais (ou seja, ser abstrato).

Cohn lembra que muitas outras coisas se encaixam nos critérios delineados e que não denominamos como quadrinhos. Isto ocorreria por causa do fator sociocultural (certos manuais, peças publicitárias, livros ilustrados, etc., poderiam ser chamados de quadrinhos se o contexto social assim julgasse pertinente). Assim, ele afirma que podemos falar, dentre outros, das seguintes formas de abordar quadrinhos: como um objeto físico (ou virtual, acrescento); como uma subcultura; como uma indústria; como um conjunto de gêneros.

Deve-se notar que Cohn não trata quadrinhos como uma linguagem específica, pois sustenta a posição de que quadrinhos são “escritos” em linguagem visual da mesma forma que escrevemos romances em inglês, português ou qualquer outra (cf. Cohn, 2013, p. 2). Logo, poderíamos concluir que a definição de quadrinhos é algo contextual e social, o que em uma formulação radical significa que dizer que *quadrinhos são aquilo que dissermos serem quadrinhos*.

Outro ponto importante: Em 1962, surge o *Club des Bandes Dessinées*, uma das primeiras tentativas de entender e apreciar os quadrinhos seriamente. O clube, que se tornaria o CELEG (*Centre d'Etudes des Litteratures d'Expression Graphique*), denominou os quadrinhos como a nona arte. Sendo quadrinhos uma arte, por outro lado o próprio nome do CELEG alimenta a confusão que permeia a relação entre quadrinhos e literatura. Afinal, o que é literatura de expressão gráfica? A união entre imagens e palavras permite que os quadrinhos sejam chamados de literatura?

Existem dois campos antagônicos: um afirma que os quadrinhos são literatura, outro diz que não são – estes últimos, ou acreditam que pensar em quadrinhos como literatura é restritivo, dada as potencialidades e características do meio, ou que a literatura é uma arte essencialmente da escrita verbal. Não

apresentaremos uma resposta à questão, pois as complexidades ontológicas envolvendo tanto a literatura quanto os quadrinhos, a própria dificuldade de definir de forma exata tanto um quanto outro, desafia qualquer tentativa neste sentido, como veremos adiante.

A dificuldade em definir exatamente os quadrinhos em parte se deve ao rico diálogo que eles mantêm com outras artes. De acordo com Barbieri (1998, p. 12-17), a linguagem quadrinística é composta por elementos da ilustração, da caricatura, da pintura, da fotografia, da gráfica (diagramação das páginas), da narrativa, do teatro, do cinema, da música e poesia. O autor defende a postura de que a linguagem, em geral, é um grande “ecossistema”, com nichos específicos dotados de características distintas o suficiente para serem autônomos, mas, ainda assim, compartilhando elementos comuns.

Esta visão é sustentada pela semiótica, para a qual as linguagens, em sua maioria, são híbridas, ainda que possam ser distintas (cf. SANTAELLA, 2005, p. 379). No que no caso dos quadrinhos isto inclusive acaba tendo resultados por vezes bem inesperados: nos EUA, em 1949, após uma série de ações de censura aos quadrinhos que se espalhava por todo território norte-americano, a Suprema Corte da Califórnia considerou tais ações inconstitucionais, pois um dos maiores problemas era a incapacidade de definir legalmente os quadrinhos de forma que não afetasse outras publicações ilustradas que gozavam da proteção da Primeira Emenda, como livros escolares e revistas informativas (cf. NYBERG, 1999, p. 50).

No tocante à literatura, lembramos que segundo Souza (2007), a noção de teoria literária convencional está sob questionamento, o que inclui a proposta de que o âmbito de estudo da literatura pode seguir para além do estritamente verbal. Moacyr Cirne assim resume a situação:

A crise literária, que se prolonga desde James Joyce, nasce no interior da própria literatura, impulsionada não só pelos quadrinhos, mas também pelo cinema, pelas artes

opcinéticas, pelo poema de vanguarda, pelos novos valores culturais e sociais etc. (CIRNE, 1975, p. 89).

Ainda que pensemos a literatura de forma mais convencional, existem algumas ferramentas que permitem o usufruto dos quadrinhos no âmbito literário. Dentre os instrumentos empregados pelos estudos das relações entre signos, temos a semiótica de Charles S. Peirce. Em sua semiótica o que fundamenta um signo não é necessariamente a sua natureza verbal, imagética ou sonora, mas sim os substratos lógicos da sua proposta fenomenológica, na qual a noção de semelhança tem importância fundamental. Todavia, existe um problema que a ideia de similaridade apresenta que pode ser relevante para nosso entendimento sobre a natureza do que é uma história em quadrinho – ou mesmo de uma obra literária.

SEMELHANÇA DE FAMÍLIA

Partindo de uma discussão mais complexa daquilo que designou como jogos de linguagem (processos que envolvem o aprendizado e denominação dos objetos por meio de linguagens, por repetição e reiteração, englobando o “conjunto da linguagem e das atividades com as quais está interligada”), Ludwig Wittgenstein elabora o conceito de “semelhanças de família”. Respondendo uma hipotética acusação sobre não elucidar o cerne do que seria o fenômeno da linguagem, Wittgenstein afirma:

[D]igo que não há uma coisa comum a esses fenômenos, em virtude da qual empregamos para todos a mesma palavra, - mas sim que estão *aparentados* uns com os outros de muitos modos diferentes. E por causa desse parentesco ou desses parentescos, chamamo-los todos de linguagens”. (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52. *Itálico no original*).

Em seguida, o filósofo austríaco dá um famoso exemplo utilizando os processos que são chamados de jogos: existem jogos de tabuleiro, cartas, bola, etc.. Mas o que existe de semelhante entre eles? O senso comum nos diz que se a palavra “jogo” é utilizada para englobá-los, deve haver algo essencial compartilhado por todas essas atividades. No aforismo 66, Wittgenstein nos pede para efetivamente *verificar* se há algo comum a todos:

Pois se você os contempla, não verá na verdade algo que fosse comum a *todos*, mas verá semelhanças, parentescos, e até toda uma série deles [...] – Considere, por exemplo, os jogos de tabuleiro, com seus múltiplos parentescos. Agora passe para os jogos de cartas: aqui você encontra muitas correspondências com aqueles da primeira classe, mas muitos traços comuns desaparecem e outros surgem. Se passarmos agora aos jogos de bola, muita coisa comum se conserva, mas muitas se perdem. – São todos ‘recreativos’? Compare o xadrez com o jogo da amarelinha. Ou há em todos um ganhar e um perder, ou uma concorrência entre os jogadores? Pense nas paciências. Nos jogos de bola há um ganhar e perder; mas se a criança atira a bola na parede e a apanha outra vez, este traço desapareceu. Veja que papéis desempenham a habilidade a sorte. E como é diferente a habilidade no xadrez e no tênis. Pense agora nos brinquedos de roda: o elemento de divertimento está presente, mas quantos dos outros traços característicos desapareceram! [...].

E tal é o resultado desta consideração: vemos uma rede complicada de semelhanças, que se envolvem e se cruzam mutuamente. Semelhanças de conjunto e de pormenor (WITTGENSTEIN, 1999, p. 52. Itálicos no original).

No aforismo 67, utiliza a expressão “semelhança de família” para caracterizar tais similaridades, “pois assim se envolvem e se cruzam as diferentes semelhanças que existem entre os membros de uma família: estatura, traços fisionômicos, cor dos olhos, o andar, o temperamento etc., etc.”

(WITTGENSTEIN, 1999, p. 52), e acentua que os jogos, exemplificados anteriormente, formam uma dessas famílias.

Mas antes de investigar como isto pode se refletir na literatura ou nos quadrinhos, temos de apontar dois elementos importantes envolvidos na questão: a questão dos gêneros e períodos e até que ponto a noção de semelhança deve ser considerada.

GÊNEROS

O problema dos gêneros – principalmente no tocante aos gêneros literários – está presente desde Platão, e envolve questões de definição histórica das artes e problemas ontológicos e filosóficos complexos que até hoje não encontram solução:

[A] existência de universais e a sua natureza; a distinção e a correlação categoriais entre o geral e o particular; a interação de factores lógico-invariantes e de factores histórico-sociais nos processos de individuação; fundamentos e critérios das operações classificativas, etc (SILVA, 2010, p. 339).

Além da problemática filosófica, a questão dos gêneros, no plano semiótico, envolve as relações entre sistema e estrutura, código e texto, funções categoriais em relação à percepção e representação do real, seja em nível produtivo ou interpretativo; no plano literário (ou artístico em geral), podemos debater os gêneros sob os quesitos de tradição e mudança, imitação e originalidade, submissão a regras e modelos e subversão, criação e liberdade, forma e conteúdo, tipos de produção e tipos de espectadores¹ (cf. SILVA, 2010, p. 339-340).

¹ Gêneros têm papel relevante na percepção do autor, leitor, espectador ou ouvinte perante certa produção simbólica: se estou diante de uma obra que

No ramo da linguística textual e da pragmática, podemos entender gêneros, na esteira de Bakhtin, como enunciados que utilizam uma forma padrão e relativamente estável para estruturar o discurso como um todo. Segundo Koch e Elias (2014), gêneros possuem forma de composição (organização e distribuição de informações e elementos não-verbais, como cor, forma, diagramação, etc.), de conteúdo (tipo de expressão predominante – opinião, humor, informativo, emotivo, etc.) e de estilo (que envolve presença ou ausência do autor na produção – um texto poético ou uma pintura pode contar com presença autoral forte, enquanto um texto jurídico, jornalístico ou publicitário segue um padrão de “apagamento do autor”).

Porém, ligar-se a um gênero implica delimitações, pois alguém que escreve uma poesia lírica fará sob a sombra das produções consignadas a este rótulo, assim como um cartunista é limitado pelo espaço expressivo e trabalha seu estilo dentro de tais limitações. Entretanto, é importante frisar que um gênero não é algo estático ou cuja forma é inconteste: ele se altera com o tempo, segundo os elementos socioculturais ou mesmo tecnológicos (basta pensar a mudança do gênero carta para o gênero *e-mail*).

Uma das considerações mais importantes do tema é esta: *um gênero não se define pela forma, mas pela função* (cf. KOCH; ELIAS, 2014, p. 113). Um gênero pode tomar a forma de outros (uma publicidade pode tomar a forma de poesia, por exemplo,

identifico como pertencente ao gênero comédia, por exemplo, realizo toda uma ativação referencial ao que imagino ser pertinente aos produtos humorísticos, sei o que esperar, tenho uma ideia de como os eventos se desenrolarão, estabeleço os critérios de como aquele universo simbólico deve ser conduzido; caso algo contrarie minhas expectativas, como leitor posso ficar frustrado ao ver uma cena extremamente dramática ou horripilante em algo que deveria me provocar riso. Por vezes a subversão das normas de gênero pode provocar repulsa em alguns e admiração em outros; ademais, a mistura entre gêneros revela que não há limites absolutos de distinção entre os gêneros.

ou pode ter a *forma* de uma receita culinária, mas não a *função* de receita), gerando a chamada *intertextualidade intergêneros*.

De qualquer maneira, a percepção de enunciados mais ou menos estáveis permite – e cria – uma taxionomia das artes e, por conseguinte, distinções periodológicas (categorizar de acordo com períodos históricos algumas expressões como barrocas, neoclássicas, românticas, impressionistas, etc.). A periodização de nossas expressões simbólicas é uma forma de organizar o campo artístico ou literário pela identificação, delimitação e caracterização de fenômenos de equilíbrio e transformação de tais expressões, seja como sistema semiótico, institucional, produtivo e receptivo – além, claro, da expressão simbólica em si.

O uso e interpretação dos signos dependem do período, da sociedade e das convenções, gerando situações que determinam em que grau a imposição e liberdade do uso dos signos podem ocorrer. Códigos sistêmicos e semióticos geram, por um tempo, certos vocabulários, temas, expressões e metalinguagens que acabam exercendo domínio em certos momentos – originando o que denominamos de *estilos de época*.

Uma definição útil de período tomaremos emprestada da literatura, mas a lógica se aplica a outros ramos da criação estética: um período literário “é uma secção de tempo dominada por um sistema de normas, convenções e padrões literários, cuja introdução, difusão, diversificação, integração e desaparecimento podem ser seguidos por nós” (WELLEK, apud SILVA, 2010, p. 214).

Seguindo as reflexões de Silva (2010), pode-se afirmar que tanto o período artístico quanto o estilo de época e os gêneros são construções teóricas surgidas da observação, envolvendo questões de sentido, uso, interpretação e enunciação, o que não elimina o aspecto semiótico (ordenação textual), mas evita a armadilha de pensar o período como algo determinado apenas pela forma ou estilo.

Assim, com o desenvolvimento de elementos de linguística textual e da pragmática, insere-se na questão da periodização a *visão de mundo*. A visão de mundo é um fator que permite o delineamento do período artístico, mas sem o absolutismo histórico ou social e nem uma liberdade total e puramente relativista. Explicando: existem valores dominantes, que são compartilhados pela sociedade. Mas dominante não significa único: não há visão de mundo única e nenhuma sociedade é inteiramente homogênea.

Vários códigos ou elementos constroem um período artístico, não apenas um elemento isolado. Certos traços marcantes de uma época podem até surgir antes do período, mas é a conjunção dos elementos em dado período que caracteriza a autonomia dos sistemas literários e artísticos em um determinado momento. Um traço pode até predominar, mas não é o único presente; há hegemonia, mas não apagamento do divergente.

Períodos, assim como gêneros, não são rígidos e nem “impermeáveis”. Arte e literatura estão sempre em mutação, ainda que certas “zonas de estabilidade” existam por um tempo. Logo, períodos não têm data fixa de início ou fim; apenas usamos marcações temporais para referenciar situações notáveis sobre o surgimento ou fim de determinado movimento nas artes (ter isto em mente pode ser útil para evitar a tentação de se buscar “o quadrinho primordial”, aquilo que seria de forma indiscutível a “primeira história em quadrinhos”, principalmente se entendermos quadrinhos como uma manifestação de linguagem visual mais ampla, como propõe Cohn).

Normalmente designamos os aspectos mais duradouros dos estilos como *época*, *século*, e *era*, enquanto os aspectos mais flexíveis, dinâmicos, mutáveis, chamamos de *movimento* ou *corrente*. Mas algumas designações podem ser problemáticas: fechar um período estético em um século anula distinções e heterogeneidades, além de deturpar o tempo. Entretanto, essas medidas possuem certo valor heurístico e hermenêutico para

definir as tendências de um tempo que inovou e influenciou o entorno histórico, ao ponto que por vezes uma parte do século passa a designar todo o restante dele.

Adaptando a definição de geração literária proposta por Silva (2010), podemos dizer que uma geração artística consiste em um grupo de pessoas com idades próximas entre si, vivendo as mesmas condições históricas e deparando-se com os mesmos problemas coletivos, tendo uma visão parecida da humanidade, sociedade e do próprio universo, que acabam por possuir normas e visões estéticas semelhantes. Mas isto não é um limite necessário – não basta nascer em datas próximas para se fazer parte de uma geração cultural. Uma mesma época pode ter conflito de tempos históricos diversos – o que não significa ausência de um grupo dominante, hegemônico política e socialmente, em choque manifestações periféricas contra-hegemônicas, ao contrário: muitas vezes a geração nova começa na periferia, e conflita com os valores dominantes da geração velha, que deseja manter seu status e tem aversão a mudanças.

A NOÇÃO DE SIMILARIDADE

Wittgenstein não afirma que necessariamente todos os conceitos são englobados por semelhanças de famílias (cf. GLOCK, 1998 p. 327), mas ainda assim, estas parecem bem comuns em situações de linguagem cotidiana ou especializada: usamos a palavra “jogo” para diversas coisas que, mesmo sem características comuns – ou ao menos sem todas as características comuns – parecem se encaixar em determinada categoria. Wittgenstein ataca a doutrina essencialista, que prega, grosseiramente falando, que os objetos podem ser definidos pela comparação de qualidades para descoberta de uma essência universal compartilhada por certos tipos de objetos, mas a problemática da definição persiste.

A incapacidade de achar a essência de algo não parece restrita ao reino da linguagem informal: mesmo nas ciências há

situações em que isto ocorre. Já apontamos a dificuldade de se definir epistemologicamente uma história em quadrinho; a mesma situação ocorre nas ciências literárias.

Certos saberes parecem ser menos ambíguos e propensos a tal situação: se teóricos da literatura não podem dar uma definição consensual do que é literatura, ou responder seguramente uma pergunta banal e inocente como “o que é prosa?”, a mesma quantidade de físicos não teria dificuldade em responder “o que é gravidade?”, ou ao menos seria capaz de dar uma definição matemática e operacional do fenômeno.

Ainda que os físicos provavelmente tenham dificuldades em responder “o que é física?”, podemos perceber que, em certos casos, algo pode ser vago, como a expressão “ciências físicas”, mas elementos dentro de tais ciências podem ter conteúdo bem definido e com pouca ambiguidade (como a noção de “campo”).

Toda esta questão sobre ambiguidade expressiva é relevante se as considerações de Peirce (2008) a respeito dos ícones forem corretas. Segundo ele, esses tipos de signos, calcados na similaridade, são indispensáveis para transmitir ideias; não haveria jeito de transmitir conceitos sem envolver algum tipo de signo icônico. Mesmo expressões matemáticas podem apresentar relação de similaridade: o teorema de Pitágoras ($a^2 + b^2 = c^2$) é um exemplo de ícone para Peirce, ou seja, faz parte dos tipos de signos que apresentam relações de qualidades, seja por semelhança, estrutura ou paralelismo com algo: c^2 tem algo em comum com partes de a^2 e b^2 , ao ponto que a soma desses últimos equivale plenamente ao primeiro².

A similaridade – ou semelhança, aqui usamos os dois termos sem distinções – ocorre apenas quando se é capaz de se

² Uma fórmula algébrica como equação seria um ícone “pelo fato de fazer com que se assemelhem quantidades que mantêm relações análogas com o problema. Com efeito, toda equação algébrica, é um ícone, na medida em que exhibe, através de signos algébricos (que em si mesmos não são ícones), as relações das quantidades em questão” (PEIRCE, 2008, p. 66).

relacionar um elemento com outro. Por vezes, mais do que somente pelas características dos objetos *per se*, a forma (ou motivo) de relacionar coisas entre si pode ter um papel preponderante. Por isto que, seguindo na esteira de Eco (2007, p. 176), podemos afirmar, com alguma ressalva³, que muitos casos de similaridade têm algo de arbitrário, isto é, partem de um processo intencional de produção e aprendizado.

E aqui esbarramos em um dos maiores problemas em relação ao conceito de semelhança de família: como ele repousa na similaridade, podemos encontrar semelhanças em quaisquer objetos selecionados arbitrariamente, ou mesmo ligá-los por intermediários a alguma família. Se há este grau de arbitrariedade, isto aponta para uma indeterminação, ou seja, há casos em que é impossível uma delimitação precisa ou exata de algo justamente por ser uma questão essencialmente convencional. A semelhança de família não pode demonstrar o que é um jogo, ou seja, o que está ou não está incluído na família “jogo” – mas era exatamente a incapacidade de se delimitar certas coisas por meio exclusivamente da linguagem que Wittgenstein pretendia revelar.

EXEMPLOS DE SEMELHANÇA DE FAMÍLIA

Uma maneira simples de entender a semelhança de família é por uma de suas possíveis formalizações. Imagine que dentro de certa família (como “quadrinho” ou “literatura”) tenhamos um objeto A com características I, II e III, um objeto B com elementos II, III e IV, um C com traços III, IV e V, e, por fim,

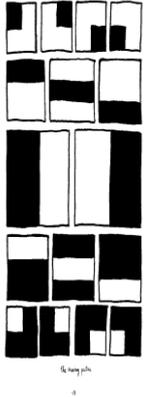
³ Eco afirma que o signo icônico de Peirce é um termo “guarda-chuva”, abarcando similaridades entre fenômenos inteiramente desiguais. Sua crítica está fundamentada até um ponto: ele ignora elementos importantes do pensamento peirceano que tornam problemática sua apropriação do ícone, ainda mais no tocante ao pressuposto de que todos os signos icônicos são, no fundo, arbitrários. Para uma avaliação crítica do tratamento de Eco às ideias de Peirce, ver Short (2007).

D, que ressalta IV, V e VI. Note que entre os objetos A e D não existem mais características comuns entre si. O que ambos têm é a semelhança de família, dado o compartilhamento que tanto A e D têm com B e C:

Sem vislumbrar todas as possibilidades categoriais, vejamos algumas passíveis de utilização para a descrição do objeto quadrinhos em seu aspecto no plano semiótico (que envolve as relações entre sistema, estrutura, código e texto):

Exemplos de categorias em quadrinhos	
Narração (verbal, imagética ou ambas. Categoria relacionada à história contada, à diegese)	Não-narração
Imagens referenciais	Imagens não-referenciais
Contiguidade sequencial (diferente de narração, é uma relação espacial de elementos na página em <i>aparente</i> continuidade. Categoria formal essencial para criar narração puramente imagética, como no quadrinho B logo adiante; os quadrinhos C e D demonstram tal continuidade sem narrativa)	Contiguidade não-sequencial (diferente de não-narração: é quando há relação espacial contígua dos elementos, mas não a continuidade aparente - como casos de quadros <i>non-sequitur</i> - o que não implica necessariamente em ausência de narrativa)
Imagens múltiplas	Imagem única
Presença de imagens	Ausência de imagens

Exemplos de semelhança de família nos quadrinhos

A	B	C	D
<p>I, II e III: I) Narração verbal, II) imagem referencial e III) imagens múltiplas.</p>	<p>II, III e IV: II) Imagem referencial, III) imagens múltiplas e IV) contiguidade sequencial</p>	<p>III, IV e V: III) Imagens múltiplas, IV) contiguidade sequencial e V) não-narração.</p>	<p>IV, V e VI: IV) Contiguidade sequencial, V) não-narração e VI) Ausência de imagens.</p>
 <p>Fonte: Superman Family Adventures 01 (Artista: Art Baltazar)</p>	 <p>Fonte: Ultimate Spider-man 133 (Artistas: Stuart Immonen, Wade von Grawbadger e Justin Ponsor)</p>	 <p>Fonte: http://www.atrabile.org/ibn-al-rabin/Fanzines/fanzine.php?titre=CidreEtSchnaps&page=13 (Artista: Ibn al-Rabin)</p>	 <p>Fonte: <i>The art of the possible</i> (Autor: Kenenth Koch)</p>

A partir do que vimos acima, podemos expandir a conclusão anterior de que a definição de quadrinhos é social e cultural, acrescentando que, de certa forma, envolve também operações lógico-cognitivas: lógica e cognição realizadas de acordo com categorias sociais, culturais e contextuais. Contudo, parece um tipo de operação perceptiva que por vezes mais se

aproxima aos chamados *fuzzy concepts* ou à lógica *fuzzy* do que às categorias da lógica formal⁴.

Já indicamos a limitação definicional das características dos quadrinhos, e ressaltamos que a literatura também apresenta muitos dos mesmos problemas para ter uma delimitação conceitual precisa. Dentro do universo teórico-literário existem correntes que, partindo de uma noção ampla de texto, admitem a literatura além do sentido costumeiro de “arte verbal”.

Uma das formas de verificar as categorias literárias é pelos chamados gêneros literários, que comportam três grandes divisões: poesia, narrativa e drama. Cada um deles têm características próprias, divisões e subdivisões: poesia pode ser épica, lírica dentre outros; narrativa inclui conto, romance, novela, etc.; drama gera tragédia, comédia, etc.. Quadrinhos também utilizam gêneros semelhantes aos literários e estruturalmente podem ser classificados como um hipergênero⁵ na visão de Ramos (2009).

As vanguardas artísticas do início do século XX sepultaram de vez a ideia de gêneros literários puros, criando misturas

⁴ Segundo Larkoff (apud Eco, 2007, p. 89), *fuzzy concepts* são conceitos cujos limites são vagos e submetidos a alguma graduação. O exemplo clássico é a palavra “pássaro”, que se aplica plenamente à águia, menos a um pato e quase nada à galinha, “implicando uma espécie de ‘predicação graduada’ (a linguagem natural não conhece pássaros *tout court*, mas pássaros a 10% e pássaros a 5%”. A lógica *fuzzy* (ou lógica difusa) é uma lógica de muitos valores cujas variáveis podem ser quaisquer números reais entre 0 e 1. Enquanto a lógica booleana tradicional aplica valores absolutos de verdade e falsidade (como para 0 indicar verdade, e 1, falsidade), a lógica *fuzzy* lida com situações de incerteza em que algo pode ser verdadeiro parcialmente, isto é, quanto situações de valores absolutos não são facilmente aplicáveis.

⁵ Hipergêneros são grandes rótulos que agregam em si diferentes outros gêneros, cada um com suas particularidades. Seguindo a definição de Maingueneau, Ramos (2009, p. 20), explica que hipergêneros são rótulos que dão coordenadas para formatação textual de vários gêneros que compartilham elementos comuns. Nesta perspectiva, cremos ser adequado pensar a literatura como um hipergênero.

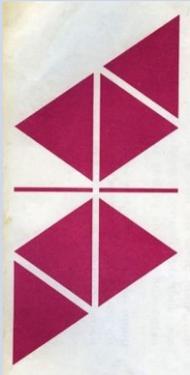
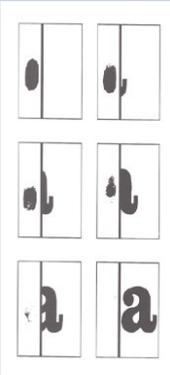
temáticas e estilísticas que tiveram, como efeito, um desprendimento maior da literatura em relação à escrita verbal. Surgiram as obras experimentais de Joyce, abriu-se espaço para poéticas literárias visuais... e é justamente pela poesia que vamos tratar nosso exemplo literário de semelhança de família. Segundo Souza (1999) podemos abordar a questão dos gêneros literários a partir de diversos critérios, mas atualmente, estes são: ritmo, que permite a distinção ampla da produção literária em dois gêneros (prosa e poesia), e história, que permite a divisão em três gêneros básicos (lírico, narrativo e dramático).

Então, podemos aceitar a distinção entre prosa e poesia como uma questão de ritmo. Mas o que podemos entender por ritmo? Grosso modo, é repetição de algo a intervalos mais ou menos regulares. O ritmo é um dos fatores constituintes da linguagem verbal. Fonemas em qualquer língua são pronunciados de acordo com ritmos, que surgem do movimento de inspiração e expiração do ar e do uso de nosso aparato fisiológico fonador, o que implica em certos impulsos e pausas que reproduzimos até mesmo na escrita por meio de sinais de pontuação.

Toda língua tem um número limitado de fonemas e acentos que se combinam ritmicamente, já que se repetem em intervalos mais ou menos regulares. A literatura surge da verbalização, e esta é inevitavelmente marcada pelo ritmo. Logo, obras literárias sempre apresentam elementos em repetição, que podem ser em intervalos mais ou menos regulares. Assim, podemos julgar se a regularidade das repetições é maior ou menor. Por este critério, pode-se imaginar que “se o ritmo for trabalhado pelo escritor como elemento fundamental da composição literária, teremos *poesia*. Quando, ao contrário, o ritmo se apresentar como elemento pouco notável, ou artisticamente neutro, teremos *prosa*”. (SOUZA, 1999, p. 17. Itálicos no original).

Na poesia evidenciam a presença do ritmo a disposição gráfica em linhas descontínuas (verso), o número regular de

sílabas métricas e acentuação sempre na mesma sílaba, as rimas, a aliteração e assonância, presença de refrão ou estribilho, etc.. Assim, utilizamos alguns desses elementos para indicar as características que trabalharemos, assim como o critério narração/diegese.

Exemplos de semelhança de família na literatura (poesia)			
A	B	C	D
I, II e III: I) Ritmo pouco acentuado, II) palavras e III) verso.	II, III e IV: II) Palavras, III) verso e IV) Ritmo acentuado	III, IV e V: III) Verso, IV) ritmo acentuado e V) não-diegese.	IV, V e VI: IV) Ritmo acentuado, V) não-diegese e VI) Ausência de palavras.
<p><i>O Capoeira</i> - <i>Qué apanhá sordado?</i> - <i>O quê?</i> - <i>Qué apanhá?</i> <i>Pernas e cabeças na calçada</i></p> <p>(Oswald de Andrade)</p>	<p><i>Tu, ontem, na dança que cansa, voavas c'as faces em rosas formosas de vivo, lascivo carmim; na valsa tão falsa, corrias, fugias, ardente, contente, tranquila, serena, sem pena, de mim!</i></p> <p>(Casimiro de Abreu)</p>	 <p>Viva Vaia (Augusto Campos) de</p>	 <p>Sem título (Hugo Mund Jr).</p>

O poema D pode lembrar uma... história em quadrinho. Isto ocorre pois o movimento artístico que inspirou este tipo de produção se chama *poema/processo*, que tinha, entre suas inspirações, as HQs (Moacy Cirne inicialmente fez parte dele). Tanto a poesia concreta quanto outras formas de poesia visual

como poema/processo, poesia semiótica, etc., podem ter um ritmo bem acentuado. No poema de Augusto de Campos “Viva vaia”, o ritmo além de estar nas palavras e nos fonemas e entonação, refere-se na apresentação visual, que leva em conta outros fatores:

A partir das formas do texto na página, surgem outras questões a serem observadas, tais como os modos com que as palavras passam a se relacionar de acordo com sua função no espaço, a forma das letras, a integração com elementos não-verbais (como desenhos, números, gráficos, fotos) (MENEZES, 1998, p. 64).

A regularidade na poesia visual pode também assumir formas geométricas (como em C) ou ser estabelecida por relações espaciais (os quadros em D, assim como o “movimento” da letra dentro do quadro e o apagamento da digital segue um ritmo).

LITERATURA, QUADRINHOS E SEMIÓTICA

Todo o caminho percorrido até aqui tem a função de mostra uma situação singular: seja literatura ou HQ, existe um uso consciente e intencional de linguagem, mesmo que não sejamos capazes, seja como produtor ou receptor, de definir plenamente que linguagem é esta. E é justamente isto que revela nosso problema da relação entre quadrinhos e literatura.

Já se percebe que há uma variedade muito grande de elementos na literatura e nos quadrinhos, do narrativo ao não narrativo, do verbal ao não verbal, do sequencial ao não-sequencial, do imagético ao alfabético. Um pesquisador que queira criar uma ponte entre esses universos deve dispor de algumas ferramentas: além do conhecimento sobre ambos, é capital encontrar uma forma de lidar com essas expressões, de ser capaz de forjar um elo entre formas e temas ao mesmo tempo tão diferentes quanto semelhantes.

Propomos que uma das maneiras para fazer esta ligação entre universos com linguagens distintas é a semiótica. As mais utilizadas são as de natureza linguística, derivada de Sausurre (na qual se alimentam Greimas, Hjelmslev, Barthes, Kristeva, Lacan, dentre outros) e de vertente fenomenológica, idealizada por Charles Sanders Peirce, que é nosso foco.

Podemos definir, de forma geral, semiótica como “a ciência dos signos e dos processos significativos (semiose) na natureza e na cultura” (cf. NÖTH, 2003, p. 17). A semiótica de Peirce surge por causa de uma indagação: como nós percebemos o mundo? Como os fenômenos podem ser percebidos pela mente? Para tentar responder estes questionamentos, ele elaborou uma lista de categorias que ele chamou de cenopitagóricas – modelos capazes de conter a multiplicidade de fenômenos do mundo.

Peirce concluiu que existem apenas três categorias universais: *Primeiridade* – nível das qualidades puras, sem envolver outros elementos; categoria do sentimento sem reflexão, da mera possibilidade, do acaso, da criação, da liberdade, do imediato, da qualidade não distinguida e da independência; *Secundidade* – nível da relação diádica, ou seja, entre si e outrem; categoria da comparação, da ação e reação, do fato, da realidade, da experiência no tempo e no espaço, da ocorrência; *Terceiridade* – nível da mente, que estabelece a relação entre um primeiro e um segundo, permitindo o surgimento de hábitos e a continuidade dos fenômenos; categoria da lei, da mediação, do hábito, da memória, da continuidade, da comunicação, da representação, da semiose e dos signos genuínos. Mas o que é um signo em si? Vejamos como Peirce o define:

Um signo, ou *representâmen*, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Representa esse

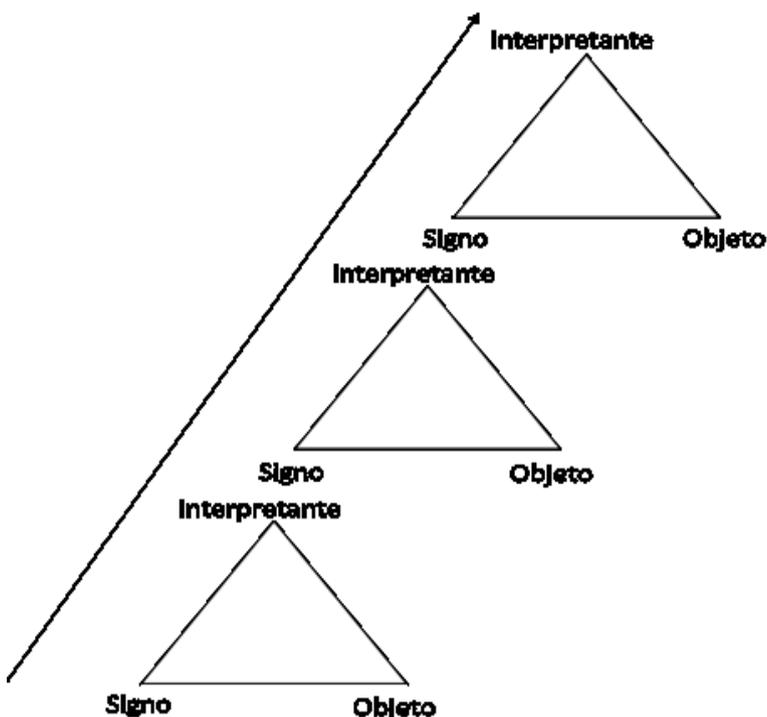
objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei *fundamento* do representâmen. (PEIRCE, 2008, p. 46: destaques do autor)

Peirce elaborou esses termos (signo, objeto e interpretante) em detalhes. Seguindo Santaella (2005), podemos defini-los da seguinte forma:

- 1) Signo ou representâmen, o veículo que traz para mente algo de fora.
- 2) Objeto, que é o referente, a coisa, algo existente material ou mentalmente, como um pensamento ou imaginação. Pode ser dividido em:
 - 2.1) imediato (o que é percebido do objeto por intermédio do representâmen);
 - 2.2) dinâmico (o objeto existente em si, cuja parte percebida é o objeto imediato).
- 3) Interpretante, ou seja, o efeito na mente do intérprete, gerando a significação, o sentido, que pode se desdobrar em:
 - 3.1) interpretante imediato (todas as interpretações possíveis que o signo pode ter);
 - 3.2) interpretante dinâmico (as interpretações realmente efetivadas do signo. Pode ser dividido em emocional, energético e lógico);
 - 3.3) interpretante final (o interpretante que surgiria se o processo de semiose pudesse esgotar todos os sentidos possíveis de um signo, ou seja, aquele que existiria quando soubéssemos tudo o que podemos saber sobre algo).

A relação entre os signos e as categorias faz a semiose, a ação do signo, gerando sua incessante transformação. Pela semiose, os signos fazem a mediação entre nós e a realidade. Tudo o que percebemos, sabemos e sentimos *são* signos. O

processo de semiose faz os signos se transformarem e se propagarem, ao tornar um interpretante num momento em signo em outra relação triádica, processo que podemos visualizar como vemos abaixo (ainda que não seja a forma ideal de representar a semiose, servirá aos nossos propósitos):



Correspondem à Primeiridade o qualissigno, o ícone e o rema; à Secundidade o sinsigno, o índice e o dicente; à Terceiridade, o legissigno, o símbolo e o argumento. Para Peirce, o Segundo é constituído de Primeiro, e o Terceiro, de Segundo e Primeiro: um sinsigno é feito de qualissignos; um legissigno, de sinsignos e qualissignos. O mesmo raciocínio diz que um ícone é formado de qualissigno; um rema, de ícone e qualissigno. Podemos resumir as classes básicas de signos da seguinte forma:

Relação Categoria	Signo em relação a si mesmo (Primeiro)	Signo em relação ao Objeto (Segundo)	Signo em relação ao Interpretante (Terceiro)
Primeiridade	Qualissigno – uma qualidade que é um signo	Ícone – é um signo que tem relação de semelhança com o objeto representado	Rema – signo das possibilidades, que podem ou não se verificar
Secundidade	Sinsigno – coisa ou evento realmente existente	Índice – um signo que é afetado pelo objeto a que se refere, com o qual tem uma ligação direta, real	Dicente – uma afirmação, um enunciado, que pode ser verdadeiro ou não
Terceiridade	Legissigno – uma lei que é um signo. É um tipo geral, não particular	Símbolo – é um signo arbitrário, representa o objeto por convenção	Argumento – signo da razão, da conjunção ordenada, raciocínio conclusivo

Deve-se notar que um ícone puro é uma impossibilidade, pois não tem existência concreta (existência é traço da Secundidade). Mas há ícones degenerados (sinsignos ou legissignos) que Peirce denomina hipoícones: imagens, diagramas e metáforas. “Estas tricotomias do ícone também obedecem à gradação das categorias, sendo a imagem mais próxima do ícone propriamente dito, e a metáfora mais afastada dele – mais próxima, portanto, do símbolo” (PIGNATARI, 1987, p. 50. Destaque do autor). Poemas têm natureza icônica acentuada: “Fazer poesia é transformar o símbolo (palavra) em ícone (figura)” (PIGNATARI, 1978, p. 14).

Porém, Santaella (2005) contesta a noção corrente de que as imagens são necessariamente icônicas e manifestação apenas da Primeiridade. A autora elaborou uma teoria com base na semiótica de Peirce, na qual os elementos que constituem as

linguagens e pensamento repousam na sonoridade, na visualidade e na verbalização.

Por vezes, mais do que saber a forma material assumida pelas linguagens, cumpre analisar os pressupostos lógicos por trás delas. Ao estabelecer que a visualidade está na categoria da Secundidade, Santaella refere-se ao caráter existencial e representativo das imagens: representar é apontar para algo fora de si – ou seja, imagens normalmente apresentam mais traços do sinsigno e do índice (as únicas que chegariam próximas ao iconismo seriam formas não-referenciais como a arte abstrata, que poderia ser um sinsigno ou legissigno icônico). Para Santaella (2005), histórias em quadrinhos são híbridos visuais-verbais, ou seja, Secundidade com elementos de Terceiridade, enquanto a literatura fica mais no domínio da Terceiridade.

O poder do ícone está na capacidade de *permitir* a criação de associações qualitativas, mas não de *determiná-las*: se ao vermos uma tomada na parede lembrarmos de um rosto humano, isto é por causa dos qualissignos que o aspecto icônico do signo “tomada” apresenta que remetemos ao de uma pessoa; entretanto, podemos imaginar que as associações sejam influenciadas por fatores culturais e sociais, além de experiências de vida e repertório pessoal de conhecimento. De qualquer forma, se os signos fazem associações de similaridades de qualidades entre as coisas por meio de ícones, a “semelhança de família”, de certa forma, é um caso de iconicidade.

Mas como analisar os signos? Santaella (2002) propõe algumas formas: a partir do signo em si mesmo, do objeto ou do interpretante. Na linguagem visual-pictórica, os qualissignos e ícones são bem importantes para lidar com a forma do elemento pesquisado. Ícones, índices e símbolos são valiosos para descrever algo. Se houver referência a alguma coisa, o índice pode ser muito importante. Sobre os aspectos de sentimento, emoção, ação e razão, entender sobre interpretantes pode ser útil.

Os quadrinhos (normalmente) são meios visuais e verbais. Isso significa entender os elementos de Primeiridade e Secundidade para lidar com a forma que se apresenta: as qualidades presentes, as cores, os quadros, a distância entre eles, as figuras, os balões, as caixas de texto... Qualquer coisa que apresente a forma e a distribuição de elementos como fator primordial está no domínio dessas categorias.

Do ponto de vista da Terceiridade, se os aspectos culturais e sociais forem o foco da análise, ou seja, se envolver fatores regulares, convencionais ou arbitrários, como no caso de muitos textos escritos – aí estamos no domínio do legissigno, do símbolo ou do argumento. Normalmente a literatura está neste domínio, mas por causa da questão da expressão estilística, ela pode facilmente ir para o reino da forma expressiva além da mera verbalização, como no caso da poesia ou outras manifestações literárias como caligramas, livros ilustrados, prosa poética, etc.. Um quadrinho também pode ser analisado sob estes aspectos e mesmo quando os elementos imagéticos formais são convencionais (como as regras de criação artística de certas escolas, perspectiva, anatomia, convenções de gêneros, dentro outros).

Por fim, devemos salientar que a semiótica não rejeita o indeterminado, mas estranha a ignorância: *não bloqueie o caminho da investigação* é a máxima pragmática de Peirce. Por isto que a semiótica não foi criada para atuar sozinha, precisando ser conjugada com outras ciências. Ela pode funcionar como uma espécie de “metaconhecimento” realizando uma ponte entre diversos saberes.

Talvez esta seja sua característica mais importante: em tempos de profusão incessante de signos, a capacidade de adquirir conhecimentos a partir deles é cada vez mais essencial, assim como a necessidade de achar uma forma de traduzir conceitos entre si que antes eram intraduzíveis – mesmo quando os signos resvalam na indefinição dos jogos de linguagem e das infinitas possibilidades de relação que a similaridade nos oferece.

REFERÊNCIAS

BARBIERI, Daniele. **Los lenguajes del cómic**. Barcelona: Paidós, 1993.

CIRNE, Moacy. **Para ler os quadrinhos** – da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinhográfica. Petrópolis: Vozes, 1975.

COHN, Neil. **Re-un-defining “Comics”**. Disponível em: <<http://www.thevisuallinguist.com//2006/06/re-un-defining-comics.html>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

_____. **The visual language of comics**: introduction to the structure and cognition of sequential images. New York: Bloomsbury, 2013.

GLOCK, Hans-Joahann. **Dicionário Wittgenstein**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

ECO, Umberto. **Tratado geral de semiótica**. 4 ed., 3 reimpr. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. **Ler e compreender**: os sentidos do texto. 3 ed., 10 reimpr. São Paulo: Contexto, 2014.

MENEZES, Philadelpho. **Roteiro de leitura**: poesia concreta e visual. São Paulo: Ática, 1998.

NYBERG, Amy Kiste. Comic books censorship in the United States. In: LENT, John A. (Org.). **Pulp demons**: international dimensions of the postwar anti-comics campaign. Madison: Fairleigh Dickinson University Press, 1999.

NÖTH, Winfried. **Panorama da semiótica: de Platão a Peirce**. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica e literatura**. 3. ed. São Paulo, Cultrix, 1987.

_____. **Comunicação poética**. São Paulo: Cortez & Moraes, 1978.

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

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal**. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

_____. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

SHORT, T. L. **Peirce's theory of signs**. New York: Cambridge University Press, 2007.

SILVA, Vitor Manuel de Aguiar e. **Teoria da literatura**. 8 ed., 18 reimpr. Coimbra: Almedina, 2010.

SOUZA, Roberto Acízelo de. **Teoria da literatura**. 2 ed. São Paulo: Ática, 1987.

_____. Gêneros literários. In: JOBIM, José Luís (Org.). **Introdução aos termos literários**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural. 1999.

METODOLOGIA DE PESQUISA VIRTUAL PARA O ESTUDO ACADÊMICO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS



Daniela dos Santos Domingues Marino *

INTRODUÇÃO

Muito embora no Brasil não tenhamos uma cultura que incentive as pesquisas, ou ao menos disciplinas que apoiadas nos PCN's tenham sido concebidas para despertar o interesse nas pesquisas desde o ensino fundamental, elas existem e seguem metodologias criadas de forma a certificar que os dados por elas coletados possam ser verificados, garantindo assim credibilidade ao processo.

No que tange as pesquisas sobre Histórias em Quadrinhos, ao observarmos a quantidade de eventos promovidos no Brasil e fora dele, notaremos que estas abrangem as mais diversas disciplinas e conceitos, não se limitando apenas à análise de discurso ou questões semióticas. Existem estudos de quadrinhos que vão desde a aplicação de uma HQ em Ciências Biológicas

* Mestranda do programa de Ciências da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes na Universidade de São Paulo (USP) Possui graduação em Letras - Inglês pela Universidade Metropolitana de Santos (2012). Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Línguas Estrangeiras Modernas e Pós-graduação em Docência e Pesquisa para o Ensino Superior. Com experiência no uso do Moodle e suas ferramentas. Professora-tutora da Unimes. Integrante da Associação de Pesquisadores de Arte Sequencial – ASPAS. Colaboradora dos blogs Quadro-a-Quadro (<http://quadro-a-quadro.blog.br/>) desde 2013 e do Iluminerds desde março /2016 (<http://www.iluminerds.com.br/>). Contato: dsdomingues@hotmail.com
Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/8945342219975039>.

como também análises sobre aspectos psicológicos de determinados personagens, o que evidenciam suas aplicações não só em sala de aula, mas para muito além dela.

No entanto, a bibliografia sobre metodologia de pesquisa em HQs é limitada, mesmo porque as possibilidades contidas nas histórias podem ser incalculáveis e os meios em que são divulgadas têm sofrido mudanças desde o advento da internet: no passado um artista independente que quisesse ter seu trabalho divulgado, poderia fazê-lo através dos fanzines, existentes e resistentes até hoje, porém, da mesma forma que ocorre com a literatura, jornalismo e outras áreas, qualquer pessoa com acesso à internet pode publicar os mais variados tipos de conteúdo. Com os quadrinhos não é diferente: ainda que os gibis tenham ganhado espaço em livrarias, sejam elas físicas ou virtuais, a quantidade de publicações divulgadas por meio da rede permite que fãs de HQs não precisem sair da frente do computador para conferir uma tira ou mesmo uma trama inteira, como é o caso de *Terapia*¹ de Mario Cau, Rob Gordon e Marina Kurcis.

Sendo assim, não é possível ignorar que a forma de consumir HQ tenha mudado/evoluído, da mesma forma que não é possível ignorar as implicações destas mudanças no meio acadêmico, editorial, social, comercial, político...

O professor e pesquisador Paulo Ramos (Blog dos Quadrinhos) solicitou em sua página no *Facebook* no dia 25 de janeiro de 2015 que as pessoas comentassem indicando páginas de HQs brasileiras publicadas online e até o momento da redação deste parágrafo

¹ CAU, Mario; GORDON, Rob; KURCIS, Marina. **Terapia**. Disponível em: <<http://petisco.org/terapia/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

(23/03/2015) havia 89 comentários, em sua maioria com indicações de páginas de quadrinhos virtuais, sendo uma delas as tiras de *Armandinho*², personagem abordado no congresso internacional Viñetas Serias em 2014 e que gerou inúmeras questões sobre a efemeridade da plataforma onde eram publicadas.



Figura 1: Pesquisa sobre HQs online - Paulo Ramos
Fonte: RAMOS, 2015.

² BECK, Alexandre. *Armandinho*. Disponível em: <<http://tirasbeck.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

PESQUISA VIRTUAL

“Não sei se gosto do fato de você ter usado o *Facebook* em sua pesquisa”, “Você refletiu sobre a efemeridade da plataforma usada?”. Estas foram algumas das questões levantadas no congresso Viñetas Serias³ e que de fato me fizeram refletir sobre como os dados coletados em plataformas como as redes sociais poderiam ser usados de maneira que fossem relevantes, críveis e verificáveis em uma pesquisa, afinal, é compreensível que a Academia tenha ressalvas em relação a informações que podem oscilar ou mesmo desaparecer sem que tenham a chance de ser comprovadas. Há também outras questões envolvidas independentemente da observação ser referente aos quadrinhos: Qual metodologia usar? Qual o recorte de tempo? Como estudar o ambiente e determinar os sujeitos envolvidos estando o pesquisador a distância? Em grupos de discussão, como determinar se a opinião é condizente com o perfil de quem as publica? De que forma e quais são as informações realmente relevantes em uma pesquisa feita através da internet?

Talvez estas perguntas não possam ser respondidas em um artigo, até mesmo porque além das diversas metodologias de pesquisa existentes, o próprio estudo acadêmico envolvendo a internet e as redes sociais ainda é algo relativamente recente e alvo de críticas e desconfiança por parte daqueles que estão acostumados aos métodos considerados cartesianos, porém, vale lembrar que mesmo métodos de pesquisa mais contumazes sofreram ou sofrem algum tipo de preconceito:

A tarefa etnográfica tem enfrentado desde sempre os desafios impostos pelas ciências “rígidas” em relação à sua objetividade e validade. Para começar, é uma metodologia que oferece pouco ou nenhuma orientação ao investigador, que não conta com fórmulas para julgar a precisão dos

³ TERCER CONGRESO INTERNACIONAL VIÑETAS SERIAS. Disponível em: <http://www.vinetasserias.com.ar/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

resultados e que é, certamente, vulnerável às críticas provenientes da racionalidade das pesquisas, às experiências e aos questionamentos equipados com todo um repertório de técnicas de avaliação. Podemos dizer que a popularidade das metodologias qualitativas entre as quais se conta a etnografia, se baseia em seu modo atrativo de abordar a riqueza e a complexidade da vida social. (HINE, 2000, p. 74, tradução nossa)

Em relação à Etnografia, Christine Hine conclui que os estudos, sejam eles virtuais ou não, dependem muito mais de características holísticas e da fé dos pesquisadores e leitores da pesquisa do que qualquer outra coisa. A subjetividade impregnada neste tipo de metodologia abre espaço para que especialistas em estudos quantitativos questionem os resultados alcançados, mesmo porque, se o foco etnográfico é a compreensão de certas culturas normalmente delimitadas, a dificuldade da abordagem deste tipo de investigação pode ser ampliada ao pensarmos que não só o conceito de cultura é extremamente difuso como as fronteiras também o são em uma realidade cada vez mais globalizada:

Para nossos propósitos é necessário abandonar as pretensões holísticas e nos dedicarmos a esta conectividade como um princípio organizador. Atrás desta proposta subjaz a intenção de permanecer agnóstico sobre qual seria o lugar mais adequado para exploração de Internet. (HINE, 2000, p.76, tradução nossa)

Hine também ressalta que por mais intenso que seja o trabalho etnográfico, ele será sempre parcial (2000), como previsto em *A retórica do Holismo Etnográfico* de R.J Thorton, e que para a coerência de qualquer pesquisa ser mantida, ainda que parcialmente, é necessária a utilização de metodologias complementares.

No que concerne o estudo de HQs virtuais ou qualquer outro estudo baseado em um determinado grupo e suas atitudes diante de questões culturais, o trabalho etnográfico não

apresenta muitas diferenças de metodologia e a sua credibilidade diante de outros tipos de pesquisas pode ser igualmente questionada independentemente do meio estudado ser real ou virtual.

Vale lembrar que a etnografia é uma metodologia voltada para análises sobre as interações sociais, culturais e comportamentais. Se no passado o etnógrafo viajava e se mesclava ao grupo observado de modo confundir-se com seus objetos de estudo, o trabalho de quem estuda comportamentos de grupos de discussão em redes sociais, embora não ofereça a mesma imersão, procura alcançar resultados similares. Entretanto, os tipos de estudos exemplificados por Hine (2000) demonstram que as pesquisas etnográficas feitas a partir de plataformas online também faziam uso de outras metodologias e de encontros off-line como opções para validar os dados coletados, o que justificaria a desconfiança acadêmica quanto às pesquisas qualitativas, uma vez que seus dados apresentam volatilidade e dificuldade de comprovação.

Como aponta o professor Ivan Carlo em seu livro *Introdução à Metodologia Científica*, os grandes cientistas que são referências para a metodologia de pesquisa não só foram contestados e criticados em suas épocas, como depois de aceitos pela comunidade científica tiveram muitas de suas teorias rechaçadas novamente e isso se deve ao fato de a Ciência, assim como a humanidade, estar em constante evolução. As chamadas revoluções científicas que servem para quebrar os paradigmas existentes nos lembram que Popper não estava de todo errado ao acreditar que as verdades científicas são provisórias (OLIVEIRA, 2011), porém, isso não ocorre porque o trabalho científico só pode ter credibilidade de houver uma maneira de falseá-lo, mas pelo constante surgimento de novos paradigmas, teorias, tecnologias que possibilitam que tenhamos perspectivas diferentes em relação a problemas antigos.

Tendo em mente as conclusões de Hine sobre a importância das metodologias quantitativas como suporte para

as metodologias qualitativas e de como estas podem ser facilmente adaptadas para o uso de investigações em ambiente virtual, não é imperativo o detalhamento de cada uma aqui, mesmo porque, a aplicação dos métodos depende do viés acadêmico que cada pesquisador busca, porém, como o principal objetivo deste artigo é procurar maneiras que possam conferir mais credibilidade aos dados coletados online, tentaremos focar nas ferramentas que se encontram disponíveis para alcançar este propósito.

Conrado Mendes (2009) ao citar Mann e Stewart (2000) faz referência a quatro técnicas de pesquisa online:

- **Entrevistas estruturadas:** perguntas padronizadas com um conjunto limitado de categorias de resposta. As respostas são registradas de acordo com um esquema de código preestabelecido e são geralmente analisadas estatisticamente;

- **Entrevistas não-padronizadas:** são menos estruturadas e podem ser realizadas através de *chats* ou *e-mails*. Podem forçar na conversa em si ou na experiência subjetiva de cada participante;

- **Técnicas de observação:** estas são mais eficazes quando a observação se foca no comportamento linguístico dos objetos estudados;

- **Coleta de dados pessoais:** prevê o uso de documentos como diários e autobiografias escritas.

Muitos pesquisadores qualitativos utilizam uma abordagem que mescla métodos, a fim de investigar os diferentes níveis de uma mesma situação ou aspectos diferentes de um mesmo fenômeno. Entre os pesquisadores que estudam a interação na internet existe a tendência de se combinarem os métodos. Por exemplo, questionários podem ser seguidos de entrevistas semiestruturadas, que podem também ser combinadas com materiais de registro diário solicitados. Essa mescla de métodos se dá porque, sendo a pesquisa online uma possibilidade metodológica da pesquisa qualitativa, pode-se lançar mão de uma grande

variedade de técnicas para poder apreender melhor o tema que se investiga. (MENDES, 2009, p.7)

A etnografia está entre as metodologias de pesquisa mais populares para aplicação virtual. Pensando nisso, Luis Paulo Leopoldo Mercado, em seu artigo *Pesquisa Qualitativa on-line utilizando a etnografia virtual*, detalha algumas das técnicas já citadas além de adicionar outras:

- **Mapas cognitivos:** permitem visualizar as diversas conexões, de vários ângulos e níveis, o que favorece a observação de trajetórias percorridas e a percorrer, a visualização das articulações feitas no ambiente virtual. Os mapas cognitivos reúnem um corpus de investigação de forma mais organizada e estratégica e facilitam a navegação e permitem estabelecimento de outras novas conexões.

- **Registros visuais:** o uso de imagens e filmes registrando a ação dos envolvidos na pesquisa é um recurso que possibilita documentar as experiências trocadas online e permanecem disponíveis para que possam ser consultadas sempre que necessário.

WEBCOMICS

A cibernética, por exemplo, argumenta que a sociedade é um demônio maniqueu, que muda de estratégia de acordo com as informações que recebe, sendo, portanto, impossível matematizar o homem, explicá-lo a partir de números. (OLIVEIRA, 2011, p.30)

Embora os estudos de HQs possam abranger as mais diversas áreas, é comum que artigos e teses sobre suas aplicações pedagógicas apareçam frequentemente nos eventos acadêmicos voltados para a arte sequencial. Um exemplo recente do entusiasmo pelo uso dos quadrinhos em sala de aula foi o evento ocorrido no auditório da ECA- USP que reuniu no dia 06 de março de 2015 o Observatório de Histórias em

Quadrinhos⁴, com mais de 30 anos de atividade e o grupo de veteranos do curso de Educomunicação com seu grupo intitulado Educomics, criado em 2014 para promover debates e pesquisas sobre Histórias em Quadrinhos.

No entanto, algo intrigante em relação à prática acadêmica com uso de HQs é o fato de que grande parte das histórias sugeridas como material a ser estudado em sala, não estar disponível para aquisição, o que tornaria inviável seu uso em alguma atividade presencial. Muitos dos pesquisadores de HQs são também colecionadores, por isso é compreensível seu entusiasmo em relação às suas histórias favoritas, mas seria improvável trabalhar com elas sem que questões de direitos autorais fossem feridas. Ainda que o artigo 46 - das limitações aos direitos autorais - da lei 9.610 de 1998 garanta o uso de trechos e cópias de obras para fins educativos, os obstáculos ao acesso às webcomics são praticamente nulos, o que não só tornaria sua aplicação mais viável em termos financeiros, mas em termos de praticidade também.

Não à toa, vários artistas brasileiros passaram a produzir adaptações literárias após o uso de HQs ter sido sugerido pelos PCNs, o que resultou na aquisição de diversas obras por parte do governo para equipar as bibliotecas das escolas públicas. Entretanto, como mencionado, as aplicações das HQs vão muito além da literatura. Os professores Paulo Ramos e Waldomiro Vergueiro em seu livro *Quadrinhos na Educação – da rejeição à prática*, apresentam opções para o uso de diversas histórias em atividades de Artes, Química, História... E é certamente uma referência no assunto, mas voltamos ao ponto de nem todas as histórias mencionadas serem acessíveis aos demais professores.

⁴ OBSERVATÓRIO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS – USP. **Ata do Colóquio Científico do Observatório de Histórias em Quadrinhos** - realizado em 06 de março de 2015. São Paulo, 16 mar. 2015. Disponível em: <<http://observatoriodehistoriasemquadrinhos.blogspot.com.br/2015/03/at-a-co-coloquio-cientifico-do.html>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

Neste sentido, as webcomics ou quadrinhos digitais possibilitam a democratização do uso das HQs pelos professores e alunos, além de fornecerem outras possibilidades de enfoque que vão além dos estudos linguísticos e gramaticais como são mais comumente usadas.

O conteúdo está cada vez mais passível de personalização e sem limites de veiculação, e o cartunista, quadrinista ou desenhista agora tem o espaço que deseja na web para veicular os seus trabalhos, de maneira gratuita, sem vínculo com os grandes grupos de distribuição e com público certo, disposto a interagir com ele e a divulgar o seu trabalho. (NICOLAU, 2013, p.55)

De acordo com o site do *The Comics Journal*, a primeira HQ online foi lançada antes mesmo de a World Wide Web ter se popularizado. A paródia de *O mágico de Oz* “*Witches in Stitches*” de Eric Monster Millikin foi distribuída em 1992 através de um dos primeiros serviços de rede, o Compuserv. Naquela época, apenas estudantes de tecnologia e algumas poucas pessoas tinham acesso à rede, cenário muito diferente do que temos hoje e que se aproxima da previsão de Bill Gates de um computador em cada casa.

O artista multimídia e professor Edgar Franco é hoje um dos mais assíduos pesquisadores de HQs e foi também um dos pioneiros a tratar sobre a “migração” dos quadrinhos para o ambiente virtual. Em sua tese de Mestrado *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*, ao citar MacCloud⁵ e Álvaro de

⁵ Autor de *Understanding Comics* e *Reinventing Comics* conhecido pelo conceito de “Infinite Canvas” - conceito de Tela Infinita, em que a produção não é mais limitada ao número de páginas, pois tem a tela do computador como suporte e o espaço virtual disponibilizado pelo seu criador permitiu que os quadrinhos e as tirinhas não se prendessem mais a um formato fixo, explorando as oportunidades e soluções de design no ambiente digital (NICOLAU, 2013, p.73). McCLOUD. Scott. **On the Drawing Board: The Visual Communication Project**. Disponível em: <<http://scottmcloud.com/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

Moya⁶, conta que em 1984 os artistas Mike Saenz e Peter Gillis foram considerados visionários por terem desenvolvido a história *Shatter* em um Apple Macintosh de 128 Kbytes, com ferramentas improváveis para a confecção de HQs e mesmo que a intenção tenha sido publicá-la em papel (junho de 1985), podemos dizer que este foi um marco que prenunciava o surgimento das webcomics como conhecemos hoje.

Um bom exemplo de como esta democratização de acesso às HQs favorece não só os leitores, mas seus produtores também é o supracitado *Armandinho*. O menino de cabelo azul era publicado inicialmente em um jornal local e sem muita expressão nacional de Santa Catarina, mas após ganhar uma página no *Facebook*, seu sucesso foi tamanho que hoje o artista Alexandre Beck já conta com cinco livros publicados com as tiras que foram divulgadas online, além de ter sido convidado a ilustrar a coluna sobre comportamento infantil da psicóloga Rosely Sayão no jornal *Folha de São Paulo*. Ou seja, por mais efêmera que uma rede social possa parecer, não podemos ignorar sua importância simplesmente porque os dados nela contidos não podem ser verificados de forma totalmente racional e matemática.

A pesquisa online deve levar em conta a especificidade do meio virtual. A internet já está se tornando pauta de legislação, mesmo que esse espaço ainda seja relativamente novo. Muitas áreas já buscam uma definição quanto à jurisdição, propriedade intelectual, segurança, etc. Esses temas devem perpassar a preocupação do pesquisador qualitativo pelo fato de que, nesse tipo de pesquisa, lida-se com o comportamento individual, opiniões e experiências pessoais. O pesquisador qualitativo deve aceitar que temas legais e éticos ainda estão num caminho por ser construído. (MENDES, 2009, p.5)

No Brasil, as primeiras experiências com tiras online foram feitas por jornais em suas páginas online, a princípio usando o

⁶ Autor de *A Reinvenção dos Quadrinhos*, 2012 e um dos maiores pesquisadores de HQs do Brasil.

mesmo formato das páginas impressas, mas com as possibilidades oferecidas pelos espaços como sites e blogs, estes formatos passaram a ser mais variados (RAMOS, 2014).

Hoje, a variedade de HQs oferecidas online possibilita não só que os leitores possam escolher os temas que mais lhes agradem, como permite que os artistas ganhem maior visibilidade e acabem publicando seu material de forma impressa posteriormente, seja através de uma editora, de um edital ou através de sites colaborativos como o *Catarse* e o *Kickante*.

Embora tratemos aqui das HQs divulgadas via internet, Vitor Nicolau em seu livro *Tirinhas e Mídias Digitais* afirma que para Scott McCloud há uma distinção entre webcomics ou quadrinhos digitais e quadrinhos online: enquanto o primeiro termo se refere às produções divulgadas exclusivamente por meio digital, os quadrinhos online são versões digitais dos quadrinhos impressos.

Estas HQs oferecem uma infinidade de possibilidades acadêmicas e pedagógicas, como a história feita por Hector Lima, Mario Cau e Pablo Casado especialmente em comemoração ao dia internacional da mulher em março de 2015. *Pão e Rosas* é uma versão romanceada da “Greve do Pão e Rosas”, como ficou conhecido um dos eventos mais marcantes da História na luta - principalmente da mulher - pela melhoria de condições de trabalho. O acesso a ela é gratuito e pode ser lida em português ou inglês nos sites da *Fictícia* (editora do Hector Lima) ou no site da *Petisco* (editora que publica Terapia de Mario Cau e outras HQs impressas).

O computador tornou-se um ambiente a ser explorado e depois compreendido. A tela digital oferece um mundo maleável de oportunidades com uma extensão infinita de estímulos e impulsos, e que vem substituindo toda uma amarra de meios físicos. Os elementos produzidos por programas de desenho podem ser movidos, duplicados e transformados, fazendo com que o quadrinista ganhe em precisão e flexibilidade. (NICOLAU, 2013, p.71)

Entre outubro e novembro de 2011, Vitor Nicolau fez um levantamento de blogs que apresentavam tiras através de técnicas de análise de conteúdo. Naquela ocasião chegou à quantidade de 104 sites que foram detalhadamente estudados de forma que os dados coletados sejam tão completos que se torna leitura obrigatória para todos que querem se aprofundar no tema. Já na pesquisa informal de Paulo Ramos feita através de sua página pessoal no *Facebook*, várias das HQs e tiras indicadas são divulgadas exclusivamente através da rede social e estas são algumas delas:

Joãos e Joanas	https://www.facebook.com/joasejoanas
Mentirinhas	https://www.facebook.com/mentirinhas
Tiras da Marieta	https://www.facebook.com/tirasdamarieta
(n.t.) Revista Literária em Tradução	http://www.notadotradutor.com/comics.html
Fábio Moon & Gabriel Bá	http://10paezinhos.blog.uol.com.br/
Hora de Ler Hqs	http://horadelerhq.blogspot.com.br/
Aline Daka	http://dakhadessin.wix.com/aline-daka-hqcomics
Quadrinhos Perturbados	http://quadrinhosperturbados.com/
INTELIGÍVEL	www.inteligivel.com
Lizzie Bordello e as piratas do espaço	http://www.lizziebordello.com/
Oceano de Brumas	http://www.oceanodebrumas.com/
Banana in meat	http://bananainmeat.blogspot.com.br/
Loucas historinhas	www.facebook.com/loucashistorinhas
Outros Quadrinhos	http://outrosquadrinhos.com.br/serie/dez-desejos/
khalifor	http://jamboeditora.com.br/manga/khalifor/
20deuses	http://jamboeditora.com.br/manga/20deuses/
Incbeca	https://www.facebook.com/incbeca
Armandinho	https://www.facebook.com/tirasarmandinho
Valkiria	https://petisco.org/valkiria/
Inconcebível HQ	https://inconcebivel.wordpress.com
Quadrinhos Inquietos	Quadrinhosinquietos.blogspot.com
Por que a gente é assim?	https://www.facebook.com/TirasPorqueagenteessim

Petisco	www.petisco.org
Mundo Hugo Nanni	www.hugonanni.com.br
Homem Grilo	https://www.facebook.com/homemgrilo
Depósito do Wes	www.depositodowes.com



Figura 1: Pão e Rosas de Hector Lima, Mario Cau e Pablo Casado
Fonte: CAU; GORDON; KURCIS, 2015.

REGISTRO DE DADOS COLETADOS ONLINE

Como Mercado (2012) aponta, o registro visual é uma opção para salvar dados que corroborem com a pesquisa e que podem ser acessados posteriormente a ela. Uma das ferramentas de registro visual para pesquisas online é o “print screen”: opção de arquivamento de uma página online como um blog, por exemplo.

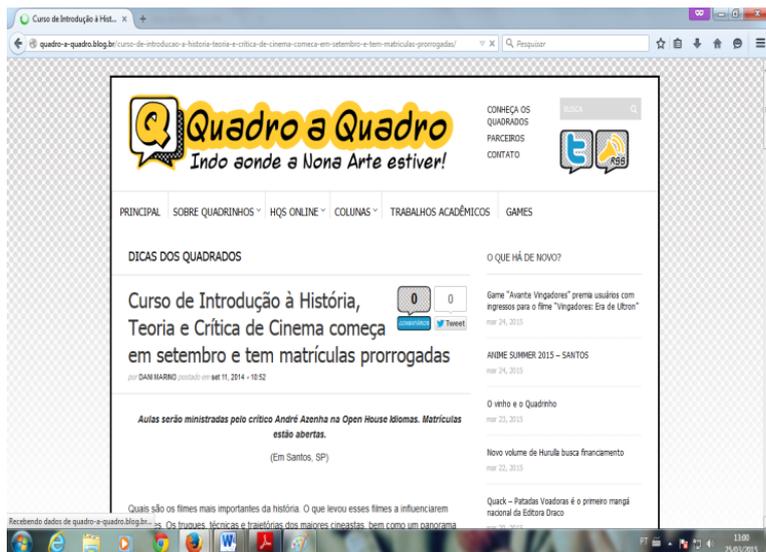


Figura 3: Print screen da tela do blog Quadro-a-Quadro

Fonte: Quadro a Quadro, 2015.

Esta imagem foi extraída do endereço <http://quadro-a-quadro.blog.br/curso-de-introducao-a-historia-teoria-e-critica-de-cinema-comeca-em-setembro-e-tem-matriculas-prorrogadas/>, porém, para ilustrar o próximo recurso, foi removida do site logo em seguida:

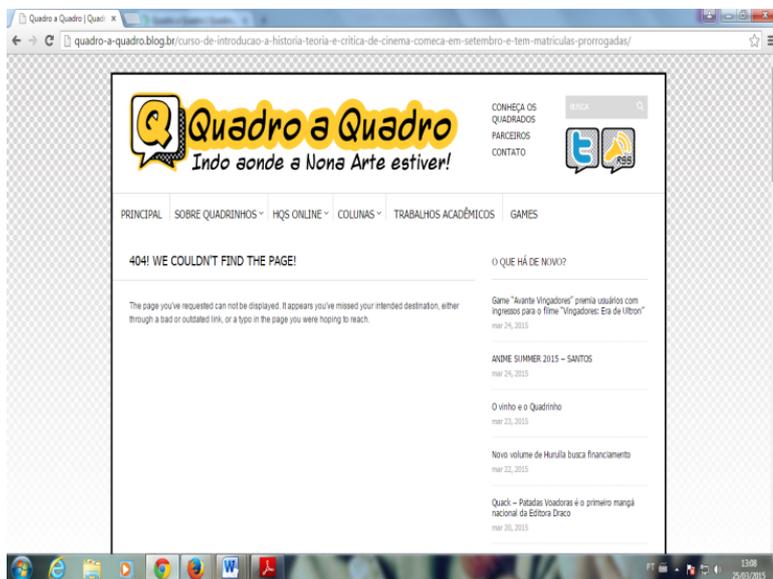


Figura 4: Print screen da página removida

Fonte: Quadro a Quadro, 2015.

O problema em relação ao “print screen” é que os programas para visualizar imagens são manipuláveis, ou seja, não há garantias de que a página salva corresponda de fato à página original. No entanto, há um recurso do “Google” que contorna facilmente este empecilho: o cache⁷. Não há segredo para utilizá-lo, porém, quando se trata de páginas de redes sociais, a menos que estas sejam públicas, ele não se aplica. Em relação a estas mídias, há outros detalhes a serem observados, como as questões de direito de imagem e privacidade, mas no que tange as demais páginas, pode ser muito útil:

- Com o endereço citado em mãos (<http://quadro-a-quadro.blog.br/curso-de-introducao-a-historia-teoria-e-critica-de-cinema-comeca-em-setembro-e-tem-matriculas-prorrogadas/>)

⁷ SEO MARKETING. **Cache do Google**. Disponível em: <http://www.seomarketing.com.br/cache-Google.php>. Acesso em: 24 mar. 2015

prorrogadas/) basta adicionar a palavra “cache” na barra de endereços do navegador logo à frente (cache:http://quadro-a-quadro.blog.br/curso-de-introducao-a-historia-teoria-e-critica-de-cinema-comeca-em-setembro-e-tem-matriculas-prorrogadas/) e voilá! A página aparece tal qual na última vez que foi atualizada e visualizada pelo “Googlebot”.

Para poder calcular e exibir em décimos de segundo os resultados de busca, o Google utiliza-se de uma cópia das páginas de sites na internet rastreadas por seu robô **Googlebot**, armazenadas em seus servidores. Essas páginas são chamadas de **cache Google** e juntas compõem o **índice do Google**. Assim, os resultados que vemos na tela de resultados dos sites de busca foram calculados com base nessa cópia das páginas. A cada nova passagem do Googlebot pela página, o Google verifica se houve alguma alteração em seu conteúdo. Em caso positivo, são recalculados os diversos fatores que influenciam o posicionamento da página nas buscas (densidade de palavras-chave, negritos, nome de imagens, dentre muitos outros) e essas alterações serão eventualmente refletidas num melhor ou pior posicionamento nos resultados de busca. (<http://www.seomarketing.com.br/>)



Figura 5: cache Google
Fonte: Quadro a Quadro, 2015.

O recurso apresenta a seguinte mensagem: “Este é o cache do Google de <http://quadro-a-quadro.blog.br/curso-de-introducao-a-historia-teoria-e-critica-de-cinema-comeca-em-setembro-e-tem-matriculas-prorrogadas/>. Ele é um instantâneo da página com a aparência que ela tinha em 21 mar. 2015 09:24:13 GMT. A página atual pode ter sido alterada nesse meio tempo.”

CONCLUSÃO

Quando do início deste trabalho, a intenção era provar que dados coletados online, inclusive quando extraídos de páginas de redes sociais, pudessem ser verificados, principalmente no que tange o estudo das webcomics.

Embora várias destas webcomics sejam divulgadas através de sites especializados e blogs, uma boa parte delas se limita à publicação exclusiva via *Facebook*, ou seja, se a página não for aberta ao público e o pesquisador não for usuário desta plataforma, não poderá ter acesso às HQs publicadas, o que justificaria a ressalva da Academia em relação aos estudos que se baseiam prioritariamente neste tipo de mídia.

No entanto, a publicação virtual é uma tendência crescente e que atrai pesquisadores de diversas áreas, ou seja, seu impacto não pode ser ignorado simplesmente porque os métodos de pesquisa disponíveis ainda não conseguem abarcar todas as possibilidades que a novas mídias oferecem.

Pensando nisso, autores como Cristine Hine e Luis Leopoldo Mercado buscaram detalhar em suas obras técnicas de pesquisa que pudessem validar os dados coletados online sem que sua credibilidade fosse comprometida e nesse sentido, a Etnografia é uma das metodologias que oferece maior abrangência em relação aos estudos virtuais. Entretanto, por se tratar de uma pesquisa qualitativa, seus resultados são sempre

parciais, o que implicaria a necessidade de técnicas de pesquisas quantitativas durante o processo.

Em relação às webcomics, este artigo procurou demonstrar que com as técnicas de pesquisa mais indicadas, as aplicações destas HQs podem ir muito além do uso em atividades de gramática, como são mais comumente utilizadas em testes e atividades voltadas para o ensino fundamental e médio. É possível estudá-las através dos mais variados vieses e a partir deles promover uma reflexão direcionada a inúmeras disciplinas, uma vez que os temas destas histórias são os mais diversos possíveis.

Se as metodologias disponíveis não são capazes de sozinhas viabilizarem o uso de dados virtuais em pesquisas acadêmicas, a conclusão que chegamos é que estamos muito próximos deste objetivo, principalmente se as técnicas de coleta de dados qualitativas forem mescladas com as quantitativas.

Embora possam existir ressalvas ou mesmo preconceito em relação ao ambiente virtual e às pesquisas feitas a partir dele, a ciência nos mostra que paradigmas são quebrados o tempo todo. Previsões e teorias são contestadas, caem por terra, são ressuscitadas, provando que quando se trata de evolução, não existe barreira intransponível. Certamente, não será diferente com as webcomics e os estudos acadêmicos pautados em eventos relacionados à internet.

REFERÊNCIAS

BECK, Alexandre. **Armandinho**. Disponível em: <<http://tirasbeck.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

CAU, Mario; GORDON, Rob; KURCIS, Marina. **Terapia**. Disponível em: <<http://petisco.org/terapia/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

FRANCO, Edgar. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede internet. 2001. 189 f. Tese (Mestrado em Artes). Unicamp, Campinas. 2001. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000236050&opt=4>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

HINE, Christine. **Etnografia Virtual**. Barcelona: Editorial UOC, 2004. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/doc/159477906/etnografia-virtual>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

McCLOUD. Scott. **On the Drawing Board**: The Visual Communication Project. Disponível em: <<http://scottmcloud.com/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

MENDES, Conrado Moreira. A Pesquisa on-line: Potencialidades da pesquisa qualitativa no ambiente virtual. Recife, **Revista Hipertextus**, n. 2, 2009. Disponível em: <<http://www.hipertextus.net/volume2/Conrado-Moreira-MENDES.pdf>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

MERCADO, Luis Paulo Leopoldo. Pesquisa Qualitativa On-line utilizando a Etnografia Virtual. Rio de Janeiro, **Revista Teias**, v. 13, n. 30, 2012. Disponível em: <<http://www.periodicos.proped.pro.br/index.php/revistateias/article/view/1188>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

NICOLAU, Vitor. **Tirinhas e Mídias Digitais**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013. Disponível em: <http://www.insite.pro.br/elivre/vitor_nicolau_pc.pdf>. Acesso em: 24 mar. 2015.

OBSERVATÓRIO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS – USP. **Ata do Colóquio Científico do Observatório de Histórias em Quadrinhos** - realizado em 06 de março de 2015. São Paulo, 16 mar. 2015. Disponível em:

<<http://observatoriodehistoriasemquadrinhos.blogspot.com.br/2015/03/ata-co-coloquio-cientifico-do.html>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. **Introdução à Metodologia Científica**. Pará de Minas: Virtual Books, 2011. Disponível em: <www.virtualbooks.com.br/editora/livros/view/>. Acesso em: 24 mar. 2015.

RAMOS, Paulo. Pontos de Fuga: Registros do Processo de Alargamento do Formato das Tiras. São Paulo, **Revista 9ª Arte**, v. 3, n. 1, 2014. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/article/view/96/117>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro; **Quadrinhos na Educação** – da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2009. Disponível em: <http://unimes.bv3.digitalpages.com.br/users/publications/9788572444453/pages/_1>. (Biblioteca Virtual da Universidade Metropolitana de Santos – Unimes. Acesso permitido apenas aos alunos e docentes). Acesso em: 24 mar. 2015.

TERCER CONGRESO INTERNACIONAL VIÑETAS SERIAS. Disponível em: <http://www.vinetasseries.com.ar/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

SITES:

SEO MARKETING. **Cache do Google**. Disponível em: <<http://www.seomarketing.com.br/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

CATARSE. Disponível em: <<https://www.catarse.me/pt/projects>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

FICTÍCIA. Disponível em: <<http://ficticia.org/blog/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

KICKANTE. Disponível em: <<http://www.kickante.com.br/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

PETISCO. Disponível em: <<http://petisco.org/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

QUADRO-A-QUADRO. Disponível em: <<http://quadro-a-quadro.blog.br>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

THE COMICS JOURNAL. Disponível em: <<http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>>. Acesso em: 24 mar. 2015.

WEBCOMICS E CULTURA DE PARTICIPAÇÃO: ANALISANDO O CASO DE HOMESTUCK



Maiara Alvim de Almeida *

INTRODUÇÃO

No presente trabalho, iremos analisar como o surgimento de novas tecnologias e suportes, em especial da internet, vem abrindo desvelando novas possibilidades para a produção e leitura de histórias em quadrinhos. Apesar de ser um gênero tradicionalmente ligado a mídias impressas e de massa, tendo surgido em jornais, com os novos suportes, a questão da interação com o público torna-se mais acentuada. Considerando a rapidez com que se dá a troca/fluxo de informações no ambiente digital, a interação se dá de forma praticamente instantânea, demonstrando respaldo mais rapidamente.

Iremos contemplar uma *webcomic* em particular, chamada *Homestuck*. Publicada desde 2009, grande parte de sua narrativa permite a participação dos fãs das mais diversas formas possíveis. Para apoiar nossa argumentação, iremos utilizar os pressupostos teóricos de Pierre Levy (1999), Henry Jenkins (2012) e Georpe P. Landow (1997), dentre outros. Devemos lembrar que nossa pesquisa está em fase inicial. O que

* Doutoranda em Letras - Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora (início em 2015). Mestra em Letras - Estudos Literários pela UFJF (2013). Possui graduação em Letras pela UFJF (2009). Atualmente, atua como professora do ensino básico, técnico e tecnológico do Instituto Federal do Rio de Janeiro, no Campus Avançado Resende. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5107488379786393>.

apresentaremos aqui é apenas um esforço inicial em entender a questão da interação entre público / autor / obra no contexto da *web 2.0*.

LET ME TELL YOU ABOUT HOMESTUCK

A *webcomic Homestuck* está disponível no *website* www.mspaintadventures.com, e vem sendo publicada desde abril de 2009. O site é atualizado pelo estadunidense Andrew Hussie e conta com mais três histórias publicadas – *Jailbreak*, *Bard's Quest* e *Problem Sleuth* – sendo somente a última finalizada. A premissa do site era, inicialmente, contar histórias na forma de jogos interativos a partir do *input* do público, que deixava sugestões em enquetes no fórum adjacente ao site principal. As narrativas são construídas de painéis com desenhos simples, em preto e branco, e que remetem às produções feitas no *software* de edição de imagens Microsoft PaintBrush. Ocasionalmente, nas primeiras obras, era feito o uso de cores, quando necessário, e de *gifs* animados. Sendo assim, percebe-se que desde seus primórdios a intenção do site é a de construir uma narrativa aberta, guiada pelo público, de traços simples.

Outra característica marcante é o uso da segunda pessoa ao longo da narrativa, na intenção de aproximá-la do modo de narrar de jogos, como se os comandos descritos e executados pelo personagem da tela fossem realmente executados pelo leitor, que, tal qual em um jogo de RPG, assume o papel do personagem. Também é notável a ausência de balões de fala. Toda interação entre os personagens dá-se através de *logs* de conversas *online*, que simulam *chats*.

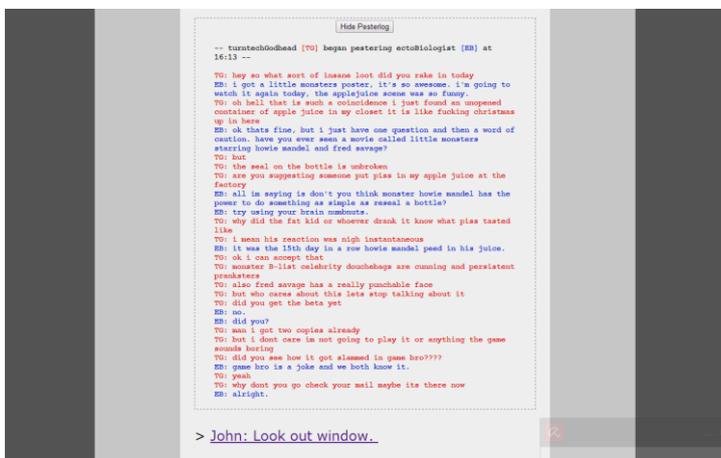


Figura 1 – Exemplo de diálogo entre personagens.

Fonte: Captura de tela do site. Disponível em:

<<http://www.mspaintadventures.com/?s=6&p=001926>>. Acesso em: 23 out. 2014.

Em 2009, foi iniciada a *webcomic* Homestuck, que é a mais longa das publicações do site – provavelmente também a mais bem sucedida. A narrativa acompanha um grupo de amigos que juntos se entretêm com um jogo chamado *Sburb*, mas que acabam se descobrindo em uma trama mais complexa do que originalmente esperavam. Ao longo da história, os protagonistas descobrem que, na verdade, o jogo desencadeia eventos que levam ao fim do mundo – e que eles escapam por entrarem no universo do jogo. Uma vez nesse lugar virtual, eles mesmos se tornam personagens que devem criar um novo universo, sendo esse o objetivo final de sua aventura no *Sburb*. Os personagens também descobrem não estarem sozinhos nesse “espaço paradoxo”, uma vez que outras raças já haviam jogado o jogo antes deles, sendo os responsáveis pela criação do universo em que viviam. Os integrantes dessa raça, chamados *trolls* (uma referência direta à denominação que se dá a pessoas que apresentam comportamentos inadequados na internet), comunicam-se com os amigos, ajudando (ou atrapalhando) os

mesmos a realizar seu objetivo. Essa é a história das quatro primeiras partes da *webcomic*. A história, desse ponto em diante, torna-se mais complexa, com a adição de diversos personagens, universos e linhas do tempo alternativas que se entrelaçam.

A história diferencia-se das outras produções do site não somente por sua extensão (conta com mais de dez mil *lexias* – entendendo *lexia* como cada unidade de um hipertexto) (LANDOW, 1997), mas também pela popularidade que alcançou. A página costuma ficar indisponível quando é atualizada devido ao número de acessos. A ideia inicial de Hussie, de uma narrativa com *input* e sugestões dos leitores, também teve que ser abandonada a partir da quinta parte da história, por conta da quantidade de fãs. Apesar disso, os palpites do público ainda teriam sua importância para a construção da narrativa, uma vez que Hussie ainda verifica fóruns e *blogs* de fãs para verificar as teorias e desejos de seus leitores em relação aos rumos da história. Além disso, o aspecto formal de *Homestuck* também chama a atenção: além de conter os painéis característicos do website, em preto e branco, a história traz animações, pequenos jogos, vídeos, sons e imagens com maior grau de elaboração artística.

INTERAÇÃO EM HOMESTUCK: ALGUNS CASOS

As possibilidades interação com a história se dão de diversas maneiras em *Homestuck*. Tratemos do caso dos *inputs* mencionados na seção anterior: as histórias do *website Mspaint Adventures* pressupõem o envio de ações dos leitores para construírem-se. As sugestões eram feitas através do fórum ou de uma caixa de sugestões que ficava no *website*. Entretanto, em 2010, durante a publicação da quarta parte da história, o autor

desabilitou essa função¹, apesar de que afirma que ainda checa o fórum – e outras comunidades de fãs – para colher sugestões.

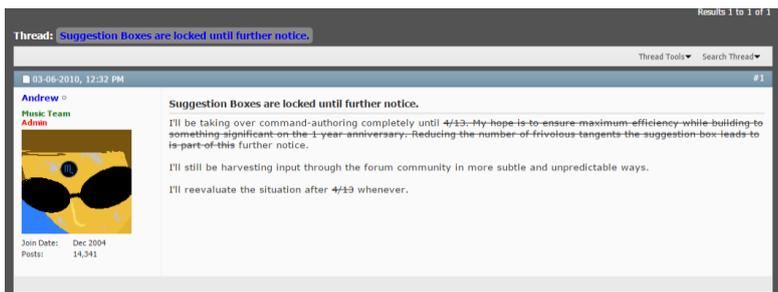


Figura 2: Andrew Hussie comunica os leitores que fechará a caixa de sugestões, mas afirma ainda checar o que é postado no fórum.

Fonte: Disponível em:

<<http://www.mspaforums.com/showthread.php?28356>>. Acesso em: 26 maio 2015.

As sugestões dos leitores foram utilizadas ao longo do primeiro ano de publicação de *Homestuck* (2009 – 2010) e incluíam uma miríade de comandos, mais ou menos interessantes para a narrativa como um todo. Entretanto, pode-se afirmar que o controle, mesmo nessa época, nunca esteve inteiramente nas mãos dos leitores, uma vez que, quando necessário, o autor interferia para determinar os rumos que desejava que a narrativa tomasse, impedindo que a história se alongasse de maneira desnecessária ou se desviasse demais do enredo principal.

Em atualizações mais recentes, Hussie fez uso de desenhos e animações feitas por fãs a seu pedido, assim como fez referências a artes criadas por fãs dentro da obra principal. Isso evidencia que, mesmo que indiretamente, as sugestões e

¹ O tópico pode ser visitado em: <<http://mspaforums.com/showthread.php?28356>>. Acesso em: 26 maio 2015. As antigas sugestões podem ser acessadas nos arquivos do fórum.

desejos dos leitores ainda são levados em consideração na construção da obra em si.

Um dos usos que chama mais a atenção nesse aspecto refere-se à postagem de uma ilustração supostamente feita por um personagem da história, o antagonista principal, chamado Lord English. A imagem, que no contexto da obra trata-se de um auto-retrato, na verdade foi baseada em uma *fanart* de 2010, quando o público ainda não sabia qual era a real aparência do personagem e postava desenhos em sites como o *DeviantArt* – uma espécie de rede social para artistas que desejam divulgar seus trabalhos e interagir entre si. Além de ter se baseado na ilustração de uma fã, Hussie também criou uma conta no site, supostamente administrada pelo próprio Lord English, em que ele postava suas versões de *fanart* de outros personagens da obra – incluindo dele mesmo. Com o perfil do personagem, Hussie comentou no desenho original, imitando os maneirismos de Lord English.



Figura 3: o “auto-retrato” do personagem Lord English, postado em 2014 no “perfil” do mesmo no site DeviantArt.

Fonte: Disponível em: <<http://i-am-your-lord.deviantart.com/art/11-489171361>>. Acesso em: 15 jul. 2015.



Figura 4: *fanart* postada pela usuária NakkiStiltz em sua conta do DeviantArt em 2010.

Fonte: Disponível em: <<http://nakkistiltz.deviantart.com/art/MSPA-AU-English-190066369>>. Acesso em: 15 jul. 2015.

Outra forma de interação presente em *Homestuck* ocorre dentro da própria história, que dispõe de opções como jogos, seleção de personagens e *passwords* para acessar certos pontos da narrativa. A multiplicidade de mídias e linguagens incorporadas à obra é característica de obras hipertextuais, especialmente das eletrônicas. Assim, o leitor que deseje obter total compreensão da narrativa e da trama deve explorar a tela, descobrir palavras-chave e assumir o controle de diversos personagens, tal qual em um jogo clássico de RPG. Não há uma ordem pré-determinada para tais interações, ficando a cargo do leitor escolher qual a ordem das ações a se seguir – ou não, podendo ser ignoradas ou puladas, sem ordem certa.

O não seguimento de uma linearidade também permite vê-la enquanto obra hipertextual, devemos ressaltar. Deste modo, podemos propor um diálogo entre o que é verificado em *webcomics* como *Homestuck* com as teorias do hipertexto.

Entendemos hipertexto enquanto uma narrativa construída de *links*, que pressupõe a participação do leitor, sem sequencia pré-determinada, e melhor visualizada em tela interativa (LANDOW, 1997). O leitor é convidado a construir a história na ordem que lhe apetecer, participando ativamente da narrativa.

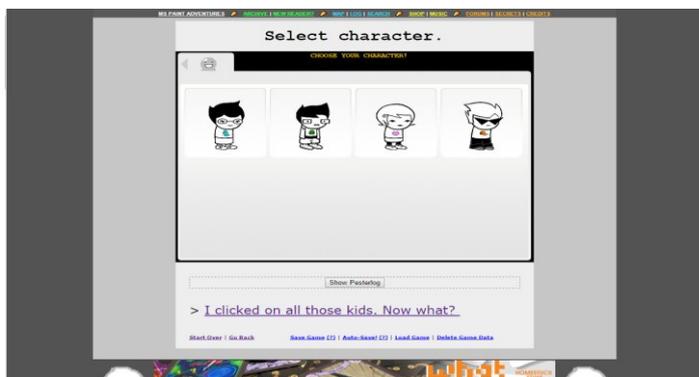


Figura 5: tela de seleção de personagens.

Fonte: Disponível em: <<http://www.mspaintadventures.com/?s=6&p=007037>>. Acesso em: 15 jul. 2015.



Figura 6: um dos diversos jogos que o leitor pode acessar ao ler *Homestuck*.

Fonte: Disponível em: <<http://www.mspaintadventures.com/?s=6&p=004692>>. Acesso em: 26 maio 2015.

HOMESTUCK ENQUANTO HIPERTEXTO E CULTURA DE PARTICIPAÇÃO

Experiências como *Homestuck* estariam potencializando possibilidades de interação, congregando formas de narrar advindas de outras mídias, como videogames, quadrinhos e internet, como um todo, na construção da narrativa. É sabido que, em obras “abertas” (utilizamos aqui o termo de forma livre), o público desempenha um papel crucial. Podemos enxergar a *webcomic* de Hussie como um exemplo de hipertexto eletrônico justamente por apresentar uma narrativa não linear, composta por *lexias* que se conectam (ou que levam a pontos externos à narrativa principal) através de *links*, e que integra imagem, texto, sons, vídeos e outras mídias para compor a história – tal qual o modelo discutido pelo teórico George P. Landow (1997), um dos expoentes das teorias do hipertexto.

As possibilidades do ambiente hipertextual as ampliaram, aceleraram e contribuíram para o ofuscamento da fronteira não somente de uma mídia com a outra, mas também das relações entre leitor e autor. O leitor tem um papel mais ativo na determinação dos rumos da narrativa, mesmo que tal papel ainda seja limitado pelas escolhas do autor.

Tais características seriam típicas de obras da cibercultura, nos valendo das considerações de Pierre Levy (1999). Tratam-se de obras que não apresentam limites definidos, sendo janelas abertas a múltiplas interpretações. O aspecto interativo é favorecido pela conexão em tempo real, que é um diferencial na questão da interação com um hipertexto eletrônico.

Além disso, coloca o teórico estadunidense Henry Jenkins (2012), a circulação de conteúdo midiático atualmente depende da participação ativa dos leitores, e não é mais válido pensar em produtores e consumidores com papéis separados. O consumo tornou-se um processo coletivo. Podemos aqui fazer referência à ideia de Pierre Levy de inteligência coletiva: cada pessoa sabe um pouco e, juntando esse pouco, forma-se o todo. Atualmente,

esse poder coletivo é utilizado com fins de entretenimento, mas isso não exclui a possibilidade de que venha a ser usado para algo “sério”. Podemos pensar também em uma recepção comunal, e não mais individual.

Estamos diante de uma experiência que envolve diversas mídias – e atravessa-as – e esse aspecto motivaria um consumo maior. Para se entender a história como um todo, é necessário navegar através das diferentes mídias disponíveis. Um fã que pule as partes de interação, como as partes dos jogos – o que é possível, uma vez que se trata de uma obra de caráter hipertextual – não estaria vivendo a experiência completa, porém. Ao dedicar tempo à leitura de obras interativas como *Homestuck*, o público estaria construindo valor emocional. Quanto mais participam, mais envolvidos tornam-se com a história.

CONSIDERAÇÕES PARCIAIS

Assim, chegamos ao fim de nossa breve exposição a respeito do possível diálogo entre teorias do hipertexto e a *webcomic* interativa *Homestuck*, com enfoque na questão da interação e participação do público. Exploramos alguns exemplos de interação do público com a obra e com o autor, demonstrando a que ponto vai a influência dos leitores na determinação dos rumos da narrativa. Nesse aspecto, pode-se afirmar que *Homestuck* seria uma obra coletiva: mesmo que Andrew Hussie ainda seja o autor e criador responsável por postar a história na internet, grande parte da história construiu-se (e, de certa forma, ainda se constrói) a partir do *input* dos leitores.

Por tratar-se de uma obra hipertextual, a interação não se dá apenas no processo de criação da obra, mas também em sua fruição. Cabe ao leitor seguir os *links* do texto a fim de ler a história; sendo assim, cada leitura torna-se uma experiência única e individual.

Obras da natureza de *Homestuck* poderiam indicar uma nova possibilidade no que se refere à dinâmica das relações entre leitor, autor e obra – uma possibilidade própria de obras da cibercultura, em que leitores podem também ser autores e obras apresentam-se abertas a possibilidades de leitura e interpretação. O espaço desse trabalho pode não dar conta de tais reflexões, das quais nos ocuparemos em pesquisas futuras. Entretanto, é possível desde já apontar para uma dinâmica nessas relações, já apontada por Janet Murray ao falar de narrativas multiformes - uma narrativa que “procura dar uma existência simultânea a essas possibilidades, permitindo-nos ter em mente, ao mesmo tempo, múltiplas e contraditórias alternativas” (MURRAY, 2003, p.49). Poderíamos estar diante de questões que serão pertinentes para entender e guiar as futuras considerações a respeito da publicação não só de quadrinhos, mas de arte em geral, no contexto da cibercultura.

REFERÊNCIAS

HUSSIE, Andrew. **Homestuck**. Disponível online em <www.mspaintadventures.com>. Acesso em: 15 jul. 2015.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide**. Kindle Edition. New York: New York University Press, 2012.

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

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999. 264 p.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodec**: o futuro da narrativa no ciberespaço. Tradução de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

A LITERATURA DE TESTEMUNHO: UMA BUSCA PELA FORMA DE REPRESENTAÇÃO



Bernard Martoni Mansur Corrêa da Costa^{*}

Jaqueline Lupi Seabra da Silva^{**}

Wendell Guiducci de Oliveira^{***}

A literatura, portanto, encena o real.

Márcio Seligmann-Silva

Partindo de nossa epígrafe, podemos estabelecer algumas reflexões importantes neste texto. A primeira seria sobre a literatura e seus limites, seus contornos que a definem enquanto objeto artístico. Como as artes em geral, a literatura é um organismo vivo, que se enriquece e se transforma a partir da interferência de diferentes atores, essa então negaria constantemente suas fronteiras e limites (SELIGMANN-SILVA,

* Doutorando e mestre em Literatura pelo programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora, com ênfase no estudo de linguagem e manifestação sócio-cultural das histórias em quadrinhos. Graduado em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2006), tendo cursado disciplinas da faculdade de Artes. Atualmente é professor efetivo de língua portuguesa e literatura no Colégio Militar de Juiz de Fora. Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/8945342219975039>.

** Doutorado em andamento em Letras na Universidade Federal de Juiz de Fora, UFJF. Atualmente é Coordenadora Pedagógica da Rede Municipal de Juiz de Fora-MG. Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/1399797555158321>

*** Graduado em Comunicação Social (Jornalismo) pela Universidade Federal de Juiz de Fora (1999). Mestre em Estudos Literários pela mesma instituição (2016). Doutorando em Estudos Literários pela UFJF. Autor dos livros "Curto & Osso" (2016, ficção) e "Histórias do Nosso Polo" (2011, reportagem). Tem experiência como quadrinista, ilustrador, redator publicitário e programador visual. Jornalista, escritor, redator, desenhista, letrista, cantor e compositor. Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/5982297898761049>.

2014). Com as distorções que o suporte proporciona, a literatura reflete de algum modo a realidade que a cerca. Mas e quando esse real recusa-se ser representado? Quando esse real não possui formas definidas? Quando tudo que se tem são as partes de um todo impreciso? Como então traduzir, representar, essa realidade?

Essa problemática surge quando a matéria literária é a memória, com todas as suas irregularidades, seleções, imprecisões e desorganizações temporais. Se a memória enquanto fonte para a construção narrativa proporciona tais dificuldades ao se organizar no suporte da literatura, essa situação complica-se ainda mais quando ela é marcada pelo trauma, composto de experiências ao mesmo tempo marcantes e negadas pelo traumatizado que se recusa a falar (SELIGMANN-SILVA, 2005). Essa mente afetada por um determinado evento chocante proporciona material para uma escrita que, em sua fuga de uma organização padronizada, nos aproxima do pensamento desse indivíduo marcado por conflitos de toda sorte.

No contexto europeu do século XX, destaca-se a Segunda Guerra Mundial e o holocausto judaico, os quais produziram um grande número de sobreviventes traumatizados pelas experiências vividas. No período pós-guerra, os estudos da psicanálise se desenvolveram no intuito de explicar a psique dessas pessoas. O termo “síndrome do sobrevivente” surgiu no primeiro simpósio sobre os problemas psíquicos das referidas vítimas (NIEDERLAND apud SELIGMANN-SILVA, 2005). O termo “literatura de testemunho” veio à luz a partir das discussões que ocorreram na esfera anglo-saxã, surgindo não só para referirem-se aos escritos pós-Segunda Guerra, mas, principalmente, para referir-se aos relatos dos sobreviventes do *Shoah*. (SELIGMANN-SILVA, 2014).

Ao se fazer referência aos acontecimentos da Segunda Guerra, em particular ao extermínio sistemático dos judeus, comumente é utilizado o termo “holocausto”. Seu uso foi

popularizado pela historiografia e possui o sentido do sacrifício, da imolação do cordeiro queimado como oferenda para Deus. No contexto dos estudos da memória, o termo “*Shoah*” acaba recorrentemente substituindo “holocausto”¹. Trata-se de uma palavra hebraica usada para referir-se ao evento, tendo como significado “catástrofe”. Essa substituição ocorre ao longo dos anos 1980 e 90 devido à conotação “explicativa” que a palavra “holocausto” possui sobre o acontecimento, ao passo que o termo hebraico *Shoah* significa catástrofe, destruição (NASCIMENTO, 2007).

É nessa era pós-*Shoah* que nasce esse tipo de literatura focada no trauma do sobrevivente. O uso do prefixo “pós” não deve ser pensado de nenhum modo como próximo ao conceito de “superação” ou de “passado que passou”, sua conotação é estritamente temporal e refere-se ao fim do período de utilização dos *konzentrationlager*² (campos de concentração) (SELIGMANN-SILVA, 2005). Logo nos primeiros anos a partir da *Shoah*, nascem os relatos dessas experiências. E da mesma forma que o testemunho daquele que sobreviveu a qualquer trauma contém imprecisões, essa e outras características permeiam a transposição literária nos relatos pós-*Shoah*.

Hoje entendemos o testemunho mais como uma face da literatura, e não como um gênero. Esse teor testemunhal surge com mais definição na época das catástrofes do século XX, fazendo com que a literatura rompa com um histórico de autorreferência e passe a se relacionar com a realidade que a

¹ Ainda encontra-se o uso da palavra “holocausto”, como o *United States of Holocaust Memorial Museum*, em Washington, para monumentos e museus. Todavia o termo *Shoah* começa a ser usado também fora do contexto literário. Como exemplos, citamos o filme homônimo, *Shoah* (1985), de Claude Lanzman, e o espaço criado por Steven Spielberg como arquivo multimídia com depoimento dos sobreviventes, *Survivor of the Shoah Visual History Foundation*, entre outros.

² Marcio Seligmann-Silva usa essa denominação para identificar os campos de concentração, como variação do termo ele utiliza também a abreviatura KZ. Também encontramos o termo “*Lager*” para identificar os campos de concentração nazista.

cerca (SELIGMANN-SILVA, 2005). Esse aspecto permitiu uma reflexão a respeito dos limites da literatura e do descritivo, um repensar das possibilidades do meio literário enquanto estética e modo de representação.

Na literatura de testemunho, o conceito de “real”, vinculado aos estudos de Freud sobre o trauma, se opõe à “realidade” proposta pelo realismo do século XIX. O real, armazenado na memória do sobrevivente, resiste à representação e até por isso não se manifesta segundo as tradições literárias. Na reconstrução desse real, Márcio Seligmann-Silva aponta a tensão existente entre oralidade e escrita, uma vez que a matéria para a produção do texto muitas vezes advém da fala.

Em seu texto *Testemunho e a política da memória: o tempo depois das catástrofes* (2005), Seligmann-Silva apresenta dois conceitos importantes que definem as formas de testemunho que compõem essa literatura. Ao citar a cena da tragédia *Eumênides* de Ésquilo³, o autor visa à reconstrução do que seria a primeira cena de tribunal. Nesse cenário temos a figura da testemunha como aquela que presenciou um evento e é convocada para contar seu relato, para reconstruir o fato a partir do que viu. O que se apresenta é um tipo de testemunho que remete a própria antiguidade da testemunha como aquele que vê. Esse testemunho calcado na visão de um terceiro externo aos acontecimentos de outros dois que observa e posteriormente é capaz de narrá-los, esse tipo de testemunho é chamado *testis*. O não envolvimento direto com a experiência que faz com que essa versão seja mais imparcial e, por isso, próxima ao real. Interessante observar que, ao se pensar em testemunho, muitas vezes é a cena jurídica que nos vem à

³ A cena trata do julgamento de Orestes, o qual é acusado de homicídio pelas Fúrias, Atenas então convoca doze jurados para resolver a questão. Seligmann-Silva retoma essa cena para explicar a origem jurídica do testemunho.

mente. A verdade - ou sua versão mais confiável - está associada ao terceiro, àquele que observa o fato.

No contexto literário, o testemunho se constrói em outro foco. É justamente naquele que vivenciou, sofreu, que residem os traços que nos levam a conhecer suas experiências de modo mais visceral. Nesse sentido, Benveniste (apud SELIGMANN-SILVA, 2005) destaca a figura do sobrevivente, aquele que habita a clausura de sua experiência, que nesse contexto trata-se de uma experiência traumática. Diferente do aspecto externo próprio ao testemunho testis, o *superstes* caracteriza-se por seu profundo envolvimento com os acontecimentos, aquele que sofre o acontecimento é quem detém a possibilidade de contá-lo. Chega-se então a um testemunho que nasce da experiência, do sofrimento, do trauma, denominado como *superstes*. Não há a negação de um devido ao outro, mas entender a complexidade relação conflitiva na construção do testemunho (SELIGMANN-SILVA, 2005). Na construção dessa literatura, temos os dois tipos de testemunho, ainda que possa haver uma maior ênfase na figura do sobrevivente, naquele que viveu, sofreu aquelas experiências. Isso ocorre justamente pelo afastamento de um relato histórico que esse tipo de literatura propõe, a busca pela forma de representação, da construção de uma verdade literária de uma narrativa essencialmente calcada na memória.

A problemática que se chega é a forma como esse relato vai se construir, já que a linguagem é, ao mesmo tempo, o veículo e o “limitador” da narrativa (SELIGMANN-SILVA, 2005). As experiências do trauma não são narráveis, a literatura de testemunho é uma tentativa de tradução, de simbolizar as experiências, um relato calcado na sensação. O testemunho não se encontra somente na forma material do registro, mas na própria linguagem que constrói a narrativa do traumatizado, daí sua forte relação com o testemunho *superstes*.

A coexistência desses diferentes tipos de testemunho pode ser observada nas obras *É isto um homem?* (1988), de Primo Levi. Nascido em 1919, Levi foi um dos sobreviventes de

Auschwitz e, como tal, suas obras são importantes exemplos dessa literatura. Assim que foi libertado, ele escreveu sobre a catástrofe onde foi testis e superstes, uma vez que assistiu ao fato como um terceiro ao mesmo tempo em que sofreu e sobreviveu aos acontecimentos.

Na obra *É isto um homem?* vemos a personificação do testis e do superstes. Ao iniciar o capítulo “A viagem”, Levi põe o “eu” imediatamente em cena: “Fui detido pela Milícia fascista no dia 13 de dezembro de 1943. Eu tinha 24 anos, pouco juízo, nenhuma experiência...” (1988, p. 11). O autor tem a preocupação em associar seu nome ao protagonista e narrador da história, estabelecendo com o leitor um pacto autobiográfico nos moldes do que foi proposto por Philippe Lejeune⁴ em 1975. Logo em seguida, esse “eu” começa a presenciar vários fatos com outros judeus, como o caso de Emília:

Foi assim que morreu Emília, uma menina de 3 anos, já que aos alemães configurava-se evidente a necessidade histórica de mandar à morte as crianças judias. Emília, filha do engenheiro Aldo Levi de Milão, era uma criança curiosa, ambiciosa, alegre e inteligente. Durante a viagem, no vagão lotado, seus pais tinham conseguido dar-lhe um banho numa bacia de zinco, em água morna que o degenerado maquinista alemão consentira em tirar da locomotiva que nos arrastava para a morte (LEVI, 1988, p. 22).

Nota-se também, que a partir da entrada em Auschwitz, o Levi ora identificado como um “eu”, é agora mais um na massa de pessoas no caminho da morte. A partir de então, ele se inclui no grupo, com o uso dos pronomes “nos” e “nós”, como na passagem:

Foram justamente as privações, as pancadas, o frio, a sede que, durante a viagem e depois dela, nos impediram de

⁴ Philippe Lejeune é um pesquisador francês que estuda as manifestações autobiográficas. Em 1975 ele lançou o livro *O pacto autobiográfico*, em que aborda as características de um texto autobiográfico.

mergulhar no vazio de um desespero sem fim. Foi isso. Não a vontade de viver, nem uma resignação consciente: dela poucos homens são capazes, e nós éramos apenas exemplares comuns da espécie humana (LEVI, 1988, p. 18 - grifo nosso).

Evidencia-se nas citações acima que o autor-personagem vivenciou os acontecimentos e os viu acontecerem. O fato de Primo Levi ser um dos três sobreviventes de 650 pessoas, que haviam sido deportadas com ele, denota seu status de superstes, sobrevivente, mártir.

Fora do eixo da literatura tradicional, podemos encontrar outras formas de representação da *Shoah*. O quadrinista Art Spiegelman, considerado por Márcio Seligmann-Silva como parte do cânone testemunhal, produziu a *graphic novel* (novela gráfica) *Maus: a história de um sobrevivente* (1986). A fama da obra pode ser atribuída a dois pontos principais: possuir como tema os acontecimentos da *Shoah* e a escolha de representar as personagens por animais. Além de sua importância dentro dos estudos do testemunho, a obra é considerada uma das mais importantes no meio das histórias em quadrinhos (HQs, *comics*) pelo seu rompimento com as tradições, ao mesmo tempo em que reinventou o uso de elementos tradicionais das *comics*, o valor de *Maus* foi também reconhecido com o prêmio Pulitzer fora de categoria, até pela dificuldade de ser enquadrada nas categorias.

A *graphic novel* conta as experiências vivenciadas por Vladek Spiegelman, pai do autor, no campo de Auschwitz, bem como os reflexos desse trauma na relação de pai e filho. A narrativa é construída em dois momentos que se alternam ao longo do texto: o presente diegético, no qual o quadrinista entrevista seu pai em busca de informações para a produção da própria obra, e o passado, que representa a memória de Vladek contando sua vivência no campo de concentração. Essa alternância entre passado e presente leva o leitor não apenas a compreender o passado, a história do pai, mas as consequências

da *Shoah*, seu resultado em um tempo mais duradouro que o período da guerra. Nesse sentido, a literatura de testemunho não deve ser confundida como simplesmente a escrita autobiográfica ou com historiografia, pois se origina no presente. Não se busca remontar o passado, a história não nasce do passado, mas é remontada a partir de determinado presente para elaboração do testemunho (SELIGMANN-SILVA, 2005).

A narrativa dos campos de concentração, e sua consequente representação, é mais complexa do que a construção de um relato. Teichman (1976) relata uma experiência de ensino que ocorreu durante o curso *A literatura do Holocausto*, no qual propunha a seus alunos a leitura de livros escritos sobre o tema. O debate desencadeou-se por filmes e até entrevistas com sobreviventes. Um deles, convidado a falar sobre suas experiências, disse que a realidade foi muito pior do que aquela descrita nos livros que os estudantes liam. Em uma reflexão sobre a relação dos livros com a vida real, Teichman considera essa como complexa.

Limitações como a apontada por Teichman são marcas importantes da literatura de testemunho, já que, em sua origem, os fatos carregam em si a intraduzibilidade. A recusa de uma pura reconstrução imagética ou superexposição das mazelas que envolvem a *Shoah* afastam esse tipo de escrita da historiografia e permitem a intervenção da imaginação na sua composição narrativa (NASCIMENTO, 2007).

Na busca por uma forma de representação, Spiegelman usa da linguagem visual dos quadrinhos para construir *Maus*. Observando as imagens presentes na obra, destaca-se a representação que se faz de todos os personagens como animais antropomorfizados. Essa escolha talvez denote sua preocupação não em reproduzir, fotograficamente os fatos, mas de uma proposta distante do puro relato histórico, a busca por uma forma de representação que proponha uma reflexão sobre os acontecimentos.

Na obra, o autor optou por caracterizar cada uma dos grupos identitários presentes na história por um animal, a escolha está ligada ao papel de determinado povo na trama contada, alguns com maior relevância e alguns como forma de preservar a temática estética adotada. Dentre essas opções destaca-se a representação dos judeus e dos alemães, respectivamente representados por ratos e gatos:



Figura 1: Maus: a história de um sobrevivente.
Fonte: SPIEGELMAN, 2005, p. 115.

Ao fazer uso dos animais antropomórficos na história, Spiegelman consegue diminuir os traços individuais das personagens, removem-se traços específicos como cabelo, rosto, tamanho, deixando apenas algumas poucas características

separando os homens das mulheres e praticamente todas que diferenciariam os judeus entre si. Um dos aspectos do campo de concentração é justamente a perda da individualização, a massificação dos indivíduos. Levi comenta como todos parecem um mesmo algo, massificado:

[...] somos nós, cinzentos e idênticos, pequenos como formigas e altos até as estrelas, comprimidos um contra o outro, inumeráveis, por toda a planície até o horizonte; fundidos, às vezes, numa única substância angustiante na qual nos sentimos sufocados (LEVI, 1988, p. 88 e 89).

O quadrinista opta por construir essas formas antropomorfizadas com corpos humanos, postura bípede e até genitais humanas, detalhes como unha e barba ficam aparentes somente quando ocorre um enquadramento mais fechado. A grande alteração dessa estrutura humana está na cabeça. No lugar dessa, utiliza-se a cabeça do animal que está sendo usado para representar o grupo em questão. Para representar os ratos, essa é construída a partir de um formato cônico composto por dois pequenos círculos negros para os olhos, duas protuberâncias no topo para as orelhas e poucas linhas para expressão facial. Essa forma minimalista de representar o rato estende-se para os demais animais utilizados ao longo da narrativa.

Os quadrinhos usam o ícone cartum, esse possui a capacidade de concentrar nossa atenção numa parte, essa característica é importante tanto para os quadrinhos, como para as demais artes como pintura, gravura, desenho etc. (MCCLLOUD, 2005, p. 31). Se por um lado é possível que um leitor, que abra o livro em uma página aleatória, não reconheça o animal que representa os judeus, por outro, aquele que submerge nas páginas de Maus, teria dificuldades em dissociar o rato da imagem usada para representá-lo. Essa associação é possível devido à preservação do sentido essencial daquilo que a imagem representa:



Figura 2: Desvendando os quadrinhos
Fonte: McCLOUD, 2005, p. 31.

Esse recurso cria algumas lacunas em termos de identidade daqueles que sofrem, ao mesmo tempo em que cria uma aparente cortina que “suaviza” a severidade dos acontecimentos. Esse processo acaba por iludir o leitor para que posteriormente volte a perceber do que se fala, de que não se trata de uma completa ficção. Isso ocorre de modo marcante quando o leitor se depara com a única imagem real de Vladek em todo o livro e com isso volta a perceber que não se trata do extermínio sistemático de ratos, mas de homens.

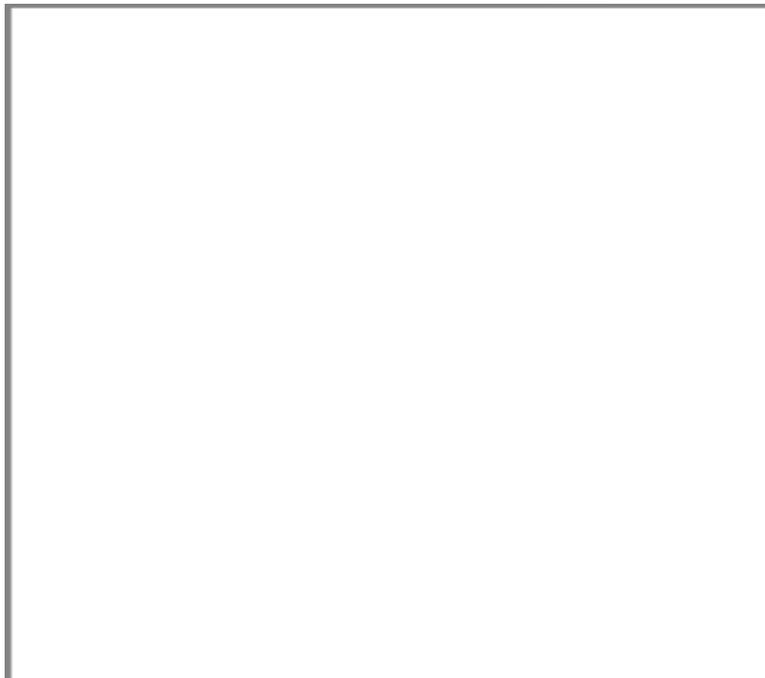


Figura 3: Maus: a história de um sobrevivente 2
Fonte: SPIEGELMAN, 2005, p. 294.

Spiegelman optou por um traço grosseiro e sujo para a produção de Maus. Encontra-se não um compromisso com a beleza dos pré-modernistas, mas a marca de um artista envolvido com as experimentações dos movimentos *underground* e alternativo⁵, dos quais foi uma figura importante. Nesse sentido, atribui-se à obra um caráter bastante experimentalista.

No uso de um traço grosso e de pretos pesados, contratando fortemente com o branco, percebe-se uma

⁵ Os quadrinhos *underground* foram um movimento de oposição temática, artística e mercadológica ao grande mercado dos quadrinhos. Seguido pelo movimento alternativo, mais focado em aumentar as possibilidades estéticas das HQs. Ambos foram importantes para o desenvolvimento dos quadrinhos como forma de arte.

aproximação da arte gráfica de Maus à xilogravura e, em certa medida, com o Expressionismo alemão, atribuindo assim o peso próprio aos acontecimentos da *Shoah*, o peso de uma narrativa tensa e que visa representar o medo e o horror do *lager*. O traço simples e cru presente na obra remete a própria robustez dos objetos do campo realidade do campo. Objetos como camisa, utensílios de cozinha, dentre outros objetos improvisados, rústicos e de pouco detalhe permeiam a realidade do campo.

O campo não fornece colher aos recém-chegados, embora não haja outra forma de tomar sopa, quase líquida. As colheres são feitas na fábrica, às escondidas e nos intervalos livres, pelo Häftlinge que trabalham como especializados em Kommandos de ferreiro e chapeadores; trata-se de utensílio toscos e maciços, obtidos de chapas trabalhadas à força de martelo; amiúde com o cabo afiado para que sirva, ao mesmo tempo, de faca para cortar o pão (LEVI, 1988, p. 124).

Além de se tratar de uma HQ, distanciando-se assim de uma narrativa em prosa, uma vez que possui uma linguagem própria constituída da associação de texto e imagem, a narrativa não é construída pelo sobrevivente dos campos de concentração, mas por seu filho. Ainda que não tenha sofrido na carne com os acontecimentos da *Shoah*, Art Spiegelman apresenta-se como um sobrevivente, já que o livro também funciona como a reconstrução da identidade do autor a partir das experiências do pai. Sobre isso, Seligmann-Silva destaca os estudos de Bohleber, com base na pesquisa de Martin Bergmann de 1996: “os traumatismos sofridos foram além da capacidade de elaboração dos sobreviventes e vieram a marcar a geração seguinte” (BOHLEBER apud SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 69).

Nos momentos em que somos levados às memórias de Vladek, temos o testemunho do pai ao autor sobre suas experiências nos *Lager* de Auschwitz, esse testemunho, assim como em *É isto um homem?*, o qual alterna entre testis e superstes de acordo com o fluxo da narrativa. Vladek Spiegelman

Temos respectivamente os dois tipos de testemunhos de que Seligmann-Silva fala. Na primeira página o relato das próprias experiências de Vladek em Auschwitz, o superstes, que ocupa a maior parte da narrativa em Maus, na página seguinte o testemunho testis, em que é narrado os acontecimentos que ele observou como um terceiro, fatos ocorridos com outro recluso do campo.

Outro traço importante dessa literatura é o cruzamento com as teorias psicanalíticas, que visam explicar o trauma e suas manifestações no indivíduo. O primeiro ponto importante seria a literalização: a incapacidade de se traduzir em imagens e metáforas as experiências traumáticas registradas na memória do sobrevivente. A incapacidade deve ser aqui entendida como o desafio que o escritor encontra para representar as memórias, uma vez que a pura recriação imagética da catástrofe acaba por banalizar as experiências, tornando a arte a única voz possível da lembrança (NASCIMENTO, 2007). Essa incapacidade é explicada por Bohleber sobre a teoria do trauma: “o terceiro ponto é essencial para uma abordagem da representação da cena traumática: “a capacidade de falar e agir por metáforas foi perdida (...)””, (SELIGMANN-SILVA, 2005, p. 69). Juntamente com a literalização temos a fragmentação, essa é uma tentativa de organizar a mente do traumatizado, literalizando sua psique cindida, para que seja apresentada ao leitor (SELIGMANN-SILVA, 2005).

Os traumas do sobrevivente não se limitam a ele próprio. Em alguns casos, esses traumas são passados de pais para filhos e chegam até a terceira geração. Pode-se inferir que a *Shoah* funciona como um aglutinador de pessoas e que perpassa identidades de muitas gerações de judeus. Assim, esse evento passa a fazer parte da construção da identidade judaica (SELIGMANN-SILVA, 2005).

A narrativa de Maus não é composta unicamente dos relatos de Vladek, temos também acesso à conturbada relação de pai e filho. A mente traumatizada de Vladek Spiegelman, marcada por suas compulsões, comportamento sovina e um

constante estado de alerta, acabam por desgastar a relação com seu filho e transmitir seus traumas a ele. Art, por sua vez, sofre por não ser o filho perfeito como o seu falecido irmão Richieu, que morrera durante a Segunda Grande Guerra, e por ser filho de sobrevivente da *Shoah*, o que torna sua vida fácil e paradoxalmente menos valiosa que a do pai.



Figura 5: Maus: a história de um sobrevivente 04

Fonte: SPIEGELMAN, p. 175, 176.

Em *Maus*, o trabalho de literalização dos fatos não é realizado pelo sobrevivente, mas pelo filho que os colhe e organiza segundo sua proposta narrativa. Nessa literatura testemunhal, não é raro o uso de um porta-voz para traduzir o relato que nasce da oralidade (SELIGMANN-SILVA, 2014). Além do tempo passado após a experiência em Auschwitz, temos o filtro do quadrinista que literaliza a *Shoah*, existe assim uma outra ponte além da memória e trauma para o texto, a representação, Art Spiegelman dá essa voz à história do pai. Ele

menciona que o testemunho do pai não era linear ou exato, o fato da memória não ser organizada cronologicamente e atravessar o tempo até o relato tornou o processo mais complicado, “Eu tive que tomar uma decisão logo cedo: Eu poderia tentar lidar com a história que ele contou ou eu poderia tentar contar o que ele me contava?”⁶ (SPIEGELMAN, 2012. DVD, *Making Maus/ Interviewing Vladek* – tradução nossa). Nota-se que a produção de um texto a partir de relatos não se trata de uma mera transposição midiática (nesse caso, da oralidade para a linguagem mista dos quadrinhos), mas de um processo de tradução em que, da mesma maneira que ocorre com a memória, exige seleção e organização.

A literatura de testemunho antes se constrói por sua constante busca pelo modo de representação, dos horrores da *Shoah*, que em sua origem recusa qualquer forma de representação. Na seleção de fatos encontra-se o teor dessa literatura que a um leitor desavisado pode aparentar um mero registro histórico. Detendo-nos um pouco na questão da verdade que um relato pode ou não ter, é importante observar que a literatura de testemunho não possui um compromisso estrito com a verdade: “(...) o testemunho não é literário - onde não existe a mentira, mas a ‘verdade estética’” (SELIGMANN-SILVA, 2014, p. 92). Em suas características, tão paradoxais como os sentimentos dos relatos que a originam, reside seu maior valor:

[...] de um lado a necessidade premente de narrar a experiência vivida; do outro, a percepção tanto da insuficiência da linguagem diante dos fatos (inenarráveis) como também – e com um sentido muito mais trágico – a percepção do caráter inimaginável dos mesmos e da consequente inverossimilhança (SELIGMANN-SILVA apud NASCIMENTO, 2007, p. 93).

⁶ Do audio original: “I had to make a decision early on: Would I try to deal with the telling he is told or would I try to tell what he is telling?”

Do ponto de vista da psicanálise, Laub destaca a impossibilidade de se testemunhar os acontecimentos dos campos de concentração: “Esse colapso do testemunho é precisamente, do meu ponto de vista, o que é central na experiência do Holocausto” (LAUB apud SELIGMANN-SILVA, 2014).

Em *É isto um homem?* temos uma força que gera resistência frente à atrocidade cometida pelos nazistas (TEICHMAN, 2014). Quando se pensa sobre toda desumanização que os judeus sofreram, poderíamos esperar um livro amargo e rancoroso. No entanto encontramos em Primo Levi uma obra que, de forma lírica, enfatiza muito mais a vida em detrimento a morte.

No capítulo “O canto de Ulisses”, Levi tenta ensinar a outro prisioneiro a língua italiana. Para tanto, lança mão da obra *A divina comédia*, mas depara-se com questionamentos até então desconhecidos por ele: “Quem é Dante? Que é a Divina Comédia? Que sensação estranha, nova, a gente experimenta ao tentar esclarecer, em poucas palavras, o que é a Divina Comédia.” (LEVI, 1988, p. 165). No ato de ensinar, e, conseqüentemente, refletir sobre a obra de Dante, Levi parece questionar o papel daquela literatura diante de um mundo marcado pelo conflito. Ao mesmo tempo em que proporciona um tipo de fuga psicológica do campo de concentração através da poesia, a literatura surge como possibilidade de um “outro lugar” fora da opressão dos campos. Sua reflexão também traz ao texto uma preocupação aparentemente deslocada daquele contexto de guerra. Denota-se com isso a importância que ele dá às inquietações humanas em detrimento do sofrimento que o cerca.

Levi relata desde a sua entrada no campo de concentração de Auschwitz até sua desocupação final. O tema principal de sua narrativa é a vida extremamente dura e marcada pelo sofrimento dentro dos campos, determinando assim a *Shoah* como evento principal de sua obra. Em termos qualitativos, a

Shoah é considerada como um fato singular, sua unicidade reside no fato de essa catástrofe ser tão bárbara que se transforma, por assim dizer, em algo muito além da compreensão humana (SELIGMANN-SILVA, 2005).

No entanto observa-se em *É isto um homem?* que, apesar de possuir como tema a maior catástrofe ocidental do século XX, não se faz uso de excessivas imagens chocantes ou superexposição do sofrimento. A obra acaba por suscitar aquela realidade, não uma tradução imagética da mesma. Não se trata se um registro da guerra, mas da reconstrução das experiências e seu reflexo no presente. O texto é construído dos reflexos do passado projetados no presente. A superexposição dos fatos e o uso de imagens tão reais acabam por causar a incredulidade no expectador. Nisto, reside um aspecto interessante da literatura de testemunho, o grau de realidade não está necessariamente ligado ao retrato do real (NASCIMENTO, 2007).

Essa literatura, bem como outras formas de representação artísticas da tragédia, busca levar ao leitor aquela lembrança, manter vivo na memória os horrores do acontecimento, um mecanismo de evitar sua repetição histórica.

Diante das experiências traumáticas, há dois caminhos para o sobrevivente enfrentar a tragédia a qual sobrevivera. A dúvida encontra-se entre o silêncio: ao calar-se, o sobrevivente guarda em si tudo o que viu e viveu, cala-se para esquecer; ou narra sua história: externaliza suas experiências para libertar-se (NASCIMENTO, 2007). Levi, seguindo o segundo caminho, usou a escrita como ferramenta libertadora e, principalmente, utilizou a linguagem escrita como forma de “monumento” para evitar o esquecimento de algo tão terrível (ASSIS, 2010).

Se por um lado Levi tentou se libertar através da escrita, o faz em uma tentativa de organizar os fatos de sua mente, é de se supor que a fragmentação mantém ligação íntima com a própria memória. Se pensarmos que nossa memória é seletiva, como Pollak (1992) descreve, há lembranças que faremos questão de lembrar, e outras, esqueceremos. Além disso, certas imagens,

sons, cheiros são por vezes difíceis de descrever – os fatos vivenciados excedem a linguagem (ASSIS, 2010). Nem sempre a memória “dá conta” de reter tudo e nem sempre a linguagem “dá conta” de descrever tudo.

As obras *É isto um homem?* e *Maus* são produções que se constroem posterior aos fatos vivenciados, existe todo um trabalho de assimilação dos fatos para que posteriormente sejam representados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A obra *Maus* apresenta-se assim como outra possibilidade de representação da *Shoah*, já que constrói-se em outra mídia, ao mesmo tempo em que lida com diversos dilemas e características da literatura de testemunho. Isso por sua vez apresenta novas possibilidades narrativas, já que não está completamente atrelado aos aspectos formais da prosa e por fazer uso da junção de texto e imagem, um dos, se não o principal, recurso das *comics* para a construção narrativa.

Importante notar como os mesmo relatos estão presentes em ambas as obras. Detalhes como a gamela, a dificuldade com as roupas, o incômodo advindo dos tamancos de madeira, a tatuagem que marca os presos e os subterfúgios para conseguir alguma vantagem no campo permeiam toda a narrativa, tanto em *Maus*: a história de um sobrevivente como em *É isso um homem?*.

Temos a relação da vida e da morte enquanto articuladores da literatura de testemunho. A escrita como lembrança da morte e afirmação da vida, reforçando a função desse tipo de escrita e seu engajamento histórico antes de uma ligação com qualquer tradição literária. A própria negação dessa tradição e a valorização do resgate da memória são traços marcantes dessa literatura.

O testemunhar remete à ideia do tribunal de justiça. Testemunhar uma tragédia como o Holocausto e contá-la aos outros é uma tentativa de se fazer justiça. O testemunho, então, cumpre o papel de justiça histórica, não só para os sobreviventes, como para os que foram mortos nos campos de concentração, tornando-se também uma forma de construção de identidade.

Os fatos registrados na *Shoah* originam-se de relatos dos sobreviventes, um exercício de insurreição contra o esquecimento. Nesse processo, tais testemunhos são reinventados para que não se percam no tempo. Livros como *É isto um homem?* e *Maus: a história de um sobrevivente*, entre outros, buscam resgatar não o puro registro histórico da guerra, mas as memórias daqueles que sobreviveram a ela. Esses escritos agem como monumentos vivos, trazendo a nossa memória não só as histórias em si, mas a ideia de que atrocidades como aquelas não podem se repetir jamais.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Luciara Lourdes Silva de. Testemunho e ficção em Primo Levi: encontros possíveis. *Estação Literária*, v. 5, n.1, p. 1-9, 2010.

LEJEUNE, Phillipe. **O pacto autobiográfico**: de Rousseau à internet. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

LEVI, Primo. **É isto um homem?**. Rio de Janeiro: Rocco, 1988.

NASCIMENTO, Lyslei. Memórias e testemunhos: a *Shoah* e o dever da memória. **Ipotesi** - Revista de Estudos Literários, Juiz de Fora, v. 11, n. 2, p. 89-103, 2007.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

POLLAK, Michael. Memória e identidade social. **Estudos históricos**, Rio de Janeiro, v. 5, n. 10, p. 200 -212, 1992.

Disponível em:

<http://reviravoltadesign.com/080929_raiaviva/info/wp-gz/wpcontent/uploads/2006/12/memoria_e_identidade_social.pdf>. Acesso em: 16 jul. 2014.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. **O local da diferença**: ensaios sobre memória, arte, literatura e tradução. São Paulo: 34, 2005.

_____. **Testemunho e a política da memória**: o tempo depois das catástrofes. Disponível em:

<[http://www.pucsp.br/projetohistoria/downloads/volume30/04-Artg-\(Marcio\).pdf](http://www.pucsp.br/projetohistoria/downloads/volume30/04-Artg-(Marcio).pdf)>. Acesso em: 21 jun. 2014.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**: a história de um sobrevivente. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

_____. **Metamaus**. New York: Pantheon Books, 2011.

_____. **The complete Maus files** [DVD]. New York: Pantheon Books, 2011.

TEICHMAN, Milton. **Literature of agony and Triumph**: An encounter with the Holocaust. Disponível em:

<http://www.jstor.org/stable/376156?seq=3#page_scan_tab_contents>. Acesso em: 26 nov. 2014.

ALÉM DA IMAGEM: COGNIÇÃO INSERIDA À ARTE SEQUENCIAL



Claudio Victor Costa de Araujo *

“Se alguém diz que “tal coisa não existe”, o ato de dizer já garante a referência e torna essa “tal coisa” existente, ainda que no âmbito do discurso”. (ENTLER, 2007).

Em busca de diretrizes da compreensão das imagens em suas mais diversas aplicações, contudo combatendo a dificuldade de submeter à imagem a um exame analítico, os estudos de Santaella e Nöth em “Imagem - Cognição, Semiótica, Mídia”, publicação referencial ao desenvolvimento deste artigo, se consagraram como um estudo não redundante e principalmente instigante as novas pesquisas. Onde suas descrições e observações abriram campos outrora obscuros por suas indefinições. No entanto, ressaltando que “uma ciência da imagem, uma imagologia ou iconologia ainda está por existir” (SANTAELLA; NÖTH, 2012, p.13).

Entre as diversas correntes teóricas que discutem sobre a imagem, a construção da pesquisa é feita sobre os alicerces do conceito “Imagem mental e Imagem visual”, definidas por Santaella e Nöth em: “Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido na mente daqueles que as produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais” (SANTAELLA; NÖTH, 2012, p.15).

* Possui graduação em Artes Plásticas pela Universidade Federal do Espírito Santo (2011). Atualmente é técnico em serviços gráficos - Imprensa Oficial do Espírito Santo. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Design Gráfico e pesquisa voltada a imagem contemporânea, atuando principalmente nos seguintes temas: Cognição, Semiótica e Arte sequencial. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5026199211664835>.

A partir desta firme relação, entre a intrínseca conectividade dos campos visuais e mentais, as reflexões ficam dispostas entre a função dinamizadora do observador diante dos quadros e da ausência entre os mesmos nas Histórias em Quadrinhos. Como citado a seguir: “O intervalo é a distância visual mantida entre dois planos” (AUMONT, 2004, p.104). Para a “distância visual”, como exemplo, observa-se na Figura 1 quando um quadro é delimitado pelo quadrinista, o recorte definido abarca um corte temporal imagético onde os limites não têm início e fim, pois os espaços “vazios” ou “intervalos” pela definição de Aumont, antes e depois dos “planos” estão subjuguados a interferência do leitor.

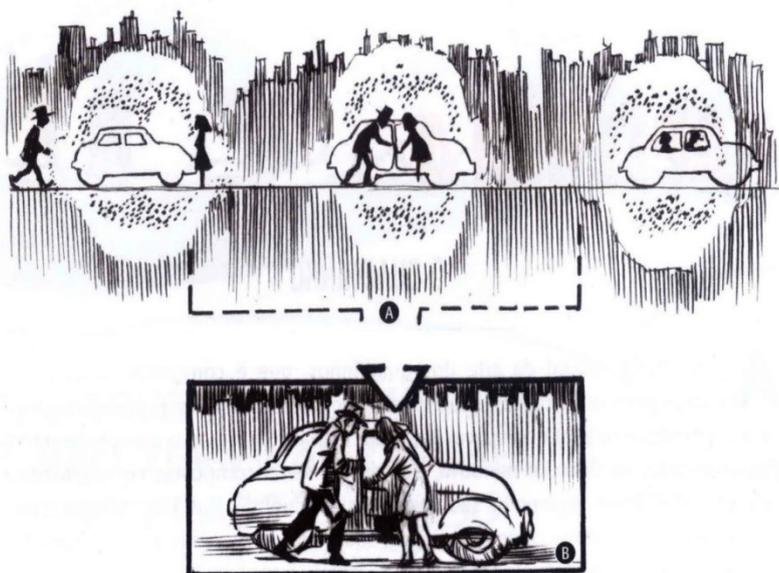


Figura 1

Fonte: EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Princípios e Práticas do Lendário Cartunista. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

Portanto, o leitor como receptor e atuante, estará sujeito a composição dos quadros para sobrepor suas “experiências” e assim

poder complementa-las. Como a visão a seguir: “A imagem é um modelo de realidade” (KUTCHERA, 1971, 2.12). O que torna claramente possível construir relações análogas das imagens produzidas pelos quadrinistas e suas referências obtidas na realidade. Experiências obtidas através de atividades de relação significativa no cotidiano dos leitores. Momentos, ações, objetos entre outras e quaisquer relações de importância representativa. Assim, para compilar uma cena capaz de reproduzir tal experiência, a questão tempo se torna relevante para composição dos quadros. O estudo que concentra a definição da cena, o exato espaço de tempo que será escolhido, está estritamente ligado ao conceito do “Instante Pregnante” definido por Lessing (2011). Um instante capaz de concentrar passado, presente e futuro. Sintetizador, traz o ápice da ação, seu momento mais significativo. É através dele surge os indícios do que houve e o que ainda está por vir. Logo, o trecho de Jaques Aumont complementa a função da composição dos quadros e suas relações com a imagem quando diz:

A borda é, em geral, voltaremos a dizer, o que limita a imagem, o que a *contém*, no duplo sentido da palavra; e o toque de gênio aqui é ter, ao contrário, deixado a imagem *transbordar*: a locomotiva, os figurantes transgridem esse limite (o transgridem, quer dizer, não o abolem). É em boa parte graças a essa atividade nas bordas da imagem que o espaço parece se transformar incessantemente (como havia observado Sadoul, mas se prendendo de modo por demais exclusivo às modificações internas ao campo): como se, de certo modo, as bordas se tornassem operadores ativos dessa transformação progressiva. (AUMONT, 2004)



Figura 2

Fonte: WATTERSON, Bill. **Scientific Progress Goes “Boink”**. Kansas City: Universal Uclick, 1991.

Como exposto na Figura 2, a composição da imagem remete a uma ação que irá extrapolar os limites da borda, justamente pela definição dos quadros seguintes. O que nos revela a mútua atuação de três componentes. Composição, borda e o “vazio” entre os quadros. Referindo-se “fora-do-campo” como o “vazio” abordado acima, Aumont define: “O fora-de-campo como lugar do potencial, do virtual, mas também do desaparecimento e do esvaecimento: lugar do futuro e do passado, bem antes de ser o presente” (AUMONT, 2004, p. 40).

Novamente ao ressaltar a questão tempo no âmbito da discussão, surgem inúmeras possibilidades a cada instante, instantes alcançados através de signos representativos que nem sempre atingem seu objetivo. Como descrito por Port Royal, “o signo não representa mais uma coisa, mas a ideia de uma coisa, assim, representa a ligação de duas ideias, uma da coisa que representa, outra da coisa representada” (SANTAELLA; NÖTH, 2012, p.24). Como tratado na citação a seguir, a partir do estudo compositivo detentor do instante privilegiado é, necessário que haja escolhas pontuais, no instante correto, carregadas com significados determinantes para o desenrolar dos “instantes em aberto” até o próximo quadro.

“Gombrich [...]: há, a cada instante do acontecimento, elementos significativos em determinada parte do espaço onde se desenrola esse acontecimento, mas as diferentes partes não são atingidas simultaneamente, não são significativas ao mesmo tempo” (AUMONT, 2004, p.81).

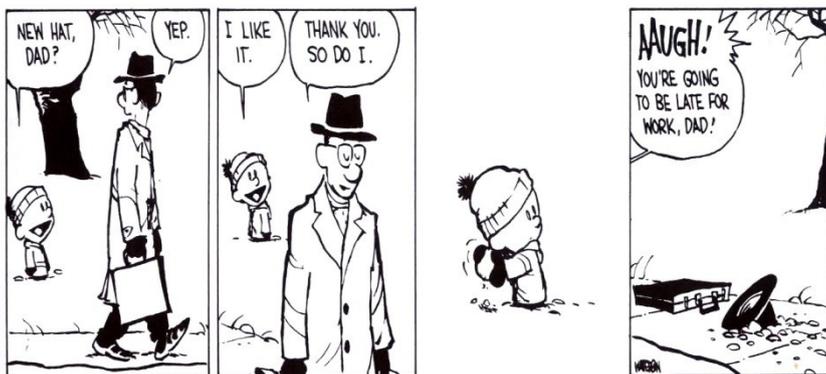


Figura 3

Fonte: WATTERSON, 1991.

A diversidade de possibilidades além dos limites impostos nos quadrinhos. Onde cada leitor é capaz de dar novos rumos ao quadro anterior, visível na Figura 3, mesmo que, ainda bloqueado pela imagem do quadro seguinte, depende da interpretação, como também da composição proposta pelo quadrinista. As composições atingem suas expressividades em momentos diversos, não sendo todos pontos significativos da imagem condicionantes ao mesmo momento. Agem em diferentes momentos, logo, para cada observador será projetada uma continuidade única através do foi proposto pelos quadros e pelo o que foi assimilado pelo leitor.

A pesquisa referente à mútua necessidade entre essas duas esferas, a ausência e os quadros, trouxeram questões relevantes sobre sua combinação compositiva e suas maneiras de induzir. Em alguns casos é capaz de conduzir a produção imagética no vazio da continuidade da narrativa sequencial. De acordo com Santaella e Nöth, “O estudo das representações visuais e mentais é o tema de

duas ciências vizinhas, a semiótica e a ciência cognitiva” (SANTAELLA; NÖTH, 2012, p.15).

Partindo de um modelo triádico de signo, o signo de imagem se constitui de um significante visual (representamen para Peirce), que remete a um objeto de referência ausente e evoca no observador um significado (interpretante) ou uma ideia do objeto (SANTAELLA; NÖTH, 2012, p. 40).

Assim como descreveu Charles S. Peirce (1982-89), a semiótica é a teoria geral das representações, que leva em conta os signos sob todas as formas e manifestações que assumem (linguísticas ou não), a propriedade de convertibilidade recíproca entre os sistemas significantes que integram. Portanto, na busca pelo entendimento da digestão dos signos diante dos observadores, surge a “procura pelas imagens da mente” (HAGEN, 1994), como ressaltado no conteúdo da pesquisa de Santaella e Nöth, referente a imagens mentais nas ciências da cognição, geraram questões na ciência cognitiva que levaram a controvérsias entre defensores de dois modelos cognitivos no processamento da informação.

Os chamados *modelos simbólicos e proposicionais* da representação visual e não visual partem da ideia de que as imagens não são armazenadas de forma visual icônica, mas sim através de símbolos digitais elementares, de onde se originam redes de sistemas simbólicos através de regra de combinações. Tendo como exemplo a questão da representatividade da ideia. Sugerindo que proposições (situação passível de comprovação ou não) representam ideias, linguagem expressa proposições, consequentemente ideias. E os defensores do *modelo analógico*, que partem do princípio que a recepção na representação cognitiva é baseada simplesmente na analogia com imagens armazenadas. Contudo, esses se tornam expressivos modelos representativos das “imagens mentais”, teorias da imagem como um esquema, mapa cognitivo e como estrutura mental espacial.

Houve controvérsias iniciais entre os defensores, assim, após embates, surge a concepção que a representação imagética não se

baseia em cópias armazenadas, no entanto deve atingir a iconicidade de outra forma. As imagens mentais através de pesquisas neurofisiológicas relataram no cérebro, “os mesmos padrões de excitação neuronal (do córtex visual) que a visão real...” (SANTAELLA; NÖTH, 2012, p.33).

Diante das condições de interferência da imagem, onde, como e sua potencialidade no processo semiótico cognitivo. Émile Benveniste surge com uma teoria relutante a autossuficiência imagética.

Conforme foi observado pelo semioticista Émile Benveniste, as imagens são um sistema semiótico ao qual falta uma metassemiótica: enquanto a língua, no seu caráter metalinguístico, pode servir, ela própria, como meio de comunicação sobre si mesma, transformando-se assim num discurso autorreflexivo, as imagens não podem servir como meios de reflexão sobre imagens. O discurso verbal é necessário ao desenvolvimento de uma teoria da imagem. Porém, a separação dos dois códigos, do verbal e do visual, não é tão radical quanto à observação de Benveniste pode sugerir (SANTAELLA; NÖTH, 2012, p. 13-14).

Mesmo vista como um campo incapaz em sua autonomia, a observação de Benveniste e combatida por Santaella e Nöth nas afirmações que definem o código verbal sendo permeado por imagens e dependente em seu desenvolvimento, ou, como Peirce diria, de iconicidade. Afinal, o verbal existe pela solidez da forma construída na representação mental.

Permeado pela semiótica e ciência cognitiva, o tema da *representação* mental desenvolve modelos do conhecimento e, portanto, representações e modelos do processamento de suas estruturas em processos mentais, quer dizer, modelos de processos *cognitivos* (SANTAELLA; NÖTH, 2012, p.26). Principalmente observada, as representações visuais e linguísticas foram objeto de estudo da ciência cognitiva até então. As questões circundam as diferenças na maneira de armazenamento da informação visual,

somente na forma de imagem mental e linguística, ou somente em forma de símbolos?

Entre a diversidade de modelos existentes, Cummins (1989: 1-6) resume essencialmente em quatro modelos. Descrevendo a representação mental (1) como ideias no sentido de uma matéria mental estruturada, (2) como imagens, (3) como símbolos e (4) como estados neurofisiológicos. (SANTAELLA; NÖTH, 2012, p.27)

(1) É a definição de ideia como modelo mental das coisas, tendo em comum a forma. Por exemplo, a Figura 4, quando a matéria física é representada por um cubo com tela, botões e imagem, o resultado é uma tv. Logo, a ideia de uma tv se aplica no espaço mental, desenvolvida pelas mesmas qualidades da tela, botões, imagem e cubo.

(2) São modelos imagéticos na representação mental também denominados de representação analógica.

(3) Símbolos postulados como forma de representação mental, aplicada também a linguagem e conceitos abstratos, defendida por teóricos.

(4) O *coneccionismo* defende apenas processos neurofisiológicos para representações mentais. Que é combatido pelo *cognitivismo*. Enquanto na transmissão de impulsos eletroquímicos entre neurônios podem ser interpretados, no nível biossemiótico, como neurosemiótico, o *coneccionismo* descreve o processo cognitivo de representação mental como assemiótico. Pois recusa signos icônicos ou simbólicos e, entende os processos através de ativação ou inibição fisiológicas de ligações sinápticas em redes neuronais. A incompatibilidade entre os dois modelos leva, contudo, a uma complementaridade. Se ambas definições se referem a diferentes níveis de processos mentais, assim, o *coneccionismo* se trata de um nível subsimbólico e o *cognitivismo* no simbólico, as duas no âmbito da semiótica cognitiva.

Positivamente, a nossa capacidade de reconhecer um objeto está ligada à sua relevância biológica, o que faz com que, nos objetos que nos são importantes do ponto de vista biológico,

baste uma vaga semelhança para provocar essa reação.
(GOMBRICH, 1981, p. 29)

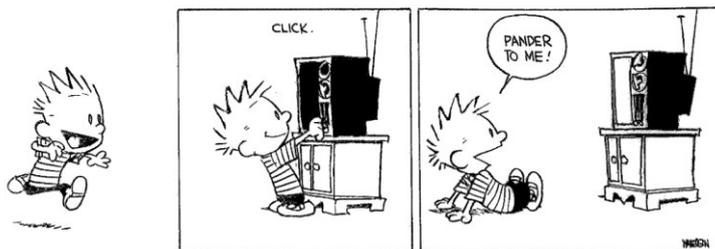


Figura 4

Fonte: WATTERSON, 1991.

Diante da amplitude do campo semiótico cognitivo, Gombrich relata tal situação, quando associa a relação da capacidade receptora a uma simples relação de existência, ou melhor dizendo, um argumento semiogenético. No qual define a não arbitrariedade na assimilação de imagens. Na visão dele o humano foi programado biologicamente pela natureza a reconhecer o que lhe é vantajoso para sua sobrevivência. Seriam de fato, signos reconhecíveis de grande significado que agem de tal maneira a discernir os objetos mais necessários ou perniciosos.

Caminhando ainda nas relações entre imagem e receptor, surgem argumentos do gestaltismo a favor da autonomia da imagem. A imagem interpretada como símbolo autônomo. Tratando as formas visuais como unidades de percepção independentes da linguagem. Figuras que em sua totalidade são percebidas como formas que são mais do que o somatório de suas partes. Processo definido pelas leis da forma (METZGER, 1975), aplicado as Figuras 5 e 6, como, por exemplo:

A - A figura se distingue da sua base com uma forma relativamente fechada;

B - Na percepção, encontramos a tendência de interpretarmos a forma aberta antes da fechada ou de preencher a interrupção por linhas (lei da continuidade);

C - Segundo o princípio da menor distância, os elementos visuais são vistos conjuntamente como grupos ou figuras (lei da proximidade);

D - Elementos iguais são interpretados mais facilmente do que grupos (lei da igualdade);

E - A simetria fortalece a impressão da qualidade formal.

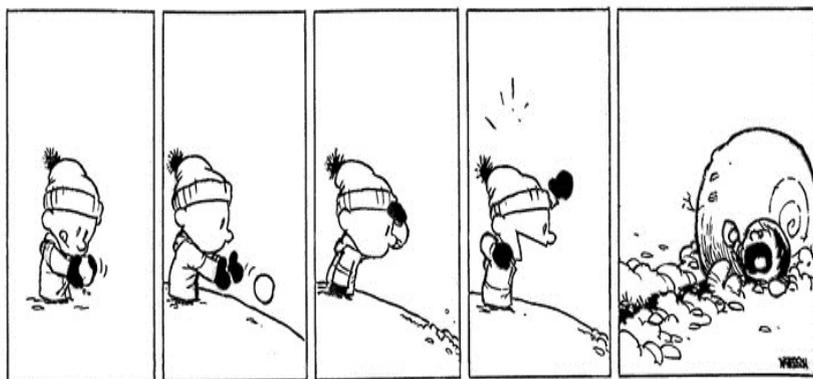


Figura 5

Fonte: WATTERSON, 1991.

[...] determinada pela percepção das chamadas invariantes, unidades de percepção elementares que permanecem constantes quando o objeto ou o observador mudam de posição. Tais invariantes são, por exemplo, descontinuidades entre superfícies óticas homogêneas quando elas se manifestam como limites de figuras contra um fundo. Quando a figura se move, o fundo se mantém fixo, são esses contornos que separam a figura do fundo que permanecem constantes. Estes indicam a coesão interna da forma no campo visual e são os contornos invariantes cujos esboços são apresentados pelo desenhista e percebidos como algo análogo. Por conseguinte, a relação de semelhança não se encontra mais entre imagem e

objeto, mas sim entre duas formas de percepção do receptor. (GIBSON, 1979 *apud* SANTAELLA E NÖTH, 2012, p. 42)

“Apesar de formas não possuírem um significado conceitual concreto, elas podem, como invariantes visuais do campo visual, ser interpretadas como unidades semióticas autônomas” (SANTAELLA E NÖTH, 2012, p.48). Arnheim complementa com o fundamento da interpretação das formas como signos: “Nenhum padrão visual existe somente em si mesmo. Ele sempre representa algo além de sua própria existência individual – o que equivale a dizer que toda forma é a forma de algum conteúdo” (ARNHEIM, 1954, p.65 *apud* SANTAELLA E NÖTH, 2012, p.48) Tais definições vem incorporar a necessidade do estudo na composição dos quadros e das formas que a constituem. Quanto maior for a definição e atenção previa na construção dos objetos e formas dispostos no enredo dos quadros da Arte Sequencial, maior será a possibilidade de compreensão dos itens de maneira individual (autônoma) e conseqüentemente a narrativa em sua complexidade imagética.

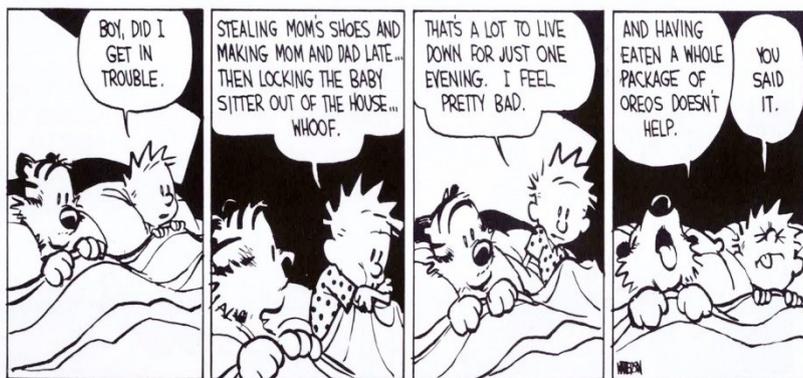


Figura 6

Fonte: WATTERSON, 1991.

Contudo, ao abarcar sua multiplicidade, no decorrer dos entornos da análise da imagem sequencial, onde inúmeras variantes se tornam destacáveis diante da dinâmica da transmissão, recepção

e mútua atividade entre imagem e observador. Considera-se que diante do que foi analisado nas pontuais definições abordadas, o produto das pesquisas consiste em campo com dimensões abertas a incontáveis construções correlativas entre imagem e seus receptores. No entanto, a imagem, a muito questionada sobre sua verdade visual, vem sendo auxiliada pela semiótica. Ciência que oferece diversas maneiras para desvendar sua veracidade coligada a tão ressaltada dependência com a linguagem verbal. Os avanços desta investigação o apontam como um possível sistema de signos autônomos. Entretanto, suas aplicações se mostraram capazes de afirmar ou dividir verdades da semântica linguística. Assim, percorrendo sobre suas multifacetadas aplicações de manipulação pictórica da comunicação, se mostraram habilidosas com a diversidade de exercício indireto de transmitir significados.

REFERÊNCIAS

ARNHEIM, Rudolf. **Art and visual perception**. Berkley: University of Califórnia Press, 1954.

AUMONT, Jacques. **O Olho Interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac&Naify, 2011.

BENVENISTE, Emile. **Semiologie de la langue**. Semiótica. La Haye: Mouton, 1979.

CUMMINS, Robert. **Meaning and Mental representation**. Bloomington: Indiana University Press, 1989.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial** - Princípios e Práticas do Lendário Cartunista. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

ENTLER, Ronaldo. Retrato de uma face velada: Baudelaire e a fotografia. **Revista FACOM**, n. 17, São Paulo: Faculdade de Comunicação da FAAP, p. 4-14, 2007. Disponível em:

<http://www.faap.br/revista_faap/revista_facom/facom_17/entler.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2016.

GIBSON, James J. **The ecological approach to visual perceptions**. Boston: Mifflin, 1979.

GOMBRICH, Ernest H. **Image and code**: Scope and limits of conventionalism in pictorial representation. University of Michigan, 1981.

HAGEN, Giseler. Suche nach den Bildern im Kopf. **Frankfurter Allgemeine Zeitung**, n. 70, n. 4, 1994.

KUTSCHERA, Franz von. **Sprachphilosophie**. Munique: Fink, 1971.

LESSING, G. E. **Laocoonte ou das fronteiras da Pintura e da Poesia**. São Paulo: Iluminuras, 2011.

METZGER, Wolfgang. **Gesetze des Sehens**. Frankfurt/Main: W. Kramer, 1975.

PEIRCE, Charles S. **Writings of Charles S. Peirce**: A chronological edition. Bloomington: Indiana University Press, 1982-89.

SANTAELLA, Lucia, NOTH, Winfred. **Imagem – Cognição, Semiótica, Mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2012.

WATTERSON, Bill. **Scientific Progress Goes “Boink”**. Kansas City: Universal Uclick, 1991.

FANZINES NO ENSINO DE CIÊNCIAS E SAÚDE NO BRASIL: MAPEAMENTO E CARACTERIZAÇÃO DAS PUBLICAÇÕES E METODOLOGIAS



Danielle Barros Silva Fortuna *

INTRODUÇÃO: QUADRINHOS E FANZINES - LINGUAGEM E EXPRESSÃO DE ARTE

As histórias em quadrinhos (HQs) se constituem uma forma de arte milenar originada nas pinturas rupestres, onde as imagens sequenciadas pintadas nas cavernas traduziam o cotidiano da época (ANSELMO, 1975). Séculos mais tarde surgiram os hieróglifos, desenhados pelos egípcios, e que também era uma maneira de se comunicar através de imagens. De acordo com Franco (2009), os vitrais, afrescos e pinturas sacras encontrados em igrejas e catedrais da Europa medieval por volta do século XV também são formas de narrativas visuais conectadas intrinsecamente com o universo arquitetônico, como destacou Umberto Eco ao aprofundar sua teoria sobre o surgimento da chamada “cultura de massa”. No entanto não é consenso entre os pesquisadores qual a real origem das HQs.

* Danielle Barros, IV Sacerdotisa da Aurora Pós-Humana, desenhista, poetisa e fanzineira. Bióloga (UNEB), mestre em Ciências (ICICT/Fiocruz) e doutoranda em Ensino de Biociências e Saúde (IOC-Fiocruz) - bolsista CAPES/Plano Brasil sem Miséria. LITEB – Laboratório de Inovações em Terapias, Ensino e Bioprodutos. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2736451028689135>.

As HQs se manifestam de diversas formas, como a página dominical, tira de jornal e revista periódica. Contudo, existem diversas outras manifestações midiáticas como as *graphic novels* e álbuns, os manuais didáticos, os story boards e os fanzines, também formas impressas; e ainda algumas outras formas experimentais como a chamada Vídeo BD, a HQ Radiofônica e a HQ ao Vivo, além dos novos formatos digitais hipermídia para CD-ROM e Internet, como as HQtrônicas (FRANCO, 2009). As HQs são formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita. Entre os elementos que compõem as HQs, o que mais caracteriza e dá dinamicidade à leitura são os balões. De maneira geral, indicam a fala coloquial de seus personagens, no entanto, de acordo com o humor e situações, expressam emoções diversas (surpresa, ódio, alegria, medo, etc.) (LUYTEN, 1987).

Em sua história as HQs nunca foram unanimidade ao gosto do público e sofreram críticas contundentes ao longo de sua existência. De acordo com Carvalho (2006), no Brasil em 1928, surgiram as primeiras críticas formais contra as HQs. A Associação Brasileira de Educadores (ABE) fez um protesto alegando que elas incutiam hábitos estrangeiros nas crianças. Em 1944, o Instituto Nacional de Educação e Pesquisa (INEP), órgão ligado ao Ministério da Educação e Cultura (MEC), apresentou um estudo no qual afirmava que as HQs provocavam “lérdeza mental”. Tal estudo surtiu efeito devastador entre muitos pais e professores, implicando proibições de leitura e disseminando a ideia de que as HQs são nocivas e subproduto de cultura. Somente em 1949 o Congresso Nacional entrou no assunto, criando uma comissão para analisar os quadrinhos. O relator da comissão, o sociólogo e escritor Gilberto Freire, chegou às seguintes conclusões positivas: “as HQs, em si, não são boas nem más, dependem do uso que se faz delas; as HQs ajudam na alfabetização; por meio dos seus enredos, elas ajudam os leitores a ajustar suas personalidades à época e ao mundo; as HQs preenchem a necessidade de história e aventuras da mente infantil”. As conclusões do Congresso trouxeram tranquilidade

até surgir Fredric Wertham com o livro *“Seduction of the Innocent”*, de 1954, onde afirmava que as HQs eram maléficas para as crianças e responsáveis por “comportamentos anormais” (CARVALHO, 2006).

Talvez por toda trajetória de críticas, os quadrinhos demoraram a se inserirem de forma positiva na área acadêmica. Segundo Vergueiro (2007), em geral pesquisadores e educadores consideravam as HQs como produtos supérfluos, ideais para uma leitura rápida e destinadas depois ao esquecimento (VERGUEIRO; SANTOS, 2006). Entretanto, nas décadas recentes houve uma gradativa inserção da utilização das HQs no âmbito educacional brasileiro (VERGUEIRO; RAMOS, 2009). Prova disso é a recomendação para sua utilização como recurso didático-pedagógico em importantes iniciativas do governo brasileiro, nos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais) e PNBE (Programa Nacional Biblioteca na Escola). Nos PCN (BRASIL, 1997) é destacada a importância de uma maior diversidade de gêneros textuais presentes no cotidiano escolar, porém na prática, as HQs são concebidas por boa parte dos profissionais de ensino apenas como uma “ferramenta” que viabiliza a leitura de obras clássicas e livros literários.

Mesmo sendo considerados um fenômeno cultural de massa (MENDONÇA, 2002), chegando ao grande público através da ampla distribuição nas bancas, é importante ressaltar que não existem somente os quadrinhos ditos comerciais. Existem as “HQ de Autor”, surgidas na Europa por volta dos anos 1960, que segundo Franco (2009) se diferencia das comerciais por diversas características, entre elas: refletem o ideário do autor, permite o experimentalismo estético, do traço pessoal e o potencial da linguagem. O quadrinho de autor proporciona autonomia em todas as etapas de criação/produção, não priorizam o lucro, as narrativas são mais complexas e reflexivas, há maior liberdade de expressão por não serem submetidos ao crivo editorial, e assim, com todas essas características, as HQs autorais são consideradas uma expressão de arte.

Os quadrinhos autorais brasileiros encontrou grande expressividade nas publicações independentes veiculadas nos fanzines. Os fanzines ou zines surgiram no seio da ficção científica, sendo o *The Comet* criado em 1930 nos EUA por Ray Palmer, o primeiro que se tem registro. Como bem destaca Magalhães (2013), pelas características próprias dos fanzines (pequenas tiragens, produção artesanal e distribuição restrita) é bem provável que muitos fanzines tenham desaparecido sem sequer ter sido documentada sua existência em algum tipo de registro. Com o tempo os fanzines espalharam-se pelo mundo. No Brasil, entre os primeiros registros de zines temos As aventuras do Flama, de Deodato Borges em 1963 e o fanzine Ficção de Edson Rotani em 1965.

Os zines surgiram como iniciativas independentes, nas quais fãs escreviam artigos sobre seus ídolos de personagens de HQs, seriados de cinema e TV, ficção científica, literários, etc.. Por esta característica “fanzine” é um termo criado pela união do prefixo *fan* de *fanatic* com o sufixo *zine* de *magazine*, que significa magazine do fã (ou seja, fãs em ficção científica, HQs, poesia, entre outros). Os zines têm como característica essencial a liberdade de expressão do autor constituindo-se como verdadeiros laboratórios de exploração e experimentação de diferentes linguagens (FRANCO, 2009).

Os fanzines são publicações independentes, feitos de forma amadora e artesanal, impressa das mais diversas formas, com tiragem reduzida, cujo/a editor/a (fanzineiro/a) se encarrega de todo processo editorial e de produção (que envolve a concepção de ideia, coleta de informação, geração de conteúdo, diagramação, ilustração, montagem, paginação, distribuição, vendas e trocas). A produção gráfica do zine se assemelha com a de um jornal ou revista, por agregar seus elementos, no entanto, é da natureza dos fanzines são seguir regras nem finalidades lucrativas (MAGALHÃES, 2013).

MATERIAIS EDUCATIVOS SOBRE SAÚDE, QUADRINHOS E FANZINES NO ENSINO DE CIÊNCIAS E SAÚDE: BREVE PANORAMA BRASILEIRO

No âmbito das práticas comunicativas em saúde, os materiais de divulgação, nos formatos de cartazes, cartilhas, folhetos etc. – convencionalmente denominados de “materiais educativos” – assumem um importante papel na mediação entre profissionais e a população (KELLY-SANTOS et al, 2009; ARAÚJO; CARDOSO, 2007). As cartilhas quadrinizadas (MENDONÇA, 2008) surgiram no bojo das campanhas governamentais, com o intuito de promover o acesso à informação a pessoas de diferentes contextos socioculturais e diferentes graus de escolaridade. Sobre as cartilhas educativas, afirma Mendonça:

No gênero cartilha educativa, especificamente as de promoção da saúde, há uma tentativa de aproximação entre os fatos do mundo da ciência e o público leigo, por meio de estratégias diversas: a) o uso de imagens e de recursos gráficos que permitam, mesmo ao leitor pouco escolarizado ou com dificuldades de leitura, compreender parte do que é dito no texto; b) a didatização das informações, por meio das frases curtas, do vocabulário de uso comum e das gírias; e c) a junção significativa dos dois itens anteriores: o texto verbal e a imagem, característica inerente à maioria dos quadrinhos (2008, p.99).

Mesmo diante do potencial educativo destes recursos, existe uma acentuada tendência, por parte dos profissionais, a utilizá-los de forma instrumental junto à população (VASCONCELLOS-SILVA et al, 2003). Este enfoque está em consonância com as atividades educativas, unilaterais e lineares, marcadas pela fragmentação dos processos comunicativos - que privilegiam o saber do técnico de saúde e excluem o destinatário das etapas de produção (KELLY-SANTOS et al, 2009). Para Nogueira et al (2009), é fundamental o conhecimento da realidade do público que se pretende estabelecer interlocução

para saber com quais códigos de comunicação, de linguagem e de valores pode-se abordá-lo. Este tipo de abordagem verticalizada nasceu no ‘sanitarismo campanhista’ das primeiras décadas do século XX, onde predominaram as práticas de difusão de medidas de higiene, ancoradas em teorias de fundo behaviorista que estabeleciam uma relação causal e automática entre estímulo e resposta: uma vez exposto a mensagem, o indivíduo – o ‘público-alvo’ – reagiria conforme os objetivos do emissor (ARAÚJO; CARDOSO, 2007).

Com a implantação do SUS – um processo gradual que compreendeu o final da década de 70, década de 80 se consolidando em 1990 (Lei nº 8.080, de 19 de setembro de 1990) -, diferentes movimentos articulavam-se ao mesmo tempo, a educação tradicional permanecia, e a educação popular, que no início era considerada como método alternativo de prática educativa, se fortaleceu e incorporou outras práticas e espaços educativos na busca da promoção do “empoderamento” da comunidade para que as pessoas e grupos sociais assumissem protagonismo sobre sua saúde e suas vidas. Nota-se um avanço na concepção das práticas de Educação em saúde ao incorporar a participação popular. Entretanto, apesar do grande desenvolvimento e da crescente reorientação no campo das reflexões teóricas e metodológicas da educação em saúde, o mesmo não vem ocorrendo na prática dos serviços de saúde, acarretando uma grande lacuna entre a teoria e a prática (SILVA et al, 2010).

O Instituto Oswaldo Cruz (IOC) é uma unidade técnico científica da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) órgão federal vinculado ao Ministério da Saúde, uma instituição de ciência e tecnologia em saúde que atua, na América Latina, com desenvolvimento de pesquisas, prestação de serviços hospitalares e ambulatoriais, fabricação de vacinas e medicamentos, ensino e formação de recursos humanos, entre outras frentes de atuação. Tem como principal objetivo promover a saúde, o desenvolvimento social e os conhecimentos científico e tecnológico do setor.

No IOC, dentre seus mais de 70 laboratórios, diversos materiais educativos são elaborados. Esses materiais circulam e são utilizados em ações educativas promovidas pela Fiocruz e pelo Ministério da Saúde em todo Brasil. Contudo, há dispersão de informações sobre esses materiais produzidos no IOC. Nesse sentido, surgem os questionamentos: Quem elabora os materiais educativos? Por que motivo e demanda esses materiais foram criados? Como é a linguagem utilizada? Onde podemos encontrá-los? Quais temáticas abordadas? Quais formatos se apresentam? Esses materiais são avaliados junto aos interlocutores? A partir dessas e outras questões acerca dos materiais educativos sobre ciências e saúde em seus mais diversos formatos, - sobretudo os quadrinhos e fanzines-, é que a pesquisa de doutorado da autora deste artigo tem se dedicado a investigar.

Atualmente as HQs têm sido reconhecidas como precioso recurso didático para o ensino de diversas disciplinas, inclusive o de ciências, biologia e temas em saúde. Essas iniciativas ocorrem em diferentes espaços de ensino formal e não formal com distintos objetivos e metodologias de abordagem. Há, no entanto, uma lacuna por informações sistematizadas acerca das experiências de utilização de quadrinhos e fanzines no ensino de Biociências e Saúde. Embora algumas experiências tenham sido relatadas, as informações encontram-se dispersas na literatura. O estudo se justifica pela demanda de delimitação do perfil das publicações bem como sua apropriação prática no âmbito do ensino. O objetivo deste artigo foi o de realizar levantamento bibliográfico em bases de dados de periódicos visando identificar quais estratégias metodológicas têm sido empregadas para utilização de HQs e zines no ensino de ciências e saúde e como essas publicações se apresentam no panorama desta área de conhecimento.

METODOLOGIA

Foi realizado um levantamento em quatro bases de dados de periódicos, onde foi possível acessar um vasto quantitativo de publicações na literatura científica relacionada à educação, saúde e ciências biomédicas. Há uma infinidade de bases de dados como fonte de informação e documentos disponíveis *on line*, portanto um recorte é essencial para mapear informações precisas e relevantes. As bases consultadas foram: *Portal de Periódicos Capes*; The Education Resources Information Center (ERIC); Google Acadêmico e Scientific Electronic Library (SciELO), a escolha por essas bases foi devido a sua adequação e pertinência para obtenção do objetivo proposto. Critérios de inclusão: HQs e zines no ensino de ciências/biociências/saúde. Critérios de exclusão: outros formatos utilizados em ensino de ciências e saúde, ou zines e HQs no ensino de outras disciplinas fora do recorte. Primeiramente foi realizada uma busca exploratória para verificar a eficácia das palavras de acordo com o objetivo: *Histórias em Quadrinhos+Saúde+Ciência*; *Histórias em Quadrinhos+Saúde+Sala de aula*; *Histórias em Quadrinhos+Ciência+ Sala de aula*; *Fanzine +Saúde+Ciência*; *Fanzine +Saúde+Sala de aula* e *Fanzine+Ciência+ Sala de aula*.

Diante do alto quantitativo e da falta de precisão, para refinar os resultados foi selecionado os termos e combinações (utilizando seus respectivos em inglês): *Histórias em Quadrinhos+ Saúde+ Ciência*; *comics+health+science* e *Fanzine+Saúde+Ciência*; *fanzine+health+science*. O período de busca compreendeu entre 22 de janeiro a 22 de fevereiro de 2015.

No processo de seleção de textos e sistematização de informações encontradas, foi realizada a leitura do título, resumo e palavras-chave nos documentos localizados, considerando os critérios de inclusão e exclusão. Nos textos selecionados buscaram-se por meio de uma leitura orientada, os seguintes dados: É uma iniciativa institucional ou de ordem

pessoal? Realizada por profissional de que área (de saúde, educação)? Qual formato (HQ, fanzine, cartilha, outros)? Suporte: Impresso ou digital? Tema abordado? Ano de elaboração? Metodologia utilizada?

Além dos resultados encontrados no levantamento bibliográfico, para agregar o consolidado, foi utilizado o acervo pessoal da autora do artigo que reúne mais de 200 títulos entre HQs, fanzines e material educativo sobre ciências e saúde.

De acordo com Minayo (2010), o pesquisador cria sistemas de categorias visando encontrar unidade na diversidade e produzir explicações e generalizações. Dentro dos conceitos de categorias classificados, Minayo identifica as “categorias empíricas”, aqui surgiram como a forma em que foram organizados os resultados que emergiram da leitura dos documentos da busca. Segundo a pesquisadora, essas categorias são construídas *a posteriori*, a partir da compreensão das informações, de modo que seja possível desvendar relações específicas em contato com os dados de pesquisa. Por outro lado, são elaborações do pesquisador, na medida em que sua sensibilidade e acuidade lhe permitem compreender a lógica interna do objeto pesquisado e descobrem essas expressões e sobre elas criam construtos de segunda ordem. Dessa forma, após analisar os textos, de acordo com a identificação de características comuns entre publicações, foi possível organizar as categorias empíricas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Obtivemos um resultado expressivo de documentos encontrados na literatura, os resultados no Portal Capes, ERIC e Scielo foram de até dois artigos encontrados em cada plataforma, no entanto houve um alto contingente de resultados concentrados no Google acadêmico: 43.100 para a primeira combinação com quadrinhos e 7.490 para a combinação de termos com fanzines. Com o refinamento das palavras-chave e

considerando os critérios de inclusão e exclusão, foram analisadas 111 publicações entre artigos, teses e dissertações. Na análise dos textos foi possível identificar quatro grandes categorias entre a interseção quadrinhos, fanzines, ciência e saúde, conforme a tabela 1:

CATEGORIAS EMPÍRICAS

Tabela 1 Categorização das publicações em HQs e fanzines sobre ciência e saúde

1 - Publicações especializadas em divulgação científica	Revistas de divulgação científica do mercado editorial que publicam HQs sobre ciências e saúde ou que eventualmente tem HQs sobre ciências e saúde veiculados em suas edições.
2 - Publicações de iniciativa institucional (órgãos públicos, ongs, empresas privadas, organizações sociais, etc)	HQs, cartilhas e almanaques em série ou de tiragem única encomendados e/ou criados por órgãos públicos junto a empresas especializadas em quadrinhos.
3 - Produções relacionadas a pesquisas acadêmicas (independentes ou com fomento)	HQs, tiras, fanzines, cartilhas e folder quadrinizado elaborados no contexto de teses, dissertações, monografias, pesquisas de extensão e/ou iniciativas de profissionais em sua prática de ensino e saúde, bancados por fomento e editais públicos ou por conta própria de quem os idealiza. Esta categoria também compreende oficinas e/ou aulas sobre quadrinhos e zines no âmbito acadêmico e os trabalhos de natureza teórica e revisões bibliográficas acadêmicas.
4 - Publicações independentes	Fanzines, HQs e materiais educativos criados - ou não em oficinas - em diversos níveis de ensino, em ambiente formais e não formais, universidades e outros espaços, mas não relacionados diretamente a pesquisas e/ou instituições.

Autores/as que abordam de forma crítica questões sobre ciências, saúde, ambiente em HQ ou zine. Por não ter vínculo institucional com pesquisas e/ou fomento, localiza-se de forma difusa e disseminada, em diversos formatos, em suportes impresso e digital.

Todas as categorias contam com publicações que se apresentam nas formas impressas (revistas, jornais, cartilhas) e eletrônicas (sites, blogs, aplicativos, etc). Em seguida, destacamos algumas iniciativas e pesquisas acadêmicas encontradas em nossa busca.

EXPERIÊNCIAS DESENVOLVIDAS COM QUADRINHOS E FANZINES EM CIÊNCIAS E SAÚDE: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE OS RESULTADOS

Dentre diversas iniciativas envolvendo fanzines, quadrinhos e ensino de ciências e saúde, iremos destacar alguns trabalhos. Didaticamente serão apresentados os resultados encontrados de acordo com suas categorias empíricas.

Publicações especializadas em divulgação científica

Revistas de divulgação científica do mercado editorial que publicam HQs sobre ciências e saúde ou que eventualmente tem HQs sobre ciências e saúde veiculados em suas edições. Exemplos: Ciência Hoje; Comciência (SBPC); Mundo Estranho; Super Interessante; National Geographic; Galileu, entre outras.

O Instituto Ciência Hoje é uma instituição civil sem fins lucrativos que desenvolve projetos e publicações, em destaque a Revista Ciência Hoje, uma revista mensal de divulgação científica criada em 1982 pela Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC). A revista impressa e sua versão on line trazem

diversos conteúdos, dentre eles, HQs sobre ciências. Na seção do site Ciência Hoje das Crianças, tem um espaço especial para quadrinhos de divulgação científica, sobre química, biologia e diversos conceitos científicos.

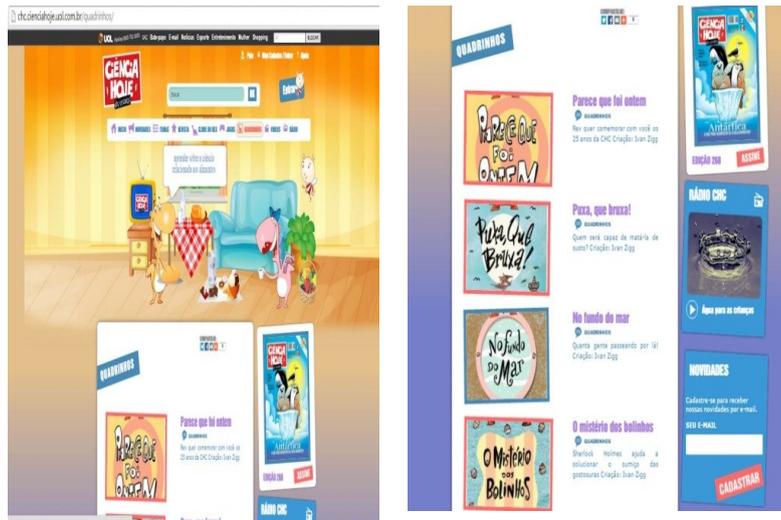


Figura 1: Ciência Hoje Crianças

Fonte: Capturas de telas da página Ciência Hoje Crianças. Disponível em: <<http://chc.cienciahoje.uol.com.br/quadrinhos/>>. Acesso em: 8 jul. 2015.

A Revista Superinteressante é uma revista brasileira com assuntos culturais e científicos, a tiragem é mensal pela Editora Abril, desde setembro de 1987. Eventualmente traz quadrinhos abordando temáticas culturais, científicas e ambientais.

9. O Pintinho

A série de quadrinhos *O Pintinho* foi criada pela jornalista Alexandra Moraes. Uma tira feita por alguém com zelo de habilidade para desenhar e que provavelmente utiliza o paint para construir as histórias hilárias de *O Pintinho*. Bom, pelo menos o quadrinho tem um roteiro incrivelmente hilário e faz sucesso. Só o Facebook deles tem mais de 35 mil fãs.



10. Dr. Cat

Tira escrita por Sarah Sobole. É uma *história em quadrinhos* que conta a história de um gato que vive como um gato, mas também é médico.



Figura 2: Super Interessante

Fonte: Capturas de telas da página Super Interessante. Super Listas. 12 HQs que tem animais como protagonistas. Junho, 2015. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/blogs/superlistas/12-hqs-com-animais/>> . Acesso em: 8 jul. 2015.

Publicações de iniciativa institucional

HQs, cartilhas e almanaques em série ou de tiragem única encomendados e/ou criados por órgãos públicos junto a empresas especializadas em quadrinhos. Exemplos: Cartilhas quadrinizadas, HQs e almanaques do Ministério da Saúde e da Educação, Sesinho (gibi do SESI), “Saiba Mais” e “Você Sabia?” (Maurício de Souza Produções); Série da UNESCO “Saúde e prevenção nas escolas” em quadrinhos, entre outras.

O projeto "Histórias em quadrinhos – Saúde e prevenção nas escolas (SPE)" surgiu no âmbito do Projeto Saúde e Prevenção nas Escolas, uma iniciativa do Ministério da Saúde e do Ministério da Educação em parceria com UNESCO, UNICEF e UNFPA. A versão on-line pode ser acessada no site:

<http://www.unesco.org> Além das HQs em si, o projeto disponibiliza um “Guia para utilização em sala de aula”, no entanto não orienta nem sugere claramente acerca da(s) metodologia (s) em que os educadores possam utilizar as HQs de forma crítica e reflexiva em sala de aula. Dirigido a adolescentes e jovens, o objetivo principal do projeto é desenvolver estratégias de promoção dos direitos sexuais e direitos reprodutivos, promoção da saúde, prevenção das doenças sexualmente transmissíveis, do HIV e da Aids, e a educação sobre álcool e outras drogas por meio de ações articuladas no âmbito das escolas e das unidades básicas de saúde.

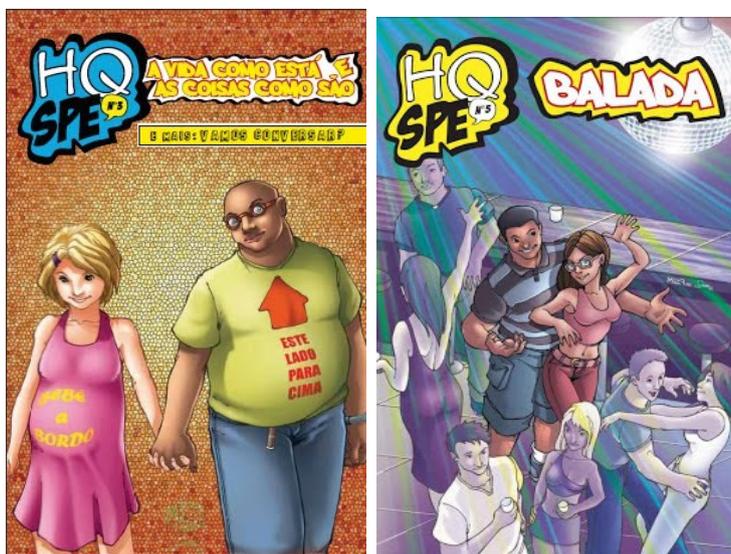


Figura 3: Projeto "Histórias em quadrinhos - SPE

Edições do Projeto "Histórias em quadrinhos – Saúde e prevenção nas escolas (SPE)". A versão on-line pode ser acessada no site: <http://www.unesco.org>
Acessado em 20 de junho de 2015.

O Ministério do Trabalho e Emprego (Fundacentro) possui um projeto que prevê a elaboração de roteiros para criação de uma série de materiais formativos ilustrados, destinados aos trabalhadores. As temáticas abordadas tratam da

nanotecnologia, saúde e segurança do Trabalhador. <http://www.fundacentro.gov.br/nanotecnologia/publicacoes>. Outra ação interessante é a da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Inovação do governo do Amazonas que disponibiliza em seu site diversas HQs desmistificando mitos sobre Ciências. <http://www.cienciaempauta.am.gov.br/por-dentro-da-ciencia/ciencia-na-escola/quadrinhos/>

São diversas iniciativas em todo país, entretanto é pertinente que sejam constantemente avaliadas e revistas. De acordo com Oliveira (2008), o Ministério do Desenvolvimento Social e Combate à Fome (MDS) desenvolveu materiais educativos sobre alimentação e nutrição para serem distribuídos às séries iniciais do Ensino Fundamental em todas as escolas públicas no ano de 2005. O material em quadrinhos sob a forma de cartilhas educativas apresentaram três temas que estão inseridas no contexto do projeto denominado “Criança saudável - educação dez”: “O que é educação alimentar?”, “Proteínas e carboidratos” e “Vitaminas e minerais”. O objetivo das cartilhas era o de produzir e difundir conhecimentos científicos específicos relacionados à alimentação e à nutrição para estudantes das séries iniciais do ensino fundamental com a recomendação de que o professor trabalhasse os temas com os alunos. Oliveira desenvolveu um estudo para avaliação desses materiais quanto às informações técnico-científicas contidas nas cartilhas e outros aspectos. Foram identificadas inconsistências na elaboração do material e inadequações, como presença de aspectos de discriminação racial, erros conceituais relacionados à alimentação e nutrição e outros.

Algumas publicações não relacionadas à pesquisa acadêmica, mas que merece destaque por seu caráter educativo em ciências e saúde: a Série “Saiba Mais” e “Você Sabia?” de Maurício de Souza Produções são coleções que trazem temas sobre saúde, ambiente, cultura, direitos civis e sociais, etc. na perspectiva de um quadrinho educativo. Nesta série tem inclusive, dois números sobre Oswaldo Cruz e sua trajetória científica.



Figura 4: Turma da Mônica

Fonte: Capas da série “Saiba Mais?” e “Você Sabia?” da Maurício de Souza Produções.

Sesinho é uma publicação do Serviço Social da Indústria (SESI) que em seus quadrinhos aborda temas sobre saúde do trabalhador, meio ambiente, educação, comunicação, transportes e é voltada ao público infantil.



Figura 5: Sesinho

Fonte: Capas da série de quadrinhos “Sesinho”

Produções relacionadas a pesquisas acadêmicas

HQs, tiras, fanzines, cartilhas e folder quadrinizado elaborados no contexto de teses, dissertações, monografias,

pesquisas de extensão e/ou iniciativas de profissionais em sua prática de ensino e saúde, bancados por fomento e editais públicos ou por conta própria de quem os idealiza. Esta categoria também compreende oficinas e/ou aulas sobre quadrinhos e zines no âmbito acadêmico e os trabalhos de natureza teórica e revisões bibliográficas acadêmicas. Exemplos: Gibiozine, Afroindi, Peibê, EduHQ, Zine Violento, Almanaque do Agente Comunitário de Saúde; Almanaque da Dengue; Almanaque Saúde e Cidade; O Método Científico; Ronco Dorme em Casa; BiocienSaúde; Pedro e sua turma superando a tuberculose; Os direitos dos sujeitos de pesquisa; Uma viagem fantástica com Micobac, entre outros; bem como artigos, teses e dissertações. Destacaremos algumas iniciativas encontradas na busca.

O Gibiozine, um “gibi fanzine” criado pelo prof Hylio Lagana e discentes do curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) Sorocaba/SP, tem como principal objetivo a divulgação de conceitos científicos. O conteúdo do Gibiozine, montagem e distribuição conta com o total envolvimento dos discentes. Até o momento, o zine já conta com 15 edições, sendo a mais recente publicada em 2015.



Figura 6: GibioZione

Fonte: Capas de edições de GibioZine

O projeto EDUHQ da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ) destaca a relevância o uso de quadrinhos para o

ensino e aprendizagem em Ciências com ênfase no ensino de Física. O pesquisador Francisco Caruso é um dos fundadores do projeto que vem sendo realizado por alunos do ensino público. Cada participante cria um ou mais personagens e histórias que falam sobre química, física, matemática etc., as tirinhas são vinculadas em outros programas de educação e já chegaram a ser publicadas nas provas de vestibular da UERJ.

Gonçalves e Machado (2005) propõem o uso de quadrinhos como recurso didático nas séries iniciais, para a discussão dos conteúdos de paleontologia no Brasil e possuem diversos estudos relacionando histórias em quadrinhos, paleontologia e evolução. Linsingen (2007) em seu artigo denominado “Mangás e sua utilização pedagógica no ensino de Ciências sob a perspectiva CTS” apresenta sua pesquisa sobre a utilização de mangás no ensino de Ciência, Tecnologia e Sociedade. Testoni (2005) desenvolveu pesquisa mestrado sobre o uso de quadrinhos no ensino de Física, intitulado “Um corpo que cai: as histórias em quadrinhos no ensino de Física” em que foi elaborada uma HQ para abordar a 1ª lei de Newton. Kamel (2006) em sua dissertação denominada “Ciências e quadrinhos: explorando as potencialidades das histórias como materiais instrucionais”, realiza a análise de uma amostra de 436 gibis sendo que destes, 392 eram revistas em quadrinhos da “Turma da Mônica” de Maurício de Sousa. A pesquisadora analisou também três coleções de livros didáticos de Ciências Naturais e Língua Portuguesa para os 1º e 2º ciclos do ensino fundamental, verificando e quantificando a presença de quadrinhos e avaliando de que maneira os mesmos são abordados e se são subutilizados nas discussões sobre Ciências.

Fortuna (2012) em monografia de especialização em ensino de Biociências e Saúde na Fiocruz elaborou e avaliou, junto com alunos de uma escola pública, uma HQ estilo manga sobre tuberculose e um folder sobre como criar quadrinhos. A HQ "Pedro e sua turma superando a tuberculose" aborda a história de um menino, o Pedro, que se descobre com Tuberculose (ao longo do enredo ele vive algumas situações

como: descobrir o que é Tuberculose, como se transmite, como evitar, tratamento, etc), e conta com o apoio de seus amigos. Passa por desafios, preconceito em virtude dos mitos sobre a doença em sua busca pela superação da tuberculose,- com apoio da família e seus amigos, nessa "saga" inspirada nos mangás japoneses.

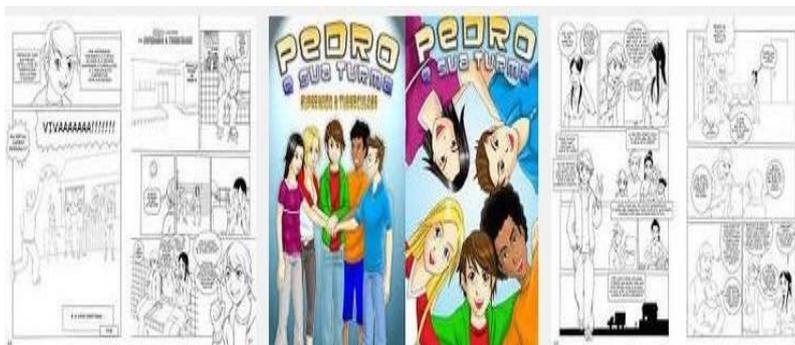


Figura 7: Pedro e sua turma

Páginas da HQ educativa Pedro e sua turma superando a tuberculose

Outra abordagem em estilo mangá é o projeto Sigma Pi da Adriana Yumi (UFSCar), que traz uma saga que conta com mais de sete edições com temas de ciências, sobretudo química, de forma divertida. Uma outra HQ estilo mangá foi desenvolvida pelo Laboratório de referência em Vigilância entomológica da Fiocruz, a HQ "Saiba um pouco sobre Leishmaniose Tegumentar Americana" com informações sobre a doença, prevenção e tratamento.

Outra produção que se destaca são as obras com Arte e Ciência do prof. Leopoldo De Meis, do departamento de bioquímica médica da UFRJ e do prof. e artista Diucênio Rangel, nos álbuns de HQ "O método Científico"; "A respiração e a 1ª Lei da Termodinâmica" e "Uma breve história das Vacinas" de Rumjaken, Corrêa e Rangel. Essas obras tem na concepção de seus idealizadores, o desejo de trazer mais emoção, afeto e criatividade para o ensino e pesquisa.

O projeto “Interface entre ensino de ciências e múltiplas linguagens” da Universidade Federal do Paraná do curso de Ciências Biológicas/Pibid, também propõe quadrinhos e tiras sobre História da Ciência e diversos temas de biologia elaborados pelos discentes e estão disponível on line no blog <https://pibidufprbio.wordpress.com/historia-da-ciencia-e-historias-em-quadrinhos>

Em pesquisa de Cabello e Moraes (2005) foi utilizada as histórias em quadrinhos, numa abordagem científica, para ensinar “Hanseníase” a crianças do Ensino Fundamental. A HQ “Uma viagem fantástica com Micobac” foi elaborada na dissertação de mestrado de Cabello defendida em 2006 no Programa de Pós-Graduação em Ensino em Biociências e Saúde, na Fiocruz.



Figura 8: Micobac
Páginas da HQ educativa “Uma viagem fantástica com Micobac”

A pesquisa realizada na Universidade Federal em São Paulo por Camargo (2012) teve como objetivo desenvolver uma HQ “Ronco Dorme em Casa” elaborada para este estudo e avaliada por escolares de seis a 10 anos, oriundos das redes de ensino pública e privada. Francisco Júnior (2013) relatou experiência da atividade de leitura e produção de textos de diferentes gêneros entre eles, quadrinhos, para a formação de professores de química. Foram três HQs criadas com temáticas

variadas e a proposta se mostrou rica na avaliação dos participantes pela oportunidade de livre expressão. Kawamoto e Campos (2014) desenvolveram uma pesquisa que consiste em elaborar e avaliar uma história em quadrinhos intitulada “Corpo humano”, com enfoque nos sistemas circulatório, digestório, nervoso e respiratório junto a estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública. Mendonça (2008) por sua vez, desenvolveu sua tese intitulada “Ciência em quadrinhos: Recurso didático em cartilhas educativas” em que analisa e investiga como a quadrinização ajuda a apresentar a informação científica no gênero cartilha educativa quadrinizada.

Na área da saúde bucal identificamos diversos trabalhos com a presença de HQs. Garcia et al (2009), desenvolveram uma intervenção utilizando um gibi da Turma da Mônica como forma de “auto instrução” para abordagem sobre higiene oral junto a crianças de 8 a 10 anos do ensino fundamental. Melo et al (2013) utilizaram uma abordagem também enfocando saúde bucal, no entanto através de uma metodologia participativa em que um gibi foi criado por adolescentes de 10 a 14 anos. Torres et al (2011) relataram experiência com HQs sobre saúde bucal em uma Unidade de Saúde da Família e, que foram confeccionadas onze histórias em quadrinhos pelos alunos de graduação do último período da Faculdade de Odontologia de Piracicaba da Unicamp sobre temas relacionados à saúde bucal.

Dandolini et al (2012), relatam uma intervenção educativa e participativa sobre uso racional de antibióticos em que os alunos de uma escola elaboraram uma HQ. Correa (2012) desenvolveu uma tese de doutorado no programa de pós-graduação em Ensino de Biociências e Saúde (Fiocruz) sobre a promoção do ensino para o uso racional de medicamentos, uma HQ foi elaborada com esta finalidade e aplicada junto a escolares. As HQs "Uso correto de antibióticos", desenvolvida por Lídia Lima e Angelo Pinto e o "Uso correto dos anti-inflamatórios" de Lídia Lima vinculada a Universidade Federal do Rio de Janeiro, trazem a temática do uso responsável de medicamentos.

Rebolho et al (2009) compararam duas estratégias para ensino de hábitos posturais em crianças, a utilização de uma HQ e a experiência prática de posturas corretas e incorretas. Em seus resultados detectaram aquisição de aprendizagem, no entanto, não houve diferença significativa entre as estratégias utilizadas. A pesquisa se insere nas atividades do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Reabilitação do da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo.

A “técnica do Gibi” descrita por Arreguy-Sena et al (2000) e utilizada como uma das ferramentas metodológicas da dissertação de Caram (2013), consiste em propor ao sujeito pesquisado que utilize gibis, colagens e desenhos livres como uma das etapas de entrevista e estratégia de coleta de dados sobre representações sociais. Também na área da enfermagem, Caetano (2006) desenvolveu em sua dissertação uma estratégia de educação em saúde para o ensino de enfermagem através de ambiente virtual de aprendizagem.

Segundo pesquisa de Pizarro (2009) sobre história em quadrinhos como linguagem e recurso didático em Ciências, não só é possível a realização de pesquisas acadêmicas com histórias em quadrinhos como também é fundamental que essas pesquisas apresentem dados que apontem sugestões na elaboração de metodologias que utilizem a HQ de forma a priorizar a reflexão em Ciência e que eleve a percepção dos alunos para além do humor e do entretenimento.

Diferentemente dos quadrinhos, os fanzines tem sido utilizados de forma incipiente na saúde. Os denominados “dispositivos infocomunicacionais”, segundo o grupo de pesquisa Culticom (Grupo de Pesquisa Cultura e Processos Infocomunicacionais) coordenado pela Dr^a Regina Marteleto (IBICT/ UFRJ), tem sido foco das principais linhas de pesquisa, investigando fanzines e almanaques nos processos de mediação e apropriação de conhecimentos sobre saúde.

A maior parte dos trabalhos encontrados aponta que os zines tem sido utilizados como estratégia de abordar reflexões

sobre violência junto a grupos populacionais em desvantagem social. Dentre essas iniciativas, citamos Marteleto (2009) que apresenta o Zine Violento; a experiência da oficina de fanzines como terapia ocupacional com jovens desenvolvida por profissionais da saúde e docentes da Ufscar relatadas por Lopes et al (2013), e a Oficina “Fanzine” como uma alternativa de abordagem para o trabalho com adolescentes usuários de drogas, em pesquisa desenvolvida na Escola de Enfermagem da Universidade Federal do Rio Grande do Sul relatado por Kaiser e Silva (2010). Outra experiência na mesma linha foi desenvolvida por Fortuna et al (2015), com a elaboração do zine de quadrinhos “BiocienSaúde” feito de forma conjunta em oficinas criativas com alunos de graduação de Ciências Biológicas da Universidade do Estado da Bahia com temas de ciências e saúde como estratégia dialógica de construção do conhecimento.

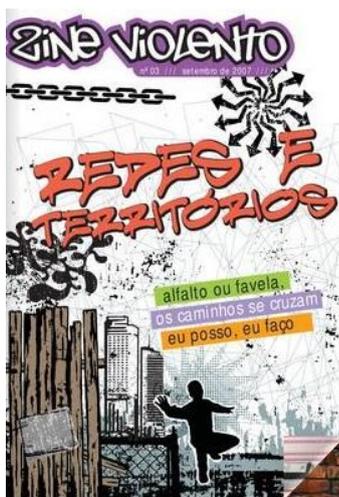


Figura 9: Zine Violento

Fonte: Zine Violento #3, 2007.



Figura 10: BiocienSaúde

Fonte: Fanzine BiocienSaúde #1, 2015

4.2.4 Publicações independentes

Fanzines, HQs e materiais educativos criados - ou não - em oficinas, em diversos níveis de ensino, em ambiente formais e

não formais, universidades e outros espaços, mas não relacionados diretamente a pesquisas e/ou instituições. A categoria inclui autores/as que abordam de forma crítica questões sobre ciências, saúde, ambiente nas publicações. Por não ter vínculo institucional com pesquisas e/ou fomento, localiza-se de forma difusa e disseminada, em diversos formatos, em suportes impresso e digital.

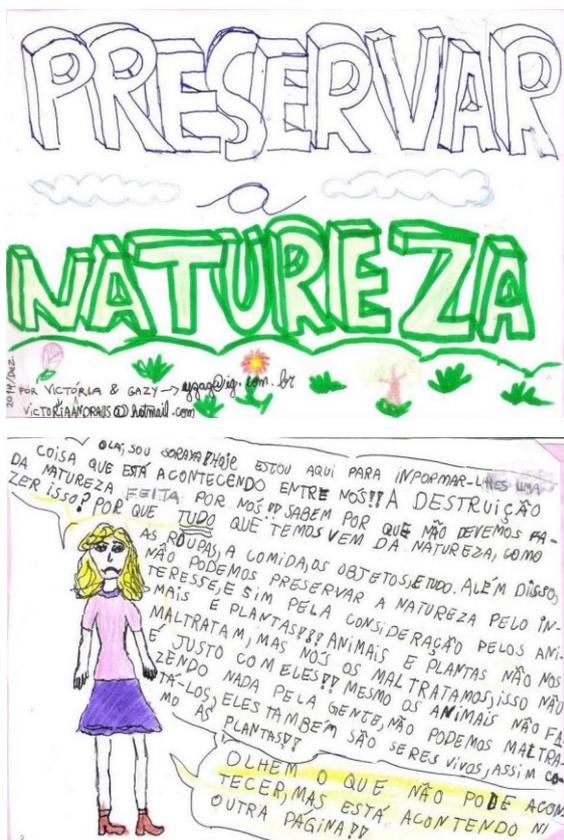


Figura 11: Preservar a Natureza

Páginas do zine "Preservar a Natureza", de Victoria Andraus e Gazy Andraus, 2014.

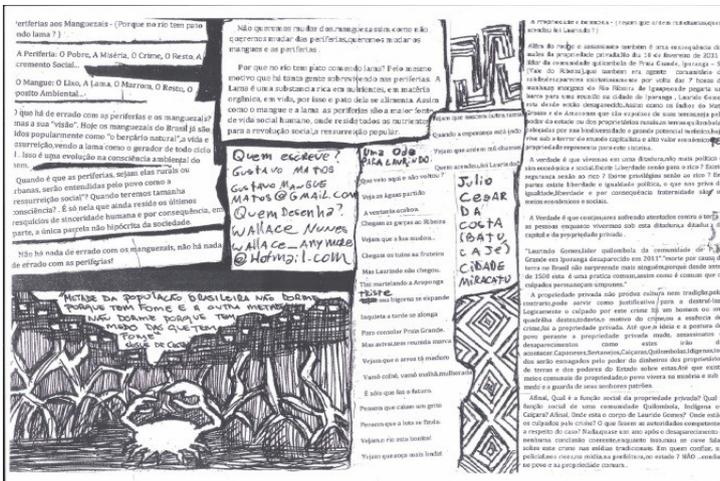


Figura 12: Da Lama ao zine
 Fonte: Páginas do zine “Da Lama ao zine”, de Gustavo Matos e Wallace Nunes, 2013.

Segundo Guimarães (2005), podemos encontrar diversos tipos de zines, os quais destacamos: fanzine de HQ, de ficção científica e horror, de música e literários, filosóficos e experimentais e os que trazem assuntos gerais. Diante do levantamento realizado, sugere-se que os **“Fanzines de Quadrinhos em Arte-Educação”** possam constituir um desses subtipos, uma vez que as experiências de construção de zines originadas em práticas pedagógicas tem aumentado, no qual pode-se citar o Gibiozine (Ufscar), Afroindi e Peibê (IFF/Macaé-RJ), Zine Violento (IBICT-UFRJ), BiocienSaúde (Fiocruz), as criações da disciplina HQ de Autor ministradas por Franco na Universidade Federal de Goiás; as produções das oficinas ministradas por Andraus (2013); oficinas como dispositivo pedagógico para formação docente, como relatadas Nascimento e Lima (2009), Santos Neto (2013), entre outros.

Muitos trabalhos encontrados de forma exploratória não continham em suas palavras-chave ou resumo a palavra quadrinhos ou fanzines, o que indica que em muito desses trabalhos HQs e zines não são considerados relevantes para inclusão como descritor. Em muitos trabalhos foi possível constatar que as HQs foram utilizadas de forma instrumental ou secundária, ou seja, visando se valer de uma forma “lúdica” para prescrever comportamentos de prevenção em saúde com objetivo de influenciar a atitude do público e não em compreender suas lógicas e conhecimentos prévios.

ABORDAGENS METODOLÓGICAS IDENTIFICADAS NO LEVANTAMENTO:

TABELA 2 Metodologias e aplicações de Quadrinhos e fanzines em práticas de ensino formal ou não formal de ciências e saúde

1- Uso de tiras e HQs sobre ciências e saúde como ponto de partida para discussão de temas científicos ou mera ilustração (HQs já presentes no livro didático ou selecionadas pelos educadores para uso em sala de aula)

2- Exercício de preencher balões (ênfase no desenvolvimento da escrita a partir de uma narrativa visual pronta)

3- Elaboração de HQ pelo educador, bolsista ou pesquisador, vinculado a algum projeto, para aplicação junto aos participantes

4- Levantamento bibliográfico de HQs e tiras sobre saúde, ambiente e ciências, representações sociais e uso pedagógico

5- Avaliação de HQs enquanto material educativo instrucional

6- Oficinas de criação HQ e/ou fanzines pelos próprios participantes como expressão artística, estratégia de aprendizagem e/ou processos formativos

Um grande número de trabalhos encontrados na busca apontou para a utilização das metodologias de aplicação de HQs e zines descritos nos itens um e dois da tabela 2. Segundo Soares Neto e Furtado (2009), apesar da LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação) e dos PCN preverem a utilização de quadrinhos como recurso didático-pedagógico, se um professor decidir adotá-las vai se deparar com uma lacuna na bibliografia. Segundo os autores a metodologia empregada por grande parte dos educadores atualmente é trabalhar com histórias já existentes. Os professores costumam pesquisar gibis que tratem de assuntos e temas relacionados ao conteúdo que desejam e os utilizam como meio para introduzir ou subsidiar a discussão do tema em questão. Assim, é comum vermos professores trabalhando com HQ de “Garfield”, “Calvin e Harold”, “Mafalda”,

“Turma da Mônica” e outros. Corroborando ao resultado encontrado em nossa busca. As metodologias descritas no item três e quatro da tabela 2 são os mais recorrentes e as aplicações descritas no item quatro e cinco são as menos frequentes, sobretudo as oficinas de criação HQ e/ou fanzines pelos próprios participantes. Também é pertinente ter cautela em relação às metodologias aplicadas de forma instrumental e/ou passiva. O uso de HQ e tiras presentes no livro didático; como “demonstração” de temas científicos; e exercício de preencher balões; embora possam ser atividades proveitosas como recurso didático, se forem utilizadas de forma acrítica e sem o devido aprofundamento conceitual, se tornam ações de pouca relevância educativa.

Segue-se a mesma perspectiva de Santos Neto (2011) ao ressaltar que cada educador que pretende trabalhar com HQs em sala de aula deverá criar sua própria metodologia, de acordo com seus objetivos, levando em consideração as especificidades dos educandos, fatores culturais, sociais, entre outros, com planejamento adequado e sempre reavaliando suas práticas. Ademais, o docente que desejar utilizar HQs e zines em sua prática educativa deve ter familiaridade com sua linguagem e percepção de suas possibilidades, de forma criativa, construtivista e não de forma instrumental e bancária.

Em relação às metodologias descritas no item três da tabela 2, apesar da prevalência da aplicação de material elaborado para o público, há iniciativas crescentes de elaboração de materiais junto com o público e a avaliação destes materiais. Isso pode indicar uma incipiente mudança na forma de conceber materiais educativos em saúde. Historicamente, a elaboração de materiais voltados à promoção de saúde e práticas preventivas teve predominância em privilegiar o saber científico e biomédico sem levar em consideração os saberes, lógicas e conhecimento prévio do público. Nesta perspectiva, o profissional da saúde e/ou educação seria o “portador” do conhecimento a ser transferido de forma “bancária” (FREIRE, 2005) ao público que carece de informações. No entanto, conforme relatos descritos

na literatura consultada há experiências que trazem a ideia da construção do conhecimento de forma dialógica como referencial. A construção de materiais junto com – e não para – as pessoas é uma ação que oportuniza o deslocamento do lugar do sujeito, antes encarado enquanto um mero “receptor passivo” para o de corresponsável por suas escolhas e atitudes nesse complexo processo de ensino-aprendizado sobre ciências, saúde e vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo teve como objetivo realizar um amplo levantamento bibliográfico visando identificar quais estratégias metodológicas tem sido empregadas para utilização de HQs e zines no ensino de ciências e saúde. Como resultados foram elaborados quatro categorias empíricas de análise, entretanto esta categorização não se propõe a limitar as publicações a meras descrições e sim promover uma sistematização a fim de organizar, tornando visível e didático o panorama de publicações de materiais sobre ensino de ciências e saúde. Recomenda-se que os termos “quadrinhos” e “fanzines” sejam utilizados como descritores nas publicações para que tais trabalhos alcancem mais visibilidade. Sugere-se/propõe-se ainda que os “Fanzines de Quadrinhos em Arte-Educação” possam constituir-se um subtipo de fanzine em sua classificação conceitual.

Embora os resultados encontrados em relação às metodologias e aplicações de quadrinhos e fanzines em práticas de ensino de ciências e saúde representem apenas um recorte, contudo aponta quais as principais metodologias tem sido desenvolvidas, o que permite aos profissionais de ensino e saúde avaliar, repensar práticas e propor novas maneiras de aplicações e métodos de acordo com os objetivos, espera-se que este artigo contribua nessa perspectiva.

REFERÊNCIAS

ANDRAUS, G. Minhas experiências no ensino com os criativos fanzines de histórias em quadrinhos (e outros temas). In: SANTOS NETO; E. SILVA, M. R. P. (Orgs.) **Histórias em quadrinhos e Práticas Educativas**. São Paulo: Criativo, 2013.

ANSELMO, Z. A. **Histórias em quadrinhos**. Petrópolis: Vozes. 1975.

ARAÚJO, I. S.; CARDOSO, J. **Comunicação e saúde**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2007.

ARREGUY-SENA, C., ROJAS, A.V., SOUZA, A.C.S. Representação social dos enfermeiros e acadêmicos de enfermagem sobre a percepção dos riscos laborais a que estão expostos em unidades de atenção à saúde. **Revista Eletrônica de Enfermagem**, Goiânia, v. 2, n. 1, 2000. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fen/article/view/672/754> >. Acesso em: 10 jul. 2016.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)**. Brasília, 1997.

CABELLO, K. S. A.; MORAES, M. O. Educação e divulgação científica de Hanseníase: histórias em quadrinhos para o ensino da doença. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, V, Bauru, 2005. **Anais...** Bauru-SP, 2005.

CAETANO, K. C. **Desenvolvimento e avaliação de um ambiente virtual de aprendizagem em administração em enfermagem**. 2006. 155 f. Dissertação (Mestrado em Enfermagem) - Escola de Enfermagem, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

Disponível em:

<<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/7/7131/tde-17102006-112027/pt-br.php>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

CAMARGO, E. P. **Histórias em Quadrinhos para Educação em Saúde** – desenvolvimento e avaliação aplicados aos distúrbios do sono. 2012. 226 f. Tese (Doutorado em Ciências) – Universidade Federal de São Paulo, Escola Paulista de Medicina, São Paulo, 2012.

CARAM, C. S. **Os sentidos do trabalho para profissionais de saúde do CT de um hospital universitário**. 2013. 131 f.

Dissertação (Mestrado em Enfermagem) - Escola de Enfermagem, Universidade Federal de Minas Gerais, 2013.

Disponível em:

<<http://www.enf.ufmg.br/pos/defesas/796M.PDF>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

CARVALHO, D. **A Educação está no gibi**. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

CORRÊA, A. D. **Promoção do ensino sobre o uso racional de medicamentos**. 2012. 126 f. Tese (Doutorado em Ensino em

Biociências e Saúde) – Fundação Oswaldo Cruz, Instituto Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2012.

DANDOLINI, B. W.; BATISTA, L. B.; SOUZA, L. H. F.; GALATO, D.; PIOVEZAN, A. P. Uso Racional de Antibióticos: uma experiência para educação em saúde com escolares. **Ciência & Saúde**

Coletiva, v. 17, n. 5, p. 1323-1331, 2012. Disponível em:

<<http://www.scielo.br/pdf/csc/v17n5/a26v17n5.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

FORTUNA, D. B. S; ARAÚJO-JORGE, T.C.; VASCONCELLOS-SILVA, P. C. Biociensaúde - Quadrinhos e Fanzines no ensino de Ciências e Saúde: História de uma Trajetória e de suas descobertas. In:

MODENESI, T.; BRAGA JR., A. (Orgs.). **Quadrinhos e Educação**. 1 ed. Jaboatão dos Guararapes: Faculdade dos Guararapes, 2015, p. 59-84. v. 1.

FORTUNA, D. B. S. **Elaboração, testagem e estudo de recepção de material educativo sobre tuberculose no formato história em quadrinhos estilo mangá com alunos do ensino fundamental de uma escola estadual em São Gonçalo-RJ**. Monografia (especialização) – Instituto Oswaldo Cruz, Pós-Graduação em Ensino de Biociências e Saúde, 2012.

FRANCISCO JUNIOR, W. E. Produção Textual em Diferentes Gêneros: um caso na formação de professores de química. **Educação em Revista**, v. 29, n. 02, p. 201-224, 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/edur/v29n2/09.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

FRANCO, E. S. Ateliê Interdisciplinar de Artes Visuais: Histórias em Quadrinhos de Autor. In: **Licenciatura em Artes Visuais: módulo 5/ Universidade Federal de Goiás**. Faculdade de Artes Visuais – Goiânia: Editora da UFG; 2009.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Ed. Paz e Terra, 2005.

GARCIA, P. P. N. S.; NOGUEIRA, I.; DOVIGO, L. N.; DOTTA, E. A. V.; DOVIGO, M. R. P. N.; NASSOUR, E. I. S. C.; CAMPOS, J. A. D. B. Educação em Saúde: efeito de um método de auto-instrução sobre os níveis de higiene oral em escolares. **Pesq Bras Odontoped Clin Integr**, João Pessoa, v. 9, n. 3, p. 333-337, set./dez., 2009.

GONÇALVES, R.; MACHADO, D. M. Cómics: investigación de conceptos y de términos paleontológicos, y uso como recurso didáctico en la educación primaria. **Enseñanza de las Ciências**, Barcelona, v. 23, n. 2, p. 263-274, 2005.

GUIMARÃES, E. **Fanzine**. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2005.

KAISER, D. E; SILVA, J, O. Oficina de *Fanzine* com adolescentes usuários de drogas: uma visão em Enfermagem. **Cienc Cuid Saude**, v. 9, n. 1, p. 161-166, 2010.

KAMEL, C. R. L. **Ciências e quadrinhos**: explorando as potencialidades das histórias como materiais instrucionais. 2006. 113f. Dissertação (Mestrado em Ensino em Biociências e Saúde) - Instituto Oswaldo Cruz – Fiocruz, Rio de Janeiro: 2006.

KAWAMOTO, E.M, CAMPOS, L.M.L. Histórias em Quadrinhos como recurso didático para o ensino do corpo humano em anos iniciais do Ensino Fundamental. **Ciênc. Educ.**, Bauru, v. 20, n. 1, p. 147-158, 2014.

KELLY-SANTOS, A.; MONTEIRO, S. S.; RIBEIRO, A. P. G. Acervo de materiais educativos sobre hanseníase: um dispositivo da memória e das práticas comunicativas. Interface. **Comunicação, Saúde e Educação**, v. 10, p. 1807-5762, 2009.

LINSINGEN, L. V. Mangás e sua utilização pedagógica no ensino de ciências sob a perspectiva CTS. **Ciência & Ensino**, v. 1, número especial, nov. 2007.

LOPES, R. E; BORBA, P. L. O; MONZELI, G. A. expressão livre de jovens por meio do Fanzine: Recurso para uma terapia ocupacional. **Soc Saude**, São Paulo, v. 22, n. 3, set. 2013.

LUYTEN, S. M. B. **O que é História em Quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1987. (Coleção Primeiros Passos)

MAGALHÃES, H. **O rebuliço apaixonante dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

MARTELETO, R.M. Jovens, violência e saúde: construção de informações nos processos de mediação e apropriação de conhecimentos. **RECIIS**, v. 3, n. 3, p. 17-24, 2009.

MELO, T. R. C.; NOGUEIRA, P.; CORÁ, C.; JUNQUEIRA, A. C.; KORYTNICKI, D. Use of participative methodology in oral health education for adolescents. **Rev Gaúcha Odontol.**, Porto Alegre, v. 61, n. 2, p. 227-233, abr./jun., 2013.

MENDONÇA, M. R. S. **Ciência em quadrinhos**: recurso didático em cartilhas educativas. 2008. 230f. Tese (Doutorado em linguística) -Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008.

MENDONÇA, M. R. S. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONISIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. (Orgs.). **Gêneros Textuais e Ensino**. Rio de Janeiro: Lucerna. 2002.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 12 ed. São Paulo: HUCITEC, 2010.

NASCIMENTO, I. S.; LIMA, M. G. B. S. **O Fanzine como dispositivo pedagógico crítico-reflexivo**: questões, dilemas e perspectivas, 2009. Disponível em:
<http://leg.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/eventos/evento2009/GT.1/9_loneide%20Santos%20do%20Nascimento.pdf>
. Acesso em: 10 jul. 2016.

OLIVEIRA, K. S. Avaliação do material didático do projeto "Criança saudável - educação dez", ano 2005. **Interface - Comunic., Saúde, Educ.**, v. 12, n. 25, p. 401-410, abr./jun., 2008. Disponível em:
<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-32832008000200014>. Acesso em: 10 jul. 2016.

PIZARRO, M. V. As histórias em quadrinhos como linguagem e recurso didático no ensino de ciências. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS. VII, Florianópolis, 2009. **Anais...** Florianópolis: Associação Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências, 2009. p. 1-11 Disponível em: <<http://posgrad.fae.ufmg.br/posgrad/viiienpec/pdfs/609.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

REBOLHO, M. C. T.; CASAROTTO, R. A.; JOÃO, S. M. A. Estratégias para ensino de hábitos posturais em crianças: história em quadrinhos versus experiência prática. **Fisioterapia e Pesquisa**, São Paulo, v. 16, n. 1, p. 46-51, jan./mar., 2009.

SANTOS NETO, E. Dez considerações para professores que desejam trabalhar com histórias em quadrinhos. In: SANTOS NETO, E.; SILVA, M. R. P. (Orgs.). **Histórias em Quadrinhos & Educação: formação e prática docente**. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011. p. 127-136.

SANTOS NETO; E. SILVA, M. R. P. Introdução. In: SANTOS NETO; E. SILVA, M. R. P. (Orgs.). **Histórias em quadrinhos e Práticas Educativas: o trabalho com universos ficcionais e fanzines**. São Paulo: Criativo, 2013.

SILVA, C. M. C.; MENEHIM, M. C.; PEREIRA, A. C.; MIALHE, F. L. Educação em saúde: uma reflexão histórica de suas práticas. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 15, n. 5, p. 2539-2550, 2010.

SOARES NETO, F. F., FURTADO, W. W. As fases da lua em história em quadrinhos no ensino fundamental. In: SIMPÓSIO NACIEL DE ENSINO DE FÍSICA, XVII, Vitória, 2009. **Anais...** Vitória: SNEF, 2009. p. 1-10. Disponível em: <http://www.ciencia.iao.usp.br/dados/snef/_asfasesdaluemhistoriase.trabalho.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2016.

TESTONI, L. A.; ABIB, M. L. V. S. A utilização de histórias em quadrinhos no ensino de física. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, IV, Bauru, SP, 2003. **Anais...** Bauru: USP, 2003. Disponível em: <<http://fep.if.usp.br/~profis/arquivos/ivenpec/Arquivos/Orais/ORAL025.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2016.

TORRES, L. H. N.; PAULA, J. S.; SOUSA, M. L. R.; MIALHE, F. L. Histórias em quadrinhos na sala de espera: um método de educação em saúde bucal. **Odontol. Clín.-Cient.**, Recife, v. 10, n.1, p. 69 -72, jan./mar., 2011.

VASCONCELLOS-SILVA, P. R; RIVERA, F. J. U; ROZEMBERG, B. Próteses de comunicação e alinhamento comportamental sobre impressos hospitalares. **Rev Saúde Pública**; v. 37, n. 4, p. 531-42, 2003.

VERGUEIRO, W. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 2. ed. São Paulo: Contexto. 2007.

VERGUEIRO, W.; RAMOS, P. (Orgs.) **Quadrinhos na Educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, W.; SANTOS, R. E. A pesquisa sobre história em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005. **Unirevista**, v 1. n 3, 2006.

FRANCISCO IWERTEN, O QUADRINISTA QUE NUNCA EXISTIU



Ivan Carlo Andrade de Oliveira *

INTRODUÇÃO

De acordo com Baudrillard (1991), vivemos uma era em que o simulacro se sobrepõe ao real. Parte fundamental da cibercultura, o simulacro é a imagem sem referencial, que existe apenas como modelo e que normalmente parece mais real do que real.

Talvez por isso, a discussão sobre a realidade tem se alastrado tanto pela arte quanto pela cultura pop. Os ready mades de Duchamp de certa forma antecipavam a longa discussão que a arte teria sobre a realidade e sobre ela mesma.

No campo da cultura pop, a obra de Philip K. Dick¹ se caracteriza pela linha tênue que separa o real do não-real. Ou seja: seus livros nos fazem refletir sobre os tênues limites da realidade, exemplificados no caçador de androides que, de

* Possui graduação em Comunicação social - jornalismo pela Universidade Federal do Pará (1993) e mestrado em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo (1997). Atualmente é professor assistente da Universidade Federal do Amapá e cursa doutorado na área de Artes e Cultura Visual da UFG, atuando principalmente nos seguintes temas: quadrinhos, jornalismo e literatura de fantasia e FC. Com o pseudônimo de Gian Danton tem publicado quadrinhos e textos de ficção literária desde 1989.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7689186601810696>.

¹ Philip K. Dick é um dos principais autores da ficção científica new age. Sua obra sempre explorava conceitos de realidade e identidade. Entre seus livros estão Caçador de androides, O homem do castelo alto, O vingador do futuro e Realidades adaptadas.

repente, se descobre também ele um androide, ou o personagem de *O homem do castelo alto* que se pergunta se não seria ele um personagem em um livro sendo lido por alguém de uma realidade em que a Alemanha havia perdido a guerra.

O desenvolvimento da tecnologia tornou essa linha ainda mais tênue e a arte refletiu essa mudança. Filmes como a trilogia *Matrix* são um exemplo.

No Brasil, o trabalho do quadrinista Edgar Franco² reflete essa discussão. Ao utilizar em suas obras o conceito de pós-humano, em que a tecnologia é incorporada ao ser humano, Franco discute o papel do corpo humano nessa nova realidade e o fim da distinção entre o que é máquina e o que é corpo. Sua obra contesta os “limites físicos e culturais que definiram historicamente o conceito de humano”

A obra de Edgar Franco levou o roteirista e escritor Gian Danton a escrever a novela *O anjo da morte*, em que as pessoas antes de morrer transferem sua consciência para a rede, passando a viver em um mundo hiper-realista, totalmente imaginário, um simulacro, que não tem mais qualquer referencial com a realidade.

Nesse contexto de simulacros e hiper-realidade, ficção e realidade se confundem. A ficção em certos momentos parece tão sedutora que se torna mais crível que a realidade. Exemplos famosos disso são os romances *O código Da Vinci*, de Dan Brown, e *Operação Cavalo de Tróia*, de JJ Benitez, cujo trabalho de verossimilhança arquitetado por seus autores fez com que muitos acreditassem que a ficção era real.

² Edgar Franco criou um universo transmídia (que inclui quadrinhos, música e performances) sobre um futuro em que o mundo se divide em três grupos: humanos resistentes, tecnogenéticos e extropianos. Os tecnogenéticos são fruto da hibridação entre humanos, animais e vegetais, permitidos pelo avanço da engenharia genética. Os extropianos são pessoas que transmitiram sua consciência para corpos robóticos, vivendo, assim, eternamente. Os resistentes são pessoas que resistem às mudanças extropianas e tecnogenéticas. Reproduzem-se sexualmente e imitam o modo de vida dos antepassados.

Exemplo brasileiro foi o personagem Capitão Galha e seu criador, Francisco Irwenten. Um texto falso (de autoria do autor deste artigo), publicado na revista Metal Pesado Curitiba, em 1997, fez com que todos acreditassem que tanto personagem, quanto criador existissem mesmo. Francisco Irwenten, quadrinista totalmente fictício, chegou até mesmo a ganhar o prêmio Angelo Agostini, além de constar em várias cronologias dos quadrinhos e até mesmo em artigos científicos.

O objetivo deste artigo é analisar a relação entre ficção e realidade mediada pelo conceito de hiper-realidade no caso Francisco Iwerten e o Capitão Galha.

HIPER-REALIDADE E SIMULACRO

Na era pós-moderna, nossa relação com o real passa por uma transformação radical.

Jair Ferreira dos Santos (1994, p. 12) refere-se à história de uma menina que era elogiada pela beleza, ao que a mãe respondeu: “Você diz isso porque ainda não viu a foto dela em cores”. “Cínica, a piada contém a essência da pós-modernidade: preferimos a imagem ao objeto, a cópia ao original, o simulacro (...) ao real”.

Nesse contexto pós-moderno, as imagens que nos rodeiam são hiper-realistas, mais reais e mais interessantes que a própria realidade.

Ainda de acordo com Santos (1994, p. 13), “O ambiente pós-moderno significa basicamente isso: entre nós e o mundo estão os meios tecnológicos de comunicação, ou seja, a simulação. Eles não nos informam sobre o mundo, eles o refazem à sua maneira”.

Esse novo contexto influencia até mesmo os conceitos éticos e a compreensão de mundo dos indivíduos:

Diante de uma gama quase infinita de possibilidades, os indivíduos se perdem e, cegos diante do excesso de informação, comemoram a liberdade de escolhas enquanto recuam assustados no momento em que se sentem obrigados a tomá-las [...] É difícil distinguir o que é certo, o que é errado, o verdadeiro do falso. (SCHABBACH, 2014, p. 1)

A própria questão da identidade se diluiu em uma miríades de identidades plurais, num fenômeno cada vez mais patente nas redes sociais, a exemplo do Facebook, em que 27% dos perfis são fakes (NUNES, 2014). A identidade que se constrói na comunidade virtual é muitas vezes oposta à identidade fora da rede, ou um aspecto que vive na sombra do papel social exercido por essa pessoa no mundo fora da tela. As pessoas se voltam para ambientes em que se sentem seguros, ambientes nos quais se permitem ser aquilo que querem, embora isso não seja a realidade:

A própria questão do que é, daquilo que é verdadeiro ou não, é colocada em jogo. E as novas tecnologias colaboram muito para isso. Hoje é muito fácil adulterar dados, manipular imagens e criar perfis virtuais que podem passar perfeitamente como algo que, de fato, existe, algo real, tão real quanto a própria realidade” (SCHABBACH, 2014, p. 1)

Nesse mundo, as decisões sobre o que é real e o que não é se torna cada vez mais difícil, e nem sempre garantida. (BAUMAN apud SCHABBACH, 2014, p. 2)

Num mundo em que se manipula cada vez mais signos no lugar de coisas, em que a propaganda nos vende um mundo idealizado e perfeito dentro de certas características, com mulheres com corpos impossíveis, sanduíches que são perfeitos e saborosos no anúncio como um sanduíche nunca será na realidade, num mundo em que ficção e realidade se misturam, nesse mundo, a arte, seja como homenagem ou crítica, se modifica, moldando-se em torno de simulacros e da hiper-realidade.

Embora esse fenômeno se torne mais abrangente com o surgimento da internet, a literatura e a arte já lidavam com isso muito antes do surgimento da rede. Os trabalhos de imersão e ilusão e imersão (GRAU, 2007) são exemplos dessa categoria, de obras que têm como objetivo imergir o receptor num processo que lhe parece real. Na literatura, um marco foi o texto hoje conhecido no Brasil como *Balela do Balão*, de Edgar Allan Poe³. Em 1844 ele publicou uma matéria jornalística falsa no jornal *The Sun* sobre um aventureiro que estaria atravessando o Atlântico em um balão, provocando furor público (uma multidão se aglutinou em volta do prédio do jornal, em busca de exemplares). Além dos detalhes técnicos descritos de maneira pormenorizada, Poe colocou até mesmo um personagem real na história, o escritor William Harrison Ainsworth, dando mais verossimilhança à trama.

Interessante notar que o caso, emblemático e um dos primeiros registrados, tenha ocorrido graças a um veículo de comunicação de massa. Para Schabbach (2014, p. 4), a mídia teve fator fundamental nesse processo:

a ficção sozinha não possui a ter caráter concreto, não é uma coisa ou instituição (...) é através dos produtos midiáticos que os homens têm contato com uma infinidade de mundos ficcionais e plataformas virtuais que acabam por delinear grande parte de suas crenças, que influenciam, portanto, na formação de suas identidades e de suas consciências.

Assim, a partir do momento em que os indivíduos adentram no mundo midiático, eles passam, a todo momento, a ter contato com mundos ficcionais e virtualizados e, assim, passam a vivê-los intensamente, muitas vezes até com mais intensidade do que o chamado mundo real. “De algum modo, a linha entre o que é real e ficcional começa a desaparecer, ao menos quando se trata de percepção”. (SCHABBACH, 2014, p. 5)

³ O título original é “Balloon hoax”.

Segundo Augé (apud BORGES, 2014, p. 16) o audiovisual produz “um novo regime de ficção, e esse regime se instaura afetando nossa vida social a ponto de nos fazer duvidar da realidade”.

Exemplo dessa mistura ocorreu durante as transmissões do ataque terrorista de 11 de setembro pela TV francesa, quando as imagens traziam o letreiro: “Isto não é ficção” (BORGES, 2005). O caso mostra como a percepção de realidade e ficção se misturam na atualidade, a ponto do expectador considerar ficção aquilo que está sendo posto como realidade e ser necessário avisá-lo do contrário. Assim, ficção e realidade parecem “correr uma atrás da outra, trocar de papel e tornarem-se indiscerníveis” (DELEUZE apud BORGES, 2005, p. 156).

Para Fábio Nunes, a popularização da internet fez com que esses conceitos se tornassem ainda mais embaralhados:

é notável que a rede internet – instantânea, mundial, descentralizada – torna-se hoje o meio mais suscetível a estas incursões, tanto por oferecer um relativo encobrimento ao indivíduo que publica conteúdos, quanto por justapor em uma mesma experiência de navegação faturas de diferentes naturezas, que se confundem nas possibilidades de criação, edição e manipulação digital” (NUNES, 2014, p. 44)

Manuel Castells (2000, p. 399) chamou esse fenômeno de “virtualidade real”, um sistema no qual

a própria realidade (ou seja, a experiência simbólica/material das pessoas) é inteiramente captada, totalmente imersa em uma composição de imagens virtuais no mundo do faz-de-conta, no qual as aparências não apenas se encontram na tela comunicadora da experiência, como se transformam na experiência.

Nesse contexto, a realidade não deixa de existir. Ela apenas se torna menos atrativa que o seu simulacro, que toma

contornos de realidade, como no caso da pessoa que confunde o ator com seu personagem.

A noção de simulacro, essencial para essa discussão, remonta a Platão. Segundo ele, havia o modelo original, perfeito, no mundo das ideias. Em nosso mundo encontrava-se a cópia imperfeita desse modelo original. E, por último, havia a cópia da cópia, o simulacro (WALTY, 1986).

No contexto do simulacro, as imagens perdem seus referentes, são apenas signos, sem relação com o mundo. Não se trata mais de representar o mundo, mas de simulá-lo, ou até criá-lo:

O modelo digital é assim mais real que o real, fazendo desse vítima de um crime (quase) perfeito (...) As novas formas de criação de imagens são, de agora em diante, um meio mais eficaz de tomar o mundo e de fazê-lo funcionar sobre a forma de um modelo (o simulacro) concebido sob a forma numérica. O mundo torna-se, com as imagens de síntese, um simulacro fabricado a partir de informações binárias, transformadas e traduzidas por computadores. Com as imagens digitais, o referencial desaparece por simulação matemática [...] As novas imagens (digitais) não mais representam o mundo; elas digitalizam o real. (LEMOS, 2000, p. 232)

Essas imagens, mais interessantes e vívidas que as imagens reais, criam uma espécie de hiper-realismo, que Umberto Eco (1984, p. 14) definiu através da comparação com o slogan da Coca-cola *The real thing*: “a imaginação americana deseja a coisa verdadeira e para atingi-la deve realizar o falso absoluto”.

Exemplo disso é o Museu da cidade de Nova York, todo repleto de representações que recriam o real, ao invés de simplesmente representá-lo, como os pergaminhos vendidos ao final da visita com o contrato de compra de Manhattan. A representação é cuidadosa, reproduzindo até mesmo o cheiro de papel velho. Infelizmente o contrato de compra de Manhattan, escrito em caracteres pseudo-

antigos, está em inglês, enquanto o original era em holandês (...) não se trata de um fac-símile, mas, se me permitem o neologismo – de um ‘fact-diferente’ (ECO, 1984, p. 17).

A resposta da arte a esse mundo de simulacro é também jogar com os simulacros, proposta que já era antevista na obra do escritor norte-americano Philip K. Dick e alguns dos filmes baseados em sua obra.

Para Baudrillard (1991, p. 155), o universo de Dick é um universo sem passado, sem futuro, um universo de pura simulação “nem possível, nem impossível, nem real, nem irreal: hiper-real”.

Exemplo disso é o livro *Homem do castelo alto*:

Dick (em *O homem do castelo alto*) extrapola a linha divisória entre as noções de passado, presente e futuro, problematizando a relação entre “acontecido” e “narrado” ao revelar a realidade como um simulacro, onde se desenrolam várias outras realidades alternativas. (GOMES, 2007, p. 55)

No filme *Blade Runner*, o unicórnio, animal que não existe na natureza e, portanto é puro modelo, configura-se na própria representação do simulacro, dando a chave para compreender que o caçador de andróides é, também ele, um andróide.

Assim, a arte joga com as noções de realidade, confundindo-as com a da ficção. Nos quadrinhos, poucos artistas exploraram tanto essa possibilidade quanto o roteirista inglês Alan Moore. Em *Watchmen*, por exemplo, personagens reais, como Nixon, contracenam com super-heróis. Além disso, há anexos que reforçam a verossimilhança da trama, como prontuários médicos de personagens, trechos de livros, artigos científicos analisando o contexto político da trama e como o surgimento do primeiro super-herói, Dr. Manhattan, quebrou o equilíbrio de forças entre EUA e URSS, entre outros. Tudo isso

cria uma noção de hiper-realidade, mais interessante e sugestiva que a realidade.

Intertextual e metalinguística, *Watchmen* apresenta uma história em quadrinhos lida por um por um personagem e que dialoga com a obra principal. *Contos no cargueiro negro* é uma ficção dentro da ficção.

No texto inicial da história em quadrinhos *O que aconteceu ao Homem de aço?*, última HQ do Superman da era de prata⁴, Moore brinca com as noções de ficção e realidade:

Esta é uma HISTÓRIA IMAGINÁRIA (que pode nunca ocorrer, ou quem sabe um dia, possa sim) sobre um ser perfeito vindo dos céus e que realizou apenas o bem [...] Superman morreu dez anos atrás. Esta é uma HISTÓRIA IMAGINÁRIA... e não são todas? (MOORE, 2013, p. 13)

A história *Para o homem que tem tudo* é toda construída a partir de simulacros, com o Superman sendo vítima de um ser alienígena que cria uma simulação do que seria Krypton se ela não tivesse sido destruída.

Outra história de Moore que brinca com esses conceitos a série *1963*. Nessa história em quadrinhos em cinco partes, Alan Moore apresenta aos leitores cinco revistas publicadas no ano de 1963 por uma editora imaginária. Todas as revistas são pastiches de revistas lançadas pela Marvel na década de 1960.

Nesse trabalho, publicado no ano de 1993, é realizada reprodução tão meticulosa e hiper-realista, que até mesmo a coloração em retícula, já totalmente abandonada na época, é resgatada. Além disso, os gibis incluem propagandas típicas da

⁴ As histórias em quadrinhos de super-heróis são divididas em quatro eras: a de ouro (década de 1940); a de prata (décadas de 1950 e 1960); era de bronze (década de 1970); era moderna e contemporânea (final dos anos 1980 em diante). Embora essa história do Super-homem tenha sido escrita na era moderna, ela reúne elementos, pela última vez, todos os elementos da era de prata, razão pela qual é conhecida como a última HQ do herói da era de prata).

década de 1960 (como um submarino nuclear de brinquedo que dispara mísseis atômicos) e até cartas de leitores. Tudo é reproduzido com tão grande exatidão que houve quem pensasse que se tratava, de fato, de uma republicação.

O PERSONAGEM QUE SE TORNOU REAL

Em 1997 a revista *Metal Pesado*, edição especial Curitiba apresentou um personagem de quadrinhos chamado O Galha. O texto informativo de apresentação informava que não se herói de um personagem original. O Galha seria uma releitura do um outro personagem, o obscuro Capitão Galha, produzido por Francisco Irwenten no início dos anos 1940:

Completamente desconhecida do público e até da maior parte dos historiadores, a obra de Francisco Irwenten permanece desconcertante: em plena década de 40 ele criou um super-herói curitibano chamado Capitão Galha. Publicada pela editora Eclipse, a revista do Galha certamente teve uma vida tão curta quanto o fenômeno que dava nome à editora. Durou três números, dos quais restam atualmente poucos exemplares, a maioria deles em péssimo estado de conservação (na verdade, fala-se de um quarto número, mas até hoje ninguém encontrou um exemplar). (DANTON, 1997, p. 4)

Segundo o texto, o desenhista Francisco Irwenten teve seu contato com os super-heróis em uma viagem aos EUA através da política de boa vizinha norte-americana no período da II Guerra, em que intelectuais e artistas brasileiros recebiam passagem e estadia para conhecer o país.

A viagem aos EUA influenciou fortemente sua carreira. Lá ele conheceu o que se fazia em termos de quadrinhos e ficou maravilhado. Em seu diário de viagem, a visita ao estúdio de Bob Kane (criador do Batman) recebeu destaque especial. Quando voltou ao Brasil, tinha em mente fazer aqui o mesmo que se estava fazendo lá. Queria criar um

herói que entrasse para o imaginário nacional. Assim nasceu o Capitão Galha. (DANTON, 1997, p. 4)

O personagem, segundo o texto e imagem que acompanhava a matéria, era um homem alado, com bigode, camisa gola polo, botas e a imagem de uma galha estilizada no peito: “Irwenten anteviu que os super-heróis não eram um sub-gênero do policial ou da ficção-científica, e sim um gênero independente”, dizia o texto biográfico. O personagem tinha até mesmo um super-vilão, o Doutor Destruição, cujo verdadeiro nome era David Drognts e era fanático pela letra D, a ponto de só ter em sua biblioteca autores cujo nome comesçassem com a letra D, como Daniel Defoe ou Dickens.

O texto era totalmente ficcional, escrito por mim (sob o pseudônimo de Gian Danton). As imagens eram de José Aguiar baseadas em visual criado por Edson Kohatsu. A ideia era dar um background, uma mitologia anterior para o herói e, ao mesmo, usar esse recurso como estratégia de divulgação.

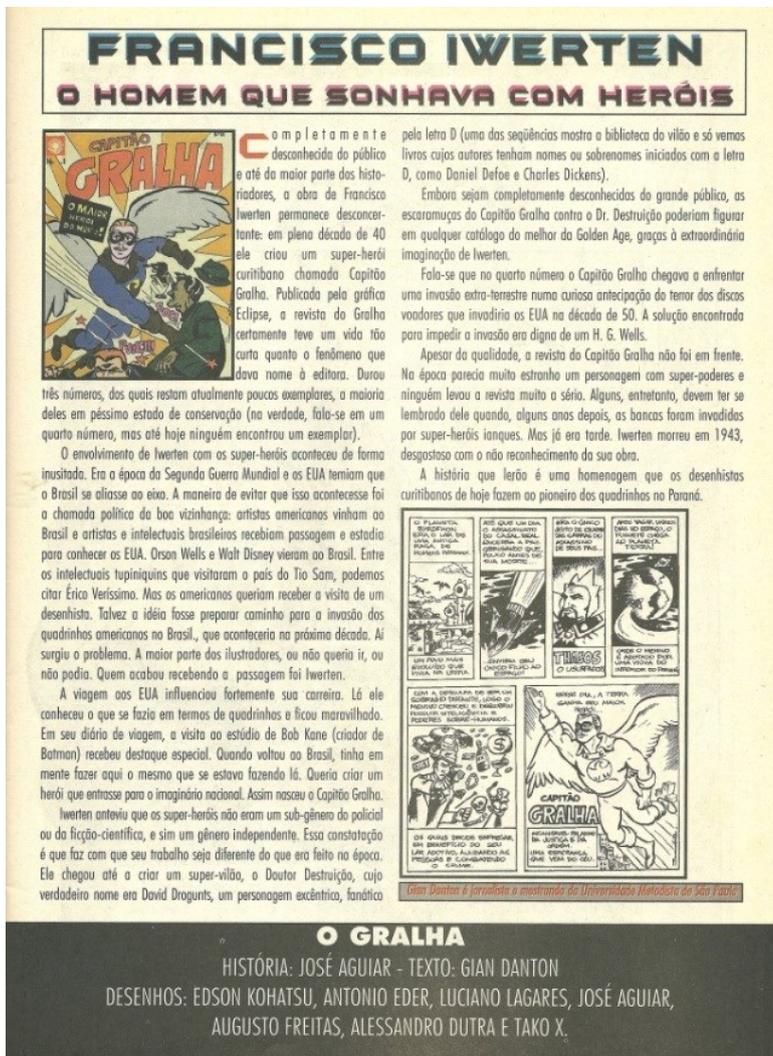


Figura 2: Texto que deu origem à lenda de Francisco Iwerten
Fonte: DANTON, Gian. Francisco Iwerten: o homem que sonhava com heróis.
Metal Pesado Curitiba. Curitiba: Metal Pesado, 2006.

A gênese da história era uma piada interna minha, de José Aguiar e Antonio Eder, baseada no conto “Vivou ou morto?”, de

Mark Twain. No conto, quatro pintores percebem que artistas só são valorizados quando morrem e decidem simular a morte de um deles. Com resultado, os quadros do “morto” se tornam valiosíssimos e os quatro se tornam milionários.

A ideia, surgida na época, era simular a morte de Antonio Eder, então o mais conhecido do trio por ter uma produção grande em fanzines e publicações profissionais como a Metal Pesado e Panacéia. Antonio Eder não gostou da ideia, mas a proposta ficou no ar: “Acho que isso foi a gênese do Francisco Iwerten, o assassinato do Antonio não cometido. Por não termos matado o Antonio, matamos o Francisco Iwerten”, lembra José Aguiar⁵.

A ideia provavelmente surgiu em um café no Núcleo Estúdio Gráfico. Esses cafés, realizados no final da tarde, após o expediente do trabalho publicitário, chegavam a durar horas e se tornarem verdadeiros *brainstorns*. Iwerten e o Capitão Galha surgiram como pano de fundo para o Galha, um herói criado para aproveitar a publicação da revista Metal Pesado Curitiba. A revista revelava a possibilidade mostrar material, mas um problema: a pouca quantidade de páginas para o número de artistas envolvidos. A solução, apresentada pelo desenhista Tako X, foi produzir a HQ de um herói que envolvesse os nove criadores ligados à APIQ (Associação Paranaense de Ilustradores de Quadrinistas). A primeira ideia de personagem, dada pelo próprio Tako, foi Amalgador X, um herói que seria a amalgama de vários outros. Futuramente, em uma reunião na casa de Nilson Miller, o desenhista veterano deu a ideia de simplificar o nome do personagem para simplesmente o Galha.

Provavelmente surgiu junto com o personagem a proposta de apresentar o Galha não como um personagem original, mas como uma releitura: “Foi uma forma da gente fazer uma coisa mais divertida do que a história do galha em si. Na verdade, para quem participou, eu, você, o Antonio, o Edson, se divertiu

⁵ Entrevista realizada no dia 10.04.15.

muito mais fazendo aquela única página do que fazendo todas as páginas da história do gralha. A gente gastou tanto tempo bolando o conceito do capitão gralha que o gralha virou uma página em branco”, lembra José Aguiar.

Segundo Antonio Eder⁶, a ideia era dar mais sustentação para o personagem Galha: “Tipo assim: a gente sabia que apenas publicar um super-herói não teria tanto impacto quanto dizer que ele era baseado num personagem anterior”.

O nome Francisco Iwerten provavelmente foi criação de Antonio Eder, que passava diariamente pela loja de tintas Arno Iwersen. Após mudarem apenas uma letra, ele e José Aguiar procuraram na lista telefônica para terem certeza de que o nome não existia de fato. Foi estabelecido um concurso para criação do personagem tanto do Capitão Galha quanto do Galha. Alessandro Dutra acabou ganhando para o herói novo e Edson Kohatsu ficou responsável pelo visual do Capitão.

Como inspiração para o visual do personagem, Edson pesquisou na internet heróis da era de ouro: “Fui buscar heróis dos anos 40. O bigodinho foi do Errol Flynn, que era uma coisa característica dos anos 40. A gola polo, se não me engano, ou eu interpretei errado, ou eu vi o lanterna verde dos anos 1940”, lembra Edson Kohatsu⁷. A gola polo foi, de fato, uma interpretação errada. O Lanterna verdade tinha, na verdade, um prolongamento da capa, não uma gola polo. Entretanto, essa interpretação equivocada acabou criando um dos aspectos mais diferenciados do visual do personagem.

Embora fosse, inicialmente, uma brincadeira, ou uma forma de dar verossimilhança ao personagem O Galha, provendo-o de uma mitologia, o Capitão Galha e Francisco Iwerten fugiram do controle.

Edson Kohatsu percebeu que a história havia tomado uma outra dimensão quando comentou sobre Iwerten com seu sócio,

⁶ Entrevista realizada no dia 03.04.15.

⁷ Entrevista realizada no dia 20.03.2014.

o desenhista Eduardo Moreira (que fez o papel do Galha nos dois filmes dirigidos por Tako X): “Isso foi no ano 1999 ou 2000. Eu comentei com ele que o Iwerten não existia. O Eduardo ficou indignado. Eu tomei um susto. Achei que totalmente soubesse a história era falsa, para mim era óbvio. Foi naquele momento que comecei a ficar assustado” (entrevista concedida ao autor deste artigo).

José Aguiar também argumenta que parecia óbvio que se tratava de uma ficção: “Para mim aquilo era tremendamente óbvio. Lógico que eu peguei Flash Gordon, alguns gibis antigos, mas foi uma estudada superficial, mas ali tinha um estilo meu. O balonamento não corresponde ao que era feito na época, era um balonamento José Aguiar. A logo foi feita até sem régua e eles faziam com o maior cuidado. Para quem conhece a estética dos quadrinhos dos anos 1940, acho que era perfeitamente cabível entender que aquilo era uma paródia”.

Para José Aguiar, o momento em que se percebeu que a história estava saindo do controle foi quando Iwerten ganhou o prêmio Ângelo Agostini, em..... Antonio Eder concorda: “Eu estava ao lado do José Aguiar quando soube. Não acreditávamos que tinham levado a história a sério”.

Antes disso já havia ocorrido o episódio de um estudante de mestrado que entrara em contato com José Aguiar pedindo informações sobre Iwerten para uma pesquisa sobre a política de boa vizinhança (no texto publicado na Metal Pesado, dizia-se que o desenhista ganhara passagem para conhecer os EUA graças a essa política) e que pretendia pesquisar nos arquivos americanos, em Washington.

José Aguiar foi escolhido pelo grupo para responder às indagações: “Eu respondi falando que o texto era baseado em boatos e dei a entender que a história não era verdadeira, mas sem falar com todas as letras. A gente não podia falar a verdade, mas também não podíamos deixar esse coitado perder tempo indo para os EUA. Ele respondeu me destrutando bastante. Nos chamando de mentirosos, ameaçando processar”.

A ameaça de processo fez com que o grupo temesse contar a história verdadeira. Quando do prêmio Angelo Agostini, os criadores se dividiram em dois blocos: de um lado dos que defendiam que se contassem os fatos o quanto antes (entre eles o autor do artigo) e os que defendiam que se “deixasse quieto” a história ia desaparecer por si mesma. Mas o que ocorreu foi exatamente o oposto. Com o surgimento da internet, o mito Iwerten e Capitão Galha se alastrou e se ampliou, a ponto de se afirmar que ele havia trabalhado com Bob Kane na criação das histórias do Batman.

A gota d’água aconteceu em 2014, quando a escola de samba Camisa 10, de São Paulo, resolveu homenagear Francisco Iwerten em seu desfile. “Essa seria a situação em que o capitão galha ganharia uma dimensão maior, projeção de fato, fora do círculo dos fãs e pesquisadores de quadrinhos”, afirma José Aguiar. Nessa época já se discutia a publicação do álbum mais recente do Galha e a divulgação da verdade sobre Iwerten. “nós dissemos: se devemos parar, precisamos parar agora”, lembra Aguiar.

O álbum foi lançado na Gibicon 2, com direito a mesa redonda com os criadores, na qual foi finalmente contada a versão real sobre Iwerten, para espanto da plateia presente. No dia 27 de fevereiro de 2015, a Associação de Quadrinistas e Cartunistas retirou oficialmente o prêmio de mestre do quadrinho nacional de Iwerten. A nota, publicada no blog da AQC com o título “Retratção na categoria "mestres do quadrinho nacional" de 2006” dizia: “Lamentamos o ocorrido e informamos que, oficialmente, o suposto quadrinhista deixa de fazer parte dos "premiados" da AQC!”

A questão que se coloca é: por que as pessoas acreditaram que Iwerten e o Capitão Galha existiram? Muito provavelmente porque, apesar todos os indícios, a história era boa demais para ser falsa.

José Aguiar resumiu esse “querer acreditar”: “Nós precisamos de alguém para louvar, de heróis. É difícil você

encontrar artistas que foram homenageados em vida. Isso de você descobrir alguém que foi esquecido por décadas e resgatar, nossa, para nós isso sempre faz um bem, porque é como se espíássemos uma culpa. Inconscientemente as pessoas têm isso. Puxa vida, vamos então resgatar a memória desse homem, que há 60 anos fez uma coisa à frente do seu tempo, mas veio parar em Curitiba onde ele não tinha condições de levar esse sonho adiante”.

Óbvio que mesmo com esse “querer acreditar”, a história não teria se estendido tanto se o mundo atual não privilegiasse as simulações. Num mundo hiper-real, são histórias hiper-reais que ganham espaço.

Segundo Baudrillard,

Não há real, não há imaginário senão a uma certa distância. Que acontece quando esta distância, inclusive a distância entre o real e o imaginário, tende a abolir-se, a reabsorver-se em benefício exclusivo do modelo? (...) Os modelos já não constituem uma transcendência ou uma projeção, já não constituem um imaginário relativamente ao real, são eles próprios antecipação do real” (BAUDRILLARD, 1991, p. 152)

Esse entrelaçamento entre realidade e ficção, no qual o simulacro torna-se preponderante, faz com que as pessoas tenham a tendência a abraçar o hiper-real, tomá-lo como real.

No caso do Capitão Galha, crença na história hiper-real é tão forte que muitos se recusam a deixar de acreditar, mesmo diante do desmentido público por parte dos autores, a exemplo do blogueiro Rod Gonzales, do blog *Os primeiros super-heróis do mundo*. Ao saber que os autores haviam contado que Iwerten e o Capitão eram uma invenção, ele publicou:

O que eles não contavam é que eu ia investigar o Capitão Galha, então é o seguinte, na CQB tivemos o pesquisador Paulo Campos, que escreve fanzines desde os anos 1990, já fez fanzines com Emir Ribeiro, Antônio Luiz Ribeiro (não são parentes), um cara bastante conhecido no meio, e ele já

tinha falado do Capitão Gralha em 1995. Então antes da data que eles alegam terem criado o Capitão Gralha (1997) já se falava no Capitão Gralha. E era uma lenda conhecida e citada em jornais de Curitiba muito antes. (GONZALES, 2015)

O blogueiro acredita em suas próprias palavras, a ponto de acusar os criadores do Gralha até mesmo de crimes:

Eles já não seriam pessoas confiáveis só pelo fato deles terem inventado uma história pra promover um personagem que eles supostamente criaram. Eles quem? Você vê que eles não assinam, não colocam nome, até porque a história que ele contam já é uma história de crime (falsidade ideológica), e agora um crime ainda maior, porque é uma apropriação que eles querem fazer do personagem do Francisco Iwerten (...). O fato é que lançaram um álbum novo do Gralha, e por ambição, resolveram se apropriar do Capitão Gralha, porque o Gralha é apenas o neto do Capitão Gralha, um personagem dos anos 30/40, um clássico do Brasil, que chama muito mais atenção do que o Gralha, é óbvio, e eles pesquisaram muito bem, e eles sabiam que aquela edição do Capitão Gralha que existia na gibiteca de Curitiba era única. E um deles roubou a edição, porque ela consta na gibiteca de Curitiba, e esse foi o maior erro que eles cometeram. Eles tiveram acesso a essa edição, tanto que divulgaram a capa original. (GONZALES, 2015)

O caso exemplifica a crença, muitas vezes irracional no simulacro. O fato, por exemplo, de não haver provas da existência do Capitão Gralha (exemplares originais de suas revistas) torna-se prova de que ele existiu e de que os criadores do Gralha teriam roubado as revistas da Gibiteca.

Em tempo: segundo Maristela Garcia⁸, responsável pela Gibiteca de Curitiba, tais publicações nunca constaram no acervo da instituição, o que mostra que a história do roubo é uma simulação.

⁸ Entrevista realizada no dia 16.03.2014.

Ou seja: a construção de um simulacro para justificar outro simulacro.

CONCLUSÃO

Hoje, vivemos num mundo de simulações, em que o real e o hiper-real se misturam, as quais se estendem a todos os campos da vida, da foto perfeita do produto na embalagem (mais perfeita do que esse produto jamais será na realidade) às telespectadoras que agridem na rua o ator que faz o vilão na telenovela.

Nesse mundo, em que real e hiper-real se entremeiam, as pessoas passam a ver a ficção como real. O modelo ganha vida e deixa de ter correspondente no mundo fora do simulacro. Foi o que aconteceu com o caso Francisco Iwerten e o Capitão Gralha. A estratégia de verossimilhança usada pelos autores (com texto que, ao mesmo tempo, dava muitos detalhes sobre a vida do desenhista e, por outro lado, deixava muitos vácuos) aliada ao fato de que a história “parecia boa demais para ser mentira” fez com que muitos acreditassem na ficção e ampliassem a lenda. Mais do que isso: fez com que alguns ignorassem completamente o desmentido dos autores sobre o assunto e continuassem acreditando na história hiper-real.

A exemplo da fala do jornalista no filme *O homem que matou o facínora*, de John Ford: “Se a lenda é mais interessante que a realidade, publique-se a lenda”.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

CAPITÃO GRALHA. **Guia dos quadrinhos**. Disponível em: <[http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/capitao-gralha-\(alfredo-gomes\)/17617](http://www.guiadosquadrinhos.com/personagem/capitao-gralha-(alfredo-gomes)/17617)>. Acesso em: 02 jun. 2014.

DANTON, Gian. Francisco Iwerten: o homem que sonhava com heróis. **Metal Pesado Curitiba**. Curitiba: Metal Pesado, 2006.

ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

GOMES, Anderson Soares. História e representação: o jogo de memória e realidade em O homem do castelo alto, de Philip K. Dick. In: NOLASCO, Edgar César; LONDERO, Rodolfo Rorato. **Volta ao mundo a ficção científica**. Campo Grande: UFMS, 2007, p. 53-67.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo, Unesp, 2007.

GONZALES, Rod. **Em defesa do capitão gralha e francisco iwerten...** esse desconhecido Disponível em: <<http://primeirossuperherois.blogspot.com.br/2015/01/em-defesa-do-capitao-gralha-e-francisco.html>>. Acesso em: 01 fev. 2015.

LEMOS, André. Arte eletrônica e cibercultura. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado. **Para navegar no século 21**. Porto Alegre: 2000, p. 225-243.

LIMA, Eduardo Souza. Cheio de 'defeitos especiais', O Gralha, super-herói de quadrinhos curitibano, vira filme. **Época**. Disponível em:

<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDR51436-6011,00.html>>. Acesso em: 02 jun. 2014.

MARTINS, Débora da Silva; SALES, Paulo Alberto da Silva. **O pós-modernismo**: (Des) continuidades estéticas. Disponível em: <http://www.slmb.ueg.br/iconeletras/artigos/volume7/primeira_sletras/posmodernismo.pdf>. Acesso em: 15 set. 2013.

MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore**: storyteller. New York: Universe, 2011.

NUNES, Fábio Oliveira. **O fake na web arte**: incursões miméticas na produção em arte e tecnologia na rede internet. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio1/fabio_oliveira_nunes.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2014.

POE, Edgar Allan. **The Balloon Hoax**. Disponível em: <http://poestories.com/read/balloonhoax>. Acesso em: 20 maio 2014.

RETRATAÇÃO na categoria "mestres do quadrinho nacional" de 2006. Disponível em: <<http://aqcsp.blogspot.com.br/2015/02/retratacao-na-categoria-mestres-do.html>>. Acesso em: 27 fev. 2015.

SANTOS, Jair Pereira dos. **O que é pós-moderno**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SCHABBACH, Leonardo. **A nova posição da ficção na pós-modernidade e a mídia**. São Paulo: Biblioteca 24 horas, 2009.

SCHABBACH, Leonardo. **Ficção e mídia na pós-modernidade**: a busca por um processo reflexivo. 2011. 112 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro,

2011. Disponível em:

<http://www.pos.eco.ufrj.br/site/teses_dissertacoes_interna.php?dissertacao=6>. Acesso em: 13 jun. 2014.

TWAIN, Mark. **Alegres histórias**. São Paulo: Cultrix, 1958.

WALTY, Ivete Lara Camargos. **O que é ficção**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

RETROGÊNESE: PROCESSO CRIATIVO DE UM ROTEIRO PARA QUADRINHOS POÉTICO-FILOSÓFICOS



Edgar Franco *

BREVES CONSIDERAÇÕES SOBRE O GÊNERO POÉTICO-FILOSÓFICO

Esse artigo propositalmente foi redigido em primeira pessoa e utiliza linguagem mais fluida e coloquial, pois objetiva apresentar múltiplos aspectos envolvidos em meu processo criativo autoral e pessoal da obra em quadrinhos *Retrogênese*. A princípio, antes de falar dos meandros e sutilezas que envolvem a criação da história em quadrinhos tratada nesse texto, é importante esclarecer que *Retrogênese* insere-se em um gênero de quadrinhos batizado por mim de “poético-filosófico” (FRANCO, 1997), também chamado de “fantasia filosófica” pelo

* Edgar Franco é Ciberpajé, artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnologia pela UnB, doutor em artes pela ECA/USP, mestre em multimeios pela Unicamp, e professor permanente do Programa de Pós Graduação – Mestrado e Doutorado – em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. É um dos pioneiros do gênero de quadrinhos poético-filosóficos no Brasil e quadrinista premiado com o Troféu Bigorna pela sua revista em quadrinhos “Artlectos e Pós-humanos” (Editora Marca de Fantasia). Em 2014 concorreu ao HQmix com o álbum “BioCyberDrama Saga” (Editora UFG), em parceria com Mozart Couto. Suas pesquisas sobre quadrinhos já renderam dezenas de artigos e capítulos de livros, além de dois livros já em suas segundas edições: “Histórias em Quadrinhos e Arquitetura” (Marca de Fantasia, 2012) e “HQtrônicas: do suporte papel à rede Internet” (Annablume/Fapesp, 2008). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8415486629956081>.

crítico de quadrinhos espanhol Henrique Torreiro ao se referir ao meu trabalho e ao de Gazy Andraus. Este gênero é caracterizado por algumas particularidades, a primeira delas é o uso de um texto mais vinculado à poesia do que à prosa, a segunda é o fato de incluírem argumentos com intenção filosófica deliberada. Essas primeiras características explicam a denominação poético-filosófica. No caso da denominação “fantasia-filosófica”, o termo fantasia se refere diretamente às ambientações escolhidas pelos artistas do gênero, ou seja, universos fantásticos que podem ser outros planetas e civilizações, ambientações mitológicas, envolvendo desde o folclore natal, passando por mitologias estrangeiras e chegando aos mundos e civilizações oníricas criadas pelos próprios autores.

É importante frisar que apesar dos ambientes fantásticos das histórias, os autores estão sempre refletindo sobre questões relativas aos seres humanos. Outra característica a se destacar é o caráter experimental que envolve essas HQs, o que as distancia das tradicionais narrativas quadrinísticas. Muitas vezes os requadros são deixados de lado, e os balões e enquadramentos desenvolvem formas inusitadas. Os quadrinistas poético-filosóficos costumam assumir as HQs como uma forma de arte com possibilidades ilimitadas, distanciando-se do conceito desgastado de que os quadrinhos são uma forma vazia de entretenimento de massa. Seus trabalhos são voltados para um público que encare as HQs não só como divertimento inócuo, mas como fonte de reflexão e deleite estético. Obviamente essas definições são genéricas, pois cada artista desse gênero possui suas particularidades.

Esse gênero de quadrinhos tem como antecedentes alguns autores europeus como Caza e Victor Mesquita, entretanto ele vem se desenvolvendo de forma ímpar no Brasil desde a década de 90, quando seu crescimento culminou na criação da revista Mandala pela editora Marca de Fantasia, o primeiro título seriado de quadrinhos do mundo dedicado exclusivamente à publicação de histórias em quadrinhos poético-filosóficas. A inexistência de um mercado de quadrinhos autorais no país, fez

com que grande parte da produção dos autores desse gênero seja editada nos fanzines e publicações independentes de pequena tiragem, o que não os impede de participarem eventualmente de coletâneas de quadrinhos voltadas para o mercado e as bancas, como o álbum “Brazilian Heavy Metal” e a revista “Metal Pesado”, que publicaram quadrinhos de Edgar Franco e Gazy Andraus.

Segundo o pesquisador Elydio dos Santos Neto (2009, p.75), dentre os autores mais representativos do gênero no Brasil, estão o mineiro Gazy Andraus, com seu traço fluido inspirado na arte Taoísta; e eu, Edgar Franco, também mineiro, que exploro forte simbologia arquetípica; o santista Flávio Calazans, com HQs marcadas pelo humor sagaz ao tratar de seminais questões filosóficas; e o piauiense Antônio Amaral, com seu traço criptográfico inundado de referências que vão do regionalismo à química orgânica. Outros destaques no Brasil são os também mineiros Al Greco e Rosemário e a baiana Danielle Barros.

CRIANDO O ROTEIRO DE RETROGÊNESE

Ainda na década de 1990, quando vi pela primeira vez o trabalho do quadrinhista mineiro Al Greco¹, senti nele um enorme potencial. Apesar da HQ conter uma narrativa tradicional de horror, percebi claros indícios de que os quadrinhos de Greco se direcionariam para o gênero poético-filosófico. Não fiquei surpreso quando ele me escreveu logo depois dizendo que, após conhecer o meu trabalho e o de Gazy Andraus, tinha descoberto o seu caminho a trilhar dentro das HQs. Após esse primeiro contato, acompanhei o desenvolvimento gradativo da arte e narrativa de Greco, que em

¹ **Al Greco** é arquiteto e urbanista pela UFU, tatuador e quadrinhista que colaborou com várias publicações independentes na segunda metade da década de 1990.

pouco tempo foi tomando forma e identidade, desvencilhando-se de pré-concepções. O contato com o meu trabalho e o de Andraus abriu seus olhos para as possibilidades infinitas da linguagem das HQs, e o potencial latente que eu já havia vislumbrado em seu trabalho começou a realizar-se.

Entusiasmado com o trabalho de Al Greco enviei-lhe um poema/roteiro chamado “Marduk” propondo-lhe uma parceria criativa. Dei-lhe total liberdade para criar as imagens, não pré-concebendo nada. O resultado dessa primeira parceria, uma HQ de duas páginas, foi publicado na revista em quadrinhos Nektar #2, e surpreendeu-me pela riqueza visual e densidade. Greco também ficou satisfeito com a parceria e diante disso resolvemos viabilizar um novo trabalho conjunto.

Eu havia escrito o roteiro de Retrogênese para ser desenhado por mim. Raramente escrevo roteiros, pois meus quadrinhos costumam fluir a partir de um argumento geral que se desenvolve durante a confecção do trabalho. Mas Retrogênese foi uma das exceções, eu tive a ideia para a HQ em um momento em que estava envolvido com outros projetos e não teria tempo para desenhá-la. Aproveitei uma madrugada e escrevi todo o roteiro, incluindo o texto integral e apontamentos de desenho. Especifiquei detalhes como as cenas que deveriam abrir cada capítulo.

Tratarei agora de minhas intenções poético-filosóficas com Retrogênese. Obviamente a obra se abre para múltiplas interpretações, mas dissertarei brevemente sobre seu significado durante a concepção da narrativa. Como ressaltei no início desse texto, os quadrinhistas poético-filosóficos sempre intencionam gerar reflexões com suas obras, o mesmo acontece comigo. No entanto, às vezes, quando estou criando uma HQ, deixo que imagem e texto fluam do inconsciente, acrescentando detalhes e elementos inusitados à trama sem que eles sejam censurados pelo meu crivo racional. Só mais tarde irei avaliar qual o sentido e significado de tais elementos. Obviamente existe uma base, um argumento geral que me instiga a criar, mas ele não cerceia

minha intuição durante o processo. O resultado são quadrinhos que transcendem em significado a ideia inicial concebida para eles.

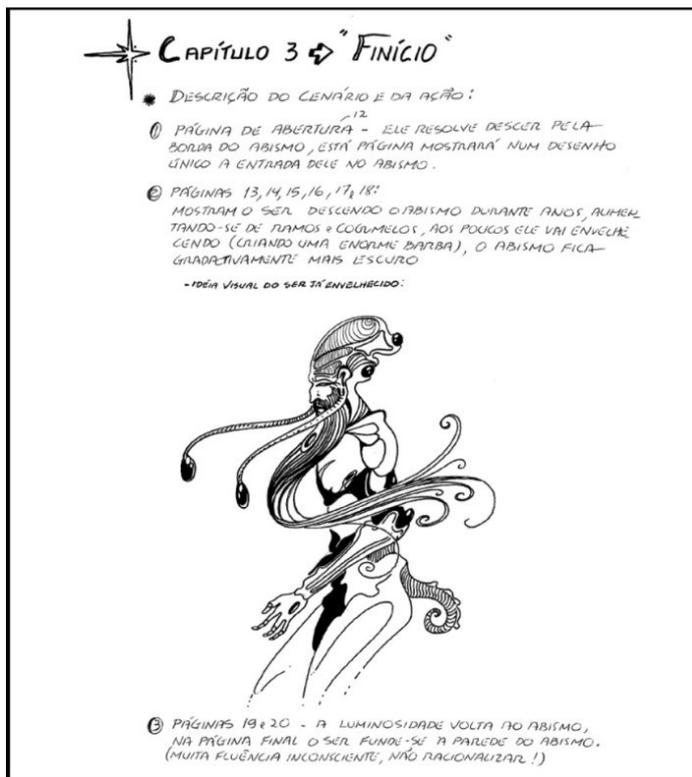


Figura 01: Página do roteiro original de Retrogênese

Fonte: Manuscrito por Edgar Franco.

Com Retrogênese não foi diferente, partindo de alguns conceitos recorrentes em minha obra como a noção de solidude cósmica, a harmonia do selvagem com a natureza, a plenitude do conhecimento inata ao ser, e finalmente as relações interpessoais – que geram rancor, dúvida, ódio, morte, guerras, dor, sofrimento, mas também amor, doçura e compaixão. Desses conceitos surgiu o argumento geral, um ser solitário que nasce em um planeta distante e vive feliz e em completa harmonia

com a natureza, sua plenitude é quebrada quando ele se depara com outro ser, surgindo em seu âmago sentimentos antes inconcebíveis como solidão, sofrimento, confusão e dor – faço alusão direta ao surgimento do ego no ser, e com ele nascem também todos os desejos e ansiedades. A narrativa tem uma conclusão somente quando o personagem liberta-se do ego e volta à sua condição inicial, livre da ansiedade e do desejo. Quanto a todos os demais detalhes e simbologias do texto, eles foram surgindo intuitivamente durante o momento em que eu escrevia o roteiro. Ao elaborar a arte, Al Greco seguiu o mesmo processo de criação, partindo de uma base e permitindo que sua intuição atuasse criando inúmeros novos detalhes.

Quando surgiu a oportunidade de efetivar nova parceria com Al Greco, pensei que ele seria o artista ideal para desenvolver *Retrogênese*. Como não gosto de cercear a liberdade criativa do artista, enviei-lhe o roteiro completo escrito à mão com todos os meus apontamentos visuais incluídos – mas já lhe adiantei que ele poderia mudar aquilo que achasse necessário, só lhe pedi que me relatasse as possíveis modificações na concepção visual da obra, já que o texto poético deveria ser mantido na íntegra.



Figura 02: Identidade visual do álbum *Retrogênese*.
Fonte: Criada por Edgar Franco, 2015.

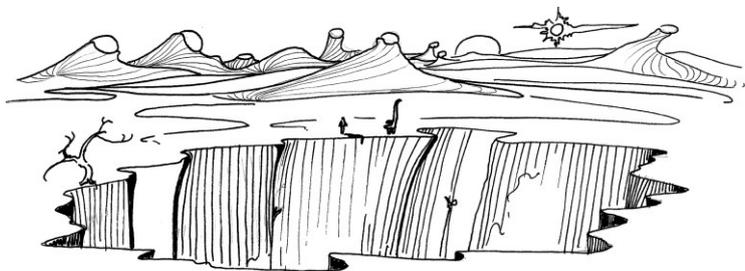


Figura 03: Apontamento visual de Edgar Franco para o Abismo, e versão final.
Fonte: Desenhada por Al Greco, Retrogênese, 2015.

Tivemos a chance de nos encontrarmos pessoalmente para tratarmos do trabalho, quando Greco esclareceu-me sua percepção estética da narrativa. Fiquei surpreso com as primeiras páginas que ele me apresentou, pois elas traziam sutilezas belas que eu não havia pensado. Como eu também desenho, quando criei a história criei uma visão mental dela para o meu traço, vê-la desenhada por outro artista foi uma experiência estética surpreendente. Para que concebam minha surpresa, leiam um trecho da minha descrição do cenário da página de abertura do capítulo 1 da HQ e confirmem como Al Greco a interpretou visualmente (Figura 04): “Página de abertura – Grande plano do Universo com destaque para um planeta em forma de ovo, dele fluem quatro emanções simbólicas: fogo, água, terra e ar”.



Figura 04: Página de abertura do capítulo I do álbum com arte de Al Greco.
Fonte: Retrogênese, 2014.

O desenhista interpretou magistralmente os símbolos propostos, representando-os na forma de uma borboleta, um peixe, uma ave e uma tartaruga. A composição da página e o planeta em formato de ovo complementaram belamente sua concepção visual para a abertura da HQ.

Quanto aos meus apontamentos visuais incluídos no roteiro original, muitos deles Greco manteve na íntegra, como o ovo do ser com um cordão umbilical ligado ao solo – alusão simbólica ao planeta como sendo o/a genitor (a) (Figura 05).

Outros ele modificou um pouco, como a concepção física do personagem principal quando ele eclode do ovo, eu imaginei uma fisionomia infantil, mas Greco optou por personificá-lo de forma mais madura (Figura 06). No entanto, manteve o detalhe do queixo em forma de anel – simbolizando harmonia e equilíbrio.



Figura 05: Estudo visual de Edgar Franco para o ovo e versão final desenhada por Al Greco.

Fonte: Retrogênese, 2015.

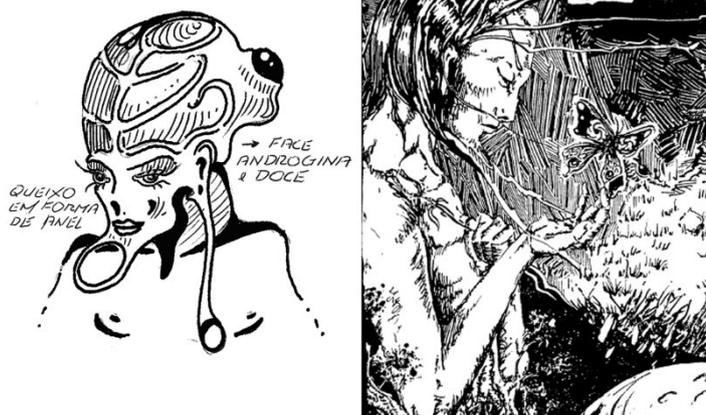


Figura 06: Estudo visual de Edgar Franco para o personagem jovem e versão final desenhada por Al Greco.

Fonte: Retrogênese, 2015.

O clima onírico e harmônico da relação do ser com seu planeta no primeiro capítulo tinha sido sugerido, mas Greco soube transformá-lo em imagens telúricas, envolvendo símbolos simples e fortes como a borboleta, a rosa e o infinito. A opção desafiadora de não utilizar requadros já foi tomada no capítulo inicial e eles são abolidos em detrimento de uma fusão dinâmica das cenas numa única imagem por página, como tenho feito tradicionalmente em minhas HQs, com destaque para o meu álbum *Agartha*, editado pela Marca de Fantasia.

No capítulo dois Greco soube representar o estado abalado da alma do ser diante de suas primeiras dúvidas. Ao contrário da doçura do capítulo anterior, aqui as imagens são angustiantes. Simbologias sutis propostas em meu roteiro são mantidas, como o anel partido no queixo do novo ser que aparece na trama, representando o desequilíbrio que se segue ao encontro do diferente (Figura 07). Nesse capítulo Greco

elaborou, em minha opinião, a mais bela sequência visual da história com total liberdade, pois em meu roteiro não detalhei nada sobre a queda do ser semelhante no abismo. Nem como deveria ser representada a angústia do personagem principal. A última página do capítulo, com uma visão de dentro do abismo, foi concebida pelo desenhista, aproximando o leitor da sensação causticante proposta (Figura 08).

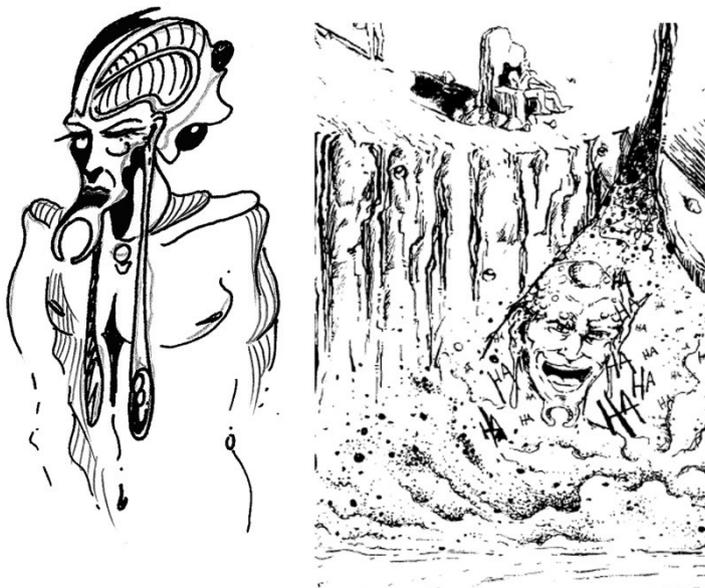


Figura 07: Apontamento visual de Edgar Franco para o ser semelhante que se lança no abismo e versão final desenhada por Al Greco.

Fonte: Retrogênese, 2015.



Figura 08: Página final do capítulo 2, desenhada por Al Greco.
Fonte: Retrogênese, 2015.

O terceiro capítulo, que fecha a trama, foi desenhado por Greco de forma fluida e dinâmica, apresentando um menor detalhamento geral. O desenhista percebeu intuitivamente a minha intenção para esse capítulo, pois ele fecha um ciclo temporal longo e devia mostrar em poucas páginas que alguns milênios se passaram. Al Greco conclui a narrativa com uma imagem bela que não tinha sido concebida na elaboração do roteiro: o fechamento do ciclo representado pela fusão do ser ao planeta em forma de ovo que abre a história, imagem poética de muito lirismo e impacto (Figura 09).



Figura 09: Página final do capítulo 2, desenhada por Al Greco.
Fonte: Retrogênese, 2015.

Após concluído o trabalho de desenho de Al Greco, couberam a mim duas tarefas, a primeira delas o letreiramento manual de todos os capítulos, sugerido por Greco, por acreditar que minhas letras se integram bem ao seu traço, e por não ser muito familiarizado com letreiramentos autorais. Confesso que foi uma tarefa trabalhosa, pois nós não fizemos um planejamento prévio dos espaços para os textos, o que me levou a ter que estudar com cuidado quais os melhores locais para incluir o letreiramento sem prejudicar o equilíbrio estético das páginas. A segunda tarefa, e a mais desafiadora, foi a elaboração de um desenho para ser a abertura da HQ, incluindo a identidade visual do logo. Tentei criar a arte tendo como princípio gerador a essência da narrativa, elaborando uma síntese simbólica da história (Figura 10).

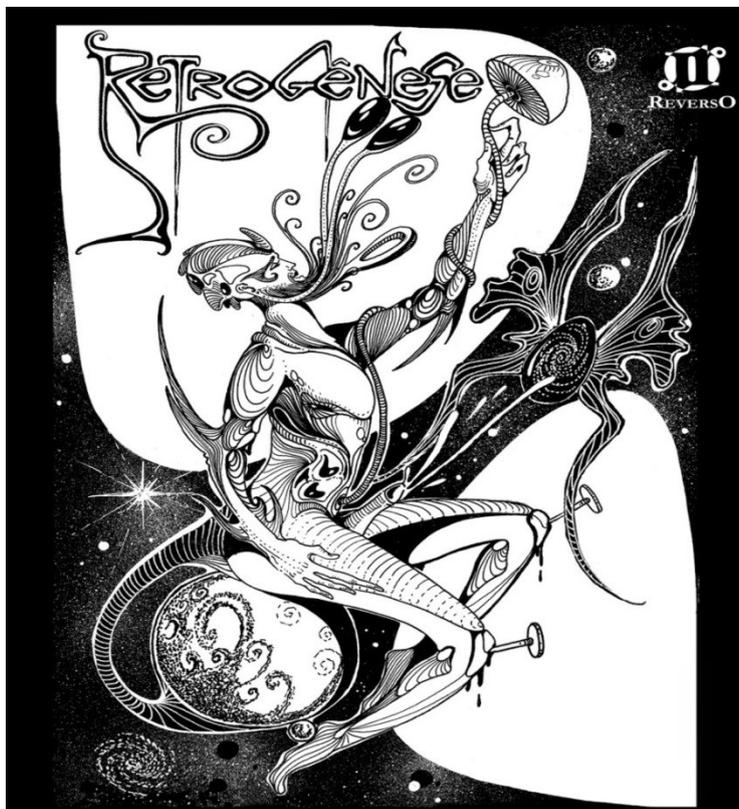


Figura 10: Arte de abertura de Retrogênese (2015), criada por Edgar Franco.
Fonte: Retrogênese, 2015.

O álbum em quadrinhos Retrogênese foi lançado pela editora Reverso em novembro de 2014, em papel de alta gramatura, formato 21x28 centímetros, numa edição especial de 36 páginas incluindo o roteiro original manuscrito. A obra tem recebido resenhas muito positivas em vários blogs e até no periódico acadêmico Imaginário! # 8, publicado pelo editora Marca de Fantasia, ligada ao Programa de Pós-graduação em artes da UFPB. Seguem os trechos de algumas resenhas que corroboram a efetividade das intenções poéticas e estéticas da obra:

Retrogênese, apesar de sua beleza, não é HQ comercial. Sua ficção científica não tem batalhas de naves espaciais. É uma obra que usa a narrativa poética e metafórica para estimular a reflexão, para o leitor tirar suas próprias conclusões. Se você já conhece e aprecia esse gênero de HQ, é leitura obrigatória. Se você não conhece, mas anda farto da mesmice e futilidade da grande maioria das obras comerciais, está aí a oportunidade de ler algo diferente e estimulante (WINCK, 2014, s.p.).

Ao ler Retrogênese percebe-se que os autores, embora tenham explorado com atenção e com propriedade os arquétipos e símbolos que conduzem a narrativa, preocupam-se mais em revelar uma experiência transcendental do que em apresentar um produto acabado de narrativa gráfica. Não se trata de uma crítica à qualidade gráfica do álbum, que é produzido com um ótimo material, mas de um comentário sobre o esforço dos autores para transmitir em celulóse um tipo de experiência psicodélica que é difícil de descrever e narrar. É nesse ponto que reside a maior qualidade de Retrogênese, em sua aventura corajosa para tornar palpável e imanente algo que é etéreo e transcendental (BAQUIÃO, 2015, p. 122).

Em tudo há uma canção que gloriosamente entoada todas as maravilhas do Ser. E o toque básico e complexo, finito e infinito, profundo e além de toda profundidade, que envolve os percalços do âmago de cada Ser. Ao alvorecer de toda vida, as existenciais melodias alcançam tons que ao Ser movem na marcha evolutiva. Do Ovo Cósmico, advém O Essencial. No Essencial, encontra-se O Verbal (SER, 2015, s.p.).

Altamente recomendável para todos que apreciam histórias desafiadoras e gostam da oportunidade de expandir o próprio horizonte com novos questionamentos e propostas estéticas. "Retrogênese" estaria em casa dentro de uma revista "Heavy Metal", mas estamos no Brasil e os realizadores precisam batalhar sem apoio em publicações independentes, enfrentando problemas já bem conhecidos de distribuição e divulgação. Todos os envolvidos no projeto estão de parabéns e merecem muita admiração (ELLOVITCH, 2014, s.p.).

Para amplificar e corroborar o caráter autoral e artístico proposto como base de Retrogênese, eu e a editora Reverso optamos por deixar a última capa do álbum apenas com o logo da obra e o espaço para que eu realizasse artes exclusivas em todos os exemplares durante os lançamentos. Tenho feito isso também nas edições adquiridas pelo correio e até o momento já desenhei mais de 100 artes exclusivas em exemplares do álbum. A essas artes - feitas com tinta branca, sem rascunho prévio e diretamente sobre o papel preto -, eu chamo de “rituais de presença”. Sua realização se integra diretamente a uma das mensagens principais de Retrogênese, a importância de estarmos mergulhados no agora, sempre vivendo a plenitude de cada momento, libertos da escravidão do passado e da ansiedade do futuro. Os desenhos exclusivos tornam cada exemplar de Retrogênese uma obra única, e integram novas simbologias inusitadas à narrativa do álbum.

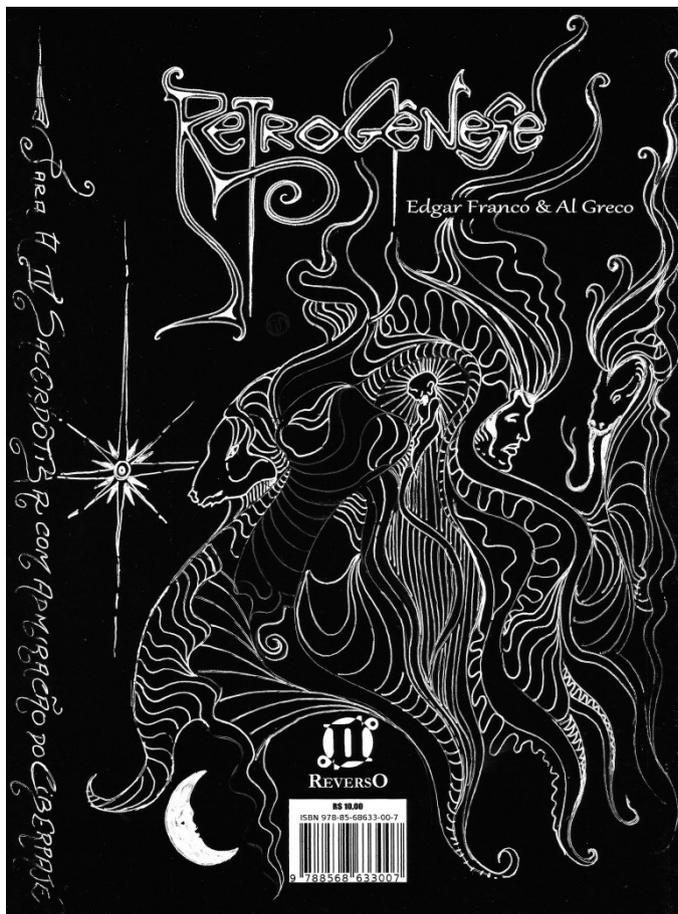


Figura 11: Primeiro exemplar de Retrogênese com arte exclusiva de Edgar Franco.

Fonte: Pertence à artista e doutoranda da Fiocruz (RJ), Danielle Barros, a IV Sacerdotisa da Aurora Pós-humana.

REFERÊNCIAS

BAQUIÃO, Rubens César. A Serpente e o Abismo. Resenha do álbum em quadrinhos Retrogênese. *Imaginário!*, n. 8, jun. 2015, p.119-122. Disponível em:

<<http://www.marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario-01-10/imaginario-08/imaginario-08.pdf>>. Acesso em: 11 jul. 2015.

ELLOVITCH, Cláudio. Resenha do álbum *Retrogênese*. **A Arte do Ciberpajé Edgar Franco**, 14 nov. 2014. Disponível em: <<http://ciberpaje.blogspot.com.br/2014/11/resenha-do-album-retrogenese-edgar.html>>. Acesso em: 11 jul. 2015.

FRANCO, Edgar. Panorama dos Quadrinhos Subterrâneos no Brasil. In: CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara. (Org.). **As Histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática**. 1 ed. São Paulo: Intercom/ Unesp Proex, 1997, p. 51-65. (INTERCOM, 7)

FRANCO, Edgar; GRECO, Al. **Retrogênese**. Goiânia: Editora Reverso 2014.

SANTOS NETO, Elydio dos. O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro. **Visualidades – Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual da FAV/UFG**, v. 7, n. 1, jan.-jun., p. 68-95, 2009. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/18120/10809>>. Acesso em: 11 jul. 2015.

SER, Inominável. Conheça *Retrogênese*, de Edgar Franco e Al Greco. **Santuário**, 27 jan. 2015. Disponível em: <<http://osantuاريو.com/2015/01/27/conheca-retrogenese-de-edgar-franco-e-al-greco/>>. Acesso em: 11 jul. 2015.

WINCK, Alexandre. Resenha sobre *Retrogênese*. **A Arte do Ciberpajé Edgar Franco**, 19 nov. 2014. Disponível em: <<http://ciberpaje.blogspot.com.br/2014/11/resenha-sobre-retrogenese-por-alexandre.html>>. Acesso em: 11 jul. 2015.



Títulos, número de página, cabeçalho em Geometr706 BlkCn BT,
16pt, 10pt e 10pt, respectivamente
Corpo do texto em Calibri, 11pt

Cópia impressa podendo ser adquirida em PerSe.com.br



Sarjeta: aquele espaço clássico entre os quadrinhos de uma história em quadrinhos, normalmente utilizado para separar um frame de outro, um quadro de outro. Lugar desprezado, que ninguém dá atenção.

A sarjeta é o lugar onde tudo acontece. É lá que a imaginação mistura e combina as cenas e dá um sentido à narrativa. Invisível ou não, suprimida ou não, a sarjeta, clássica ou contemporânea, delineada ou intencionada, é a imaginação em funcionamento no ato de ler e interpretar uma história.

E é nesta direção que o título deste livro revela seu propósito: indicar exercícios metodológicos imaginativos – de diferentes áreas do conhecimento – no ato de ler e interpretar uma história em quadrinhos.

As reflexões contidas neste livro foram ensejadas nos encontros da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) e visam fornecer arcabouços epistemológicos interdisciplinares para estudos sobre esse fenômeno cultural, artístico, linguístico complexo e simultaneamente fascinante que é a arte sequencial e, nela, as histórias em quadrinhos.

Tenha uma boa leitura.

