

TEXTOS DO III COLÓQUIO
REGIONAL SUL EM ARTE
SEQUENCIAL

VAMOS FALAR SOBRE GIBIS?

EPISÓDIO 2 O RETORNO DOS NERDS

ORGANIZAÇÃO

LARISSA TAMBORINDENGUY BECKO

IURI ANDRÉAS REBLIN



Larissa Tamborindenguy Becko
Iuri Andréas Reblin
(Organização)

**VAMOS FALAR SOBRE GIBIS?
EPISÓDIO 2: O RETORNO DOS NERDS**



Leopoldina – MG
2018

Diretoria da ASPAS (2017-2019)

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

Ilustração da Capa

Jeferson de Moraes Jacques

Projeto Gráfico

André Daniel Reinke

Conselho Editorial da ASPAS

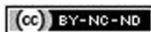
Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin (Faculdades EST, São Leopoldo/RS, Brasil); Prof. Dr. Edgar Franco (UFG, Goiânia/GO, Brasil); Prof. Dr. Gazy Andraus (FIG-UNIMESP, Guarulhos/SP, Brasil); Prof.ª Dr.ª Valéria Fernandes da Silva (CM, Brasília/DF, Brasil) e Ma. Christine Atchison (Kingston University, London,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

Revisão Técnica

Larissa Tamborindenguy Becko

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.

Coordenação Editorial

Iuri Andréas Reblin

Editoração Eletrônica e Compilação

Iuri Andréas Reblin

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**. Uma cópia impressa do *ebook* 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)

V216b Vamos falar sobre gibis? : Episódio 2: o retorno dos nerds / Larissa Tamborindenguy Becko, Iuri Andréas Reblin (orgs).
– Leopoldina : ASPAS, 2018.
238 p. : il. ; 21 cm.

ISBN 978-85-69211-17-4 (E-book, PDF)

ISBN 978-85-69211-16-7 (Papel)

Textos do III Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial.

1. História em quadrinhos – História e crítica. 2. História em quadrinhos – Aspectos sociais. 3. Literatura e Sociedade. 4. Cultura popular – Aspectos sociais. I. Becko, Larissa Tamborindenguy. II. Reblin, Iuri Andréas, 1978-. III. Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial. IV. Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial (3. : 2017 : São Leopoldo)

CDD 741.5

Ficha elaborada pela Biblioteca da EST



Embora constituindo uma linguagem própria – híbrida da linguagem escrita e da imagem desenhada – , os quadrinhos tiveram sua aceitação pelas elites pensantes dificultada por diversos fatores, mas principalmente por sua característica de utilização da imagem desenhada e por ser uma linguagem direcionada para as massas. No entanto, os últimos anos parecem ter trazido novos e promissores ventos para as histórias em quadrinhos no que diz respeito à sua inserção no mundo das manifestações artísticas socialmente reconhecidas.

Waldomiro Vergueiro

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO 9

RELIGIÃO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: INTERSECÇÕES 15

Iuri Andréas Reblin

NARRATIVAS BIOGRÁFICAS EM QUADRINHOS: A ILUSTRAÇÃO DO COTIDIANO E A APROPRIAÇÃO DO REAL 39

José Arlei Cardoso

HINÁRIO NACIONAL, DE MARCELLO QUINTANILHA: UMA CONFIGURAÇÃO POSSÍVEL DO CONTO BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO 55

Jeferson de Moraes Jacques

ATRAVESSANDO OS (NÃO TÃO) VAZIOS - A SARJETA COMO ELEMENTO NARRATIVO NAS HQS 75

Caetano Borges

UMA JANELA ABERTA PARA OUTROS MUNDOS: RELAÇÕES ENTRE ESPAÇO, PERSPECTIVA E DIEGESE NOS QUADRINHOS 95

Rafael Machado Costa

MAFALDA E AS LEITURAS DO MUNDO: UMA REFLEXÃO SOBRE O USO DAS HQS EM SALA DE AULA ATRAVÉS DE PAULO FREIRE 119

Anna Carolina Lenhard

Fabiani Jacira Arguilar Lima

Lisiane Teresinha Dias Olsen

BORDANDO MEMÓRIAS: LIMITES CULTURAIS NO IRÃ MODERNO EM "BORDADOS" DE MARJANE SATRAPI 133

Caroline Atencio Medeiros Nunes

FALKLANDS EM CHARGES: O RETRATO DA GUERRA DAS MALVINAS PELO HUMOR GRÁFICO MIDIÁTICO BRASILEIRO 151

Fábio Donato Ferreira

MÁSCARA DA MALDADE, A PIADA MORTAL DO CORINGA.....167

Marcelo Ávila Franco

POTENCIALIZANDO A LEITURA DE MUNDO COM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS.....185

Sabrini Hoffmann Francisco

Adilson Cristiano Habowski

Elaine Conte

WEBCOMICS OU NARRATIVAS HÍBRIDAS? - NOVAS FORMAS DE NARRAR NA ERA DA INTERNET207

Maiara Alvim de Almeida

ENSAIOS PEDAGÓGICOS POR MEIO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS.....221

Adilson Cristiano Habowski

Sabrini Hoffmann Francisco

Elaine Conte

APRESENTAÇÃO

A CONTINUAÇÃO... DESTE LIVRO, DO OUTRO E DO COLÓQUIO!

Há quem diga que a continuação é sempre melhor: **Star Wars: o império contra-ataca; Homem-Aranha 2; Capitão América 2: O soldado invernial; Batman – O Cavaleiro das Trevas; Deadpool 2...** Ops, melhor parar por aí, para não perder a referência.

Com *Vamos falar sobre cultura pop?* e *Vamos falar sobre gibis?* iniciamos uma série de publicações sobre os temas como reflexos dos debates ocorridos nas edições do *Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*, evento acadêmico, voltado à socialização de pesquisas sobre arte sequencial, quadrinhos, animações, cinemas, e cultura pop.

O evento é promovido pelo *Cult de Cultura (Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop)* da Faculdade EST, de São Leopoldo, RS. O grupo de pesquisa é vinculado à Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) e atua em diversas frentes, promovendo ensino, pesquisa e extensão sobre o tema. Portanto, o livro que você tem em suas mãos é o “episódio 2” dessa aventura, fruto de pesquisa contextualizada, atualizada, que discute arte sequencial numa perspectiva multidisciplinar e interdisciplinar. Ambos os livros reúnem as pesquisas e os ensaios discutidos, debatidos durante o *III Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*, ocorrido nos dias 13 e 14 de outubro de 2017.

Este livro, portanto, reúne desde textos de pessoas acadêmicas e docentes de Programas de Pós-Graduação até textos frutos de iniciação de pesquisa. O objetivo do Colóquio é reunir pessoas em torno de um objeto comum (nossa, essa frase pareceu religiosa, uma paráfrase de Mateus 18.20?) e fomentar interesses, estimular e encorajar incursões para estudar a cultura pop e a arte

sequencial. Assim, a proposta do Colóquio se concentra na construção de redes e no estabelecimento e no intercâmbio de diferentes pessoas, de diversas áreas do saber, de contextos distintos, de pessoas em diferentes etapas da investigação científica ou da trajetória acadêmica. Essa é a singularidade dessa publicação: fomentar o estudo, incentivar a pesquisa, criar pontes.

O Colóquio é um evento anual e acontece sempre no mês de outubro, geralmente, no final de semana próximo ao “Dia das Crianças”. Para participar, para se inscrever, para saber mais sobre o evento, acesse a página do Cult de Cultura nas redes sociais, a.k.a. Facebook, nossa página na Web e, claro, inscreva-se em nosso recém-inaugurado canal do Youtube:

<https://www.facebook.com/cultdecultura/>

<https://cultdecultura.wordpress.com/>

<https://www.youtube.com/c/CultdeCultura>

Acessem nossas páginas na web, aqui no Face, se inscrevam, curtam e acessem também nosso canal no youtube, com vídeos de entrevistas e outros materiais que possuem a intenção de serem subsídios para pesquisas, estudos, de trazer algumas “pro-vocações” e, desse modo, um novo olhar, sobre os produtos da cultura pop.

SOBRE O CULT E OS PROJETOS DO CULT...

Você provavelmente já sabe, mas, não custa ressaltar:

Somos um grupo apaixonado por quadrinhos e cultura pop que resolveu transformar esta paixão em pesquisa e trabalho. Atendendo a uma espécie de “chamado” heroico, nós nos encontramos, trocamos ideias e acabamos formando o Grupo Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop, que existe desde 2013, vinculado ao Programa de Pós-Graduação da Faculdades EST, em São Leopoldo/RS.

A partir de então, arranjamos uma boa desculpa para continuar abarrotando nossas casas com revistas em quadrinhos, acompanhando seriados e indo ao cinema regularmente. O melhor de tudo é que esse movimento tem resultado em teses, artigos e projetos que reúnem o melhor de dois mundos que

nunca deveriam ter sido separados: cultura e academia. A gente se encontra com regularidade na Faculdades EST, em São Leopoldo/RS.

Em algum momento, nossas pesquisas começaram a ser visualizadas por mais pessoas e passamos a participar ocasionalmente de eventos relacionados à cultura pop, ao passo de que chegamos ao momento em que decidimos que seria hora de termos um nome público, uma identidade heroica reconhecível. E, depois de fritarmos a cabeça surgiu a ideia de que somos Cult, Cult de Cultura. Uma hora dessas a gente conta certinho como esse nome emergiu (mas foi por conta de um trocadilho equivocado com a primeira sílaba da palavra cultura).

Ademais, como já virou praxe nas apresentações de nossas publicações, importa aqui escrever ainda um pouco sobre como anda o grupo e os projetos que temos desenvolvido, como uma espécie de relatório. Cabe destacar que, no texto dos livros do ano passado, expomos algumas propostas de trabalho que buscamos, como grupo de pesquisa, por em movimento. São elas:

Duas especializações: uma em “cultura pop” e a outra em “histórias em quadrinhos”. Sim, em parceria com a Faculdades EST, nossa “mãe”, por assim dizer, desenvolvemos duas especializações que estão planejadas para estrear no próximo ano, 2019. A ideia inicial era a criação de uma especialização sobre “arte sequencial e cultura pop”. No entanto, durante o planejamento, as sugestões de conteúdo, de temas, e o caráter de imprescindibilidade destas relevou a necessidade de desdobrar a ideia inicial em dois cursos distintos. O resultado está ficando excelente, pois são dois cursos, na modalidade de Educação à Distância, online, assíncrono, que estão sendo elaborados com muito carinho e em muitas mãos. As pessoas docentes conteudistas são participantes do Cult de Cultura e também da ASPAS, da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial. É realmente uma proposta singular em relação ao tema e, para nós, do Cult, é uma alegria muito grande, pois a realização desses cursos é a realização do nosso objetivo e do propósito do grupo que é aproximar a cultura, a vida em sociedade, da academia. Como salientamos no início, nosso objetivo é reunir ou aproximar duas áreas que não devem ser vistas como separadas: cultura (pop) e pesquisa acadêmica.

Outro projeto iniciado este ano é nosso canal no Youtube. A proposta do canal é trazer conteúdo voltado ao nosso específico: estudos sobre arte sequencial, mídias e cultura pop. Possui uma leve

“veia nerd” (sim, pois não temos como ignorar nossas predileções, não é?), mas os temas são voltados a fazer essa ponte. Nessa direção, esperamos que vocês se inscrevam no canal e curtam os vídeos. Também nessa direção, damos continuidade, a cada ano, ao nosso *Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*, que no próximo ano estará completando cinco edições.

No mais, para manter o espírito próprio da cultura pop,

*Para o alto e avante,
Vida longa e próspera
E que a força esteja com vocês*

Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin
Pelo **Cult de Cultura**

RELIGIÃO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: INTERSECÇÕES

Iuri Andréas Reblin

Doutor em Teologia, pela Faculdades EST, São Leopoldo/RS, realizou estudos e estágio pós-doutoral em Ciências da Comunicação, na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. É vencedor do Prêmio Capes de Teses (2013), por sua pesquisa sobre histórias em quadrinhos e o gênero da superaventura.

Currículo Lattes:

lattes.cnpq.br/4008773551065957

E-mail: reblin_iar@yahoo.com.br

RELIGIÃO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: INTERSECÇÕES¹

Iuri Andréas Reblin²

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O propósito deste texto é lançar uma provocação a partir da pergunta quais são os pontos de intersecção entre religião e histórias em quadrinhos? E, a partir dessa pergunta, evocar algumas

¹ Este texto foi originalmente publicado em: REBLIN, Iuri Andréas. Intersecções entre Religião e Histórias em Quadrinhos: balões de pensamento a partir de um olhar à superaventura. **Paralellus**, Recife, v. 5, n. 10, p. 161-178, jul./dez. 2014. Acesso em: 20 jul. 2018. O propósito da republicação deste texto nessa coletânea deve-se à atualidade das reflexões nele contidas. Não obstante, convém destacar que os pontos de intersecção indicados neste texto foram revistos em publicação mais recente, sofrendo alterações decorrentes da própria evolução do pensamento do autor. Do texto original, apenas houve a atualização de uma referência que estava no prelo. Para verificar e estudar essas variações, consulte: REBLIN, Iuri Andréas. Quadrinhos nas aulas de Ensino Religioso: subsídios e práticas pedagógicas de uma experiência docente. **Estudos Teológicos**, São Leopoldo, v. 56, n. 1, p. 12-39, jan./jun. 2016. Disponível em:

http://periodicos.est.edu.br/index.php/estudos_teologicos/article/view/2709/2540. Acesso em: 20 jul. 2018.

² É Doutor em Teologia, vencedor do Prêmio Capes de Tese de 2013, por sua pesquisa sobre histórias em quadrinhos. Realizou estudos pós-doutorais na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) de 2015 a 2018. Professor nos Programas de Pós-Graduação em Teologia da Faculdades EST, em São Leopoldo, RS. Autor e co-organizador de diversas publicações envolvendo estudos de mídia (especialmente quadrinhos), cultura pop e religião, com destaque para *O Alienígena e o Menino* (Jundiaí: Paco Editorial, 2015), publicação oficial da tese premiada pela CAPES; *O Planeta Diário* (São Leopoldo: EST, 2013) e *Para o Alto e Avante* (Porto Alegre: Asterisco, 2008). É membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), de Leopoldina, MG e um dos líderes do *Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop*, conhecido como *Cult de Cultura*. Currículo Lattes: <<http://lattes.cnpq.br/4008773551065957>>. E-mail: reblin_iar@yahoo.com.br.

considerações sobre como religião e histórias em quadrinhos se entrecruzam. Não se trata aqui de exaurir o assunto, nem de pronunciar a palavra final sobre o tema, mas sim de trazer à luz possibilidades de imbricações entre religião e histórias em quadrinhos em geral, e a superaventura em particular, forjadas nas tessituras das narrativas da arte sequencial. Num contexto profundo, este texto tem o fim didático de trazer pistas e promover links de pensamentos para o estudo das histórias em quadrinhos também como *locus revelacionis* da experiência religiosa humana e, nessa direção, também como foco de interesse da teologia enquanto área do saber preocupada com a vida humana, sua estruturação social, simbólica e cultural, sua cosmovisão, sua *Lebenswelt*.

Diante disso, a solidariedade intelectual do texto se expressa em sua modéstia na argumentação das possíveis intersecções entre religião e histórias em quadrinhos, evocando “balões de pensamento”, apresentando uma ilustração em perspectiva de mapeamento, a fim de sinalizar o que há e o que se tem discutido acerca do assunto, ensejando o leitor e a leitora a irem mais além. Para tanto, é importante também delimitar terminologicamente o que se quer dizer quando se fala sobre religião. Neste texto, optou-se simplesmente por utilizar o termo religião, reconhecendo que, sob este guarda-chuva nominativo, é possível aludir tanto à religião enquanto fenômeno religioso, num sentido mais epistemológico, às religiosidades, isto é, às expressões religiosas cotidianas eróticas e heréticas, sincréticas e pragmáticas, quanto à religião institucionalizada e à instituição religiosa, aos preceitos e às normas “oficiais”, aos argumentos legitimados e legitimadores de crenças e ritos. Para os propósitos deste texto, portanto, utilizar-se-á simplesmente o termo “religião”, alertando pontualmente para essa gama diversa de perspectivas, ênfases, conceitos, ou ainda apresentando conceitos quando necessário.

Diante dessas considerações iniciais, este texto se divide em quatro partes: num primeiro momento, apresenta algumas notas sobre representatividade e narratividade, considerando as histórias em quadrinhos como uma leitura e uma interpretação do mundo e, neste exercício, da religião e da experiência religiosa, quer sejam estas relacionadas ao autor ou à autora do quadrinho; à intencionalidade da narrativa, à concepção do quadrinho ou ao seu contexto, sua *Lebenswelt* ou ainda à própria política editorial, isto é à

intencionalidade da empresa ou da instituição responsável. Num segundo momento, o texto apresenta alguns exemplos sobre a manifestação da religião na superaventura, o foco específico de abordagem e ilustração deste texto. Em seguida, num terceiro momento, indica alguns estudos e pesquisas sobre religião ou representação religiosa nas histórias em quadrinhos, com o intuito de expor alguns (poucos) dos teóricos e das obras que discutem o tema. Por fim, num quarto e último momento, o texto sugere intersecções identificáveis entre religião e histórias em quadrinhos, sem buscar classificar ou parametrizar essas relações. As possibilidades são muitas, e este texto enseja antes aumentar esse leque.

RELIGIÃO E QUADRINHOS: NARRATIVIDADE E REPRESENTATIVIDADE

As histórias em quadrinhos são conhecidas e reconhecidas como forma de linguagem, expressão artística e bem cultural e, enquanto tais, *por meio de suas narrativas*, elas apresentam e representam características da vida social, do mundo simbólico-cultural e do universo de valores de um determinado grupo, de uma determinada sociedade.³ Há, nas narrativas das histórias em quadrinhos, enquanto narrativas, sempre um alto grau de representatividade; afinal, é por meio desse grau de representatividade, pelo uso de signos e significados, pela apresentação de um universo reconhecível que a história se torna possível de ser lida, compreendida e reproduzida. Na leitura de Umberto Eco, “isso significa que os mundos ficcionais são parasitas do mundo real. [...] tudo aquilo que o texto não diferencia explicitamente do que existe no mundo real corresponde às leis e condições do mundo real”.⁴ Ou como asseverado ainda em outro momento pelo autor,

³ REBLIN, Iuri Andréas. **O alienígena e o menino**. Jundiaí: Paco editorial, 2015; VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

⁴ ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. 9. reimp. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. p. 89.

E, assim, temos de admitir que, para nos impressionar, nos perturbar, nos assustar ou nos comover até com o mais impossível dos mundos, contamos com nosso conhecimento do mundo real. [...] precisamos adotar o mundo real como pano de fundo.⁵

Essa representação do mundo real e dos comportamentos humanos é dinamizada e potencializada nas histórias em quadrinhos por conta do uso de imagens e sua ação dinâmica com o texto e as sarjetas (isto é, o espaço entre um quadrinho e outro), o que concede a ilusão de movimento e abre possibilidades imaginativas para aquilo que não é visto dentro das dimensões do quadro.⁶ Além disso, vale ressaltar que as histórias em quadrinhos, enquanto narrativas, sempre têm a intenção de dizer algo acerca do ser humano e de seu mundo para o próprio ser humano. Ela faz parte de um exercício comunicacional bem mais complexo que está relacionado, em seu íntimo, a preservação da memória. Mesmo que construída sobre fatos ficcionais e mesmo que concebida para entretenimento, uma história (ou ainda uma estória⁷) é sempre um retrato de algo. Como afirmado em outro momento,

O ser humano é, pois, em seu íntimo, uma justaposição transitiva de histórias herdadas e recebidas que, em algum momento e a todo o momento, lhe dizem algo sobre si mesmo e sobre o mundo e sobre sua forma de compreender e compreender-se no mundo. São histórias vividas e ficcionais — particularmente ficcionais, já que, como lembrou Umberto Eco, “tentamos ler a vida como se fosse uma obra de ficção” — que vão se somando umas às outras (se justapõem) e que não são completas por si só (transitivas). Elas continuam incessantemente agregando-se a outras, sendo transformadas, negadas, incorporadas. É nesse sentido que tanto Larrosa quanto Alves asseveram que o ser humano é um palimpsesto, isto é, “como um desses antigos pergaminhos que

⁵ ECO, 2006, p. 89.

⁶ EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 3. ed. 1 reimpr. São Paulo: Martins Fontes, 2001; EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. 2. ed. rev. e amp. São Paulo: Devir, 2008.

⁷ Sabe-se que, na língua portuguesa, o uso do termo estória foi descontinuado e que toda e qualquer narrativa está vinculada ao termo “história”. Entretanto, com base nos argumentos apresentados em outros momentos, especialmente em REBLIN 2010 e REBLIN 2015, decidiu-se aqui manter ambos os termos, a fim de manter claro o potencial evocativo e provocativo que o termo estória desperta. Para mais informações sobre a utilização do termo, sugere consultar igualmente os argumentos expressos em REBLIN, 2009 e ALVES, 2005.

eram apagados para se escrever em cima, mas nos quais ainda eram legíveis os restos das escritas anteriores”. [...]

A constituição de uma narrativa está vinculada à invenção do ser humano, ao poder e à necessidade de ele compilar suas realizações, crenças e esperanças para pensar sobre elas, para viver ou para poder criar a partir delas. Enfim, a constituição de uma narrativa está vinculada à necessidade do ser humano de estruturar um universo simbólico em que ele possa se sentir em casa, um universo simbólico que esteja aí quando as novas gerações nascerem; é o seu legado, a sua memória, a sua história. *Narrar histórias (vivas e ficcionais) é a forma com que o ser humano diz para si mesmo quais são os seus medos, as suas esperanças, como o mundo se apresenta para ele e como interpretá-lo.* São por essas razões, pois, que o ser humano cria e compartilha histórias desde os tempos mais remotos de sua biografia.⁸

Nesse exercício de criar, narrar e realizar uma leitura do mundo, as histórias em quadrinhos apresentam a religião; afinal, a religião é parte indelével da cultura, criação do ser humano em sua busca por sentido, sistema cultural e universo simbólico de contextos e sociedades. Além disso, vale lembrar que a religião é um tema de grande potencial narrativo, um recurso ilustrativo envolvente, sobretudo, a partir de clichês e mistérios, por lidar com conspirações da tradição eclesíastica, com o sobrenatural, etc. Introduzir um elemento religioso (enquanto recurso narrativo) nas histórias amplia as possibilidades ficcionais com que o autor ou a autora poderá explorar para criar uma trama que seduza o leitor ou a leitora, mantendo o interesse e o suspense, ao adentrar no universo do fantástico. À parte de sua potencialidade enquanto recurso narrativo, elementos religiosos remetem a valores, concepções de mundo e expressões de sentido que são caros à vida humana e que necessitam ser periodicamente reafirmados num exercício mítico e anamnético, isto é de reiterar visões de mundo, sentidos e valores, com o intuito de manter uma “coesão social”.

Em outras palavras, a religião pode, pois, estar presente nas histórias em quadrinhos de diferentes maneiras: por meio da intencionalidade da narrativa ou enquanto recurso narrativo: “quando os autores incluem intencionalmente elementos de tradições religiosas, citações de textos sagrados, etc. e a maneira como eles aparecem no texto, a forma como participam da trama

⁸ REBLIN, 2015, p.99-101.

central”,⁹ o que inclui também a caracterização de personagens (especialmente, mas não exclusivamente, os super-heróis). Além disso,

A narrativa, os elementos mitológicos e religiosos presente nas narrativas, sobretudo, aqueles ligados ao sentido do heroísmo, como o sacrifício, o altruísmo, os valores, as angústias, as esperanças, os medos, a busca por um sentido, a formulação de questões existenciais à vida humana podem discursivamente, na montagem do texto, na sequência da ação, indicar não só anseios religiosos de uma coletividade, como expor as crenças e os anseios individuais de seus autores.¹⁰

Importante destacar, de todo o modo, que

O religioso ou o teológico numa narrativa não é apenas a representação descritiva no sentido de contextualizar ou criar o cenário no qual o enredo se desenvolve, mas o conjunto de elementos que constituem a experiência literária: o cenário, o enredo, os diálogos, as ações, os símbolos e os valores que se imiscuem nestes e a interatividade entre todos.¹¹

Portanto, as histórias em quadrinhos são um caldeirão de possibilidades para a apresentação e a representação da religião, da experiência religiosa ou de elementos e temas atinentes regularmente ao âmbito religioso. Tudo está sujeito, ao fundo, a história/estória que se quer contar e à maneira e o propósito de se conta-la.

RELIGIÃO E QUADRINHOS: ILUSTRAÇÕES A PARTIR DA SUPERAVENTURA

Toda pessoa familiarizada com histórias em quadrinhos de super-heróis sabe que o famoso herói cego Demolidor (Matthew

⁹ REBLIN, Iuri Andréas. A teologia e a saga dos super-heróis: valores e crenças apresentados e representados no gibi. **Protestantismo em Revista**, São Leopoldo, RS, v. 22, p. 13-21, maio/ago. 2010. Disponível em: <http://periodicos.est.edu.br/index.php/nepp/article/view/54/63>. Acesso em: 19 nov. 2014. p. 19.

¹⁰ REBLIN, 2010, p. 20-21.

¹¹ REBLIN, 2010, p. 14.

Murdock) é um personagem apegado à religiosidade católica. É recorrente e emblemática a cena em que o personagem aparece agarrado na cruz do topo de uma igreja, conversando ou se confessando com um padre. E essa imagem é extremamente rica em termos de seu potencial narrativo, criativo, provocativo e reflexivo, visto que o personagem se veste e se nomeia como um demônio – seu nome, no inglês, *Daredevil*, significa “Demônio Ousado”. Mas não é só isso, a história da tradição do personagem nos revela que seu pai, Jack Murdock, foi um boxeador e que sua mãe, Margaret Grace Murdock, abandonou o marido e seu filho em seus primeiros anos de vida para ser tornar uma freira católica. Matthew cresce achando que sua mãe estava morta, quando descobre que ela era uma freira, na edição 229 de *The Daredevil*, de 1964.



Figuras 1 e 2: Capa de uma edição de “Demolidor” e Cena do Filme “Demolidor” de 2003

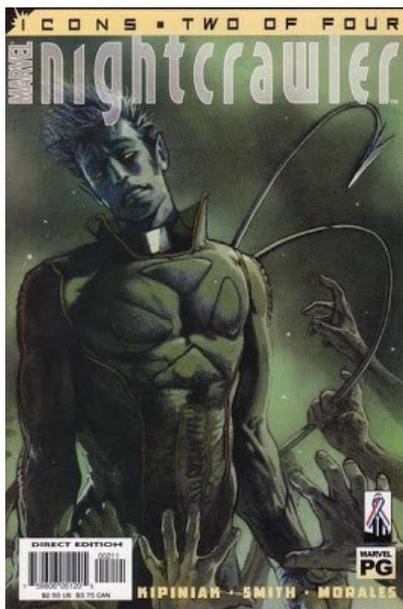
Fonte: Divulgação

© 1999 Marvel Comics, inc. Todos os direitos reservados.

© 2003 Fox Films. Todos os direitos reservados.

Além disso, toda pessoa familiarizada com histórias em quadrinhos de super-heróis sabe que o X-Man Noturno é um personagem altamente devoto da fé cristã católica. Esse apreço religioso é enfatizado numa história que discute o tema do sacerdócio e a decisão do personagem de se tornar padre. Curiosamente, também é um personagem que possui uma aparência demoníaca. Diferente ainda do Demolidor, que utiliza um traje vermelho com pequenos chifres, o Noturno possui a aparência física de um demônio, com orelhas pontiagudas, rabo e deixando um cheiro de enxofre (que, na cultura popular, é sinal do demônio) toda vez que se teletransporta. De igual modo, há um potencial narrativo

criativo ao buscar esse tipo de alusão (alguém com aparência de demônio como uma pessoa de fé, devota).



Figuras 3 e 4: Cena do Noturno conversando com crucifixo e capa da edição especial.

Fonte: NIGHTCRAWLER # 2. New York: Marvel Comics, 2002.

© 2002 Marvel. Todos os Direitos Reservados

Além do Demolidor e do Noturno, outros personagens emblemáticos em cujas narrativas a religião assume um papel significativo tanto na construção da *persona* quanto enquanto tema narrativo são o Coisa, do Quarteto Fantástico, que é assumidamente Judeu; o Homem-Aranha, que é apresentado como protestante; a Tempestade, que é católica, mas originalmente pertencente a uma religião de matriz africana; os personagens de mitologias gregoromanas, egípcias e nórdicas como Thor, Hércules, Mulher Maravilha, Aquaman; Superman, que é apresentado como metodista (além de, claro, enquanto kryptoniano, poder ser considerado Raonista); o novo Lanterna Verde, que é muçulmano; o Arqueiro Verde, que é agnóstico, sem mencionar aqui os personagens adeptos ou envolvidos com o ocultismo (Zatanna, John Constantine). A

quantidade de alusões religiosas nas narrativas desses personagens é significativa ao ponto de se arriscar a afirmar que grandes personagens das histórias em quadrinhos de super-heróis já foram ou retratados como afiliados ou simpatizantes de determinadas tradições religiosas ou tiveram enredos envolvendo algum aspecto da religião, sendo que a religião desempenha um papel preponderante na construção da personalidade de certos personagens e aqui se entraria corriqueiramente e de maneira reducionista – em termos de análise de conteúdo – na questão da ética e dos “bons costumes”.

Embora muitos dos artistas que criaram esses personagens (os super-heróis) sejam judeus ou católicos, é possível intuir que os grandes personagens em quadrinhos foram construídos sob a égide e as premissas da *WASP* (isto é, do “modelo” de estadunidense como branco, anglo-saxão e protestante). Nessa direção, a questão do Protestantismo merece ser destacada. Os Estados Unidos são um país de maioria protestante, com um viés conservador e fundamentalista, característica herdada desde o período da colonização, com a vinda de ingleses puritanos ao continente americano e que repercutiu na forma de organização social e concepção de mundo, construindo a ideia de “povo eleito” e, por isso, salvador e regente do mundo, o que é explicado pelo conceito de “Destino Manifesto”.¹² Essa concepção de mundo é particularmente expressa na *cultura pop* estadunidense por meio da superaventura, pelo fato de esta ser, em linhas gerais uma “história de salvação” em estrutura mítica.¹³ Ainda assim, esse tipo de narrativa (isto é, de representação explícita de uma pertença religiosa, tal como ilustrado nos exemplos acima) ainda está na superfície das possibilidades que a relação entre religião e quadrinhos pode evocar, pois a religião é utilizada tanto enquanto “ornamento” quanto enquanto “base moral” da construção do personagem e das narrativas. Para além deste olhar, mais interessante ainda é quando a religião se torna perceptível nas entrelinhas do discurso, quando ela reside de maneira implícita e

¹² Para tanto, confira: REBLIN, Iuri Andréas. **Para o Alto e Avante**: uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre: Asterisco, 2008 e MOLTSMANN, Jürgen. **A Vinda de Deus**: escatologia cristã. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

¹³ REBLIN, 2008 e 2015.

subjetiva nas narrativas (embora nem sempre sem a intenção do autor de fundo), visando alcançar e explorar comunicativamente um conjunto simbólico e imaginário comum (coletivo) mais amplo. Nessa direção, vale ressaltar que a relação entre as histórias em quadrinhos em geral, e a superaventura em particular, e a religião não reside apenas na criação do personagem, sua história de origem ou mesmo sua bagagem histórica, mas ao contexto de onde surge e ao acesso e utilização de um imaginário simbólico-religioso comum. Como expresso em outro momento, na perspectiva da teologia,

A teologia nas histórias em quadrinhos não reside, entretanto, somente nos traços e nas cores, mas se revela, sobretudo, nos enredos, nos discursos, ora de maneira mais sutil, ora mais explícita. Ainda assim, a grande maioria das obras (quando essas não são produzidas ou supervisionadas por uma instituição religiosa e não possuem intenções catequéticas) não apresenta em suas entrelinhas a teologia acadêmica ou eclesial, mas a teologia do cotidiano, calcada e constituída pelas experiências forjadas e vividas por quem as idealiza. Essa mesma teologia transcende os muros das instituições religiosas e pode se revelar nas mais diversas narrativas, como em *A Turma do Minduim*, ou *Peanuts*, de Charles Schulz, ou mesmo nas histórias de super-heróis, como já indicado em outro momento. Em outras palavras, a teologia do cotidiano não se restringe a temas religiosos e pode se revelar nos meandros que forjam as mais diferentes histórias. E olhar para essas narrativas se torna crucial para se entender como um grupo ou uma sociedade estrutura seu universo simbólico e se alimenta dele.¹⁴

Nessa direção, como ilustrado em *O alienígena e o menino*, o exemplo abaixo é singular.¹⁵ O recorte indicado se refere a uma micronarrativa dentro da narrativa maior de *Superman: Paz na Terra*, que é, na verdade, uma grande paráfrase, contada de maneira extremamente sutil, da parábola do semeador.

¹⁴ REBLIN, 2013, p. 74.

¹⁵ REBLIN, 2015, p. 192-216.



Figuras 5: Cenas de *Superman: Paz na Terra*

Fonte: DINI; ROSS, 2007, [s. p.].

© 2007 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados

RELIGIÃO E QUADRINHOS: ESTUDOS, ABORDAGENS E MAPEAMENTOS

Há inúmeros pesquisadores e pesquisadoras na área da arte sequencial, dos estudos culturais, ciências humanas e sociais e aplicadas que já se ocuparam com o estudo da religião, das religiosidades, da expressão religiosa ou mesmo da presença de elementos religiosos nas histórias em quadrinhos. Aqui vale destacar alguns dos mais proeminentes, nacionais e internacionais, e recentes também. Esse tópico tem um caráter meramente ilustrativo e informativo para se instigar as ênfases que foram dadas nos estudos da arte sequencial na perspectiva da religião.

Amaro Xavier Braga Júnior realizou um levantamento inédito e bem detalhado intitulado “configurações das religiosidades no quadrinho brasileiro” a ser publicado pela *Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial*. O levantamento foi apresentado no II Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial, ocorrido em São Leopoldo, entre os dias 10 e 12 de setembro de 2014¹⁶ e “buscou mapear e identificar as produções de quadrinhos brasileiros relacionadas aos grupos religiosos”. Na pesquisa, Braga Júnior atesta que

¹⁶ BRAGA JÚNIOR, Amaro Xavier. Configurações das religiosidades no quadrinho brasileiro. In: II FÓRUM DE PESQUISADORES EM ARTE SEQUENCIAL, 2014, São Leopoldo, RS. (Palestra).

Das publicações que se relacionaram com a temática religiosa, podem perceber categorias específicas como aquelas que têm uma **Produção Institucional**, isto é, foram orientadas, financiadas e reguladas por instituições de cunho religioso ou por pessoas que assumiam cargos religiosos; Houve aquelas cuja produção foi de **Referência Fragmentada ou Neutra**, onde o elemento religioso foi um elemento secundário acrescentado na produção sem destaque ou, simplesmente, sem vínculos institucionalizados declarados, por parte dos autores ou da editora; Houve aquelas de **Produção Satírico-Crítica**, que ao inserirem o elemento religioso, objetivaram criticar a religião ou a religiosidade e/ou apresentaram visões negativas e/ou estereotipadas sobre o fenômeno religioso; e, por fim, existem as **Produções Simbólico-Representacionais** que são aquelas onde a essência religiosa pode ser percebida pelo leitor/pesquisador, mas sem que esta ligação seja declarada abertamente pelo produtor ou contenha traços evidentes de ligação religiosa.¹⁷

Christine Atchison, também numa pesquisa ainda inédita, construída sobre as bases dos Estudos Culturais, a ser publicada pela *Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial*, se ocupa em explorar lugares não tradicionais de temas religiosos e simbólicos da espiritualidade contemporânea, a partir dos teóricos como John Lyden, Pascal Boyer, entre outros.¹⁸ Em uma entrevista publicada no site da *Faculdades EST*, Christine Atchison sintetizou seu argumento da seguinte maneira:

Eu vejo a presença da religião na arte sequencial de várias formas. Seria necessário um livro para descrever todas elas, mas, eu principalmente, vejo a presença da religião na moralidade ou imoralidade que orienta personagens, nos símbolos que se proliferam no meio, na forma como os fãs de personagens específicos de quadrinhos se relacionam com seus heróis e com as histórias acerca de seus amados personagens, e na história do próprio meio!¹⁹

¹⁷ BRAGA JÚNIOR, 2014, [s.p.].

¹⁸ ATCHISON, Christine. Religion and Comics: A Match Made in Heaven. In: II FÓRUM DE PESQUISADORES EM ARTE SEQUENCIAL, 2014, São Leopoldo, RS. (Palestra).

¹⁹ ATCHISON, Christine. **Ma. Christine Atchison**. [Entrevista realizada por Mariana Bastian Tramontini]. Faculdades EST, São Leopoldo, 29 out 2014. Disponível em: <http://www.est.edu.br/entrevistas/visualiza/ma--christine-atchison>. Acesso em: 20 nov. 2014.

Christopher Knowles, em sua obra “Nossos Deuses são Super-heróis” [do original “Our Gods wear Spandex”], além de destacar o envolvimento religioso de certos artistas, apresenta cinco arquétipos atinentes aos super-heróis: o mago; o messias; o golem; a amazona e a irmandade.²⁰

Além destes, outros artistas como Greg Garrett²¹; Iuri Andréas Reblin²² e Richard Reynolds²³ são alguns dos nomes de destaque no estudo da religião nas histórias em quadrinhos, a partir de suas perspectivas e de seus interesses específicos. **Greg Garrett** parte de uma leitura temática à luz da análise de conteúdo para abordar a religião nas histórias em quadrinhos (apresentando temas relacionados à moral e à ética, ao problema do mal, as questões da justiça e da violência); **Iuri Andréas Reblin** observa a presença de elementos religiosos nas histórias em quadrinhos a partir da *teologia do cotidiano*, e já **Richard Reynolds**, embora não lide diretamente com a religião, concentra seu trabalho na leitura de uma forma de linguagem muito íntima da religião: o mito.

RELIÇÃO E QUADRINHOS: ALGUMAS INTERSECÇÕES IDENTIFICÁVEIS

A partir do exposto até aqui, numa perspectiva geral, é possível identificar quatro pontos de intersecção entre religião e histórias em quadrinhos:

- a) quadrinhos produzidos por *instituições religiosas*;
- b) quadrinhos com temas reconhecidamente e intencionalmente religiosos;

²⁰ KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis**: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 2008.; cf. também REBLIN, Iuri Andréas. Os super-heróis e a jornada humana: uma incursão pela cultura e pela religião. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (Orgs.). **Super-heróis, cultura e sociedade**: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011. p. 55-91.

²¹ GARRETT, Greg. **Holy Superheroes!** Exploring the sacred in comics, graphic novels, and film. revised and expanded edition. Louisville: Westminster John Knox Press, 2008.

²² REBLIN, 2008; 2010; 2011; 2013 e 2015.

²³ REYNOLDS, Richard. **Superheroes**: a modern mythology. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 1992.

- c) quadrinhos com religião como *ilustração contextual*;
- d) quadrinhos como expressão das estruturas simbólicas e religiosas.

Esses pontos de intersecção são similares à classificação proposta por Amaro Braga, com uma pequena variação, constituída a partir do olhar próprio da Teologia e das Ciências da Religião. Assim, diferentemente da sugestão indicada pela pesquisa de Amaro Braga, para o estudo do fenômeno religioso (e como ele se expressa em diferentes bens simbólico-culturais e artísticos, como ele se imiscui nos meandros da vida cotidiana) interessa particularmente quatro percepções distintas da religião. Estas serão desdobradas a seguir.

A primeira é, naturalmente, a religião (fé, doutrinas, elementos do âmbito religioso, etc.) tal como apresentada pela Instituição Religiosa. Isso porque, quando produzida por uma instituição religiosa ou sob o aval desta, o quadrinho sempre apresentará e representará o discurso oficial, a “fé de cartilha”, geralmente, com vistas ao proselitismo, à catequese e adesão de novos fiéis. Trata-se do discurso ortodoxo que geralmente é dissonante do que é crido, vivido e anunciado no dia a dia. Em geral, inserem-se aqui os quadrinhos produzidos sobre personalidades religiosas, histórias da tradição religiosa (Bíblia em Quadrinhos, por exemplo) ou mesmo narrativas ficcionais, *produzidos por Instituições religiosas ou editoras vinculadas a estas*. Esse ponto de intersecção seria muito similar ao indicado por Braga Júnior como “produção institucional”.

A segunda intersecção remete aos *quadrinhos com temas reconhecidamente e intencionalmente religiosos*. Naturalmente, esta possui intersecções também com a primeira, em termos nominativos. Entretanto, inserem-se aqui as histórias de personalidades religiosas, lideranças, as representações de mitos, lendas e sagas de tradições religiosas *não produzidas por instituições religiosas* ou editoras vinculadas a estas ou ainda agindo sob o aval e a tutela destas (como a trilogia *Yeshuah*, de Laudo Ferreira Júnior, por exemplo). Também se inserem aqui histórias cotidianas ou ficcionais diversas ou mesmo satírico-críticas com elementos reconhecidamente e explicitamente religiosos. No universo da superaventura, por exemplo, se

encaixariam neste perfil narrativas do Demolidor, pontualmente, do Coisa, de John Constantine, da Zatanna, do Shazam, entre outros.



Figuras 6: O Coisa celebrando seu “segundo” Bar Mitzvah.

Fonte: THING, v. 2, n. 8. New York: Marvel Comics, 2006.

© 2006 Marvel. Todos os Direitos Reservados

A distinção da sugestão de Braga Júnior está relacionada ao fato de a pesquisa teológica não considerar essas representações neutras ou fragmentadas. Há sempre uma intencionalidade por trás de uma narrativa e, em primeira instância, a utilização de elementos religiosos como recurso narrativo nunca é ingênua. Uma narrativa que demonstra um personagem heroico vestido de demônio agarrado em uma cruz não pode ser considerada secundária, muito menos a necessidade de explicitação da pertença religiosa de determinado personagem ou a produção satírica ou crítica de temas, histórias ou doutrinas religiosas (como em *Um Sábado Qualquer*, de Carlos Ruas ou o *Deus* de Laerte).

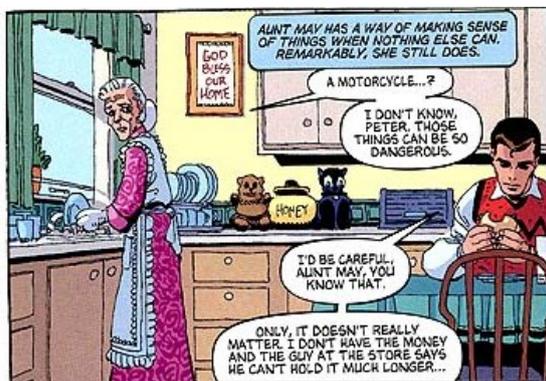


Figuras 7 e 8: O Deus de Carlos Ruas e à crítica bem humorada à religião institucionalizada

Fonte: <http://www.umsabadoqualquer.com>

© 2012 Carlos Ruas. Todos os Direitos Reservados

O terceiro ponto de intersecção remete aos *quadrinhos com religião como ilustração contextual*. Essa seria sim uma perspectiva bem mais periférica e pontual, embora, nem por isso não intencional. Nessa direção, a religião não apareceria diretamente na narrativa, mas como uma ilustração do universo simbólico-cultural no qual os personagens estão incluídos. O quadrinho abaixo, no qual a religião aparece num quadro pendurado na parede (que expressa: “Deus abençoe nossa casa”) é um exemplo disso.



Fonte: SPIDER-MAN: Blue #1. New York: Marvel Comics, July 2002. p. 20.

© 2002 Marvel. Todos os Direitos Reservados

Por fim, o último ponto de intersecção remeteria a *Quadrinhos como expressão das estruturas simbólicas e religiosas*. Esta se aproximaria ao que Braga Júnior definiu como “produções simbólico-representacionais”. Aqui se incluiriam histórias em quadrinhos, sobretudo, quando estas não são produzidas por instituições religiosas com finalidades catequéticas, de propagação da fé, ou quando ainda não apresentam histórias de personagens bíblicos ou temas referentes ao universo do sobrenatural (anjos, demônios, espíritos, rituais litúrgicos), elementos que são, geralmente, associados ao universo religioso.

Na verdade, os três últimos pontos de intersecção, destacada a ressalva de que eles podem se imbricar, referem-se, conceitualmente, ao que se tem nomeado como *teologia do cotidiano*.²⁴ Isto é, trata-se da apresentação da religião, ora de forma mais explícita, ora menos, a partir da pessoa de fé, que vai construindo seu conhecimento teológico no dia a dia. A religião é uma das formas mais expressivas do nosso universo simbólico cultural e, enquanto busca por sentido intimamente vinculado à vida humana, ela integra a dinâmica das relações cotidianas, sendo ela expressada, lida, reinterpretada, transformada pelas pessoas em seu dia a dia, gerando um conhecimento teológico cotidiano. Esse conhecimento teológico cotidiano torna-se parte da tessitura das narrativas e está relacionado, portanto, muito aos usos que pessoas fazem das diferentes informações que surgem diante de si, as quais dão forma ao seu discurso religioso, o qual acaba percorrendo os meandros dos traços e as entrelinhas do discurso dos bens culturais.

No caso do olhar da teologia sobre as histórias em quadrinhos, em especial, aqui, sobre a superaventura, a pesquisa realizada recentemente evidenciou que há algumas aproximações entre a teologia e a superaventura, o que possibilita um caldeirão de abordagem e análises das histórias em quadrinhos. Essas aproximações são as seguintes:

- Aproximação temática: refere-se à apresentação de temas caros ao debate sobre a religião, a experiência religiosa, e que são de interesse da teologia, tais como morte, injustiça, esperança, entre outros. Além disso, uma

²⁴ REBLIN, 2015, p. 233-240.

aproximação temática também é identificada por conta da abordagem, de um lado, da presença do mal e o quanto este interfere na vida cotidiana e, por outro, do compromisso estabelecido entre o herói e a humanidade.

- Aproximação metodológica: refere-se à forma de apresentação das histórias dos super-heróis, isto é, ao fato de serem concebidas, em geral, a partir da estrutura de construção de mitos, enquanto história de salvação e de rememoração dos feitos heroicos. Ao passo que personagens, contextos e enredos se alterem de uma edição a outra, a estrutura da história é basicamente a mesma: surge um conflito, a humanidade é oprimida e o herói aparece para reestabelecer a ordem.
- Aproximação ideológica: refere-se a um aspecto mais próximo do inconsciente coletivo que, entretanto, adquire contornos nas narrativas da superaventura. Trata-se da ideia de se trabalhar com ideias ou modelos na construção de uma narrativa que visam constituir parâmetros de comportamento, expressão, etc., para a sociedade. Há sempre um ideal a ser projetado e a ser compartilhado na narrativa.²⁵

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Longe de apresentar um tratado denso nestas poucas páginas, este texto apresentou “balões de pensamento” acerca das imbricações entre religião e histórias em quadrinhos, isto é, apontamentos e mapeamentos daquilo que é essencial quando pesquisadores e pesquisadoras se debruçam sobre o tema. Assim, a ideia elementar que percorre as entrelinhas deste texto é a de que a religião (as religiosidades cotidianas, os elementos religiosos, a experiência religiosa particular e coletiva, conceitos e doutrinas legitimados e mesmo o discurso ortodoxo) integra as mais diversas produções culturais e adquire contornos definidos também nas histórias em quadrinhos em geral e nas histórias do gênero da superaventura (ou gênero dos super-heróis) em particular. Por conta

²⁵ REBLIN, 2014

de suas características enquanto forma de linguagem, expressão artística e bem cultural contemporâneo, tais narrativas tornam-se um espaço singular como *locus revelacionis* da experiência religiosa, com articulação de uma *teologia do cotidiano*.

As religiosidades e os discursos heterodoxos ali narrados são antes de tudo impressões e expressões de artistas que apresentam e representam o mundo e seu universo de valores ao traçar o traço, escrever a palavra e forjar os balões de pensamento. A religião pode se apresentar de diversas maneiras nas histórias em quadrinhos. Há uma perspectiva estrutural e explícita, quando produzida por uma instituição religiosa, mas há, sobretudo, uma perspectiva que tende a se desviar dos holofotes, representada no traço, no discurso, no enquadramento, no enredo, nas cores e nas ações que dão conteúdo, coesão e consistência às histórias em quadrinhos. É essa perspectiva que abre um leque de possibilidades de estudo que interessam à Teologia e às Ciências da Religião.

REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. **Variações sobre a Vida e a Morte ou o feitiço erótico-herético da teologia**. São Paulo: Loyola, 2005.

ATCHISON, Christine. **Ma. Christine Atchison**. [Entrevista realizada por Mariana Bastian Tramontini]. Faculdades EST, São Leopoldo, 29 out 2014. Disponível em: <http://www.est.edu.br/entrevistas/visualiza/ma--christine-atchison>. Acesso em: 20 nov. 2014.

_____. Religion and Comics: A Match Made in Heaven. In: II FÓRUM DE PESQUISADORES EM ARTE SEQUENCIAL, 2014, São Leopoldo, RS. (Palestra).

BRAGA JÚNIOR, Amaro Xavier. Configurações das religiosidades no quadrinho brasileiro. In: II FÓRUM DE PESQUISADORES EM ARTE SEQUENCIAL, 2014, São Leopoldo, RS. (Palestra).

DINI, Paul; ROSS, Alex. Superman: Paz na Terra. In: _____. **Os Maiores Super-Heróis do Mundo**. São Paulo: Panini, 2007.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. 9. reimp. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. 2. ed. rev. e amp. São Paulo: Devir, 2008.

_____. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. 3. ed. 1 reimpr. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

GARRETT, Greg. **Holy Superheroes!** Exploring the sacred in comics, graphic novels, and film. revised and expanded edition. Louisville: Westminster John Knox Press, 2008.

GEERTZ, Clifford. **A Interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, [1989].

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Cultrix, 2008.

MOLTMANN, Jürgen. **A Vinda de Deus: escatologia cristã**. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

REBLIN, Iuri Andréas. A teologia e a saga dos super-heróis: valores e crenças apresentados e representados no gibi. **Protestantismo em Revista**, São Leopoldo, RS, v. 22, p. 13-21, maio/ago. 2010.

Disponível em:

<http://periodicos.est.edu.br/index.php/nepp/article/view/54/63>.

Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. As histórias em quadrinhos como possibilidade pedagógica para o Ensino Religioso. In: BRANDENBURG, Laude Erandi et al. (Orgs.). **Ensino Religioso e Docência e(m) Formação**. São Leopoldo: Sinodal, 2013. p. 59-77.

_____. **O alienígena e o menino**. Jundiá: Paco editorial, 2015.

_____. **O Planeta Diário: rodas de conversa sobre quadrinhos, super-heróis e teologia**. São Leopoldo: EST, 2013.

_____. Os super-heróis e a jornada humana: uma incursão pela cultura e pela religião. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (Orgs.). **Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida, SP: Ideias e Letras, 2011. p. 55-91.

_____. **Outros cheiros, outros sabores... o pensamento teológico de Rubem Alves**. São Leopoldo: Oikos, 2009.

_____. **Para o Alto e Avante:** uma análise do universo criativo dos super-heróis. Porto Alegre: Asterisco, 2008.

REYNOLDS, Richard. **Superheroes:** a modern mythology. Jackson, MS: University Press of Mississippi, 1992.

VIANA, Nildo. **Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos.** Rio de Janeiro: Achiamé, 2005.

NARRATIVAS BIOGRÁFICAS EM QUADRINHOS: A ILUSTRAÇÃO DO COTIDIANO E A APROPRIAÇÃO DO REAL

José Arlei Cardoso

Graduado em Comunicação Social – Jornalismo, especialista em Comunicação Digital, mestre em Letras e doutorando na Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), onde desenvolve suas pesquisas, centradas nas relações, principalmente imagéticas e textuais, entre literatura, comunicação e quadrinhos

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/2837867133424178>

E-mail: j.arlei.cardoso@gmail.com

NARRATIVAS BIOGRÁFICAS EM QUADRINHOS: A ILUSTRAÇÃO DO COTIDIANO E A APROPRIAÇÃO DO REAL

José Arlei Cardoso*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O quadrinista Paco Roca, ao relatar um pequeno recorte do cotidiano de sua família em *La casa*, constrói uma história onde a memória afetiva interliga o passado e o presente de várias gerações, estabelecendo as complexas relações familiares em torno de um lugar. Na obra, três irmãos retornam à casa onde cresceram, depois da morte do pai, com o intuito de esvaziá-la para que seja vendida. No entanto, essa tarefa se torna emocionalmente complicada, pois cada objeto encontrado traz recordações sobre os intensos momentos vividos em família. Já em *Rosalie Lightning*, Tom Hart trata das memórias familiares com um tom mais sombrio e triste, já que relata a morte prematura de sua filha: “lembrar da nossa vida que se foi é apavorante e terrível [...]. As melhores memórias são as piores torturas”¹. Acompanhar o processo de reconstrução cotidiana dessa família torna-se uma jornada épica e dolorosa, tanto para o narrador quanto para o leitor. O mesmo tom realista e emocional pode ser encontrado em *Condado de Essex*, de Jeff Lemire. Na obra, Lemire retrata o local onde cresceu, destacando os traços culturais e

* O autor José Arlei Cardoso é graduado em Comunicação Social – Jornalismo, especialista em Comunicação Digital, mestre em Letras e doutorando na Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), onde desenvolve suas pesquisas, centradas nas relações, principalmente imagéticas e textuais, entre literatura, comunicação e quadrinhos. <http://lattes.cnpq.br/2837867133424178>. Contato: j.arlei.cardoso@gmail.com.

¹ HART, Tom. **Rosalie lightning**: memórias gráficas. São Paulo: Nemo, 2017. p.22.

as relações sociais e familiares de seus moradores: “acho que há coisas mais profundas que a memória. Certas coisas não podem ser esquecidas”².

Além da preocupação com as narrativas cotidianas que retratam realidades de pessoas comuns, as obras supracitadas têm em comum o reconhecimento do público e da crítica especializada pela qualidade narrativa apresentada. *Rosalie Lightning* atingiu o topo dos livros mais vendidos do *The New York Times* em 2015; *La Casa* recebeu diversos prêmios, entre eles o *Premio Romics 2017* como melhor obra em quadrinhos da Europa; e *Condado de Essex* também foi vencedor de diversos prêmios, entre eles o prêmio literário *Alex*, da *American Libray Association*.

Nos últimos anos, diversas obras que têm como base relatos biográficos em quadrinhos passaram a receber muitas distinções, principalmente em prêmios literários e jornalísticos, fato que não ocorre com outros gêneros de quadrinhos. Um exemplo é a obra intitulada *Maus: a história de um sobrevivente* – uma das mais emblemáticas obras sobre o holocausto nazista na 2ª Guerra Mundial – de Art Spiegelman, que tornou-se referência por trazer grande reconhecimento às narrativas biográficas em quadrinhos ao ganhar o prêmio *Pulitzer*, um dos mais conceituados do meio jornalístico e literário, em 1992. Além disso, podemos citar *Palestina*, de Joe Sacco, vencedora do *American Book Award* em 1996; *Jimmy Corrigan*, de Chris Ware, que conquistou o *Guardian First Book Award* e o *American Book Award* em 2001; *O chinês americano*, de Gene Luen Yang, vencedor do *Michael L. Printz Award* em 2007 e finalista do *National Book Award*; e *Dotter of her father's eyes*, de Mary Talbot e Brian Talbot, que conquistou o *Costa Book Awards* em 2013. Ao relatar histórias de cunho biográfico ou autobiográfico, principalmente relacionadas a questões da realidade cotidiana em qualquer contexto, os quadrinhos transformaram-se em um espaço fértil para discutir, a partir das relações sociais e familiares, tanto questões políticas quanto questões econômicas e religiosas relacionadas à identidade e à alteridade dos povos. Como afirma McCloud, “as sensibilidades da vida real permanecem um

² LEMIRE, Jeff. **Condado de Essex**. São Paulo: Mino, 2017. p.133.

componente vital da linha de frente literária dos quadrinhos e essa revolução parece com efeito promissora”³.

NARRATIVAS BIOGRÁFICAS EM QUADRINHOS

De maneira simplificada, podemos afirmar que as histórias em quadrinhos como produto cultural e de entretenimento são oriundas das páginas dos jornais norte-americanos do final do século XIX. Inicialmente, as tiras em quadrinhos retratavam situações cômicas que chegavam ao limite do absurdo e do surreal, apresentando geralmente famílias disfuncionais, crianças que infernizavam seus pais e amigos, personagens antropomórficos e caipiras que não se adequavam ao cotidiano das cidades. Esse estilo cômico dos quadrinhos foi tão forte e influente que ganhou a denominação de *comics*, expressão usada até os dias de hoje nos Estados Unidos para especificar qualquer tipo de quadrinho. A partir da década de 30, o sucesso ficou por conta das histórias de aventuras em continuidade, que eram estreladas por heróis da selva, policiais, detetives, heróis de ficção científica, piratas, cowboys e guerreiros medievais. Já na década de 1940, os super-heróis reinaram absoluto, mostrando habilidades e poderes físicos e mentais que estavam além da compreensão humana. Na década de 1950, como alternativa aos quadrinhos de heróis, o que se viu foi o crescimento dos quadrinhos de terror, de suspense e de mistério, que foram banidos pelo código de censura instituído nos EUA sob a alegação de estimularem a delinquência juvenil, já que aparentemente apresentavam excesso de violência e diversas conotações sexuais. Depois disso, como afirma Chinen, “surgem os super-heróis com problemas mais humanos e cheios de conflitos existenciais [...]”, que conquistam os leitores adolescentes e se tornam o sucesso do mercado de revistas em quadrinhos. Já as tiras de quadrinhos passam por uma renovação “com o surgimento de autores que prezavam por um humor mais elaborado e sofisticado. Muitas vezes, as piadas, além de rir, faziam refletir”⁴.

³ MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2012. p.41.

⁴ CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ: conceitos básicos**. São Paulo: Criativo, 2011. p.56.

Essa criação de estilos específicos de histórias em quadrinhos – como a comédia, a aventura, o drama, a fantasia, o suspense, o terror e a ficção científica – foi um processo natural e, ao mesmo tempo, uma necessidade comercial de um mercado *mainstream*⁵ de quadrinhos, interessado principalmente em resultados mercadológicos, que desenvolveu-se rapidamente a partir das primeiras décadas do século XX. Independente do estilo, a preocupação mercadológica era facilitar a leitura e estimular a venda de jornais ou revistas, sem preocupar-se com questões artísticas ou criativas. Para Eisner:

Desde o início, a concepção e a criação escrita de uma história são afetadas pelas limitações do veículo. Estas virtualmente ditam o alcance de uma história e a profundidade de sua narração. É por esse motivo que as histórias e enredos de ação simples, óbvia, dominaram por tanto tempo a literatura de quadrinhos. A seleção de uma história e sua narração estão sujeitas às limitações do espaço, da habilidade do artista e da tecnologia de reprodução.⁶

A partir desse perfil comercial, era possível perceber uma característica padronizada em grande parte desses quadrinhos, pois apresentavam uma estrutura narrativa construída de forma muito semelhante entre si. Para Souza Júnior, a tradição dos quadrinhos era normalmente produzir “narrativas baseadas na exterioridade da ação, em que o enredo é conduzido numa série de eventos inter-relacionados que conduzem a trama para um desfecho”. Em outras palavras, buscavam “construir narrativas baseadas na causalidade temporal, orientados em função da resolução da intriga e das

⁵ O termo *mainstream* (corrente principal), é usado para designar a tendência de uma atividade, principalmente cultural, que se refere ao gosto corrente da maioria da população. Neste estudo, trataremos o mercado de quadrinhos *mainstream* como mercado de obras comerciais, com histórias que primam pela padronização e pela continuidade, com distribuição em larga escala, uma verdadeira indústria de produção de quadrinhos. Os quadrinhos alternativos a essa indústria, que aqui chamaremos de quadrinhos *independentes*, não seguem as regras de padronização comercial imposta pelo mercado e, por serem mais autorais e restritos, não possuem uma grande distribuição e nem sempre estão ao alcance de um grande público.

⁶ EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995. p.127.

convenções de cada gênero”⁷. O resultado eram histórias em quadrinhos que correspondiam ao “universo de expectativas, lugares-comuns e estruturas formais construídas pelos quadrinhos *mainstream*”⁸, consideradas apenas como entretenimento fugaz, com enredos repetitivos, roteiros esquemáticos e personagens pouco desenvolvidos psicologicamente.

Em contrapartida, diversos autores optaram por afastar-se das estruturas padronizadas do mercado *mainstream* e passaram a buscar um reconhecimento mais artístico, consolidando um tipo de narrativa de cunho mais adulto e reflexivo. Nesse caso, podemos destacar as histórias em quadrinhos pensadas para uma estrutura com capacidade gráfica para comportar histórias mais longas e arcos narrativos mais elaborados, independentes de serem chamadas de *graphic novel*, álbum ou livro. Para McCloud:

Ao considerarmos a capacidade dos quadrinhos para dar profundidade à narrativa, é natural supor que a extensão seja um fator importante (e ela é), mas igualmente importante é a *densidade narrativa* – a quantidade de informações transmitidas em cada página ou quadrinho. Um único quadrinho – mesmo que mudo – pode valer dois volumes de um dado livro, enquanto páginas inteiras de outro nos dizem muito pouco⁹.

No âmbito das histórias em quadrinhos mais adultas e reflexivas, a capacidade de equilibrar essa *densidade narrativa* – que assume uma exigência de alto padrão de criatividade, baseada na qualidade do conteúdo apresentado, na profundidade emocional obtida e na complexidade intelectual alcançada – mostrou-se uma das características mais marcantes e começou a ser percebida, em grande escala, nas narrativas em quadrinhos biográficas, que buscam recriar ou representar a realidade a partir das experiências de vida.

⁷ SOUZA JÚNIOR, Juscelino Neco. **O discurso autobiográfico nos quadrinhos**: uma arqueologia do eu na obra de Robert Crumb e Angeli. 2015. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) — Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-18052015-162634/publico/JuscelinoNecodeSouzaJunior.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2018. p.12.

⁸ SOUZA JÚNIOR, 2015, p.13.

⁹ MCCLOUD, 2012, p. 34.

Com relação às narrativas de cunho biográfico, que muitas vezes são relegadas a segundo plano na literatura, é necessário destacar que elas sempre despertaram a atenção de diferentes grupos de leitores, firmando-se como “um produto também social, documento de resgate do passado de alguém”¹⁰. Tratadas como a compilação de uma ou várias vidas, as narrativas biográficas transformaram-se em documentos históricos, sociais e autorreflexivos. E é exatamente essa representação social que procuramos nas histórias de vida de pessoas cuja experiência interessa. Para Bruck:

[...] as razões para a emergência do biográfico nas diversas áreas em que se manifesta – história, jornalismo, literatura e outras – devem ser compreendidas a partir de análises mais amplas no que diz respeito ao contexto social contemporâneo marcadamente de revalorização de trajetórias individuais como forma de inspiração e compreensão do presente, em função de intensos processos de apagamento de referenciais ideológicos e de valores, até então, demarcados importantes da compreensão do mundo pelo homem.¹¹

Esse interesse pelas narrativas de vida, tão bem reforçado pelas práticas biográficas, tem ganhado cada vez mais força, seja “atuando como âncora temporal ou uma janela para o acesso e assédio das histórias de vida alheias”¹². Já o interesse pelas narrativas autobiográficas – ou “narrativas do eu” – é antigo, talvez alimentado pela tendência individualista, onde se busca preservar a própria memória, ou pelo simples interesse pelos detalhes de uma vida pessoal relatados em tons confessionais. O fato é que vemos crescer rapidamente a produção e o conseqüente reconhecimento dos textos ficcionais e documentais autorreflexivos, escritos em primeira pessoa.

¹⁰ VILAS BOAS, Sergio. **Biografias & biógrafos**: jornalismo sobre personagens. São Paulo: Summus, 2002. p.18.

¹¹ BRUCK, Mozahir Salomão. **Biografias e literatura**: entre a ilusão biográfica e a crença na reposição do real. Belo Horizonte: Veredas & Cenários, 2009. p.23.

¹² BRUCK, 2009, p.39.

O COTIDIANO DAS PESSOAS INVISÍVEIS

Surgidos no início da década de 1960 nos Estados Unidos, os quadrinhos de estilo *underground*¹³ tinham a intenção, pelo menos na sua concepção inicial, de firmar um estilo anárquico e crítico nos quadrinhos, resultando no desenvolvimento de personagens desajustados e irreverentes e na criação de histórias autorais e contestadoras. Independente de sua discutida trajetória criativa – que rapidamente transformou-se em trajetória comercial, fato já retratado em diversos estudos minuciosos sobre o movimento –, interessa-nos neste momento analisar uma das grandes contribuições que os quadrinhos *underground* trouxeram: a introdução a um tipo de quadrinho autoral de não ficção, com toques autobiográficos, preocupado em retratar cotidianos e realidades específicas dos próprios autores, a partir de relatos pessoais, histórias familiares e dramas que se interligavam com banalidades ou grandes fatos da história.

Ao retratar-se pessoalmente nas suas histórias, principalmente em relatos sexuais, autores como Robert Crumb¹⁴ transformaram-se em personagens de suas próprias memórias, impulsionados principalmente pelo delírio ácido das drogas e pela rebeldia da época. Para García:

Em Crumb já havia uma mistura de ficção e confissão quando o autor se introduz como personagem e se dirige expressamente ao leitor em primeira pessoa, revelando suas verdadeiras obsessões, em especial as sexuais. [...] Aline Kominsky também realizou aquelas que alguns consideram as

¹³ Os quadrinhos *underground* também eram um reflexo do crescimento da contracultura, movimento que tinha como objetivo, num primeiro momento, contestar e criticar os valores da época, mobilizando e incentivando uma espécie de rebelião comportamental juvenil contra a ordem vigente. Dessa forma, os quadrinhos assimilavam uma certa marginalidade, principalmente pelo uso de temas como sexo, drogas e rebeldia, além de uma insipiente consciência de gênero, que permitiu a abordagem de temas como o aborto, o lesbianismo, a menstruação e os abusos sexuais infantis (GARCIA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012. p.173).

¹⁴ Para García (2012), “o verdadeiro quadrinho *underground* só irá se consagrar na segunda metade da década, quando Robert Crumb lança em São Francisco a *Zap Comix*, o gibi que se tornará o símbolo da geração hippie pós-ácido” (p.160).

primeiras HQs autobiográficas no início dos anos 1970. Mas a própria Kominsky reconhecia *Binky Brown Meets the Holy Virgin Mary* (1972), de Justin Green, como verdadeiro ponto de partida das histórias em quadrinhos autobiográficas.¹⁵

Dessa forma, os quadrinhos *underground* apostavam em um humor subversivo e psicodélico, onde as situações cômicas e extravagantes do dia-a-dia geralmente estavam ligadas ao excesso de violência e à explicitação do sexo, sempre de forma direta e contundente. Muitas vezes apresentados como relatos das experiências dos autores, as obras dos quadrinhos *underground* aproximavam-se mais da autoficção do que da autobiografia, como relata García ao analisar a obra de Robert Crumb: “Já havia uma mistura de ficção e confissão quando o autor introduz-se como personagem e dirige-se expressamente ao leitor em primeira pessoa, revelando suas verdadeiras obsessões, em especial as sexuais”¹⁶.

Definida por Serge Dubrovski, em 2001, como uma espécie de “ficção de si mesmo”, a autoficção – ou autoficcionalidade –, diferente da autobiografia, não concebe uma verdade como sendo literal, muito menos absoluta. Por isso mesmo, vale-se de um discurso que desfaz a correspondência entre os acontecimentos que são narrados pelo autor e a realidade citada por ele, criando um jogo onde misturam-se e confundem-se elementos ficcionais e não ficcionais. No caso dos quadrinhos *underground*, autores como Crumb faziam questão de mostrar claramente que suas histórias não eram baseadas em eventos vividos por eles, e sim em desejos, traumas, complexos e situações que mais representavam um sentimento particular a ser compartilhado que uma situação autobiográfica.

Esse estilo autoficcional confunde-se com a (auto)biografia proposta por Will Eisner na publicação da obra *Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço*, a *graphic novel* que foi uma das responsáveis pelo reconhecimento e consolidação das narrativas de vida em quadrinhos. Aparentemente baseadas em experiências reais, as histórias de *Um contrato com Deus...* têm como única garantia biográfica a palavra do autor:

¹⁵ GARCÍA, 2012, p.174.

¹⁶ GARCÍA, 2012, p.174.

Tentei nesse livro construir uma narrativa em cima de temas íntimos meus. Em quatro histórias, situadas em um prédio de aluguel, selecionei de minha própria existência e daquela de meus contemporâneos memórias que mostrassem um pedaço da América ainda não de todo conhecido. [...] As pessoas e eventos apresentados são pessoas e eventos que gostaria de ver recebidos como verdadeiros. É claro que, na criação, nomes e feições foram alterados.¹⁷

A *graphic novel* de Eisner é composta por quatro episódios interligados: a trágica história de um religioso e seu contrato com Deus – que o autor revelou ser consequência do falecimento de sua filha Alice, acometida de uma doença¹⁸; a decadência de um cantor de rua e seu vício pelo álcool; a história de um odioso zelador enganado por uma criança; e um verão numa pousada onde a moralidade é um mero capricho social. Ao trazer as inquietações de personagens que aparentemente fizeram parte de seu cotidiano e de suas experiências, Eisner não apenas utiliza-se de memórias e passagens de vida de pessoas comuns, mas acaba por mesclá-las com a sua própria autobiografia, já que o próprio autor retrata-se nas histórias. Com isso, cria um espaço em que privilegia a reconstrução de sua própria vida, ilustrada por uma cidade onde cresceu pobre e quase sem esperança, sonhando em ser quadrinista em plena recessão americana dos anos trinta. Essas memórias resultaram ainda em duas obras autobiográficas: *The dreamer* (1986), que apresenta um fiel retrato do universo de criação de histórias em quadrinhos durante a década de 1930; e *No coração da tempestade* (1991), a trajetória da vida de Eisner, principalmente seu crescimento em um ambiente pobre dos Estados Unidos, no início do século 20.

Esse estilo narrativo, que parece ter saído das páginas dos jornais diários pela sua temática urbana, social e econômica, iria firmar-se nas obras posteriores de Eisner, como *A força da vida*, *Avenida Dropsie* e *Nova York, a vida na grande cidade*. Nessas obras, Eisner conecta a realidade de suas personagens, que se cruzam em várias histórias, usando lugares e histórias reais. Kitchen, no prefácio da obra *Nova York, a vida na grande cidade*, usa como exemplo as

¹⁷ EISNER, 1995, p. 6.

¹⁸ GARCÍA, 2012, p.216.

histórias “O edifício” e “Pessoas invisíveis”, para explicar como Eisner cria essa conexão com a realidade:

[...] a estrutura assombrada de *O edifício* foi claramente modelada a partir do edifício Flatiron, ponto de referência em Nova York, e os três relatos de Eisner sobre pessoas que chegam à condição de “invisíveis” foram inspiradas na história real de Carolyn Lamboly. Uma reportagem do *New York Times* sobre o seu suicídio em 1990 e os lapsos governamentais que provocaram seu desespero levaram à criação de *Pessoas invisíveis*.¹⁹

A partir da consolidação dessas narrativas de vida, onde as questões autoficcionais confundem-se com as questões biográficas e autobiográficas, as histórias em quadrinhos começam a expandir o que os quadrinhos *underground* haviam começado, ainda que esses tivessem concentrado-se mais em aspectos sexuais e disfuncionais da vida comum dos próprios autores. Essa expansão também passa pela crescente modificação estrutural dos quadrinhos, que começam a deixar, gradativamente, de basear-se predominantemente nas narrativas padronizadas. Características do mercado de quadrinhos *mainstream*, essas narrativas padronizadas passam a dar espaço às narrativas onde a experiência cotidiana é determinante, sendo considerada um elemento narrativo estrutural.

Nesse contexto os quadrinhos, principalmente de natureza autobiográfica, buscam concentrar seu olhar e encantamento nas questões psicológicas decorrentes das ações rotineiras e nas experiências das personagens, muitas vezes “invisíveis” para a grande maioria das pessoas. Para Souza Júnior, “na autobiografia acontece um deslocamento da ação para a vida interior da personagem, na qual seu fluxo de pensamentos, sensações, memórias e sentimentos ocupam a centralidade da narrativa”²⁰. Dessa forma, motivado por um grande interesse biográfico, o leitor passa a querer saber mais sobre os detalhes do cotidiano real dessas personagens, as motivações para suas trajetórias de vida e a sua importância (ou não) no contexto histórico.

¹⁹ KITCHEN, Denis. In: EISNER, Will. **Nova York**: a vida na grande cidade. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. p.12.

²⁰ SOUZA JÚNIOR, 2015, p.12.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para Vilas Boas, não é possível construir uma narrativa biográfica sem recorrer às recordações, sejam elas próprias ou recordações de outra pessoa. Segundo o autor, “lidar com lembranças é essencial. Mas lembrar não é reviver. E sim refazer, reconstruir, repensar, com imagens e ideias de hoje, as experiências recentes ou remotas”²¹. Ao tentar (re)criar, de maneira coerente e inteligível, uma história de vida, é preciso interpretar e selecionar os fatos passados, situações e momentos mais significativos, fazendo escolhas discursivas para preencher as lacunas das memórias. Assim é possível reconstruir, ao menos simbolicamente, a realidade contextualizada, dando sentido e significado a uma trajetória de vida. Em outras palavras, é preciso criar recortes selecionados da vida, que são interpretações e opiniões realizadas de uma maneira muito pessoal e particular.

Nesse sentido, uma história biográfica, se submetida a vários pontos de vista, terá sempre perspectivas múltiplas e o resultado final serão várias histórias diferentes entre si, pois se a vida a ser descrita parece a mesma, os pontos de vista, as opiniões, os olhares, as percepções e as conclusões com certeza não serão. A imaginação de cada autor assume aí uma importância tão grande e decisiva quanto a pesquisa histórica e o resgate dos fatos mais próximos da realidade. A capacidade de aproximar-se, compreender e preencher as lacunas que todas as vidas apresentam – muitas vezes ficcionalizando situações – é uma característica mais que necessária ao biografar. Até porque a verdade, em sua totalidade, nunca poderá ser reproduzida pela memória ou por evidências. Teremos assim apenas um olhar sobre uma vida retratada, que estará sempre fadado a enfrentar outros olhares, que sempre estarão dispostos a reformular a realidade percebida.

²¹ VILAS BOAS, Sergio. **Biografismo**: reflexões sobre as escritas da vida. São Paulo: UNESP, 2008. p.40.

Para recriar as histórias do cotidiano, os quadrinhos apontam para um caminho de apropriação do real a partir das vivências e experiências²² tanto do autor, no processo de criação narrativa, quanto do leitor, no processo de interpretação narrativa. Para o autor dos quadrinhos, cabe suprir uma necessidade de *recriação* do mundo imaginado, nos seus mínimos e importantes detalhes ilustrativos e descritivos, criando modelos de representação da realidade. Para o leitor dos quadrinhos, cabe a tarefa de fazer a conexão entre os elementos visuais e textuais, a partir de sua memória, e aceitá-los como representações válidas. Para Eisner, “o reconhecimento de pessoas da vida real na obra e o acréscimo de ações *intermediárias* são suplementos fornecidos pelo leitor a partir das suas próprias experiências”²³. Essa recriação da realidade nos quadrinhos se dá por intermédio da observação que, segundo McCloud, é uma qualidade que também perdura na prosa, como “uma abordagem naturalista aos detalhes e texturas da vida cotidiana”²⁴.

Ao retratar eventos do dia-a-dia, os argumentistas de quadrinhos enfrentam muitos desafios similares aos dos escritores de prosa – capturar os detalhes e a sutileza das atividades humanas e ter coragem suficiente para mostrar aos leitores o quadro integral, por mais incômodos que sejam os resultados.²⁵

No caso específico da imagem, a recriação visual da realidade não se refere apenas à composição do ambiente, mas também à representação das emoções humanas. Para Eisner, os quadrinhos lidam com reproduções facilmente reconhecíveis da conduta humana, pois os “desenhos são o reflexo no espelho e dependem de experiências armazenadas na memória do leitor para que ele consiga

²² Benjamin (1985) filosoficamente define *experiência* (*Erfahrung*) como o conhecimento que auferê da vida prática e *vivência* (*Erlebnis*) como a revelação que se obtém num acontecimento, numa experiência íntima do sujeito. Cf. BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: Ensaios sobre literatura e história da cultura.** São Paulo: Brasiliense, 1987.

²³ EISNER, 1995, p.137.

²⁴ MCCLOUD, 2012, p.35.

²⁵ MCCLOUD, 2012, p. 35.

visualizar ou processar rapidamente uma ideia”²⁶. Já Souza Júnior afirma que, mesmo que se expresse no seu estilo, o artista “deve reproduzir a aparência exterior das pessoas, objetos e lugares de modo a criar uma relação de referencialidade entre a pictografia e o real”²⁷. Para o autor, esse estilo não precisa ser realista, já que distorções e exageros nas representações gráficas podem até contribuir na transmissão de informações, “mas uma história em quadrinhos de não-ficção que rejeite completamente um grau mínimo de equivalência com a realidade visual (um quadrinho abstrato, por exemplo) enfraquece o vínculo que, justamente, propõe-se a criar”²⁸. Para McCloud, essa abstração da imagem real que a simplifica e a transforma em uma forma cartunizada não só elimina os detalhes, mas possibilita uma maior concentração em detalhes específicos. Para o autor, “simplificar personagens e imagens pode ser uma ferramenta eficaz de narrativa em *qualquer meio* de comunicação [...]. O cartum não é só um jeito de *desenhar*, é um modo de *ver*”²⁹.

REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: Ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BRUCK, Mozahir Salomão. **Biografias e literatura**: entre a ilusão biográfica e a crença na reposição do real. Belo Horizonte: Veredas & Cenários, 2009.
- CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ**: conceitos básicos. São Paulo: Criativo, 2011.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- _____. **Narrativas gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 2. ed. São Paulo: Devir, 2008.

²⁶ EISNER, Will. **Narrativas gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 2. ed. São Paulo: Devir, 2008. p.21.

²⁷ SOUZA JÚNIOR, 2015, p.66.

²⁸ SOUZA JÚNIOR, 2015, p.67.

²⁹ MCCLOUD, 2012, p.35.

GARCIA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

HART, Tom. **Rosalie lightning**: memórias gráficas. São Paulo: Nemo, 2017.

KITCHEN, Denis. In: EISNER, Will. **Nova York**: a vida na grande cidade. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

LEMIRE, Jeff. **Condado de Essex**. São Paulo: Mino, 2017.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2012.

SOUZA JÚNIOR, Juscelino Neco. **O discurso autobiográfico nos quadrinhos**: uma arqueologia do eu na obra de Robert Crumb e Angeli. 2015. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) — Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Disponível em <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-18052015-162634/publico/JuscelinoNecodeSouzaJunior.pdf>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

VILAS BOAS, Sergio. **Biografias & biógrafos**: jornalismo sobre personagens. São Paulo: Summus, 2002.

_____. **Biografismo**: reflexões sobre as escritas da vida. São Paulo: UNESP, 2008.

HINÁRIO NACIONAL, DE MARCELLO QUINTANILHA: UMA CONFIGURAÇÃO POSSÍVEL DO CONTO BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO

Jeferson de Moraes Jacques

Graduado em Letras Português, Inglês e respectivas literaturas pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Leitor e pesquisador de Literatura e quadrinhos. Desenhista profissional. Professor de Língua Portuguesa e Literatura na rede estadual.

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/8896110005714262>

E-mail: jeferson.montag@gmail.com

HINÁRIO NACIONAL, DE MARCELLO QUINTANILHA: UMA CONFIGURAÇÃO POSSÍVEL DO CONTO BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO

Jeferson de Moraes Jacques*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Atualmente, conceber uma história de forma híbrida, combinando texto e imagens justapostas, pode causar efeitos estéticos diferentes no leitor, e até mesmo assemelhar-se a gêneros como o romance e o conto. As delimitações impostas por classificações rígidas em produções culturais não parecem mais dar conta do que se produz e do modo como é feito, seja no meio digital ou na edição impressa. Textos verbais e textos imagéticos acabam por agregar, em si, características uns dos outros. O presente trabalho consiste em aproximar a HQ *Hinário Nacional*, do brasileiro Marcello Quintanilha, do gênero conto, de acordo com os pressupostos de Edgar Allan Poe, Julio Cortázar e Ricardo Piglia. Embora as narrativas que formam *Hinário Nacional* façam uso de escrita majoritariamente imagética, características como concisão, objetividade e a grande densidade de informações psicológicas sutis aproxima tais histórias do conto, e aproximar duas modalidades comumente vistas como tão diferentes pode agregar conhecimento tanto para pesquisadores de ambas as áreas como para os leitores. O objetivo desta aproximação é ampliar o âmbito de análise da teoria da literatura para as *graphic novels* e compreender outras

* Graduado em Letras Português, Inglês e respectivas literaturas pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Leitor e pesquisador de Literatura e quadrinhos. Desenhista profissional. Professor de Língua Portuguesa e Literatura na rede estadual. Contato: jeferson.montag@gmail.com. Link para o currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8896110005714262>.

configurações de composição a que o conto brasileiro está sujeito na contemporaneidade.

O CONTO:

DA NARRATIVA ORAL AO REGISTRO ESCRITO... E (OU) GRÁFICO

Literatura e histórias em quadrinhos tiveram uma origem comum: o ato de contar histórias. Embora tal origem seja “impossível de se localizar”, estando ainda como uma hipótese, nos leva a tempos remotos, “ainda não marcados pela tradição escrita”¹. A fim de organizar o presente trabalho de modo eficiente, será feito, a seguir, uma revisão da história do conto, de como ele passa a ser considerado literário, e a visão de diferentes escritores sobre suas características. Após, será feita uma revisão sobre o funcionamento das narrativas gráficas, seguido da aproximação entre o objeto de estudo e o conto, a partir de Nadia Gotlib, Julio Cortázar, Edgar Allan Poe, e Ricardo Piglia.

Contar algo é uma prática oriunda da modalidade de transmissão oral. De acordo com Will Eisner², nos primórdios, as histórias serviam para “ensinar comportamentos dentro da comunidade, discutir morais e valores de determinado contexto, preservar conhecimentos, passando-os de geração em geração”, ou até mesmo para “satisfazer curiosidades”. E, geralmente, o contador de uma tribo cumpria uma função semelhante a de um anfitrião, que também era professor e historiador. Nestes primórdios, ainda de acordo com o autor, quando a linguagem oral ainda não era muito desenvolvida, “gestos, sons vocais” e tentativas de representação gráfica eram utilizados como apoio à comunicação, de modo a formarem, como diz Nadia Gotlib³, todo um “repertório do modo de contar” e detalhes de como fazê-lo, “de modo a conquistar e manter a atenção do seu auditório”. Não bastava ter o que contar: para contar, era preciso ter habilidade, ou, conforme Eisner⁴, o contador precisava saber “manusear as ferramentas”, as quais

¹ GOTLIB, Nádía Battella. **Teoria do conto**. São Paulo: Ática, 2006. p. 6-7.

² EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005. p. 11-12.

³ GOTLIB, 2006, p. 13.

⁴ EISNER, 2005, p. 11.

Gotlib⁵ nomeou como sendo “entonação de voz, gestos, olhares, ou mesmo algumas palavras e sugestões”. O domínio de tais ferramentas era imprescindível para contar algo com eficácia.

Ainda de acordo com a autora⁶, Vladimir Propp chegou a desenvolver um estudo sobre a origem dos contos. Ele reconhece pelo menos duas fases: a pré-história e a história. Na fase pré-história, “o conto e o relato sagrado – conto/mito/rito - se confundiam”. O autor entende mito como “relato sobre a divindade ou seres divinos em cuja realidade o povo crê”⁷, e o rito, como o costume e os atos. Nessa fase, que é religiosa, os mais velhos “contavam aos mais jovens suas origens, para informá-los dos sentidos dos atos a que estavam submetidos”⁸, tais como determinadas proibições. Até mesmo o ato de narrar alguma coisa, visto que fazia parte do ritual religioso, poderia ser algo proibido, pois estaria supostamente relacionado a alguma “função mágica”, de modo que nem todos poderiam narrar tudo. E Propp concluiu que a “maior parte dos motivos dos contos refere-se a dois ciclos ritualísticos: o da *iniciação* e o das *representações da morte*, os quais, por vezes, se confundem e se intercambiam mutuamente”⁹.

A segunda fase postulada por Propp é a da história do conto, com características diferentes da primeira fase religiosa. Nesta, o conto parece ter se emancipado da religião, e o relato, outrora sagrado em si, passa a ser considerado profano. O papel de narrador, antes atribuído a idosos ou sacerdotes, passa a ser feito por pessoas quaisquer. “Os relatos perdem seu significado religioso. E os contos são contados “como se contam os contos””¹⁰.

Ao passo que a linguagem oral mostrou-se mais desenvolvida, as histórias passaram a ser registradas por escrito. E os recursos de gestos e sons vocais, entre outros mencionados acima, também podem ser representadas no registro escrito. Porém, ainda de acordo com Gotlib¹¹, uma mera transferência para a modalidade escrita, além de estar sujeita a alterações que afetariam no “conjunto da

⁵ GOTLIB, 2006, p. 13.

⁶ GOTLIB, 2006, p. 22-24.

⁷ PROPP, 1972, p. 30, *apud* GOTLIB, 2006, p. 23.

⁸ GOTLIB, 2006, p. 24.

⁹ GOTLIB, 2006, p. 24.

¹⁰ GOTLIB, 2006, p. 24-25.

¹¹ GOTLIB, 2006, p. 13.

narrativa”, não tornaria tal registro um conto literário, assim como “nem todo contador de histórias é um contista”. Para isto, “a voz do contador ou registrador” precisa transformar-se “na voz do narrador”, que possui um papel fundamental, pois é o responsável por fazer com que o conto ressalte “os próprios valores enquanto conto”, consolidando-o numa obra “estética”, ou “arte literária”¹².

Portanto, a característica literária das narrativas está mais relacionada ao modo de se contar do que ao que está sendo contado, ou, de acordo com Cortázar¹³, “não há temas bons nem temas ruins, há somente um tratamento bom ou ruim do tema”. Esse modo de se contar é o que vai ser o diferencial, para que haja o que Eisner¹⁴ chama de “entendimento” entre o narrador e o leitor. O narrador, ao manusear os recursos de que dispõe, “espera que o público vá compreender”, e o público “espera que o narrador vá transmitir algo que seja compreensível”. Portanto, não se pode delimitar uma linha precisa que divida o que é a narrativa literária da que não o é, pois esta característica não está tão somente na natureza do objeto, mas depende desta referida sintonia entre narrador e leitor.

Assim, a característica literária está atrelada a este “acordo” entre narrador e leitor, que se dá no ato da leitura, e não, necessariamente, apenas na natureza do objeto lido. Porém, essa natureza do objeto em si muitas vezes é vista como o parâmetro válido para definir se determinada produção é literatura ou não, o que resulta, ainda de acordo com Lajolo¹⁵, na exclusão de diversos produtos que, por esta lógica, estariam “excluídos” do que seria literatura. Tais produtos podem ser exemplificados com “a telenovela, irmã caçula da radionovela, [...] da literatura oficial, bem como a literatura infantil, a fotonovela, a história em quadrinhos”, e essa literatura, dita “oficial”, “desconfia de tudo que não é escrito, ou de tudo que ao escrito acrescenta outros códigos”. A autora fala ainda de outro fato, o da situação de uso:

¹² GOTLIB, 2006, p. 13.

¹³ CORTÁZAR, Júlio. **Valise de cronópio**. São Paulo: Perspectiva, 2011. p. 152.

¹⁴ EISNER, 2005, p.53.

¹⁵ LAJOLO, Marisa. **Literatura: leitores e leitura**. São Paulo, Moderna, 2001. p. 31-32.

Não se pode falar em distinções rígidas e pré estabelecidas entre linguagem literária e, por exemplo, linguagem coloquial. O que torna qualquer linguagem literária é a situação de uso. [...] A literatura acontece [...] quando – e apenas quando – através de um texto, autor e leitor (de preferência ambos) suspendem a convenção corrente. Assumindo ou recusando o câmbio oficial da linguagem de seu tempo, mas fecundando-o, leitor e autor têm, no texto, um momento de verdade [...] ¹⁶

Lajolo ressalta outro parâmetro sob o qual a produção precisa passar para ser chamada de literatura: ela precisa ser “proclamada”, por “canais competentes”, tais como “intelectuais, professores, a crítica especializada, o *merchandising* das editoras de prestígio, os cursos de letras, os júris de concursos literários, os organizadores de concursos escolares e de leituras para vestibular, as listas de obras mais vendidas”, e alguns destes setores são institucionalizados, tal como a Academia Brasileira de Letras e a própria escola¹⁷. E há, também, critérios de juízo de valor diversos, o que ela chama de “formulações culturais de classes dominantes”¹⁸, majoritariamente “branca, masculina e bem alfabetizada”¹⁹. Assim, a característica literária de um texto não é algo de fácil definição, pois fica a mercê de tais fatores, sempre tão variáveis como o passar do tempo, o que faz desta discussão algo que também “se altera ao longo do tempo e desperta paixões”²⁰.

DIFERENTES MODOS DE CONCEPÇÃO DO CONTO

Diversos autores debruçaram-se sobre o gênero conto, tentando explicá-lo, categorizá-lo, classificá-lo e/ou defini-lo. O formalista Vladimir Propp o fez, quando excluiu a classificação por temas e por assuntos e, ao estudar contos russos, encontrou em torno de 150 elementos que os compõem, e 31 funções constantes, de modo que, embora um conto possa não ter todas, elas permanecem sempre na mesma ordem²¹. Ele encontrou, também,

¹⁶ LAJOLO, 2001, p.38.

¹⁷ LAJOLO, 2001, p.18-19.

¹⁸ LAJOLO, 2001, p. 22.

¹⁹ LAJOLO, 2001, p. 11.

²⁰ LAJOLO, 2001, p. 13.

²¹ GOTLIB, 2006, p. 21.

sete modelos de personagens, cada um deles com sua própria “esfera de ação”, postulou a ideia de unidades estruturais, em torno das quais temas, motivos e assuntos se agrupam. Propp admite que, embora possa haver uma “forma fundamental” do conto, há também as formas derivadas, e estas dependem de fatores culturais.

Edgar Allan Poe, famoso contista estadunidense que também teorizou sobre o conto, valorizava, em sua produção, a relação entre o efeito desejado no leitor e o tamanho do conto. Para Poe, era necessário sustentar essa “unidade de efeito”. Quanto mais prolongado fosse o texto, mais difícil seria sustentar este efeito no leitor, pois ele corria o risco de ficar diluído²². Assim, Poe defendia que os contos deveriam ser escritos para serem lidos “em uma só sentada”, de duração entre “meia hora a uma ou duas horas de leitura atenta”²³, de modo que não houvesse intervalos na leitura, pois interesses externos poderiam, em maior ou menor grau, modificar, anular ou contrariar as impressões, ou seja: uma simples pausa poderia “destruir a verdadeira unidade”²⁴. Poe propunha um método objetivo e consciente, de modo que pudesse, conforme²⁵, “conseguir, com o mínimo de meios, o máximo de efeitos”. E tudo que não estiver diretamente relacionado com o efeito, para conquistar o interesse do leitor, deve ser suprimido.

Julio Cortázar, escritor argentino e admirador confesso de Edgar Allan Poe, já tendo escrito sobre ele, admite a existência de “certas constantes, certos valores que se aplicam a todos os contos”, mas também defende que “ninguém pode pretender que só se devam escrever contos após serem conhecidas suas leis”, e que tais leis não existem e, “no máximo cabe falar de pontos de vista, de certas constantes que dão estrutura a esse gênero tão pouco classificável”²⁶. Para Cortázar, o conto, diferente do romance, parte da noção de limite, primeiramente do limite físico. Para ele, o romance está para o cinema assim como o conto está para a fotografia: um filme, tal como o romance, é disposto em “ordem aberta”, enquanto uma boa fotografia, tal como o conto, é um

²² GOTLIB, 2006, p. 32.

²³ GOTLIB, 2006, p. 34.

²⁴ GOTLIB, 2006, p. 34.

²⁵ GOTLIB, 2006, p. 35.

²⁶ KIEFER, Charles. **A poética do conto**: de Poe a Borges – um passeio pelo gênero. São Paulo: Leya, 2011. p. 149.

recorte de um “fragmento da realidade”, mas que, pelo bom uso dos limites, esse recorte abre “uma realidade muito mais ampla”, como “uma visão dinâmica que transcende espiritualmente o campo abrangido pela câmera”²⁷. Assim, o autor vê o conto como algo que passa a ser significativo quando quebra seus próprios limites”, “além da pequena e às vezes miserável história que conta”²⁸, fazendo uma “fabulosa abertura do pequeno para o grande, do individual e circunscrito para a essência mesma da condição humana”²⁹.

O autor, embora admita que não há temas bons e temas ruins, valoriza a escolha do tema, e o vê como algo que possua “um sistema atômico, de núcleo em torno do qual giram os elétrons”³⁰. Para ele, há o critério da intensidade, que é:

Critério da economia, de estrutura funcional. No conto vai ocorrer algo, e esse algo será intenso. Todo rodeio é desnecessário sempre que não seja um falso rodeio, ou seja, uma aparente digressão por meio da qual o contista nos agarra desde a primeira frase e nos predispõe para recebermos em cheio o impacto para o acontecimento.³¹

Com isso, o autor partilha com Edgar Alan Poe importantes considerações sobre a brevidade, a objetividade e o efeito no leitor, que os contos precisam ter.

O escritor argentino Ricardo Piglia, em seu livro *Formas Breves*³², elucida o conto (clássico, oriundo de Edgar Alan Poe e Horácio Quiroga) por meio de dois capítulos intitulados *Teses sobre o conto* e *Novas teses sobre o conto*, que o autor diz serem “inspiradas em Borges e sua maneira particular de rematar suas histórias”³³. Usando como exemplo uma anedota de Tchekov, por meio da dissociação de dois acontecimentos dela, ele diz que um conto sempre conta duas histórias, de modo que “narra em primeiro plano a história 1 [...] e constrói em segredo a história 2 [...]”, concluindo que o

²⁷ CORTÁZAR, 2011, p. 151.

²⁸ CORTÁZAR, 2011, p. 153.

²⁹ CORTÁZAR, 2011, p. 155.

³⁰ CORTÁZAR, 2011, p. 154.

³¹ CORTÁZAR, 1999, p. 124, *apud* KIEFER, 2011, p. 174.

³² PIGLIA, Ricardo. **Formas breves**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004. p. 97-114.

³³ PIGLIA, 2004, p. 90.

contista deve “saber cifrar a história 2 nos interstícios da história 1”. Assim, um relato visível “esconde um relato secreto, narrado de um modo elíptico e fragmentário”³⁴. É necessário determinado preparo para ler o conto como se apresenta. Um leitor atento à história principal pode não dar devida atenção à importância narrativa de elementos aparentemente inocentes que aparecem no conto, que estão lá para contar a “história 2”. O autor diz, ainda, que “o que é supérfluo numa história é básico na outra”, e as dificuldades do ato de “contar uma história enquanto se conta outra” é o que “sintetiza os problemas técnicos do conto”³⁵. Com tantas formas válidas de composição, e com tantas variantes novas com o passar do tempo, a pluralidade passa a ser uma característica do gênero conto.

O conto [...] tem assumido formas de surpreendente variedade. Ora é quase-documento folclórico, ora a quase-crônica da vida urbana, ora o quase-drama do cotidiano burguês, ora o quase-poema do imaginário às soltas, ora, enfim, grafia brilhante e preciosa voltada às festas da linguagem. [...] Se comparada à novela e ao romance, a narrativa curta condensa e potencia no seu espaço todas as possibilidades da ficção.³⁶

Portanto, o que antigamente era uma atividade religiosa e com objetivos claros de instrução e preservação de conhecimento, com determinados cuidados de manter a atenção do espectador, passou a ser, com o tempo, uma arte escrita, com preparo estético, feita de modo consciente e de modo preciso, prezando pela objetividade e que, embora tenha características constantes, muitos autores, incluindo os quatro acima, o tenham feito de modo muito particular.

³⁴ PIGLIA, 2004, p. 87- 88.

³⁵ PIGLIA, 2004, p. 90.

³⁶ BOSI, Alfredo. **O conto brasileiro contemporâneo**. São Paulo: Cultrix, 1997. p. 7.

HINÁRIO NACIONAL, DE MARCELLO QUINTANILHA: UMA CONFIGURAÇÃO POSSÍVEL DO CONTO BRASILEIRO CONTEMPORÂNEO

Marcello Quintanilha é um autor brasileiro que trabalha com a criação de HQs desde 1988, já tendo passado, no mercado nacional, pelas editoras Block Editores e Conrad. Sua primeira *graphic novel*, *Fealdade de Fabiano Gorila*, foi publicada em 1999 pela Conrad. A fim de estar mais próximo do mercado europeu, mudou-se para Barcelona, de onde ainda produz para o público brasileiro. Em 2005, publicou *Salvador*, na coleção *Cidades Ilustradas* da editora Casa 21. Seguiram-se *Sábado dos meus amores* (2009, com o qual recebeu troféu HQ Mix³⁷ de melhor desenhista nacional) e *Almas públicas* (2011). Em 2014, pela editora Veneta, publicou o sucesso *Tungstênio*, com o qual recebeu, em 2016, o prêmio de melhor HQ policial no Festival de Angoulême³⁸. Sua *graphic novel* seguinte, *Talco de vidro*, publicada em 2015 também pela editora Veneta, possui características mistas entre crônica e suspense policial, e também obteve sucesso de público e crítica, tanto no Brasil como na Europa. Por fim, sua última obra, ainda pela Veneta, publicada em 2016: *Hinário Nacional*, que é o objeto de estudo deste trabalho.

Hinário Nacional é uma *graphic novel* composta por seis narrativas com um fio condutor: os vários tipos de violência cometidos diariamente no Brasil, tais como relacionamentos abusivos, estupro, pedofilia, alcoolismo, violência doméstica e até mesmo autoviolência. O foco das histórias são as consequências físicas e psicológicas, oriundas da prática destas violências e/ou do ato de reprimir os desejos por elas, tanto pela perspectiva de quem agride como de quem é agredido(a).

Em virtude da história em quadrinhos ser uma forma de escrita imagética, o narrador não precisa, necessariamente, fornecer detalhes de descrição muito apurados, e, às vezes, tampouco precisa situar o leitor em relação ao tempo da história. Os recursos visuais, visto que são ilimitados, combinados com a escrita, comunicam, de

³⁷ Uma das mais tradicionais premiações dos quadrinhos brasileiros, criado em 1989.

³⁸ Principal premiação francesa das histórias em quadrinhos.

acordo com Eisner³⁹, “numa linguagem que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público”, processo feito pela “hibridização bem sucedida entre ilustração e prosa”, no qual o emprego de “uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis [...], usados vezes e vezes para expressar idéias similares”, tornam-se essa linguagem.

As imagens empregadas não são algo arbitrário e sem qualquer coesão entre si, tanto na escolha do que mostrar como do tipo de ângulo escolhido para mostrar. A compreensão das imagens requer, do artista gráfico, “uma compreensão da experiência de vida do leitor”, de modo que a história se constitua “numa linguagem que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público”, constituindo assim uma “interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes⁴⁰. Isso retoma ao que o referido autor chama de “entendimento” entre o narrador e o leitor⁴¹, e que Marisa Lajolo⁴² diz ser uma espécie de acordo entre autor e leitor, que se dá quando ambos suspendem a “convenção corrente”, e assumem ou recusam as mesmas coisas na linguagem de seu tempo.

Além deste momento de interação, o leitor precisa ser participativo na leitura. Ele precisa exercer “suas habilidades interpretativas visuais e verbais”, que irão haver-se com as “regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada), e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe)”, que “sobrepõem-se mutuamente”⁴³. Uma leitura eficaz se dará quando o leitor compreende esta característica, pois, a partir disso, ele poderá participar daquilo que lê, ora fornecendo diálogos, no caso de eles não estarem presentes, ora prestando atenção a elementos materiais nas cenas, que podem contar, sem nenhuma palavra, uma segunda história. É isso nos remete ao que Ricardo Piglia⁴⁴ diz ser uma característica fundamental no conto: contar duas histórias ao mesmo tempo, e com elementos que possuem dupla

³⁹ EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes: 1989. p. 7- 8.

⁴⁰ EISNER, 1989, p.8, 13.

⁴¹ EISNER, 2005, p.53.

⁴² LAJOLO, 2001, p.38.

⁴³ EISNER, 1989, p. 8.

⁴⁴ PIGLIA, 2004, p. 90.

função, empregados de forma diferente nas duas histórias, o que não significa, necessariamente, que um dos relatos seja tão secreto a ponto de depender de uma interpretação inacessível por parte do leitor.

Como texto e imagens formam um todo híbrido, as letras não estarão lá, necessariamente, a serviço de contar o que a imagem não mostra, mas receberão, também, um tratamento gráfico, “a serviço da imagem”, e assim fornecerão “o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som”⁴⁵; como se as letras não funcionassem apenas como letras, que formam palavras e sentenças, mas também como desenhos, tendo comunicação estética com o que é desenhado. Afinal, ainda de acordo com o autor, as letras, em sua essência, são originárias de “formas comuns, objetos, posturas e outros fenômenos reconhecíveis”⁴⁶, e, visto que na realidade “a ação precede as palavras”, não é possível determinar com precisão e em todos os casos o que deve ser lido primeiro, se as imagens ou as palavras.

As coisas mostradas são feitas por meio do enquadramento: além de ser apenas uma moldura que cerca o desenho, ele pode possuir funções não verbais, que provocam maior ou menor envolvimento do leitor com a história. Eisner⁴⁷ afirma que o formato e até mesmo a ausência do “requadro” pode expressar “algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação”, de modo a “contribuir para a atmosfera da página como um todo. Portanto, o formato e o traçado dos requadros, embora com diversas possibilidades, dependem e são limitadas por dois fatores: as exigências da narrativas e as dimensões da página”⁴⁸.

Há, também, o enquadramento das falas. Ainda de acordo com Eisner⁴⁹, os balões são um “recurso desesperado”, o ato de “combinar aquilo que é ouvido com o que é visto como resultando em uma imagem visualizada do ato da fala”. Eles são o ato de tornar audível o que não ecoa; dar, por meio de texto escrito, consciência e voz sonora e própria a personagens desenhados.

⁴⁵ EISNER, 1989, p. 8.

⁴⁶ EISNER, 1989, p. 14.

⁴⁷ EISNER, 1989, p. 46.

⁴⁸ EISNER, 1989, p. 51.

⁴⁹ EISNER, 1989, p. 26.

O enquadramento da cena nos remete à analogia que Julio Cortázar faz entre o conto e a fotografia, na qual, tal como no conto, é feito um recorte de um “fragmento da realidade” que, partindo dos próprios limites, e até mesmo com o bom uso destes, expande-se para “uma realidade muito mais ampla”⁵⁰. Assim, um bom enquadramento, no qual se mostra apenas o que é necessário, ou seja, o que possui função narrativa e possibilite ao leitor compreender tempo e enredo, torna a história objetiva e compacta, tal qual a premissa de Edgar Allan Poe para o conto, quando ele diz que, de modo consciente, ao utilizar o mínimo de recursos e meios, se consiga o máximo de efeitos, compondo, assim, uma narrativa para ser lida “em uma só sentada”⁵¹.

Tal forma de narrar, na *graphic novel* de Marcello Quintanilha, já aparece com destaque no primeiro conto, intitulado *Ave Maria cheia de graça, o Senhor é conosco*. Aqui, temos a história principal, de Michele, mulher introspectiva que tem uma mancha de nascença no lado esquerdo do rosto, e seu marido Arruda. A primeira imagem da história é o topo de uma igreja, vista de baixo para cima, à certa distância, pela perspectiva de Michele, e há um diálogo interno, com elementos aleatórios e desconexos, (“Leite de magnésio, farinha de mandioca, caldo de carne, recursos hídricos...”), revelando os pensamentos dela. Michele e o marido estão sentados, lado a lado, dentro de um barco, enquanto ela, introspectiva, observa a igreja pela janela, e Arruda lê um jornal. Eles acabaram de ir ao cinema, e assistiram a um filme escolhido por Arruda. Há um narrador, em terceira pessoa, que nos mostra flashbacks da vida de Michele. O primeiro é uma ocasião em que ela está com o marido em casa, assistindo a uma partida de futebol entre Flamengo e Fluminense, e ela, “entre um milhão de pensamentos”, no instante de uma substituição no time do Flamengo, pergunta a Arruda “por que o jogador entra em campo falando aquele monte de coisa com os outros”⁵². A possibilidade dos demais jogadores não entenderem o que diz este último que entrou, e as consequências de uma falha de comunicação em um setor do time em meio ao jogo tenso e em andamento são a estratégia do autor para falar da dificuldade de

⁵⁰ CORTÁZAR, 2011, p. 151.

⁵¹ GOTLIB, 2006, p. 35.

⁵² QUINTANILHA, Marcello. **Hinário Nacional**. São Paulo: Veneta, 2016. p. 8-9.

comunicação entre o próprio casal, e as consequências de não se compreender na relação conjugal o que não é dito e o que é dito indiretamente, por meio de ações e omissões. Michele, geralmente pensativa, tem dificuldade de verbalizar coisas que sente, e possui uma tendência de abrir mão de coisas que gosta em prol dos interesses do marido, em uma completa anulação de si mesma. Ela faz isso porque quer ser amada “na mesma proporção” em que o ama⁵³. Porém, tais atos de anulação não são percebidos por Arruda, tampouco as formas indiretas de Michele tentar comunicar o que sente, tal como foi a pergunta em relação à comunicação dos jogadores em meio à partida em andamento, provavelmente referindo-se à comunicação falha e à sintonia confusa entre os dois em meio ao seu casamento.

Arruda parece nunca entender o que Michele diz e costuma sempre falar com ela de forma muito didática, usando com frequência, ao final das frases, a pergunta “entendeu?”, “entendeu?”⁵⁴, o que a faz se sentir humilhada.

A relação de subordinação entre Maria e Arruda já é entregue no título do conto, com as palavras Maria e Senhor, uma alusão clara à personagem e seu companheiro, de quem se coloca sempre a serviço. Tal modo de vida, acaba se constituindo em um “carma”⁵⁵ bem pior do que sua mancha no rosto. *Flashbacks* de sua infância mostram sua mãe sempre se preocupando em ensiná-la a aceitar, admirar e até chamar a mancha de “charminho”. Ela chega a dizer que Deus a colocou no rosto da filha “para ficar mais fácil” de ele vê-la “no meio da multidão”⁵⁶. Assim, inconscientemente a mãe reforça a ideia de que Michele era diferente das outras pessoas, o que pode explicar o medo de ela de ficar sozinha e não ser amada por mais ninguém, que a leva a priorizar sempre as vontades do marido.

Em outro *flashback*, temos o momento em que eles vão ao cinema, que foi a situação em que Michele, ao ceder ao filme que o marido queria ver, percebeu o referido “carma”.

⁵³ QUINTANILHA, 2016, p. 16-17.

⁵⁴ QUINTANILHA, 2016, p. 20-21.

⁵⁵ QUINTANILHA, 2016, p. 14.

⁵⁶ QUINTANILHA, 2016, p. 14.

Era a mesma coisa que ela dizer “arruda, presta atenção, a partir de agora eu renego tudo que fui, que eu gostei, que eu vivi e que venha a ser, a gostar e a viver, só para você me amar na mesma proporção em que eu te amo”⁵⁷.

De volta ao tempo presente, no barco, Arruda perguntou à Michele se ela não havia gostado. Ela não confirma, mas admite que prefere “filme romântico”, coisa que o marido desqualifica e logo começa, de modo tedioso, a lhe ensinar sobre diretores de cinema. Aí, temos mais um *flashback*, que revela mais uma coisa dita e combinada sobre a qual, porém, cada um tinha uma intenção. Isso é elucidado pelo narrador em uma cena em que Michele e Arruda estão em uma mesa bebendo e interagindo com amigos, e Arruda conversa de perto com outra moça:

“Entendi, Arruda”, ela diria... Então, ela diria... “Então não vem pra cima de mim com esse negócio de ‘nossa liberdade’, de ‘nossa individualidade’, de a gente poder ficar com outras pessoas, ‘se rolar’, porque até quando eu aceitei isso, Arruda, em alto e bom som: ‘ta bom, Arruda, eu só aceito isso exatamente pra isso nunca acontecer entre nós!’, por que é que você não entendeu?”⁵⁸

A seguir, volta-se para a ocasião da partida de futebol, que acaba com a derrota do time que fez a substituição, pois os jogadores não se entenderam, e a relação entre Michele e Arruda permanece na mesma situação: a infelicidade conjugal de Michele, o pouco que ela consegue lidar com pequenas e cotidianas situações humilhantes pelas quais seu marido a faz passar, e a violência que ela exerce sobre si mesma pela anulação e sacrifício de seus gostos e preferências em detrimento aos do marido.

Ao final, o leitor é devolvido ao começo, no barco: a tediosa explicação de Arruda sobre diretores de cinema, a qual ela interrompe, se levanta e vai até o lado de fora do barco, coisa que causou estranheza ao Marido, que a segue e pergunta o que houve, ao que ela responde que não foi nada, e “tava só querendo ver o céu”. No último diálogo, ela pergunta ao marido se ele sabe rezar, ao que ele responde: “rezar, eu? Só se for a Ave Maria”, o que liga

⁵⁷ QUINTANILHA, 2016, p. 16.

⁵⁸ QUINTANILHA, 2016, p. 22.

toda a história ao seu título: *Ave Maria cheia de graça, o Senhor é conosco*.

A premissa de Ricardo Piglia sobre o conto, de que este possui dois relatos, um “visível” e outro “elíptico e fragmentado”⁵⁹, se cumpre em *Ave Maria cheia de graça, o Senhor é conosco*, porém, com outra dinâmica: um acontece no momento presente, e outro é apresentado em um *flashback*. A história principal consiste apenas na seguinte síntese: Michele e Arruda estão no barco, ela pensativa e ele lendo jornal. Há o diálogo sobre o filme visto, seguido do ato de ela levantar-se e sair, e o último e curto diálogo do lado de fora. Nada mais acontece na história principal. O que lhe dá todo sentido, principalmente ao diálogo final, são as memórias trazidas pelo narrador em forma de *flashbacks*, que disponibilizam ao leitor peças fora de ordem, que ele, com a leitura atenta, pode montar mentalmente até chegar ao entendimento profundo, além da história principal da superfície. Tal construção de sentido é o que faz com que o leitor chegue até o tema do conto: submissão e anulação de si nos relacionamentos, o que não fica completamente claro na história da superfície. Tal tema, junto aos demais contos, forma uma unidade, pois todos referem-se a um tipo de violência. Embora não haja, neste primeiro conto, violência física, há violência emocional, tanto de Arruda contra Michele, quando ele a humilha, como de Michele contra si mesma, quando se subordina às vontades do marido. Tal temática estabelece comunicação direta com o contexto brasileiro, e o envolvimento do leitor é trabalhado de modo muito eficaz: em nenhum momento alguma cena é envolvida em um quadro, como que numa moldura. Não há o desenho de um quadro entre as cenas, o que expressa, de acordo com Eisner⁶⁰, “espaço ilimitado”, e “tem o efeito de abranger o que não está visível, mas que tem sua existência reconhecida”. Estando o leitor a par desta(s) existência(s), estará definida a sintonia entre narrador e leitor, como diz Marisa Lajolo⁶¹.

O conto *Ave Maria...* é um recorte de apenas um momento da vida, com sentidos informados e amplificados por meio de recursos de tempo. O que um romance, por meio de uma história linear

⁵⁹ PIGLIA, 2004, p. 89.

⁶⁰ EISNER, 1989, p. 45.

⁶¹ LAJOLO, 2001, p. 38.

contaria em detalhes e com muitas descrições de todo tipo, aqui temos apenas uma cena, de alguns minutos de duração, no barco. Os outros três momentos são muito específicos: um para ampliar a descrição psicológica de Michele (infância), outros dois para mostrar a dinâmica da relação dela com o marido (ida ao cinema e interação com amigos) e outra para apresentar, indiretamente, a grave falha de comunicação entre eles (ocasião da partida de futebol). Tudo isso feito em um espaço de 21 páginas, de diálogos curtos; imagens objetivas, onde nenhum elemento visual sobra; e um enlace da fala do narrador com elementos da cena mostrada, formando uma composição tal qual o conto é caracterizado por Julio Cortázar:

Um conto, em última análise, se move nesse plano do homem onde a vida e a expressão escrita dessa vida travam uma batalha fraternal [...] e o resultado dessa batalha é o próprio conto, uma síntese viva ao mesmo tempo que uma vida sintetizada, algo assim como um tremor de água dentro de um cristal, uma fugacidade numa permanência.⁶²

O modo como o autor Marcello Quintanilha cria suas histórias jamais trata de forma dissociada as partes constitutivas da HQ, como ele mesmo afirma em entrevista para a revista *Carta Capital*, na ocasião de lançamento de *Hinário Nacional*: “Não penso nem trato o desenho, a escrita e o argumento como elementos separados no processo de criação, de modo que seu desenvolvimento se define, de certo modo, por uma única etapa.”⁶³ Esta forma de conceber HQs curtas, utilizando-se do próprio hibridismo natural delas, de modo objetivo e com mais de uma camada, partindo-se do recorte de um momento para ampliá-lo para uma compreensão além dos seus limites, pode ser uma possível configuração do conto brasileiro contemporâneo.

⁶² CORTÁZAR, 2011, p. 150.

⁶³ Humilhados e ofendidos - Marcello Quintanilha, o mais celebrado desenhista brasileiro dos quadrinhos, examina os aspectos da culpa sobre o homem comum. *Carta Capital*. Disponível em: <<http://www.cartacapital.com.br/revista/898/humilhados-e-ofendidos>> Acesso em: 29 out. 2016.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Da mesma forma que em *Ave Maria cheia de graça, o Senhor é conosco*, os demais contos de Hinário Nacional estão aptos a uma análise criteriosa e detalhada dentro das definições dos autores escolhidos como referência para as características do gênero conto.

O objetivo deste trabalho não é uma tentativa de legitimar uma modalidade narrativa dentro de outra, visto que o hibridismo é algo presente na maioria dos produtos culturais contemporâneos: um exerce influência e agrega características a outro. Devido a isso, torna-se muito difícil limitar um objeto de estudo dentro de uma categoria rígida. O problema parece começar com a nomenclatura: está convencionado que a palavra “conto” se refere a uma narrativa feita apenas com a escrita. Porém, tal delimitação, ao rejeitar outras produções que fazem uso também de escrita imagética, em detrimento a manter cada produto em seu lugar já conhecido, acaba restringindo o possível diálogo de um produto com outro, o diálogo pautado nas diversas semelhanças existentes. Afinal, tanto o conto como a literatura em si, nunca tiveram definições rígidas, mas, com o tempo, moveram-se e modificaram-se constantemente. E tal movimento ainda permanece, de modo que, para compreendê-lo melhor, é necessário observar características e influências dos produtos de modo abrangente, mantendo-se o cuidado para que classificações fixas não ofusquem o entendimento.

REFERÊNCIAS

BOSI, Alfredo. **O conto brasileiro contemporâneo**. São Paulo: Cultrix, 1997.

CORTÁZAR, Júlio. *Valise de cronópio*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

Humilhados e ofendidos - Marcello Quintanilha, o mais celebrado desenhista brasileiro dos quadrinhos, examina os aspectos da culpa sobre o homem comum. **Carta Capital**. Disponível em: <<http://www.cartacapital.com.br/revista/898/humilhados-e-ofendidos>> Acesso em: 29 out. 2016.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

_____. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins
Fontes: 1989.

GOTLIB, Nádía Battella. **Teoria do conto**. São Paulo: Ática, 2006.

KIEFER, Charles. **A poética do conto: de Poe a Borges – um passeio pelo gênero**. São Paulo: Leya, 2011.

LAJOLO, Marisa. **Literatura: leitores e leitura**. São Paulo, Moderna, 2001.

PIGLIA, Ricardo. **Formas breves**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

QUINTANILHA, Marcello. **Hinário Nacional**. São Paulo: Veneta, 2016.

.

ATRAVESSANDO OS (NÃO TÃO) VAZIOS - A SARJETA COMO ELEMENTO NARRATIVO NAS HQS

Caetano Borges

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. Atualmente é professor efetivo de língua portuguesa e literatura no Colégio Militar de Juiz de Fora.

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/8945342219975039>

E-mail: caetanogb@gmail.com

ATRAVESSANDO OS (NÃO TÃO) VAZIOS - A SARJETA COMO ELEMENTO NARRATIVO NAS HQS

Caetano Borges*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

“As HQs são um gênero fundamentado na reticência”.¹ Com essas palavras Thierry Groensteen define esta mídia em uma das suas maiores particularidades: o uso dos vazios entre os quadros como elemento fundamental de narrativa. Na artrologia restrita ele apresenta o conceito da solidariedade icônica, onde define a relação de apoio mútuo que emerge entre duas imagens vinculadas por proximidade.²

Muito mais do que um elemento meramente aglutinador a sarjeta é um elemento plástico: “A sarjeta, mais do que quadro e requadro, está diretamente relacionada à existência material da página e ao mesmo tempo é um elemento que estrutura as imagens na página”.³

Dessa forma as sarjetas são capazes de contar parte da história ao influenciar o sentido e ritmo de leitura e estruturar a sequência de leitura. A manipulação destas durante a construção da

* 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>.

¹ GROENSTEEN, Thierry. **The System of Comics**. Mississippi: The University Press of Mississippi, 2007. p.10.

² GROENSTEEN, 2007. p.18.

³ POSTEMA, Barbara. **Making Sense of Fragments**. New York: RIT Press, 2013. p. 46.

obra é tão importante quanto a manipulação dos quadros e dos seus conteúdos.

Dito isso, o objetivo aqui é propor uma análise inicial da relação que o posicionamento dos quadros e sarjetas tem na criação de cadência, ritmo e narrativa nas HQs, assim como averiguar o que acontece nesse não espaço entre os quadros. Para tanto, usar-se-á como base a artrologia de Groensteen, observando questões sobre a percepção do tempo com o objetivo de entender e debater como os quadros se conectam e como emerge a coerência narrativa das HQs.

Estendendo a investigação para os demais vazios presentes nas páginas propõe-se observar como os espaços deixados deliberadamente em branco impactam a narrativa. Isso pelo entendimento de que as HQs possuem a ferramenta de construir intervalos, modular intensidade e alterar ritmo através desses mecanismos de omissão e manipulação de conteúdo na página.

O VAZIO COMO UM NÃO LUGAR

O processo de encadeamento de quadros começa pela sarjeta. O termo nasce como um jargão para descrever esse espaço, geralmente branco, que existe entre um quadro e outro, mas foi popularizado academicamente no livro *Desvendando os Quadrinhos* de Scott McCloud. Ele a descreve como “o limbo onde a imaginação humana transforma duas imagens distintas em uma única idéia”.⁴ Groensteen se refere a ela como “aquilo-que-não-é-representado-mas-que-o-leitor-não-pode-evitar-de-inferir”.⁵

A sarjeta é então um espaço onde “algo” acontece, mas onde nada é representado; onde dois fragmentos de informação separados (dois quadros) passam a compartilhar sentido através da inferência de que existe uma relação. É uma afirmação tanto quanto tautológica, mas se fundamenta supracitada solidariedade icônica:

Eu defino isso como imagens interdependentes, que participando de uma série, apresentam a característica dupla de

⁴ MC CLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1995. p. 66.

⁵ GROENSTEEN, 2007. p.12.

estarem separadas – essa especificação elimina imagens singulares encapsuladas em toda profusão de padrões – mas que são supradeterminadas plástica e semanticamente pelo fato de coexistirem *in praesentia*.⁶

Toda vez que duas ou mais imagens são colocadas em “supradeterminação plástica” se cria uma situação de interdependência onde emerge um sentido compartilhado. Mesmo não sendo exclusivo das HQs, a solidariedade icônica é particularmente interessante nas mesmas pela sua natureza políptica.⁷

Essa natureza de reforço se dá através da sarjeta, pois quando duas imagens são colocadas lado a lado existe a percepção de que elas estão separadas. Sendo duas unidades independentes, mas relacionadas existe uma lacuna entre elas e essa lacuna é a sarjeta.

Portanto a primeira coisa que precisa ser esclarecida é que antes de ser uma região da página ou um espaço negativo decorrente da separação de dois ou mais quadros, a sarjeta é aquilo que está entre duas imagens em um sentido não só objetivo - espaço entre os quadros - mas subjetivo - espaço entre as leituras dos quadros. Quando se vira uma página não existe espaço em branco separando o último quadro da primeira página do primeiro quadro da segunda. Quando se apresenta um *inset* (quadro dentro de outro quadro) não existe zona vazia e sim sobreposição. O mesmo acontece quando uma página é diagramada sem espaços entre os quadros ou mesmo quando não existem quadros, mas apenas imagens sem molduras.

Não é necessária uma determinada espessura, cor ou forma para que a sarjeta exista. Duas imagens podem ser entendidas como estando separadas ou representando momentos distintos mesmo não existindo uma zona de separação destacada. Will Eisner usava muitas transições orgânicas e abria mão de quadros como elementos separativos e mesmo assim para alguém familiarizado à linguagem das HQs é simples identificar que se tratam de unidades distintas.

⁶ GROENSTEEN, 2007, p.18.

⁷ Políptico é definido como “conjunto de quatro ou mais quadros independentes entre si mas subordinados a um só tema”. A definição nasce na pintura, mas serve perfeitamente para descrever uma HQ.

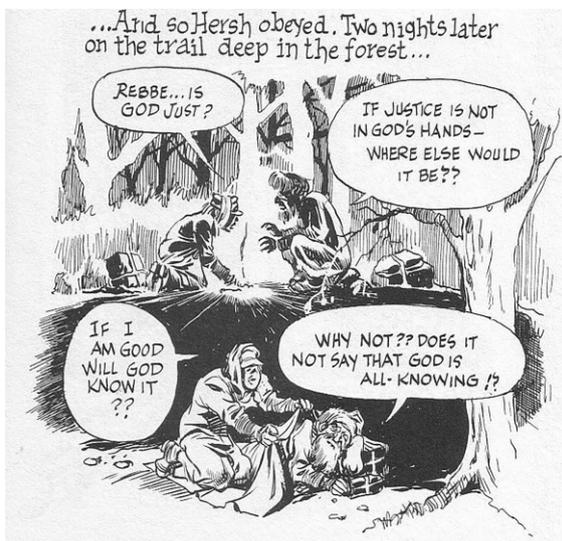


Figura 1: A Contract With God

Fonte: EISNER, 1996a, p. 33.

© 1996 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados.

Isso ilustra como a natureza do que entendemos como quadro é mais maleável do que “uma imagem dentro de uma moldura retangular”. Por consequência isso permite flexibilizar o entendimento da sarjeta como algo mais do que “um espaço em branco entre dois quadros”. Mesmo não havendo espaço entre imagens, existe sarjeta, pois ela é o intervalo de leitura necessário para que se entendam essas mesmas imagens como unidades distintas porém relacionadas.

Dessa forma a sarjeta mais do que um espaço físico, um “branco” entre dois quadros é um intervalo onde se constrói significado. McCloud talvez não tenha tido essa intenção ao usar palavra limbo, mas é uma designação muito apropriada. Ela é esse não lugar entre lugares.

Mas mais do que ser uma soma de dados, o que ocorre ao relacionar diversos quadros é a emergência de um significado que vai além do que está sendo representado individualmente. Ou seja, não é a soma de significados, mas a criação de um novo significado que só a inferência na sarjeta permite.

INTERPRETANDO O VAZIO

Se observarmos a figura 2, o primeiro quadro mostra duas personagens observando algo. A figura no segundo plano fala “Não deve demorar muito”, mas o sentido dessa frase fica aberto. Os três quadros seguintes mostram uma figura feminina tentando dar uma tragada em um cigarro. Sua mão treme e ela o deixa cair. O quadro final mostra o cigarro tocando o chão.

A sequência “tentativa de levar cigarro a boca” se relaciona com o primeiro quadro e a fala: “Não deve demorar muito.” Mesmo não havendo evidências diretas ao observar essa página isolada, a tendência é entender que os dois primeiros personagens observam a terceira e que a frase tem alguma relação com o estado físico ou mental da personagem que derruba o cigarro.



Figura 2: Hellboy - The Almost Colossus

Fonte: MIGNOLA, 1997, p. 29.

© 1997 Dark Horse. Todos os direitos reservados.

A solidariedade icônica direciona nossa leitura e faz com que a primeira imagem explique e se explique através das demais. A pergunta “O que não deve demorar muito?” é respondida nos quadros seguintes mesmo que apenas de forma parcial. Da mesma forma, o uso de quatro quadros para mostrar um cigarro caindo carrega um sentido de passagem desacelerada de tempo que só é perceptível pela soma deles. Isso ressoa com “o que não deve demorar muito?”, pois a sensação de passagem de tempo lenta contrasta com a afirmação de que não deve demorar, reforçando a intensidade de uma cena inicialmente banal que seria o ato de deixar um cigarro cair.

A decisão do autor de mostrar essa cena apenas com closes acentua o tom emocional. A ausência de cenário reforça mais ainda esse efeito. A economia de informação visual dirige o tom e o ritmo da figura 2. Se ela ocorre-se em planos abertos, usando uma quantidade de detalhes ou quadros diferente, seria percebida de maneira completamente distinta.

Will Eisner chama isso de *posture*: “momento particular escolhido em uma sequência que se relaciona com os demais momentos de uma ação singular”.⁸ Ele também diz que “o ato de separar a ação em quadros não apenas determina sua localização como também estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento”.⁹ A narrativa acontece não só através do como as personagens são posicionadas, mas no como os quadros são posicionados.

Ainda sobre essa questão da escolha Aumont diz:

O instante pregnante de fato é uma noção de natureza plenamente estética, que não corresponde a nenhuma realidade fisiológica, a representar um acontecimento por um “instante” só é possível buscando apoio, [...] nas codificações semânticas dos gestos, das posturas, de toda a encenação.¹⁰

Esse conceito nasce com o intuito de analisar pintura e fotografia - mídias comumente de imagens singulares - mas pode ser

⁸ EISNER, Will. **Comics & Sequential Art**. Florida: Poorhouse Press, 2000. p.105.

⁹ EISNER. 2000. p. 28.

¹⁰ AUMONT, Jaques. **A Imagem**. São Paulo: Papirus, 1993. p. 231.

expandido para narrativas visuais em geral. A maior diferença encontra-se em que na pintura o instante pregnante vem para indicar o “ponto de maior representatividade” e nas HQs esse ponto não existe, pois a representação constrói-se através da concatenação de imagens. Mesmo assim pode se entender cada quadro como portador de uma “pregnância parcial”, ou “potencialidade de maior representatividade”:

O cerne da sua representação está na imobilidade de cada imagem representada, na ideia de ação estática e da escolha de instantes pregnantes carregados de significado e indicadores de movimento. Essa mesma escolha potencializa o uso dos quadros como forma, e passa a exigir mais da sarjeta.¹¹

Os quadros estão todos interconectados criando uma malha narrativa que compõem a história. Tudo isso se relaciona mais com aquilo que os autores decidem mostrar do que com o que eles não mostram, mas mesmo assim toda omissão também é parte do processo narrativo. Toda ausência é também uma informação. Informação esta que precisa ser completada. Sobre tal aspecto podemos fazer um paralelo com o que McCloud chama de conclusão ou fechamento:¹²

¹¹ BORGES, Caetano. **Fluxo Interrompido**: A ação estática de Frank Quitely e Grant Morrison. Rio de Janeiro: UFRJ, 2016. p. 127.

¹² A tradução do termo closure foi feita de duas maneiras distintas nas traduções dos livros de McCloud. Mesmo a fig. 3 se referindo a closure como conclusão, optou-se por usar a tradução fechamento. Isso foi feito em parte para tentar evitar confusão entre esse termo e o closure de Groensteen, do qual falaremos mais adiante.



Figura 3: Desvendando Quadrinhos

Fonte: MCCLOUD, 2005, p. 63.

© 2005 M.Books Brasil Editora Ltda. Todos os direitos reservados.

Tudo aquilo que é considerado “não-pregnante” ainda se faz presente. Mesmo quando se omite algo aquilo não deixa de existir. Um quadro é uma janela que revela apenas o que os autores desejam mostrar e ao criar um universo diegeticamente coerente entende-se que o autor oferece ao leitor um ponto de observação restrito desse universo.

Isso se expande não apenas para o universo diegético, mas para toda a página. O limite plástico de uma HQ é designado hipermoldura:

Ainda que comumente separados por espaços em branco, os quadros podem ser considerados fragmentos interdependentes de uma forma global, algo que se faz mais compreensível e coerente quando as margens exteriores dos quadros estão tradicionalmente alinhados. Essa forma geralmente toma o aspecto de um retângulo, cujas dimensões são mais ou menos coerentes com as da página. O contorno exterior dessa forma, seu perímetro, pode ser denominado de hipermoldura, em empréstimo do termo sugerido por Benoît Peeters.¹³

A hipermoldura também é um construto que apresenta uma série de regras de funcionamento que são singulares para cada

¹³ GROENSTEEN, 2007. p.30.

autor(es). Todo vazio na página tem uma razão de existir e comunica da mesma forma que a escolha por omitir ou cortar partes de imagens.

Assim como se pode manipular a cena e as personagens com a *posture*, também se manipula o espaço da página durante o posicionamento dos quadros. As sarjetas são os vazios narrativos mais facilmente percebidos, mas toda vez que parte da página é usada como área não preenchida também está se narrando com vazios.

Retomando a figura 2, o enorme vazio ao redor do cigarro que caiu no último quadro exemplifica isso. Esse espaço não ocupado tem função de intensificar a sensação de impacto do cigarro tocando o chão e o valor simbólico que essa imagem tem para a cena.

A relação de solidariedade icônica não se aplica unicamente às imagens propriamente ditas, ela também pode ser estendida às molduras dos quadros e aos quadros propriamente ditos, pois estes não são somente invólucros do conteúdo. Os quadros determinam o continente das imagens e participam ativamente na determinação de ritmo de leitura.

A figura 4 mostra como Will Eisner percebe que o ritmo é ditado pela forma e posicionamento dos quadros. Nela se compara o formato e tamanho dos quadros com uma partitura ou tiques de código *morse*.

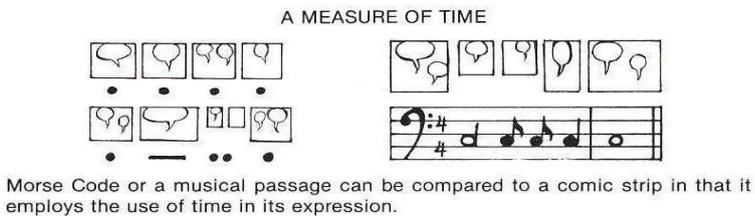


Figura 4: Comics & Sequential Art

Fonte: EISNER, 2000, p.28.

© 2000 Poorhouse Press. Todos os direitos reservados.

Retomando a figura 2 e a cena “tentativa de levar cigarro a boca”, podemos observar como os três quadros em tira mostrando a queda do cigarro ilustram isso. O ritmo é desacelerado pela

representação de intervalos curtos entre um momento e outro. Ao alinhar quadros do mesmo tamanho, essa cadência é reforçada para ser quebrada logo em seguida no último quadro da página. Mesmo sendo ligeiramente menor ele possui mais força por estar isolado e fora de eixo em relação aos demais. Além disso, ele está cercado por uma enorme área negra que, como já foi dito, reforça a intensidade sugerida daquele quadro em particular. O tempo é percebido de formas distintas na tira em relação ao último.

Groensteen diz que “fechar o quadro é encapsular um fragmento de espaço-tempo que pertence a diegese”¹⁴. Reforçando sua relação com o espaço da página pode-se fazer uma série de paralelos com a compreensão do espaço e do tempo como uma coisa só: “Na teoria geral da relatividade o tempo é apenas uma coordenada que indica eventos no universo. Isso não tem qualquer sentido fora da estrutura do espaço-tempo.”¹⁵

Como isso, podemos entender que as HQs trabalham com coordenadas espaciais (os quadros na página) que são representações de coordenadas temporais:

Cada quadro ocorre em um determinado momento, definido pela sua posição diegética na obra e pela posição dentro da série de quadros total que compõem a leitura. Dessa forma, cada quadro pode ser tratado como uma coordenada no espaço-tempo, ou no espaço-crono-tópico, com a licença do neologismo criado a partir da fusão dos conceitos de Groensteen.¹⁶

Esse espaço-crono-tópico diz respeito a coordenada espaço-temporal de um quadro, tanto na diegese quando como discurso narrativo e do próprio ato de leitura¹⁷. Essas questões, da representação plástica e diegética andam lado a lado nas HQs.

A posição de um quadro na página é também a sua posição na história, que possui uma ordem de leitura sugerida que é a ordem como que os quadros estão ordenados. O tempo de leitura nessa

¹⁴ GROENSTEEN, 2007. p.40.

¹⁵ HOY apud DIKE, Heather; BARDON, Adrian. **A Companion to the philosophy of time**. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2013. p.25.

¹⁶ BORGES, 2016. p.66.

¹⁷ GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, 1995.

mídia é constituído de um fluxo de constante retorno onde um quadro é ressignificado pelos quadros seguintes, que tem seu sentido dado parcialmente por aqueles que o antecedem.

“O tempo é antes de tudo, do ponto de vista psicológico, a duração experimentada [...]”.¹⁸ Sem duração não existe tempo, pois a percepção do mesmo se dá através do estabelecimento de dois pontos, um de partida e um de chegada, e a determinação do que ocorre entre um e outro, ou seja, na leitura de dois quadros e do intervalo entre eles:

cada quadro possui as três temporalidades e a navegação por esses três estados acontece de forma dinâmica e sem muito controle. O quadro é presente quando fruído; passado dos que vem a seguir, e futuro dos quadros que já passaram.¹⁹

O tempo é entendido na transição de um quadro para outro e na posterior soma dessas transições. A memória, nesse caso, recupera o primeiro quadro e reinventa a narrativa ao acrescentar a informação que não estava presente inicialmente. Ao fazer isso preenche lacunas a cada passagem por uma sarjeta e reconstrói a história repetidas vezes.

A ausência não é ausência, pois a duração é vivenciada como algo contínuo e, para que seja estabelecida, não podem existir lacunas. Cada sarjeta e cada vazio cria um intervalo que é eliminado (parcialmente, pois ainda é percebido como tal) durante o ato de leitura. Cada vazio na página narra da mesma forma que as imagens e os quadros e os balões.

A totalidade da página é parte constante da narrativa. Toda vez que se opta por omitir informação ou por não aproveitar parte do hipermoldura está se manipulando o espaço-tempo da história ao criar lacunas que invariavelmente terão de ser significadas.

¹⁸ AUMONT, 1993, p.166.

¹⁹ BORGES, 2016, p.58.

O VAZIO COMO UM LUGAR

A figura 5 mostra alguns usos desses mecanismos que vão além da sarjeta e do que foi apontado anteriormente. Poderia se dizer que a função aqui é expressiva, mas se trata também de demonstrar como a própria arquitetura da página é ferramenta narrativa e de manipulação espaço-temporal.



Figura 5: Hawkeye #06

Fonte: FRACTION; AJA; HOLLINGSWORTH, 2013, p.21.

© 2013 Marvel Comics. Todos os direitos reservados.

No vídeo *Movement in Comics Part 1 - Hawkeye*, Hassan Otsmane-Elhaou aponta como o uso do vazio ao lado do segundo quadro funciona como ferramenta narrativa. Ele afirma que o uso de espaço negativo ao lado do segundo quadro em contraste com o terceiro cria a sensação de que o terceiro quadro se expande para comportar a expansão da narrativa.²⁰ Se levarmos em consideração apenas o segundo quadro e a primeira metade do terceiro eles são praticamente iguais. Existe o acréscimo de um pé na janela do veículo e mais nada.

²⁰ Movement in Comics Part 1 | Hawkeye, OTSMANE-ELHAOU, Hassan, Strip Panel Naked – Acesso em: 30 dez. 2017. Disponível online em <<https://tinyurl.com/yax7wqn5>> A partir de - 3:47.

Como no segundo quadro não havia nada para ser observado ele terminava antes, pois a “janela” era menor e precisava comportar menos conteúdo. Como dito, a dinâmica narrativa geral das HQs é de economia e as cenas costumam mostrar apenas aquilo que é considerado relevante pelos autores. A expansão do quadro ocorre como reação à extensão do espaço necessário para a cena: a personagem foi chutada para fora do veículo e o quadro, que antes não precisava de tanto espaço, passa a precisar, pois a personagem no ar demanda isso.

O vazio depois do segundo quadro tem função narrativa ao relacionar-se com os quadros que o precedem e antecedem. A expansão do terceiro quadro é reforçada pela organização da página, pois ao colocar os dois um sobre o outro a dinâmica criada entre área repetida e área adicional fica mais óbvia do que se eles estivessem lado a lado.

Entendendo que nas HQs o tempo está sempre atrelado a uma coordenada espacial plástica, os quadros podem ser vistos como o registro dessas mudanças de coordenadas. O que permite concluir que nas HQs o tempo é representado visualmente através dos quadros, mas não apenas através deles.

A representação contida dentro do quadro é (tempo) presente quando fruída, e sua duração se dilata a partir da determinação de outro quadro, que constrói o intervalo. Enquanto se permanece no quadro, o tempo não transcorre e sua fruição se estende indeterminada, até que se mova para o quadro seguinte.²¹

A passagem pela sarjeta é componente fundamental para o entendimento de duração. O antes e depois que delimitam a duração nas HQs são sempre dois quadros. Esses quadros podem estar lado a lado como podem estar distantes, como na figura 2, e a transição do cigarro na boca até tocar o chão. Os quadros exercem a função de materialização de fragmentos de tempo que são encadeados através das sarjetas. Estas funcionam como zonas de transição em que aquilo que não é representado é completado.

²¹ BORGES, 2016, p.56.

O tempo transcorrido entre dois quadros ocorre no entendimento da narrativa, mas mesmo tempo é percebido do ponto de vista plástico. O posicionamento dos quadros é parte do discurso e determina como o mesmo vai sendo construído. O espaço entre os quadros é um não espaço que comporta os princípios de duração, mudança e temporalidade das HQs.

Mesmo assim, como dito a sarjeta conecta quadros não apenas um ao lado do outro, mas também complementa sentidos de quadros distantes um do outro e, muitas vezes, pode ir além do entendimento de duração e do estabelecimento de um antes e depois.

McCloud identifica seis tipos de transição entre quadros que podem determinar lapsos espaço-temporais diversos: momento-a-momento, ação-a-ação, tema-a-tema, cena-a-cena, aspecto-para-aspecto e *non-sequitur*²². Fazendo uma análise bem simples podemos dividir essas transições entre objetivas e subjetivas.

As transições objetivas são aquelas onde o componente de ação e movimento é mais facilmente perceptível, ou seja, nas transições de momento-a-momento, ação-a-ação e cena-a-cena. Nestas a relação entre os quadros é mais fácil de perceber por haver um componente linear claro que estabelece um antes e um depois.

As transições de tema a tema, aspecto a aspecto e *non-sequitur* podem ser entendidas como subjetivas porque exige que o leitor observe relações indiretas entre os quadros. Essas transições não representam duração na maioria dos casos e, muitas vezes, é difícil estabelecer um antes e um depois mesmo quando estas representam deslocamentos no espaço-tempo.

As transições objetivas possuem informações que precisam ser observadas para a sua compreensão: estabelece-se um ponto A e o ponto B e o sentido completado está em tudo que pode ter ocorrido entre esses dois pontos. O que se infere é o tempo transcorrido entre os pontos. Já nas transições subjetivas como não há correlação direta de antes e depois não existe passagem de tempo objetiva e o processo de inferência torna-se mais complexo.

A necessidade de conectar os quadros cria o vínculo e o sentido, que são apenas sugeridos pela relação de proximidade. O

²² MCCLOUD, 2005, p.74.

fundamento é simples: se dois quadros estão próximos eles têm relação, por mais difícil que seja de ser percebida. Esse tipo de transição de caráter subjetivo é muito mais difícil de controlar por parte do autor e precisa de cuidado ao ser construída para não se tornar obtusa demais.

[...] o sentido obtuso é um significante sem significado, por isso resulta tão difícil de denominar: minha leitura fica suspensa entre a imagem e sua descrição; entre a definição e a aproximação. O sentido obtuso não pode ser descrito porque não, frente ao sentido óbvio, não está copiando nada. Como descrever o que não representa nada? Neste caso uma expressão pictórica em palavras é impossível.²³

Ao obscurecer o sentido o autor permite que o vazio e a não representação sejam utilizados como ferramenta narrativa. Ao não ver, o leitor se pergunta o que exatamente não está vendo.

O visto e o não visto se relacionam continuamente na diegese da HQ. Para que haja narrativa e sentido o autor precisa indicar relações entre os quadros e o leitor precisa ter ferramentas para decodificar as imagens e preencher as lacunas entre elas. Essa decodificação do sentido obtuso é um dos pontos chave para abordar os vazios que uma página de HQ pode apresentar.

Voltando para a figura 5 e para a análise de Hassan Otsmane-Elhaou: ele afirma que o espaço negativo entre o segundo e terceiro quadros reforça a narrativa através do contraste que a expansão do terceiro quadro tem em relação ao segundo. Esse espaço negativo funciona como uma espécie sarjeta expandida pois este continua existindo como intervalo entre dois quadros e contendo parte do significado. Esse significado é ampliado pela transição ser plasticamente extensa. O mesmo efeito pode ser percebido na figura 2 e na enorme área negra que cerca o último quadro onde a expansão do vazio dilata o tempo.

O tempo percebido entre os quadros se altera em paralelo à alteração do intervalo especial entre eles. Ou do espaço ao redor deles. Ou sobre eles. Ou abaixo. Ou em qualquer espaço da página.

²³ BARTHES, Roland. **Lo Obvio y lo Obtuso**: Imágenes, gestos, voces. Barcelona: Paidós, 1986. p.61.

Todo espaço vazio manipula a percepção dos quadros e altera a percepção da relação que existe entre eles.

Mesmo o espaço vazio sendo uma área de leitura muito ágil por não conter nenhuma informação objetiva, ele influencia diretamente no ritmo e na percepção. Mais espaço pode tanto dilatar o tempo diegético (figura 2) como o tempo de discurso (figura 5) ou gerar outros efeitos não exemplificados aqui.

Todo espaço da página possui informação diegética e narrativa a ser inferida. E não é diferente no caso dos espaços não ocupados, sejam as bordas das páginas, sejam as sarjetas sejam áreas brancas ou negras entre quadros ou mesmo a ausência total desses espaços em uma hipotética página sem bordas e intervalos entre as imagens. O omitido narra tanto quanto o que se faz ver. O vazio sempre se faz percebido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes de mais, cabe ressaltar que tratando-se de uma investigação inicial as conclusões aqui apresentadas estão longe de ser definitivas. O intuito era mostrar como os intervalos entre os quadros, tanto as sarjetas quando os espaços vazios nas páginas, fazem parte da mesma matéria prima que compõem os quadros e seus conteúdos. Eles são ferramentas narrativas importantes e precisam ser levados em consideração tanto na execução da obra como na sua fruição.

Claro que é possível narrar se concentrando apenas nos conteúdos dos quadros e reduzindo ao mínimo a manipulação da página como ferramenta. Existem excelentes exemplos de uso de layout regular²⁴ que demonstram como a busca por uma “invisibilidade” da página é uma forma tão válida de construir histórias nas HQs quanto abordagens mais experimentais no que diz respeito à manipulação do espaço da página.

Mesmo assim o potencial da página como objeto que narra e não apenas receptáculo da narrativa não pode ser negado e passa

²⁴ Formatação da página onde todos os quadros em todas (ou na maioria das) páginas tem o mesmo tamanho e onde a diagramação não se altera. GROENSTEEN, 2007, p.95.

pela manipulação da posição dos quadros na página. Isso por consequência passa pelas sarjetas e a forma como elas são expressadas ou não expressadas nas páginas assim como os demais espaço deixados em branco.

Nas HQs o espaço é um reflexo do tempo e a manipulação do espaço é manipulação do tempo. Dessa forma, esses espaços vazios podem servir para manipular as coordenadas espaço-temporais dos quadros mudando seus arredores e suas relações de proximidade com demais quadros ao redor. Seja criando efeitos de compactação ou dilatação de intervalos, seja manipulando como percebemos o valor desses intervalos.

A matéria prima com a qual essa mídia trabalha são as páginas. Seja na primeira restrição que é a limitação do tamanho do papel ou tela (com debate extenso a esse respeito ao falar de webcomis e similares), seja na delimitação da hiper moldura. Sempre existe um limite de espaço manipulável. Toda vez que se opta por abrir mão de parte desse espaço em nome da presentificação do vazio, isso ocorre por uma decisão arbitrária dos autores.

Considerando que boa parte do sentido emerge da sugestão entre as imagens, o sentido obtuso é componente ativo do processo de leitura continuamente, seja em maior ou menor intensidade.

O próprio conceito de “sarjeta expandida” aqui apresentado é apenas uma ideia em processo de como designar e significar essas áreas vazias nas páginas. Da mesma forma como ainda é inicial a elucubração sobre a maneira como as mesmas são processadas durante o ato de leitura

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jaques. **A Imagem**. São Paulo: Papirus, 1993.

BARTHES, Roland. **Lo Obvio y lo Obtuso: Imágenes, gestos, voces**. Barcelona: Paidós, 1986.

BORGES, Caetano. **Fluxo Interrompido: A ação estática de Frank Quitely e Grant Morrison**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2016.

DIKE, Heather; BARDON, Adrian. **A Companion to the philosophy of time**. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2013.

EISNER, Will. **Comics & Sequential Art**. Florida: Poorhouse Press, 2000.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, 1995.

GROENSTEEN, Thierry. **The System of Comics**. Mississippi: The University Press of Mississippi, 2007.

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

MOVEMENT in Comics Part 1 | Hawkeye, OTSMANE-ELHAOU, Hassan, Strip Panel Naked – Acesso em: 30 dez. 2017. Disponível online em <<https://tinyurl.com/yax7wqn5>> A partir de - 3:47.

POSTEMA, Barbara. **Making Sense of Fragments**. New York: RIT Press, 2013.

UMA JANELA ABERTA PARA OUTROS MUNDOS: RELAÇÕES ENTRE ESPAÇO, PERSPECTIVA E DIEGESE NOS QUADRINHOS

Rafael Machado Costa

Mestre em Artes Visuais com ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Bacharel em História da Arte pela UFRGS e Bacharel em Direito pelo Centro Universitário Ritter dos Reis.

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/8699481650347068>

E-mail: jesus_salve_as_baleias@hotmail.com

UMA JANELA ABERTA PARA OUTROS MUNDOS: RELAÇÕES ENTRE ESPAÇO, PERSPECTIVA E DIEGESE NOS QUADRINHOS

Rafael Machado Costa*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Este trabalho tem como objetivo a abordagem da História em Quadrinhos através de metodologias vindas das disciplinas da História da Arte e da Estética, levando em conta não apenas as características da História em Quadrinhos como linguagem e narrativa, mas também suas características estéticas e formais pelas quais se apropria e dá continuidade a tradições vindas das Artes Visuais. Mais especificamente, o trabalho se propõe a discutir as representações do espaço dentro da História da História em Quadrinhos, como estas representações se modificaram nas produções de diferentes gerações, períodos e artistas e como as convenções de representação espacial se relacionam com a forma de compreender o espaço e a sociedade em cada um dos contextos em que as obras foram produzidas. Para realizar tal análise, valemo-nos dos estudos de perspectiva de Erwin Panofsky (1892-1968) em conjunto com as teorias espaçotópicas de Thierry Groensteen (1957-) e as diferentes convenções artísticas para representar o espaço tridimensional real em uma superfície plana e seus diferentes objetivos e necessidades, pensando as relações existentes entre o espaço do suporte — a página —, o espaço diegético — narrativo ficcional — e a quadro da História em Quadrinhos, aproximando-o

* Mestre em Artes Visuais com ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Bacharel em História da Arte pela UFRGS e Bacharel em Direito pelo Centro Universitário Ritter dos Reis. Palavras-chave de pesquisa: História da Arte, Teoria da Arte, Estética, História em Quadrinhos, Videogame. E-mail: jesus_salve_as_baleias@hotmail.com
Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/8699481650347068>

do conceito de Leon Battista Alberti (1404-1472) que entendia a perspectiva e o enquadramento como uma “janela” que leva à diegese.

DO USO DA PERSPECTIVA NA ARTE

A tradição visual da cultura Ocidental tende a considerar as convenções do modelo conhecido como Perspectiva Linear, ou Perspectiva Renascentista, — que se vale do mecanismo do ponto de fuga e da “teoria da janela” de Leon Battista Alberti — como o sistema mais eficiente para representar visualmente um espaço originalmente tridimensional e o que mais se aproxima daquelas que seriam suas “verdadeiras” características visuais. Entretanto a perspectiva trata-se de um sistema de códigos, ou linguagem, para representar em uma superfície plana bidimensional um espaço natural ou hipotético que é prática ou conceitualmente tridimensional, mas que, como toda linguagem, possui uma natureza que parte de arbitrariedade e se sustenta através de convenções. Logo, a Perspectiva Renascentista é tão legítima ou próxima do espaço tridimensional que tenta emular quanto qualquer outra convenção ou modelo de perspectiva.

Na História da Arte existiram diferentes modelos de perspectiva criados para representar o espaço natural em superfícies planas, e suas convenções e regras para construir tais representações variaram de acordo com as necessidades estéticas de cada uma das culturas que as utilizavam. Apesar de os modelos de representação espacial serem convenções aparentemente de livre escolha pelos artistas, seu emprego não se dá de maneira completamente arbitrária ou mesmo aleatória. Historicamente, o uso dos modelos de perspectiva está vinculado a todo um conjunto de tradições referentes ao recorte cultural no qual os autores estão inseridos. Ou seja, os modelos de perspectiva costumam estar associados a certas gerações de artistas e suas respectivas *kunstwollens*.

O conceito de *Kunstwollen*, ou Vontade da Arte, foi elaborado por Alois Riegl (1858-1905)¹ e parte da premissa de que indivíduos pertencentes a uma mesma sociedade em um mesmo recorte geográfico e cronológico tendem a produzir obras artísticas que compartilham características formais que são consequências diretas do ambiente cultural no qual habitam. A *Kunstwollen* seria uma forma de manifestação estética do conceito de *Zeitgeist*, ou Espírito do Tempo, desenvolvido a partir do pensamento de Johann Gottfried Herder (1744-1803) e Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770-1831). Ou seja, características estéticas — plásticas, visuais, sonoras — típicas da produção da cultura de um local e período específicos que são consequências diretas do seu contexto, que se desenvolveram de acordo com as suas necessidades e que acabam caracterizando um estilo específico desta cultura na execução de uma produção dentro de uma linguagem de expressão que é compartilhada entre indivíduos além daquela cultura. A *kunstwollen* explicaria as variações estilísticas — por exemplo, o Impressionismo e o Expressionismo — pelas quais uma linguagem de produção — por exemplo, a Pintura e o Cinema — podem variar em diferentes épocas e locais.

A partir do conceito de *Kunstwollen*, são desenvolvidas as teorias de Karl Mannheim (1893-1947)² e Wilhelm Pinder (1878-1947)³ que culminam no conceito de Geração. Gerações seriam grupos formados por indivíduos que nasceram em um recorte geográfico e cronológico próximo e, mesmo sem conexões diretas entre eles, acabam manifestando as mesmas características estilísticas em suas produções sob influência desta mesma *Kunstwollen*. Entretanto tal sincronicidade não se dá por esses indivíduos de uma mesma geração simplesmente habitarem cercados por um mesmo espírito de época ou por alguma relação mística e abstrata, mas por

¹ Conferir: RIEGL, Alois. **El Arte Industrial Tardorromano**. Madrid: Visor, 1992a. e também: RIEGL, Alois. **Questions de style. Fondements d'une histoire de l'ornementation**. Paris: Hazan, 1992b. E ainda: PANOFSKY, Erwin. The Concept of Artistic Volition. In: **Critical Inquiry**. Chicago: The University of Chicago, 1981.

² WELLER, Wivian. A Atualidade do Conceito de Gerações de Karl Mannheim. **Revista Sociedade e Estado**, v. 25, n. 2, p.205-224, maio/ago. 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/se/v25n2/04.pdf>>. Acesso em: 2 jul. 2016.

³ PINDER, Wilhelm. **El Problema de Las Generaciones en La Historia del Arte de Europa**. Buenos Aires: Editorial Losada, 1946.

estarem expostos e sob influência dos mesmos contextos culturais e políticos e de determinadas obras e produções nos mesmos momentos-chave de seu crescimento e desenvolvimento. Poderiam, inclusive, diferentes gerações coexistirem paralelas em um mesmo local e período estando expostas a diferentes núcleos culturais e resultando em diferentes estilos de produção próprios.

O que apresentamos aqui é a proposta de que tais estilos ou tradições formais artísticas próprias de cada geração de artistas decorrem das variações culturais de cada período. Ou seja, com a mudança de valores filosóficos, políticos e econômicos de uma sociedade, há uma mudança em seus interesses mais imediatos, que leva a mudanças nos temas e exigências de suas narrativas e produções culturais, que, por sua vez, leva à necessidade de elaboração de novas características formais que deem conta de representar tais exigências. Da mesma forma ocorre com o modelo de perspectiva usado em tais representações.

Alberti considerava a perspectiva como sendo a forma de organização mental e técnica de execução que cria uma janela para representar o espaço tridimensional em uma superfície plana.⁴ Se a perspectiva é uma convenção compartilhada entre indivíduos de uma mesma cultura para representar o espaço organizacional natural em uma superfície, um código para significar uma dimensão tridimensional através de uma linguagem bidimensional, ela está condicionada às mesmas características variáveis e arbitrárias de qualquer linguagem. Ou seja, não existe uma regra correta ou absoluta de representar o espaço tridimensional, mas sim modelos variados de perspectiva que se diferenciam conforme as convenções compartilhadas por indivíduos da cultura que se vale daquele código. Mais do que isso, tais variações de modelos não chegam a necessariamente se constituírem linguagens diferentes; suas modulações podem ser mais sutis resultando em diferentes modelos de perspectiva poderem ser entendidos por indivíduos de diferentes gerações, mas, ainda assim, cada uma destas gerações ter tendências formais e específicas ao executarem estas representações, mas que ainda se mantém inteligível para integrantes de diferentes gerações.

⁴ ALBERTI, Leon Battista. **Da Pintura**. 2. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1999. p. 94, § 19. E também: PANOFSKY, Erwin. **A Perspectiva como Forma Simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1993. p. 31-32.

Ou seja, como afirma Erwin Panofsky, as variações nos modelos de perspectiva em uma mesma linguagem artística tratam-se de um fator estilístico⁵, ou ainda, condicionado pela sua *kunstvollen*.

Para compreendermos as relações estabelecidas através da manipulação do espaço nas representações visuais e na arte partiremos de dois conceitos de espaço, que em alguns sentidos podem ser tratados como opostos, mas que atuam fortemente como elementos complementares: o Espaço Diegético e o Espaço Topológico.

O Espaço Diegético constitui-se no mundo ficcional apresentado na obra, o espaço fictício, com suas próprias regras de verossimilhança, que só existe no desenvolver narrativo da obra apresentada e que não se confunde com o espaço real ou com o espaço do suporte no qual a obra é executada. Aquilo que Alberti apresentava como o ambiente projetado virtualmente rumo ao interior da superfície do suporte como se esta fosse uma janela aberta para o mundo idealizado executado como imagem pelo artista⁶, ou o referido como *Bildraum*, ou Espaço Pictórico, por Panofsky⁷.

O Espaço Topológico está relacionado à organização da imagem no espaço do suporte, no uso e no aproveitamento da superfície na qual as imagens serão representadas através do seu posicionamento nesta superfície e da construção de limitações para definir as margens que encerram e dão autonomia a cada uma destas imagens como unidade linguística. O conceito de espaço topológico está relacionado àquilo que Thierry Groensteen define como Espaço-topia⁸ e que, na História em Quadrinhos, diz respeito à organização e disposição dos quadros, sua vinculação em relação aos espaços da superfície do suporte — a página — e suas dimensões físicas reais, à diagramação e a todos os efeitos linguísticos e estéticos provocados por tais manipulações. Logo, diferentes *kunstvollens* apresentariam diferentes soluções formais para executar representações dos espaços diegético e topológico e estabelecer

⁵ PANOFSKY, 1993, p. 42.

⁶ ALBERTI, 1999, p. 94, § 19. E também: PANOFSKY, 1993, p. 31-32.

⁷ PANOFSKY, 1993, p. 18; 65.

⁸ GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015. p. 31-34.

relações entre eles resultando em estilos, tradições específicas e escolas artísticas, e tal fenômeno, que ocorre na História da Arte, também se manifesta na História em Quadrinhos.

DA PERSPECTIVA E ESTILO NOS QUADRINHOS

Se entendermos a História em Quadrinhos como uma linguagem artística que está inserida e dá continuidade às tradições da História da Arte e considerarmos a existência de diferentes *kunstwollen*, ou seja, tradições e estilos que variam conforme as necessidades narrativas e estéticas das diferentes sociedades em seus respectivos recortes cronológicos e geográficos, poderemos também compreender as diferentes tradições de representar e se relacionar com o espaço na História em Quadrinhos.

A geração dos fundadores da História em Quadrinhos iniciada no século XIX com Rodolphe Töpffer (1799-1846) estava intimamente ligada com a tradição estética e técnica da Gravura e, em consequência disto, possuía relações mais simples e diretas entre espaço topológico e espaço diegético em decorrência da autonomia do seu quadro se estabelecer da própria natureza de seu suporte. A gravura consiste em um conjunto de técnicas pelas quais o autor executa uma imagem em uma ou mais placas planas — que podem ser feitas de madeira, cobre ou outros materiais — a serem usadas para imprimir sobre papel múltiplas cópias da imagem, e tanto Töpffer quanto Wilhelm Busch (1832-1908) apreciavam, produziam e reproduziam suas histórias em quadrinhos através de técnicas de gravura. Töpffer, inclusive, concebeu as histórias em quadrinhos tentando criar “gravuras animadas”⁹. Assim, em seu surgimento, as tradições formais e técnicas de representar e reproduzir as imagens das histórias em quadrinhos se confundia com as da produção de gravuras. Por tal motivo, nós escolhemos nos referir a essa tradição estética fundadora das histórias em quadrinhos e dominante durante o século XIX como Era de Cobre, mantendo a tradição de nomear as escolas estilísticas da História em Quadrinhos com o termo “era”

⁹ TÖPFFER. Apud: MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994. p. 9.

e fazendo alusão à chapa metálica de cobre usada pelos gravuristas para executar suas obras.¹⁰

Nessa tradição estilística não havia definido a autonomia do espaço topológico em relação ao espaço diegético, da mesma forma que o requadro muitas vezes se confundia com as limitações da folha em que era impresso. Mas, para entendermos melhor a natureza dessas relações, precisamos antes delimitar dois conceitos: o Quadro e o Requadro. O Quadro é o espaço topológico — uma área selecionada da superfície do suporte — delimitado, mesmo que não expressamente, que contém texto e imagem que, combinados, formam a unidade de significado autônoma mínima em uma história em quadrinhos e, a partir da interpretação de quadros sequências pelo sujeito, forma a narrativa e que pode conter um espaço diegético representado dentro dos seus limites. Já o Requadro é a delimitação que contém quadro, as margens que determinam o fim da ficção diegética representada em uma unidade de linguagem encerrando-a e dando espaço para a existência de outro requadro a seguir contendo seus próprios quadro e espaço diegético representado. Fazendo uma analogia com uma pintura tradicional, quadro é o interior da tela que funciona como a “janela” albertiniana, e requadro é a moldura que contém a tela indicando onde a representação ficcional se encerra e posicionando-a em algum ponto espaço-tópico da parede. Ainda há o que Will Eisner (1917-2005) chamava de “metaquadrinho” ou “superquadrinho”¹¹, ou seja, a intenção do autor de entender a página que contém vários quadros disposto de uma maneira intencionalmente ordenada como um quadro maior que contém e é formado pelos quadros. O que nos levaria ao conceito de Groensteen de hiper-requadro¹², o equivalente à função do requadro para o metaquadro de Eisner e que geralmente se confunde com as limitações do próprio suporte.

Entretanto, na tradição da Era de Cobre, todas essas relações se dão de maneira simplificada, pois, a partir da prática de imprimir

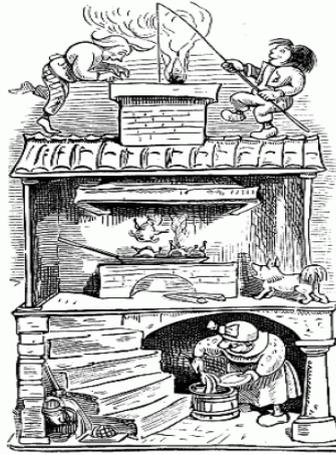
¹⁰ COSTA, Rafael Machado. **Conceitos Fundamentais da História em Quadrinhos**: o primeiro século de produção. 2013. Monografia de Curso (Bacharelado em História da Arte) — Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013. p. 17.

¹¹ EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. p. 65; 82.

¹² GROENSTEEN, 2015, p. 41-45.

um único quadro por folha ou ocupando-a com poucos quadros de estruturas quase idênticas e com requadros bem delimitados, tal relação estética espaçotópica passa quase despercebida. E isso ocorre pelo fato de os autores da Era de Cobre estarem mais preocupados em criar essa nova linguagem, que combinava texto e imagem e se desenvolvia dispondo pequenas gravuras de maneira sequenciada formando uma única narrativa, do que em condições de explorar esta nova mídia que ainda não haviam definido completamente. Dessa forma, o principal objetivo desses autores era criar suas narrativas combinando as artes visual e literária e, para isso, valeram-se de modelos já em uso nestas linguagens de influência. Tratando-se da visualidade, suas construções de espaço diegético emulavam composições da gravura e da pintura. Töpffer seguia influência da gravura em metal usando poucas linhas e ilustrando os elementos mínimos para que sua narrativa fosse inteligível de forma direta e didática. Já Busch empregava dois modelos de ilustração, como pode ser observado em *Max und Moritz* (1865). Nos quadros em que apresentava personagens, Busch os desenhava no mesmo enquadramento da tradição das pinturas de retrato enquadrando o personagem da cabeça até metade de peito diagonalmente de frente levemente inclinado para um dos lados. Nos demais quadros, em que se desenvolvia a ação da narrativa, seguia a forma do *Plano Tableau*, em que todos os elementos da cena são observados lateralmente em um plano diegético virtualmente paralelo à superfície do suporte, como se o sujeito a interagir com a obra estivesse observando um palco de teatro em que os personagens e elementos interagem entre si em uma linha paralela que vai de uma lateral a outra, e um cenário distanciado fica ao fundo caracterizando o ambiente, mas sem interagir diretamente com ação, que ocorre apenas em um plano reto entre os personagens e paralelo ao palco.

Talvez a exceção em *Max und Moritz* seja um quadro em que Busch mostra uma casa em plano de corte exibindo diferentes cômodos ao mesmo tempo e as diferentes ações ocorridas em cada um deles. Nesse quadro específico, Busch consegue confundir espaço diegético e requadro criando quadros menores dentro do quadro principal da página. Entretanto, apesar de se constituir uma solução formal extremamente elaborada para a época, não se tratava de uma solução comumente empregada no período.



Schnupdiwup! there goes, O Jeminy!
One hen dangling up the chimney.
Schnupdiwup! a second bird!
Schnupdiwup! up comes the third!
Presto! number four they haul!
Schnupdiwup! we have them all!—
Spitz looks on, we must allow,
But he barks: Row-wow! Row-wow!

Figura 1: Wilhelm BUSCH (1832-1908)
Max und Moritz [detalhe], 1865

Também ocorreram alguns experimentos formais na obra de Christophe [Marie Louis Georges Colomb] (1856-1945). Em *La Famille Fenouillard* (1889), Christophe dá muita ênfase para a ação e o movimento em suas ilustrações e, para alcançar tal efeito, executa-as com perspectivas de ângulos diagonais que criam efeito de profundidade ou com enquadramentos de visão aérea sob influência das novas formas de perceber e reproduzir o espaço após a difusão e observação da Fotografia e dos novos recortes de imagem que ela permitia visualizar. Christophe também criou alguns metaquadros formados pela combinação de diferentes quadros em que explorava o efeito estético da manipulação espaçotópica quando desejava narrar ao mesmo tempo diferentes cenas da narrativa que aconteciam simultaneamente no tempo diegético, mas em espaços diegéticos diferentes.

Uma nova tradição estética surgiu com a proliferação na produção de histórias em quadrinhos nos EUA no começo do século XX no contexto da disputa entre Joseph Pulitzer (1847-1911) e William Randolph Hearst (1863-1951) pelo controle da imprensa

estadunidense neste período. A nova produção de histórias em quadrinhos estava fortemente relacionada à publicação dos jornais impressos e com os valores culturais da sociedade estadunidense do início do século XX, e, neste diferente contexto cultural, apresentou uma nova tradição estética conhecida como Era de Platina, que teve início após os trabalhos de Richard Felton Outcault (1863-1928) e Rudolph Dirks (1877-1968) sob influência das produções de Christophe e Busch. Com temas centrados em crianças aventureiras e questões da família de classe média estadunidense, formalmente o maior empenho dos artistas dessa geração foi o de desenvolver as características próprias da História em Quadrinhos distanciando-a e dando mais autonomia como linguagem em relação à Ilustração e à Literatura e, sob a então nova tecnologia da impressão *offset*, podendo também se tornar autônoma em relação à Gravura. O modelo de perspectiva da Era de Platina se manteve principalmente ainda no *Plano Tableau*, mas incorporou uma tendência em desenvolver códigos para representar, em uma mídia que é puramente visual, elementos que no mundo real não são visuais, como o movimento e o som. Nesse processo, os textos deixaram de aparecer em uma área própria do quadro separados das ilustrações, mas integrados a elas com o emprego dos balões de fala, em continuidade com a tradição das “fitas falantes” da pintura medieval. Também apareceram as onomatopeias e linhas e sobreposição de imagens para representar visualmente os sons e movimentos. O espaço diegético nas histórias em quadrinhos da Era de Platina representava não apenas as características visuais do ambiente ficcional que também poderiam ser vistas se tal espaço fosse um ambiente real, mas também códigos para indicar elementos não ópticos em uma sinestesia que pretendia converter todos os sentidos em visualidade. E, apesar de valer-se ainda do *Plano Tableau* como organização espacial e de utilizar personagens e objetos desenhados segundo regras do abstracionismo icônico, os cenários de fundo comumente eram desenhados com características naturalistas.

Do ponto de vista espaçotópico, as histórias em quadrinhos da Era de Platina inicialmente seguiam uma estrutura de quadros padronizados em sequência rígida em um painel, e depois migraram para a estrutura da tira a partir de *A. Mutt* (1907) de Bud Fisher (1885-1954). A organização topológica de quadros de estrutura rígida, simples e padronizada dispostos em sequência lateralmente

da esquerda para a direita reforçou a estrutura diegética do *Plano Tableau*, que reproduzia internamente uma organização similar em seu mundo ficcional e ainda possuía uma forma fácil de ser interpretada e didática na compreensão dos fatos narrados. O que era uma vantagem, visto que o público alvo das histórias em quadrinhos no início do século XX era majoritariamente crianças, adultos sem educação formal e semianalfabetos.

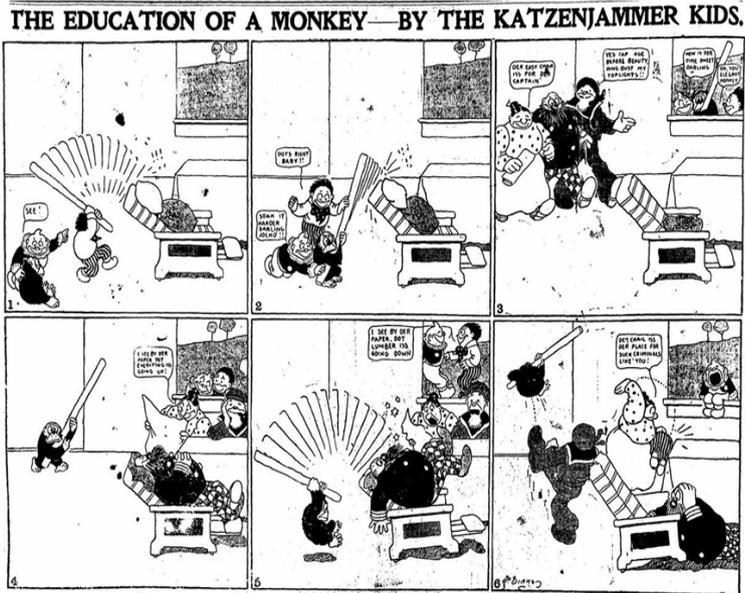


Figura 2: Rudolph DIRKS (1877-1968)

The Education of a Monkey
The Katzenjammer Kids, c. 1900

Entretanto ocorreram algumas experiências formais interessantes no período em relação à organização espacial diegética e topológica das histórias em quadrinhos. Gustave Verbeek (1867-1937) em seu *The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo* (1903-1905) usava uma estrutura fixa de duas linhas com três quadros, cada, de formato, tamanho e requadro padronizados em todas as histórias, mas com um sistema de leitura incomum. Após a leitura dos seis quadros, o painel deveria ser virado de cabeça para baixo, e a narrativa continuava ao conteúdo de cada um

dos quadros assumir um novo significado quando invertidos. O conteúdo de cada quadro era composto de dois sentidos simultâneos, e, apesar de a disposição dos quadros ter uma forma convencional e rígida na página, a uso do espaço topológico e os efeitos estéticos decorrentes se davam na manipulação do suporte, que deveria ser manipulado pelo leitor alterando sua posição de observação ressignificando o espaço diegético da narrativa. Já em *The Blink* (1910) da série *The Loony Lyrics* of Lulu, Verbeek usa a mesma disposição dos seis quadros rígidos, mas interpretando quadros seqüências como duas janelas lado a lado voltadas para uma mesma paisagem ao estender o espaço diegético do primeiro quadro dando-o continuidade no segundo quadro como se tratassem de um mesmo espaço cuja visão foi interrompida pela sarjeta entre os quadros. Nesse caso, o requadro existe entre os quadros, mas apenas com o objetivo de criar o efeito da janela dupla em contraste com a manutenção de uma diagramação conservadora.

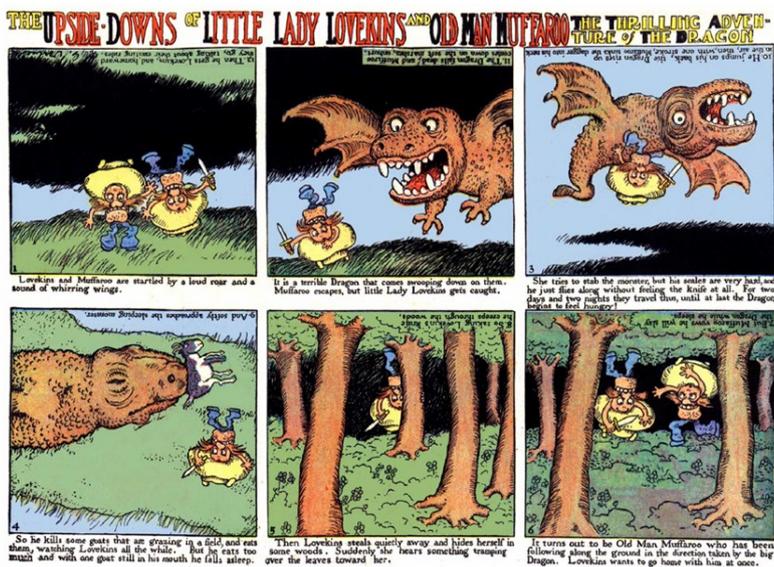


Figura 3: Gustave VERBEEK (1867-1937)

The Thrilling Adventure of the Dragon

The Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo #29

In: *New York Herald*, 8 de maio de 1904

Já Winsor McCay (1869-1934), em *Little Sammy Sneeze* (1904-1906) e *Dreams of the Rarebit Fiend* (1904-1911), criou histórias em quadrinhos em que o personagem percebia-se como sendo parte de uma narrativa ficcional e rompia com a “quarta parede” temática e formalmente, ao interagir com o leitor e exibir sua consciência de fazer parte de uma história em quadrinhos e ao violar as limitações das margens do quadro e interagir com o espaço diegético dos quadros próximos ao qual parecia não pertencer. McCay transformava o requadro em diegese e confundia o espaço narrativo ficcional com a disposição topológica sem se importar em criar uma representação espacial verossímil, uma vez que admitia em sua narrativa que ela era apenas um conjunto de linhas sobre uma superfície plana.

Após 1929, os efeitos da Grande Depressão influenciaram drasticamente a produção de histórias em quadrinhos estadunidense. Surgiram novos temas, muitos deles decorrentes das dificuldades econômicas e da violência urbana e que passaram a apresentar a cidade como um resultado do progresso técnico, mas que também produzia degradação social e selvageria. Para retratar as novas inquietações e ânsias dessa sociedade e suas novas narrativas, foi concebido um novo estilo artístico de representar seus personagens e o espaço narrativo que ocupavam. Assim, a Era de Ouro trouxe uma série de novas convenções de representação que foram adotadas pelos artistas dessa geração.

Os primeiros artistas ligados à tradição da Era de Ouro, como Hal Foster (1892-1982), Burne Hogarth (1911-1996) e Alex Raymond (1909-1956), seguiam regras naturalistas para a representação dos personagens e objetos em suas ilustrações, e artistas que os seguiram, como Chester Gould (1900-1985), Joe Shuster (1914-1992) e Jerry Robinson (1922-2011), seguiam tendências do abstracionismo geométrico, ou inorgânico, mas existiam características em comuns a toda a produção do período.

Podem-se constatar três fatores formais determinantes na estilística da Era de Ouro. O primeiro é a tendência da Corrente Subjetivista, que fazia com que os autores construíssem as ilustrações em função da narrativa, ou seja, a imagem se manifestava na medida em que servisse como instrumento para que o leitor

sentisse um efeito emocional e estético planejado pelo autor.¹³ O segundo fator era que as ilustrações abandonaram a perspectiva e enquadramento do *Plano Tableau* e passaram a usar o enquadramento que Heinrich Wölfflin (1864-1945) identificou como uma das características pertencentes à Arte Barroca¹⁴.

Os elementos no espaço diegético eram dispostos não mais em planos paralelos à superfície do suporte, mas sim em diagonais, e os personagens se moviam avançando ou recuando em relação ao leitor e sem uma clara definição de onde cada um dos elementos na imagem começava e se encerrava, misturando-se em sombras que não simulavam a aparência de sombras reais, mas sim criavam um efeito de luminosidade forçado e teatral. Ainda, os quadros não continham mais todo o mundo representado, como ocorria nas ilustrações da Era de Platina, mas eram constituídos a partir do que Wölfflin chamou de “formas abertas”, em que parte dos elementos eram cortados pelas margens dos quadros dando a entender a existência de todo um mundo narrativo que se prolongava além do que era imediatamente visível. O espaço diegético não era composto apenas pelo que o quadro comportava, mas pelo que não era visível e não havia sido ilustrado, mas que o artista deixou a entender de maneira implícita.

O terceiro fator de importância na estética da Era de Ouro era a forma como sua geração entendia e representava o espaço. O espaço diegético, na Era de Ouro, era composto por justaposições e aglomerados de elementos. Bastava a presença dos personagens, objetos e características definidoras do ambiente em que estavam, e o quadro se compunha a partir da sobreposição destes elementos. Não era necessária a representação completa do cenário ou a definição clara entre os limites de cada elemento. A não definição entre os corpos na representação não era só uma consequência do modelo de composição da imagem, como era estilisticamente desejada e ampliada através das técnicas de representação de luz

¹³ COSTA, Rafael Machado. **Estética, Tradição e Estilo nos Quadrinhos: a *kunstvollen* da Grande Depressão e do *American way of life***. 2016. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) — Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. p. 53-54.

¹⁴ WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceitos Fundamentais da História da Arte: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006. p. 17-20.

apropriadas do Expressionismo. Havia um entendimento de o espaço diegético ser um espaço tridimensional, mas esta tridimensionalidade não precisava ser representada segundo características de mimetização óptica. O espaço era entendido e representado não como um espaço-substância que necessitava ser materializada visualmente na imagem, mas sim como um espaço-função. Este era o mesmo modelo de perspectiva que Panofsky identifica na pintura romana e helenística e chama de *Aggregatraum*, ou Espaço Agregado,¹⁵ no qual profundidade espacial é entendida conforme a ordem em que os elementos são justapostos ou segundo a composição dos contrastes de luz e sombra.



Figura 4: Alex RAYMOND (1909-1956)
Os Bandidos de Mongo
Flash Gordon, 27 de fevereiro de 1938
King Features Syndicate

Os trabalhos de Eisner são aquelas nos quais se podem encontrar as mais interessantes experiências formais na produção da Era de Ouro. Primeiro porque os espaços diegéticos nos quais suas narrativas se desenrolavam eram muitas vezes pensados como

¹⁵ PANOFSKY, 1993, p. 42-43.

espaço tridimensionais antes de serem desenhados, e a movimentação de seus personagens neste espaço tridimensional hipotético tinha relevância dentro da narrativa. Segundo, porque comumente pensava a página como um metaquadro realizando não só a justaposição dos elementos dentro do espaço diegético, mas também sobrepondo os próprios quadros entre si e desenhando elementos do espaço diegético que também exerciam a função de requadro, misturando espaço diegético com espaço topológico, confundindo cenário com diagramação e criando um espaço de natureza mista entre diegese e estrutura. A sobreposição de quadros e outras unidades de linguagem gerava um metaquadro em que a definição e autonomia das janelas eram comprometidas, e a planaridade do suporte e a condição da diegese como representação eram destacadas com um efeito dramático em função da experiência narrativa.

Com o surgimento de uma *kunstvollen* de moralização nas histórias em quadrinhos no final da década de 1950 e a censura dos temas de crítica e denúncia social, que foram substituídos por narrativa de caráter fantástico e moralmente exemplar, os artistas das histórias em quadrinhos abandonaram as características formais da Era de Ouro e passaram empregar novas regras estilísticas. Para representar heróis maniqueístas e idealizados em ambientes que exaltavam a urbanidade estadunidense, as composições em contraste de luz e sombra e as indefinições de elementos apropriados da Arte Barroca foram abandonadas em favor de novas formas de compor as ilustrações com ênfase na organização, definição e inteligibilidade das imagens. Composições bem enquadradas e ambientes de iluminação homogênea passaram a ser o novo padrão, todas características que Wölfflin identificou com pertencentes à tradição da Arte Renascentista¹⁶. Entretanto, se na tradição estilística da Era de Ouro eram justamente as indefinições e justaposições que criavam o efeito visual de estruturação do espaço diegético, surgiu a necessidade de um novo modelo de perspectiva que pudesse ser empregado sem a necessidade do uso de tais elementos. O modelo de perspectiva empregado na chamada Era de Prata construía um espaço diegético e um cenário que existe em função de si próprios, independente dos personagens e objetos que possam ser

¹⁶ WÖLFFLIN, 2006, p. 17-20.

representados nele, ou seja, dando autonomia para a ilustração em relação à narrativa e seguindo uma tendência Objetivista de compor a diegese. Para alcançar tal efeito, a produção da Era de Prata apropriou-se do modelo de perspectiva linear e tende à representação de um espaço que organiza e delimita seu conteúdo. O sistema de perspectiva renascentista se dá através da busca de fórmulas objetivas para transpor para a superfície plana o modelo de organização atribuído ao espaço real e procura emular as características ópticas e organizacionais convencionadas como pertencentes ao espaço real, ou seja, trata-se de uma representação de empenho naturalista que tenta representar a diegese dentro do quadro o mais próxima possível das características ópticas que teriam tais objetos se integrassem o mundo real. O modelo de perspectiva que Panofsky chama de *Systemraum*, ou Espaço Sistemático¹⁷, e que, nas histórias em quadrinhos, tentava representar o espaço diegético simulando opticamente as características visuais que tal espaço apresentaria se tratasse-se de um espaço real.

A convenção estilística da Era de Prata apresenta o espaço diegético nos quadros como um espaço autônomo e independente que segue as regras da janela de Alberti e também aplica tais preceitos na disposição dos quadros, que costumam ser bem delimitados e organizados na página como janelas autônomas e bem definidas. A organização espaçotópica que remete à planaridade do suporte e à falsidade da diegese lembrando seu caráter de simples representação precisava ser negada. Assim, a geração de artistas da Era de Prata evitou a sobreposição de quadros, manipulação de requadros e quebras de quarta parede, resultando em um modelo de diagramação conservador que seguia o projeto da janela de Alberti.

Na década de 1970, a partir de trabalhos de artistas como Neal Adam (1941-) e ilustrando temas de discussão de problemas sociais, surgiu uma nova tendência estilística conhecida como Era de Bronze que continuava a representar o espaço diegético segundo as regras da perspectiva clássica e intenções naturalistas, mas, diferente da tradição da Era de Prata, não mantinha uma rigidez autônoma entre os quadros e sua disposição topológica. Durante a Era de Bronze, os artistas comumente mantinham a autonomia da diegese

¹⁷ PANOFSKY, 1993, p. 42-43.

de cada quadro, que seguia a lógica da janela albertiana, mas manipulavam as formas e posições dos quadros criando efeitos estéticos explorando as possibilidades de composição do espaço topológico, como desenhando uma cena em que um personagem observa por uma fresta de uma porta em um quadro alto estreito. Ainda, os enquadramentos das imagens na Era de Bronze deixaram de ser em planos de forma fechada, centralizados e didáticos para tenderem a enquadramentos que simulavam os recortes das câmeras fotográficas e cinematográficas. A *Kunstwollen* da geração de autores que escreviam tramas realista no período afetou também os desenhistas que, além de darem preferência à organização do espaço diegético segundo critérios da arte naturalista que tentava mimetizar o mundo real através de regras objetivas, também quis emular a técnica de representação que no período era comumente considerada a que captava as características ópticas do mundo real com mais precisão: a Fotografia.

Durante a década de 1980 surgiu um novo estilo artístico nas histórias em quadrinhos em torno da produção estadunidense e britânica que tinha forte influência da literatura fantástica romântica do século XIX. Tal produção valia-se de recursos como o narrador em primeira pessoa não confiável, a apresentação de personagens amorais e outras questões que introduziam valores subjetivos típicos do Romantismo às narrativas. As ânsias estéticas dessa geração levaram à introdução de características estilísticas do Romantismo também na execução de suas ilustrações.

Na história da Pintura, até o século XIX eram comuns leituras que julgavam a qualidade de uma obra levando em conta seu tema e apresentavam uma escala de valoração que priorizava pinturas históricas, religiosas e mitológicas, seguidas por retratos, depois naturezas mortas, pinturas de gênero e paisagens, nesta ordem. A autonomia da pintura de paisagem como tema e sua inclusão como arte legítima foi um projeto assumido pela geração dos pintores ligados ao Romantismo. Nas pinturas românticas, tornou-se possível elaborar uma imagem em que o personagem principal não aparece de maneira clara, é encoberto por uma sombra ou em que o elemento enquadrado de maneira centralizada poderia ser um objeto inanimado, como uma pedra. Ou seja, foi colocado em xeque o enquadramento antropocêntrico da imagem, dominante

desde o afloramento da filosofia humanista durante o Renascimento.

Tais características estilísticas do Romantismo foram apropriadas e adaptadas pelos artistas das histórias em quadrinhos da geração ativa durante a década de 1980 modificando a forma como entendiam e representavam o espaço diegético dentro do quadro criando duas novas possibilidades. A primeira foi a incorporação da narrativa em primeira pessoa, que apresentava a história através do ponto de vista não confiável de um personagem, não só para o aspecto literário da História em Quadrinhos, mas também para o visual. A possibilidade de ilustrar em um quadro um espaço que não apenas reproduzia as características ópticas de como seria tal espaço se observado no mundo real, mas também representar um espaço diegético que não existia nem dentro da narrativa como algo virtualmente objetivo. Ilustrações que representavam as alterações sensoriais, delírios e sonhos dos personagens, criando formas que também eram subjetivas e não confiáveis relacionadas diretamente à subjetividade hipotética de um personagem, combinando elementos formais do Romantismo com uma retomada de algumas influências do Expressionismo que já haviam sido empregadas nas histórias em quadrinhos durante a Era de Ouro.

A segunda inovação na forma de compreender e representar o espaço diegético foi a forma de enquadrar a imagem segundo a tradição do romantismo, que aceitava a ausência da figura humana ou do personagem central do centro do quadro. Segundo John Ruskin (1819-1900) sobre a pintura de paisagem do século XIX e as possibilidades dos artistas afastarem-se visualmente dos temas centrais para atingirem algum efeito visual específico através dos elementos do ambiente “[...] o céu é considerado de tamanha importância que uma massa de folhagem principal, ou todo um primeiro plano, são lançados sem hesitação à sombra meramente para destacar a forma de uma nuvem branca.”¹⁸ Tal lógica também foi adotada pelos ilustradores das histórias em quadrinhos da

¹⁸ RUSKIN, John. Pintores Modernos: da paisagem moderna. *In*: BAUDELAIRE, Charles; RUSKIN, John. KERN, Daniela [introdução, tradução e notas]. **Paisagem Moderna**. Porto Alegre: Sulina, 2010. p. 162-205. p. 163.

geração da década de 1980. Por influência tanto da estética romântica quanto da tradição japonesa de histórias em quadrinhos, os artistas dessa geração passaram a compreender a possibilidade da dissociação imediata entre o texto e a imagem que compunham o mesmo quadro, o que tornou possível que a fala do personagem principal e central para o desenvolvimento da trama pudesse ser acompanhada da ilustração de uma paisagem, de uma chaleira fervendo ou qualquer outro elemento aparentemente não relevante diretamente para o desenvolvimento da trama, mas que, naquela posição, poderia gerar um efeito estético interessante. Ou seja, a possibilidade de enquadramentos não antropocêntricos nas histórias em quadrinhos ocidentais.



Figura 5: Frank MILLER (1957-) [roteiro]; Bill SIENKIEWICZ (1958-) [ilustração] Elektra Assassins #1 [detalhe], 1986
Marvel Comics

Figura 6: Alan MOORE (1953-) [roteiro]; David GIBBONS (1949-) [ilustração] Watchmen #1 [detalhe], 1986
DC Comics

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após as análises, somos levados a concluir que a perspectiva se trata não de uma característica absoluta ou de determinação de valor qualitativo de uma obra de arte, mas sim de mero fator estilístico, que funciona como um mecanismo pictórico diacrônico: um dispositivo e convenção de linguagem utilizada para a resolução de problemas técnicos e estéticos que surge quando os mecanismos em vigor deixam de ser eficientes. Tais usos e desenvolvimentos da perspectiva que se manifestaram na História da Arte também são válidos para o desenvolvimento histórico e estético da História em Quadrinhos. Em momentos históricos em que os valores culturais se alteraram em uma sociedade, por consequência suas necessidades narrativas e representacionais também, foi necessário que os artistas de cada geração elaborassem regras formais para representação visual dos elementos destas narrativas que estivessem de acordo com as novas necessidades e intenções estéticas.

Ainda, somos levados a entender que a História em Quadrinhos possui um desenvolvimento histórico e técnico que está intimamente relacionado ao desenvolvimento da História da Arte e de todas as manifestações e linguagens que a integram, uma vez que se apropriam e dão continuidade a várias de suas tradições formais e temáticas, estilos e convenções.

REFERÊNCIAS

ALBERTI, Leon Battista. **Da Pintura**. 2. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1999.

COSTA, Rafael Machado. **Estética, Tradição e Estilo nos Quadrinhos: a *kunstwollen* da Grande Depressão e do *American way of life***. 2016. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) — Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

_____. **Conceitos Fundamentais da História em Quadrinhos: o primeiro século de produção**. 2013. Monografia de Curso (Bacharelado em História da Arte) — Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos Quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

MOYA, Álvaro de. **História da História em Quadrinhos**. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

PANOFSKY, Erwin. **A Perspectiva como Forma Simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1993.

PANOFSKY, Erwin. The Concept of Artistic Volition. *In: Critical Inquiry*. Chicago: The University of Chicago, 1981.

PINDER, Wilhelm. **El Problema de Las Generaciones en La Historia del Arte de Europa**. Buenos Aires: Editorial Losada, 1946.

RIEGL, Alois. **El Arte Industrial Tardorromano**. Madrid: Visor, 1992a.

_____. **Questions de style**. Fondements d'une histoire de l'ornementation. Paris: Hazan, 1992b.

RUSKIN, John. Pintores Modernos: da paisagem moderna. *In: BAUDELAIRE, Charles; RUSKIN, John. KERN, Daniela* [introdução, tradução e notas]. **Paisagem Moderna**. Porto Alegre: Sulina, 2010. p. 162-205.

WELLER, Wivian. A Atualidade do Conceito de Gerações de Karl Mannheim. **Revista Sociedade e Estado**, v. 25, n. 2, p.205-224, maio/ago. 2010. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/se/v25n2/04.pdf>>. Acesso em: 2 jul. 2016.

WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceitos Fundamentais da História da Arte**: o problema da evolução dos estilos na arte mais recente. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MAFALDA E AS LEITURAS DO MUNDO: UMA REFLEXÃO SOBRE O USO DAS HQS EM SALA DE AULA ATRAVÉS DE PAULO FREIRE

Anna Carolina Lenhard

Fabiani Jacira Arguilar Lima

Lisiane Teresinha Dias Olsen

Graduanda do Curso de Pedagogia da
Universidade La Salle

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/8102987709980716>

E-mail: lenhardanna14@gmail.com

Graduanda do Curso de Pedagogia da
Universidade La Salle

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/7192777202605232>

E-mail: fabianiarguilarlimal@gmail.com

Graduanda do Curso de Pedagogia da
Universidade La Salle

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/9050123994050221>

E-mail: lisianeolsenlisi@gmail.com

MAFALDA E AS LEITURAS DO MUNDO: UMA REFLEXÃO SOBRE O USO DAS HQS EM SALA DE AULA ATRAVÉS DE PAULO FREIRE

Anna Carolina Lenhard*

Fabiani Jacira Arguilar Lima**

Lisiane Teresinha Dias Olsen***

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A construção de um olhar crítico sobre o mundo pode ser desenvolvida desde os primeiros questionamentos realizados pelas crianças. Responder a essas questões — muitas vezes simples, mas não menos importantes — é o primeiro passo para que tenhamos cidadãos curiosos e que estejam sempre em busca de soluções. É o que se pode observar nas interrogações da Mafalda, que é uma pequena filósofa de seu tempo, sempre refletindo acerca do estado em que se encontra o seu amado e doente mundo. Suas dúvidas vão de por que existimos até por que não evoluímos. Mesmo sendo muito jovem — as tirinhas se passam entre seus 5 e 6 anos de idade —, a menina tem ideias simples que podem salvar a humanidade, resultado de sua insatisfação com o mundo que a espera; como ela mesma reflete, o mundo que estão destruindo com as guerras e com a desigualdade.

Ao considerar as reflexões naturais dos alunos, é possível entender a visão de mundo que eles têm, sendo a principal atitude considerá-los possuidores de saberes práticos, que podem e devem ser conciliados com os saberes institucionais, contemplados nos “templos do saber”, ou seja, as escolas. Por serem materiais de fácil acesso, as

* Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade La Salle. Currículo lattes: <<http://lattes.cnpq.br/8102987709980716>>. E-mail: lenhardanna14@gmail.com.

** Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade La Salle. Currículo lattes: <<http://lattes.cnpq.br/7192777202605232>>. E-mail: fabianiarguilarlimal@gmail.com.

*** Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade La Salle. Currículo lattes: <<http://lattes.cnpq.br/9050123994050221>>. E-mail: lisianeolsenlisi@gmail.com.

histórias em quadrinhos (HQs) — onde se interligam à leitura visual e à leitura textual, podendo-se trabalhar inúmeros conteúdos de uma forma atrativa para as alunas e os alunos — tornam-se aliadas da reflexão crítica sobre o cotidiano, sobre o nosso passado e principalmente sobre o futuro da humanidade. Através de leituras rápidas e, na maioria das vezes, irônicas, viabilizam uma abordagem dinâmica de assuntos que, de outro modo, seriam apresentados por meio de exposições orais desgastantes. Um diálogo reflexivo pode trazer mais aprendizagens aos discentes, mediante construção e não mera transmissão de conhecimentos.

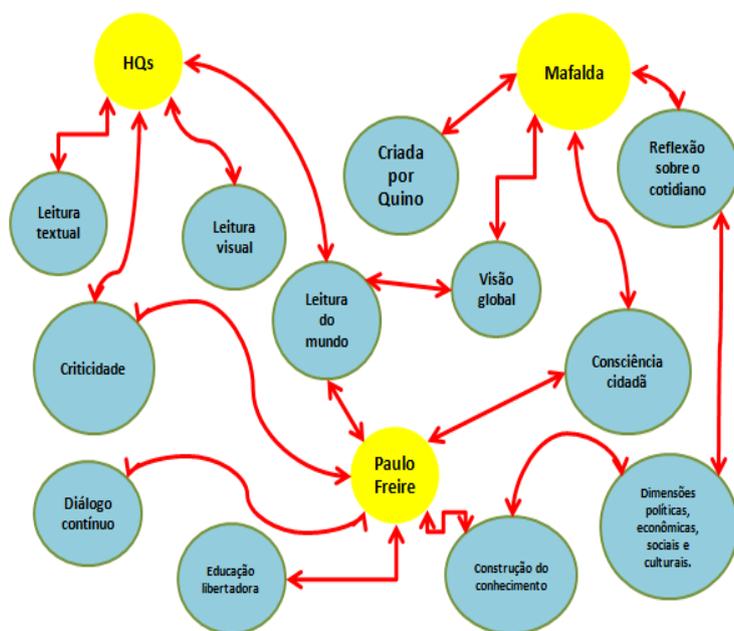


Figura 1: Mapa mental
Fonte: Elaborado por Lisiane Olsen.

CONHECENDO A HISTÓRIA DA ARTE SEQUENCIAL

A expressão *arte sequencial* diz respeito “[...] à modalidade artística que usa o encadeamento de imagens em seqüência para contar uma

história ou transmitir uma informação graficamente”.¹ Envolve formas de expressão (histórias em quadrinhos, filmes, animações e *storyboards*) que trabalham com “[...] narrativa, sequência, continuidade e movimento [...]”², garantindo empatia e comunicação rápida por meio de mensagens que aliam imagem e texto. Entre as artes sequenciais, destacam-se as HQs, também conhecidas como gibis, uma manifestação moderna que surgiu primeiramente através das tiras publicadas em jornais com a intenção de atingir os leitores adultos, mas caindo no gosto das crianças conseqüentemente.³

Inicialmente em publicações semanais, logo as HQs foram lançadas em revistas exclusivas de super-heróis — os *comics*, como são conhecidas nos Estados Unidos—, os quais não demoraram a conquistar fãs e serem transportados também para as telas de cinema. Hoje, porém, os japoneses, com seus mangás, são as grandes celebridades dessa expressão artística, sucesso que inspirou muitos artistas em suas criações gráficas de arte sequencial.

As HQs têm como sua base o desenho, criado com o auxílio de vários recursos e artifícios, cujos objetivos são a sedução do leitor e a prevenção de uma possível monotonia: “[...] enquadramento, perspectiva, efeitos de luz e sombra, movimentos, expressões faciais e corporais [...]”⁴, lembrando que algumas dessas características também são utilizadas pelo cinema. Exibem também elementos próprios, muito frequentes e que se tornam uma espécie de código visual: fácil reconhecimento dos personagens ao longo da narrativa; uso de balões para os diálogos, auxiliando na identificação de qual personagem está falando; alternância de grafias na escrita, conforme o enredo se constrói, ajudando na compreensão da ideia a ser transmitida; símbolos e conceitos utilizados que se tornam marcas registradas, acompanhando o leitor.

As HQs oferecem uma grande variedade de temas: humor, aventura, literatura, erotismo, história, didática, entre outros. São

¹ DANSA, Salmo. A arte sequencial. **Educação pública**, Rio de Janeiro, 02 abr. 2013. Biblioteca/Educação Artística. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao_artistica/0045.html> . Acesso em: 01 jun. 2017.

² OLIVEIRA, Jô; GARCEZ, Lucília. **Explicando a arte**: uma iniciação para entender e apreciar as artes visuais. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.p. 80.

³ OLIVEIRA; GARCEZ, 2006.

⁴ OLIVEIRA; GARCEZ, 2006,p.80.

disponibilizadas em forma de tirinhas nos meios de comunicação impressos (revistas, jornais, livros, etc.), publicações on-line (sites específicos ou versões digitais) e revistas exclusivas, sejam elas de linha ou edições únicas.

As HQs fazem parte da história da humanidade, contudo, nem sempre foram reconhecidas como uma ferramenta capaz de alcançar a população e ajudá-la a compreender abusos que ocorriam em seu tempo. Estiveram presentes durante momentos históricos significativos, passando mensagens importantes, críticas a governos, ditaduras, guerras, políticas públicas, preconceitos, e até hoje têm esse caráter de criticidade, subentendida em seu humor e sarcasmo característico. No mundo das HQs, assuntos considerados tabus, difíceis de serem divulgados e discutidos, têm liberdade e apresentam-se de forma natural, prevalecendo à diversidade. No âmbito da crítica das questões políticas e sociais contemporâneas, chamam atenção as tirinhas da personagem Mafalda.

EXPERIÊNCIAS HUMANAS TRANSMITIDAS PELAS TIRINHAS DA MAFALDA

Mafalda é uma personagem de HQs criada em 1964 pelo cartunista argentino Joaquín Salvador Lavado, mais conhecido como Quino, o qual se inspirou em sua avó, que era comunista. Em 1962, uma agência de publicidade na Argentina, visando à realização de uma campanha, encomendou ao cartunista a criação de um personagem, cujo nome deveria conter a sílaba Ma, em alusão ao patrocinador, a firma Mansfield.⁵ “A campanha publicitária nunca foi levada a cabo, mas um diretor da agência, ao se mudar para um trabalho na imprensa, solicitou a utilização da personagem para a revista Primeira Plana, em 1964. Foi um sucesso imediato. E conquistou a Europa e América Latina.”⁶

Em 1973, Quino parou de produzir novas histórias da Mafalda. Muitos de seus admiradores acusaram-no de “matar” a garotinha. Um

⁵ MOYA, Álvaro de. Como surgiu a personagem Mafalda e uma análise da obra do argentino Quino. **Estadão**, São Paulo, 17 dez. 2014. Cultura. Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/literatura,como-surgiu-a-personagem-mafalda-e-uma-analise-da-obra-do-argentino-quino,1608190>>. Acesso em: 01 jun. 2017.

⁶ MOYA, 2014.

equivoco, rebate Quino, pois o grande sucesso que conserva até hoje prova que ela ainda está viva. Mafalda já alcançou mais de 30 idiomas, entre eles o chinês e o finlandês.⁷

Mafalda, sendo uma personagem criança, reflete a inocente visão do mundo que as crianças possuem, a qual, em contato com os adultos preconceituosos, acaba sendo desconstruída. Essa visão crítica a política, as atitudes dos adultos, o destino que a sociedade impõe sobre cada pessoa. Por ser uma menina, Mafalda vê-se obrigada a projetar um futuro igual ao da mãe, situação que, aos poucos, começa a questionar também. A infância é a fase onde tudo é possível, em que basta você acreditar e tudo será realizado. Com Mafalda, não é diferente, porém ela tem uma visão realista sobre esses sonhos, o que a torna mais crítica, além de considerada até um pouco pessimista.

Oferecendo uma percepção de mundo onde Mafalda é uma garotinha tagarela, rebelde e inconformada, Quino faz várias críticas à sociedade capitalista, aos meios de comunicação, à política, à história, às questões de gênero, às relações familiares e à realidade do mundo, chegando muitas vezes a desenhar Mafalda falando sozinha diante do globo terrestre. A menina reflete que há outras maneiras de convivência e de atitudes possíveis, mas que as pessoas, principalmente os adultos, não querem. Mafalda sabe que tudo pode ser realizado, só que as pessoas não fazem nada para concretizar os próprios sonhos, esperam tudo pronto.

As percepções da Mafalda dialogam perfeitamente com a obra do educador brasileiro Paulo Freire.

PERCEPÇÃO DO CONHECIMENTO E DA ARTE SEQUENCIAL ATRAVÉS DE PAULO FREIRE

Uma educação global que visa à alfabetização social e à construção de um olhar analítico sobre o mundo é um dos direitos defendidos por Freire. Seu não desenvolvimento resulta em falta de informação e deficiência na formação de cidadãos responsáveis e críticos. O professor deve ter como objetivo principal conhecer a realidade da aluna e do aluno, ser crítico e inquieto sobre a sociedade em que vive, elaborando, a partir dessa percepção, uma proposta

⁷ MOYA, 2014.

pedagógica que seja significativa para a construção de novos saberes. Porque “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.⁸ Aliando essa visão de educando — curioso, crítico, reflexivo — ao uso das HQs, caracterizadas por serem materiais usados para refletir acerca de questões sociais, a aprendizagem pode tornar-se mais próxima da linguagem e das vivências dos alunos.

Fonseca esclarece que, de acordo com Paulo Freire,

[...] a construção do conhecimento pelo sujeito tem por base as dimensões políticas, econômicas [sic], sociais e culturais do espaço onde ele vive. [...] a construção do conhecimento deve se basear num diálogo multipolar permanente [sic] entre todos os intervenientes no processo de ensino e aprendizagem, quer eles estejam dentro ou fora do espaço físico escolar. Freire reforça que essa construção do conhecimento acontece a todo o momento no seio do mundo e envolve variáveis que vão além do cognitivo, envolvendo o sensitivo, o motor, o estético, o intuitivo e o emocional, etc. O sujeito, a comunidade e o "mundo" têm um papel fundamental na construção do conhecimento individual e coletivo. [...] A educação, em uma perspectiva libertadora, exige a dialogicidade, ou seja, a leitura do mundo coletiva. É a partir dela, do conhecimento do nível de percepção dos educandos, de sua visão do mundo, que Freire considera possível organizar um conteúdo libertador. A realidade imediata vai sendo inserida em totalidades mais abrangentes, revelando ao educando que realidade local, existencial, possui relações com outras dimensões: regionais, nacionais, continentais, planetária e em diversas perspectivas: social, política, econômicas que se interpenetram.⁹

Por intermédio do uso das HQs, é possível conciliar a criticidade com a leitura visual e a leitura textual dos alunos, dialogando com os contextos em que estão inseridos. “Como professor devo saber que sem a curiosidade que me move, que me inquieta, que me insere na busca, não aprendo nem ensino”.¹⁰ A educanda e o educando precisam ter sua curiosidade respeitada, incentivada e aproveitada nas práticas

⁸ FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.p. 47.

⁹ FONSECA, João José Saraiva da. A construção de conhecimento na visão de Paulo Freire. **Educação e Cidadania**, Fortaleza, 22 fev. 2009. Disponível em: <<http://joaojosefonseca1.blogspot.com.br/2009/02/construcao-do-conhecimento-na-visao-de.html>>. Acesso em: 01 jun. 2017.

¹⁰ FREIRE, 1996, p. 85.

cotidianas das salas de aula. Os gibis trazem em seus enredos, sejam curtos ou longos, pontes para que assuntos amplos sejam abordados de forma simples e atrativa, priorizando o interesse da aluna e do aluno em aprender a aprender sobre a vida e suas atitudes em prol dela. Não se pode reduzir o ensino apenas a conteúdos, deixando a realidade que cerca a escola, a sociedade, os alunos e os professores fora dos ambientes educadores.

Contudo, na realidade escolar, o uso de HQs é restrito às interpretações de texto, ao ensino da gramática, às leituras em bibliotecas e durante os “tempos livres”, limitando a potencialidade pedagógica que pode ser trabalhada a partir do universo da arte sequencial.

TEVIBIS: FERRAMENTA NA REFLEXÃO DAS HQS

Pensando na didatização das HQs, visando a ultrapassar o uso exclusivo em leituras por passatempo e estudos de gramática, surgiu a ideia de construir uma ferramenta de apresentação de tirinhas ou histórias para grupos de estudantes. Assim, foi criada a Tevibis, unindo, em um único lugar, a paixão da Mafalda, a televisão, e a nossa paixão, os gibis.

A Tevibis consiste em uma caixa de papelão cortada no formato de uma televisão, encapada com gibis reciclados e decorada com a temática desejada. Pode ser modificada e reutilizada quantas vezes forem necessárias. É uma caixa de contação de histórias, adequada tanto para a educação infantil quanto para os anos iniciais do ensino fundamental. Tornando o ato da leitura de HQs uma experiência coletiva e discutível, visa à apresentação e reflexão das narrativas como situações-problema propostas para uma aula ou como conclusão de uma atividade de criação de histórias de uma turma. Há inúmeras maneiras de utilizar a Tevibis; tudo depende da criatividade da professora e do professor.



Figura 2: Tevibis

Fonte: Fotografia de Lisiane Olsen.

Uma proposta de atividade pedagógica com a Tevibis seria a introdução da temática da representatividade feminina na sociedade para turmas de quarto e quinto ano do ensino fundamental. O trabalho seria realizado da seguinte maneira: as alunas e os alunos ficariam sentados em círculo ou em um canto no chão da sala de aula, com a Tevibis em um suporte mais alto. Como situação-problema, trabalharíamos com esta tirinha da Mafalda:

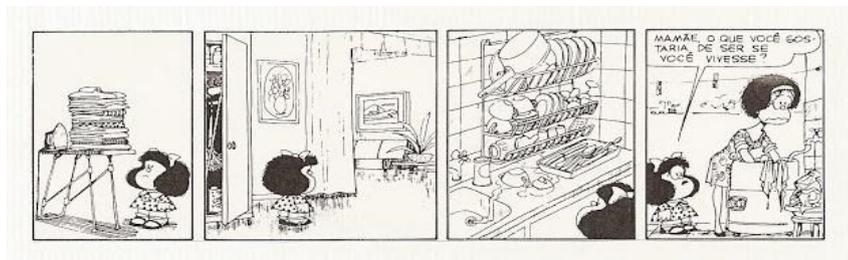


Figura 3: Mafalda e a liberdade das mulheres.¹¹

© 2011 Quino. Todos os direitos reservados.

¹¹ SILVA, Carla Letuza Moreira e. A emancipação feminina em Mafalda. **Espaço da Carla Lê**, Porto Alegre, 17 out. 2011. Disponível em: <<http://espacodacarlae.blogspot.com.br/2011/10/emancipacao-feminina-em-mafalda.html>>. Acesso em: 19jan. 2018.

Num primeiro momento, as alunas e os alunos devem ser chamados a observar as cenas, o que cada quadro representa, a mensagem que o cartunista quer passar ao leitor, o contexto que provocou a pergunta da Mafalda à sua mãe: “Mamãe, o que você gostaria de ser se você vivesse?”. O objetivo é refletir sobre o sentido de vida ao qual se refere a personagem.

Para a discussão sobre o enredo doméstico ilustrado, podem ser inseridas perguntas como: Qual o papel da mulher na sociedade? O que uma mulher pode ou não fazer? Em casa, a mulher é a única responsável pela limpeza e organização? Porque a mulher é vista como dona de casa? Em seguida, faríamos uma apresentação da luta das mulheres por direitos iguais e suas consequências através de uma exposição dos fatos históricos, dialogando com os conhecimentos prévios das alunas e dos alunos sobre o assunto, questionando-os acerca de qual o lugar da mulher na sociedade atualmente e o que mudou durante os anos.

Desse modo, aprofundando o assunto por meio de pesquisas e debates, trabalharíamos o olhar crítico sobre as condições sociais em que vivem mulheres de diferentes níveis socioeconômicos, imaginando caminhos possíveis e precisos para a igualdade e o respeito entre homens e mulheres. Isso oportunizaria um ambiente de trocas de saberes e vivências em grupo, em que todas e todos pudessem sentir-se parte do conteúdo discutido, produtoras e produtores do próprio conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o uso de HQs como ferramentas em sala de aula, é possível despertar o interesse pela leitura, fazendo com que as educandas e os educandos desenvolvam a compreensão do mundo, começando por reflexões simples de suas vivências. Desse modo, visa-se a estimular a criatividade, a curiosidade e a consciência cidadã, conforme os pensamentos de Paulo Freire. A partir das tirinhas da Mafalda, podem-se introduzir assuntos diversos, tais como: representatividades, gênero, relações familiares, política e relações entre os países, influências midiáticas, questões vivenciadas na infância e reflexões sobre a educação. De forma simples e ilustrada, as perguntas de Mafalda são

vivas ainda hoje, encontrando-se nas curiosidades infantis do nosso tempo.

Como educadoras e educadores, somos responsáveis por lutar pelo direito das educandas e dos educandos de exercerem sua curiosidade de forma global, capacitando seu olhar sobre o mundo e sobre as ações das pessoas nele. Educar é ensinar a intervir no planeta em que se vive. Toda educadora e todo educador precisa estar ciente de sua missão como professora e professor, respeitando os saberes de suas alunas e seus alunos, reconhecendo-os como seres globais e possuidores de conhecimentos que ultrapassam os conteúdos curriculares. Nossa maior preocupação no exercício da docência é “[...] saber que devo respeito à autonomia e à identidade do educando [...]”.¹² Para isso, exige-se uma prática coerente com esses saberes.

REFERÊNCIAS

DANSA, Salmo. A arte sequencial. **Educação pública**, Rio de Janeiro, 02 abr. 2013. Biblioteca/Educação Artística. Disponível em: <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao_artistica/0045.html>. Acesso em: 01 jun. 2017.

FONSECA, João José Saraiva da. A construção de conhecimento na visão de Paulo Freire. **Educação e Cidadania**, Fortaleza, 22 fev. 2009. Disponível em: <<http://joaojosefonseca1.blogspot.com.br/2009/02/construcao-do-conhecimento-na-visao-de.html>>. Acesso em: 01 jun. 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MOYA, Álvaro de. Como surgiu a personagem Mafalda e uma análise da obra do argentino Quino. **Estadão**, São Paulo, 17 dez. 2014. Cultura. Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/literatura,como-surgiu-a-personagem-mafalda-e-uma-analise-da-obra-do-argentino-quino,1608190>>. Acesso em: 01 jun. 2017.

¹² FREIRE, 1996, p. 61.

OLIVEIRA, Jô; GARCEZ, Lucília. **Explicando a arte:** uma iniciação para entender e apreciar as artes visuais. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

SILVA, Carla Letuza Moreira e. A emancipação feminina em Mafalda. **Espaço da Carla Lê**, Porto Alegre, 17 out. 2011. Disponível em: <<http://espacodacarlae.blogspot.com.br/2011/10/emancipacao-feminina-em-mafalda.html>>. Acesso em: 19 jan. 2018.

BORDANDO MEMÓRIAS: LIMITES CULTURAIS NO IRÃ MODERNO EM "BORDADOS" DE MARJANE SATRAPI

Caroline Atencio Medeiros Nunes

Graduada em Licenciatura em História na Universidade Federal de Pelotas, Mestranda em História pela mesma instituição, Bolsista CAPES.

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/6611409286287969>

E-mail: Carol.atencio1@gmail.com

BORDANDO MEMÓRIAS: LIMITES CULTURAIS NO IRÃ MODERNO EM "BORDADOS" DE MARJANE SATRAPI

Caroline Atencio Medeiros Nunes*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Marji, Marjane ou Satrapi, três personalidades revelam a face da representação da trajetória autobiográfica de Marjane Satrapi em sua aclamada HQ *Persépolis*, lançada na França entre os anos de 1999 e 2003 pela editora L'association Pantheon Books. A Iraniana, que já vivendo na França no final dos anos 90, desfiava suas experiências sobre a revolução Iraniana, o processo revolucionário até a instalação da República Islâmica em seu país, em que viveu até 1994, e que decidiu deixá-lo para seguir sua vida e carreira enquanto cartunista e escritora. Diversos fatores contribuíram para a saída de Marjane do Irã, enquanto mulher, colocando-se contra o sistema em que seu país vivia, acarretando na produção de sua autobiografia em formato de quadrinhos, sua publicação em um contexto ocidental, a recusa ao seu país e aos ideais defendidos na República Islâmica do Irã.

Desta maneira, Marjane permite uma análise mais aprofundada em sua obra *Persépolis*, publicada em quatro volumes, estes com grande vendagem, posteriormente sendo traduzida para diversos países, como no caso do Brasil, em 2007, em uma edição de volume único. No ano de 2003, *Bordados*, original *Broderies*, é publicado também pela editora L'association, chegando ao Brasil em

* Graduada em Licenciatura em História na Universidade Federal de Pelotas, Mestranda em História pela mesma instituição, Bolsista CAPES. Tem interesse de pesquisa nas áreas de Gênero, Religião e Imagens;
<http://lattes.cnpq.br/6611409286287969> E-mail: Carol.atencio1@gmail.com

2010 com a Companhia das Letras. *Bordados* pode ser pensado como um *spin off*¹ de *Persépolis*, visto que se encaixa perfeitamente dentro da narrativa da segunda parte da obra, sendo datado em 1991, três anos antes de Marjane deixar definitivamente o Irã.

O título nos remete a um dos temas de discussão dentro da obra: o bordado iraniano, nada mais que a reconstituição do hímen, procedimento estético comum de certa forma entre as mulheres conhecidas por Marjane. De acordo com *Chute*² *bordados* nos apresenta um grupo intergeracional de mulheres – familiares e vizinhas – discutindo os limites da sexualidade, sob o preparo do tradicional *Samovar*. Este grupo inclui Marji, sua Mãe e sua avó, nomeia Parvine, Amineh e Azzi, também nomeia e conta a história de muitas mulheres que não estão presentes na conversa, com o objetivo de relatar e ainda descentrar histórias individuais e, assim, abordar uma grande rede de mulheres. *Chute*³ complementa:

Embroideries's content is strongly feminist, in that it is about the sexuality of older women (Satrapi explains in an interview that her grandmother was about seventy-eight at the time the book takes place), and because it is about women creating, through interlocation with other women, a level of sexual comfort with their past and future experiences. Despite adopting a largely different framework than *Persepolis* in its strict focus on issues of sexuality, *Embroideries* significantly creates the same dynamic between the particular and the general and collective that makes so many of *Persepolis*'s moments, especially those of witness, so profound.

Não apenas a sexualidade feminina é colocada em voga, mas também a sexualidade de mulheres mais velhas, onde as personagens vão “bordando” suas experiências ao longo da narrativa. Os testemunhos contidos ali são tão profundos quanto os presentes em *Persépolis*, apesar de serem obras estruturalmente distintas. Sem quadinhos e nem molduras, *Bordados* ainda apresenta balões de conversa, que estão presente na maior parte da obra (em algumas páginas com muito texto eles são dispensados

1 Obra narrativa criada por derivagem, isto é, foi originada a partir de uma ou mais obras já existentes.

2 CHUTE, H. L. **Graphic Women: Life Narrative and contemporary comics**. New York: Columbia University Press, 2010. p. 166.

3 CHUTE, 2010, p. 166.

pela autora). Os diálogos femininos são representados inteiramente no interior do espaço doméstico, grande parte sem cenário, representados em fundo branco. A tipografia dos textos dos balões faz alusão a uma escrita cursiva, delicada, mostrando a presença de uma escrita feita por mulher e para mulheres, atrelando ao estereótipo da delicadeza confrontada com os temas polêmicos em discussão nas páginas.

Marjane se apropria do espaço do quadrinho para uma experimentação plena, apresentando seu perfeito domínio da linguagem sequencial. Em Bordados, podemos visualizar claramente a diversidade de imagens em diferentes status, como propôs a teórica da imagem francesa Van Der Linden⁴; podemos encontrar imagens isoladas, imagens independentes que não interagem entre si, imagens separadas do ponto de vista da expressão e da narrativa, imagens sequenciais transmitindo imagens articuladas icônica e semanticamente, quando seu sentido se faz pelo encadeamento delas, e associadas:

Entre a isolada e a sequencial, se afirma num meio caminho entre os dois pólos nem totalmente independente nem solidárias por completo, tais imagens podiam ser qualificadas como associadas. Desse modo as associadas são ligadas, no mínimo por uma continuidade plástica ou semântica. Elas podem apresentar uma coerência interna (composição plástica, unidade narrativa...) que as torna independentes das imagens que as cercam. As representações do espaço, tempo, personagem ou o significado que as separam são mais distantes do que nas sequenciais, com o texto por exemplo, veiculando prioritariamente o discurso.⁵

A riqueza técnica de bordados é acompanhada de uma simplicidade visual, característica própria da autora. Em Bordados, encontramos imagens isoladas, sequenciais e associadas, e ainda assim possuindo seu *status* enquanto uma HQ. Seguindo o proposto por Nildo Viana, entendemos as histórias em quadrinhos neste contexto como uma forma de arte, “as histórias em quadrinhos são um universo ficcional repassado através de um enredo organizado

4 VAN DER LINDEN, Sophie. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011. p.44.

5 VAN DER LINDEN, 2011, p. 45.

de forma sequencial e utilizando diversos recursos, sendo que o desenho (imagens) é o aspecto formal fundamental e os demais são complementares”⁶.

A simplicidade visual retratada na HQ, aliada a uma complexidade política e emocional, traz até nós uma mediação entre relações transculturais, mediação essa em que o formato de histórias em quadrinhos sai na frente por nos libertar a pensar e imaginar as questões representadas ali de maneira diferente, aliando nosso olhar ao de Marjane. Will Eisner em sua obra “Narrativas Gráficas” nos apresenta justamente esta questão. Ao nos apresentar o capítulo “Contando a História de um pedaço-da-vida”, discute como os personagens estão lidando com emoções internas, posturas sutis e gestos que devem ser baseados em fatos reais, para que possam ser prontamente reconhecidos. *Layouts* muito sofisticados ou uma técnica rebuscada demais podem subjugar e distrair o leitor - tomar conta da história -, e são contraproducentes neste formato.⁷

BORDANDO AS MEMÓRIAS FEMININAS

Um conceito importante de ser pensado ao se trabalhar com relações femininas e discussões acerca de gênero e sexualidade - no caso específico de Bordados, onde estas discussões acontecem entre diferentes gerações - é a intergeracionalidade, palavra bastante controversa e pouco trabalhada na língua portuguesa e até mesmo pouco presente nos dicionários, mas que ajuda a pensar estas relações e a importância social da propagação de saberes e costumes. Em sua etimologia podemos analisar melhor sua origem: a junção de inter e geracional trata da relação entre duas ou mais gerações. Ao analisar o processo de transmissão intergeracional, Andrade⁸ vai ao encontro do apresentado em Bordados:

⁶ VIANA, Nildo. **Quadrinhos e Crítica Social: O Universo Ficcional de Ferdinando**. Rio de Janeiro: Azougue, 2013. p. 46.

⁷ EISNER, Will. **Narrativas Gráficas: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo: Devir, 2013. p. 40.

⁸ ANDRADE, C. Tal Mãe, tal Filha: Semelhanças geracionais e transmissão intergeracional de estratégias de conciliação família-trabalho. **Psicologia, Educação e Cultura**, v. 16, n. 1, p. 167-189, 2012.

Esta transmissão intergeracional processa-se a dois níveis: por um lado, surge indirectamente, através do estatuto social e das posições sociais partilhadas por pais e filhos. Mais especificamente, os valores e atitudes socialmente partilhados por um grupo social são veiculados enquanto modelos sociais a reproduzir para as jovens gerações. Além desta, a transmissão intergeracional opera de forma directa quando corresponde à influência dos valores e das atitudes, dos pais sobre os filhos através dos processos de socialização familiar.

A transmissão intergeracional no caso de Marjane esteve presente na relação com sua avó e com sua mãe e nas posições sociais em que elas desempenhavam ao longo das relações com a autora: sua mãe politicamente trazendo os ideais de esquerda; e sua avó com a liberdade de uma mulher que teve três divórcios e se posicionou contra o sistema a qual estava inserida, trazendo o feminismo presente em Bordados. Ou seja, a transmissão intergeracional nos dois níveis apresentada acima pela autora é claramente presente na obra de Satrapi.

O carácter feminista de Bordados se dá por diversos fatores. A obra conversa directamente com o leitor (ou a leitora), apresentando o cenário do Irã no ano de 1991 através de simples conversas representadas. Essa apresentação cultural do país não se dá de maneira densa; os diálogos sutilmente nos dão consciência da islamização do país. Entretanto, a concepção muitas vezes errada de atribuir ao islã a principal causa de opressão às mulheres do Oriente Médio é a causa para cairmos na repetição do senso comum, atribuindo a mulheres muçulmanas o carácter de oprimidas, mulheres que precisam de salvação. Para colaborar com um olhar antropológico a este artigo, pensamos as relações de gênero através de teóricas iranianas que, assim como Marjane, apesar de se colocarem contra o uso do véu islâmico, defendem a liberdade de expressão das mulheres em seu país para seguirem ou não a religião.

O primeiro tema em voga em Bordados trata das discussões sobre virgindade. Marjane representa um relato de sua avó sobre um caso ocorrido com sua amiga Nahid, quando ambas tinham 18 anos de idade. Ela conta que os pais de sua amiga haviam arranjado um casamento, e a moça encontrava-se então desesperada por não ser mais virgem. A solução encontrada, então, é representada na figura 01: “Toma aqui essa lâmina de barbear. Na noite de núpcias,

“você aperta bem as coxas, grita bem alto, e na hora certa você se corta um pouquinho, mas bem pouquinho mesmo! Vão sair umas gotinhas de sangue. Ele vai ficar com orgulho da virilidade, e você vai manter a honra intacta.”

A avó de Marjane, à esquerda, oferece uma lâmina para Nahid se cortar na noite de núpcias, que com a mão estendida, aceita a ideia da amiga. Essa imagem nos apresenta dois corpos sem cabeças, retratados do peito para baixo, transmitindo ao leitor a ideia da realização de um ato ilícito, um segredo que deve ser mantido com quem lê. Parvin Paidar⁹ colabora para pensarmos no status do casamento na sociedade iraniana pós-revolucionária, apresentando um olhar estatal para a instituição do casamento, este sendo o único meio legítimo para o prazer e reprodução sexual. E para conseguir concretizar isso, o estado tomou uma série de estratégias: a idade mínima do casamento foi reduzida, a poligamia deixou de ser proibida, e foi oferecida assistência financeira aos casais recém casados, juntamente com uma forte propaganda difundindo as virtudes do casamento islâmico.

Já Hamideh Sedghi¹⁰ evidencia que a virgindade é altamente valiosa para a mulher, mas não para o homem, criticando o pouco controle que a mulher possui sob seu corpo. Ela se utiliza das leis para justificar essa hipervalorização da virgindade. Como no caso de sequestro de mulheres virgens, a punição é de 3 a 7 anos de prisão para menores de 18 anos, e de 1 a 2 anos para maiores de idade mesmo com consentimento.

⁹ PAIDAR, Parvin. **Women and the political process in twentieth-century Iran**. New York: Cambridge University Press, 1995. p.277.

¹⁰ SEDGHI, Hamideh. **Women and Politics in Iran: Veiling, Unveiling, and Reveiling**. New York: Cambridge University Press, 2007. p.142.

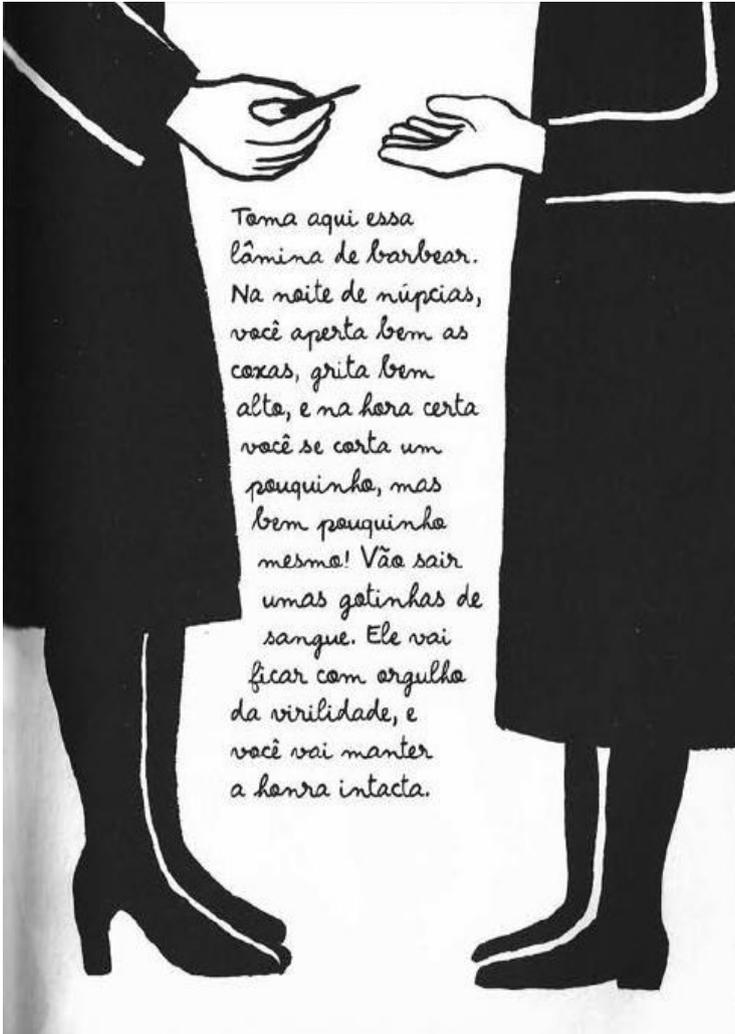


Figura 1: A lâmina de barbear

Fonte: SATRAPI, Marjane. **Bordados**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

Já na figura 2 nos deparamos com o curioso diálogo entre Marjane e Parvin: “Escuta aqui, na única vez que eu casei eu tinha 13 anos” – “treze?” – “É, 13. Como minha família é de aristocratas, eu estava predestinada a casar com um ministro ou um militar. Pois é, me coube um general do exército 56 anos mais velho”. Parvin detalhara seu casamento arranjado, e Marjane representa a si mesma

com um enorme espanto da situação, evidenciado na imagem através da fumaça do cigarro a qual segura, diante da informação que acabara de tomar conhecimento. O uso do balão diferenciado ao tom da conversa demonstra ainda mais o choque da autora em relação ao casamento aos treze anos.

Já Parvin é vista pelo leitor de costas, sentada em uma cadeira, segurando com seu braço direito o tradicional samovar, dando um ar de naturalidade ao que relata. Entretanto, por ser representada de costas, podemos tomar como uma figura de linguagem aludindo a contrariedade da situação por parte de Parvin, e de Marjane que a representou, transmitindo ao leitor a negação a estes casamentos arranjados, e a vergonha e “anonimato” de Parvin, por não mostrar seu rosto ao detalhar esta memória traumática. Como já foi citado anteriormente, as políticas do casamento foram fortalecidas com a República Islâmica. Paidar¹¹ nos acrescenta que a idade mínima para casamentos já era de 13 anos de acordo com o código civil, idade de Parvin durante seu primeiro casamento. Entretanto esta idade mínima tornou-se ainda mais flexível com as novas leis em voga; foi deixado ao juiz decidir se a menina estava madura o suficiente para casar, independente da idade. A autora complementa:

In addition to the age condition, women had to obtain paternal consent for the first marriage (as a virgin). Another condition which had to be met in relation to marriage was prohibition of matrimony between close relatives by blood or marriage. But other than these, there were no restrictions or conditions attached to the marriage of a Muslim man to a Muslim woman¹².

Ou seja, além da liberação de meninas ao casamento em relação à idade, o consentimento paterno era obrigatório caso ela fosse virgem. A única proibição possível era entre parentes do mesmo sangue; fora isso, não haveria restrições entre casamentos de muçulmanos no Irã.

¹¹ PAIDAR, 1995.

¹² PAIDAR, 1995, p. 277.



Figura 2: Casamento arranjado

Fonte: SATRAPI, Marjane. **Bordados**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

Dada a discussão sobre virgindade e idade mínima para casamento, o assunto chega então em pontos polêmicos neste bordado familiar, a questão que dá título à HQ. Questão que levantava inúmeras risadas, mas assume um caráter mais sério ao elevar a reconstituição do hímen, ou o “bordado”, como algo mais comum que muitas mulheres imaginam. A figura 3 apresenta uma discussão entre Amineh e Parvin. Após Parvin comentar que a reconstituição do hímen era algo extremamente corriqueiro no Irã, ela afirma: “Mas é claro! Os costumes não são mais os mesmos entre as mulheres! As moças de hoje em dia não são mais virgens até o casamento, fazem de tudo, que nem os homens, e se recosturam para se casar! Assim todo mundo fica feliz” -“E os homens, o que eles fazem? Também se recosturam?” -“É diferente...”. Podemos

visualizar nesta conversa a representação apenas de suas faces de perfil dando sentido de introspecção ao diálogo. Os balões de conversa são maiores que as faces ali retratadas, transmitindo um pouco da sabedoria e da engenhosidade da mulher que precisa se manter virgem até o casamento. Amineh explana seu raciocínio, e Parvin a questiona com um tom irônico, perguntando o que os homens fazem em relação a isso, visto que nada é exigido aos homens no casamento Islâmico.

Janet Afary¹³ nos apresenta o status do bordado iraniano em sua obra “Sexual Politics in Modern Iran”. Diversas vezes o casal necessitava apresentar os lençóis manchados de sangue aos familiares, provando a virilidade do noivo e a castidade da noiva. O relato do noivo denunciando que a noiva não era mais virgem poderia causar grandes turbulências, como a expulsão da noiva, atribuindo-lhe status de contaminada. Três possibilidades foram enunciadas pela autora para contornar essa situação:

For a girl who had lost her virginity before marriage, one option was to marry her briefly to a low-level cleric (in return for a handsome payment) and then arrange a second marriage with a person of higher status. A divorced woman from a wealthy family could still marry well. Another was to arrange the girl's marriage to an inexperienced youth, oblivious to the markers of virginity. A third common solution was to “stitch her [hymen] with the help of one of several Iranian surgeons who are experts in such matters”.¹⁴

A reconstrução do hímen é apresentada como uma solução bastante comum, indo ao encontro do apresentado em Bordados. Tecnicamente este procedimento é bastante sofisticado, reservado apenas para classes elevadas, com poder aquisitivo. A operação moderna, explica Janet Afary¹⁵, inclui o uso de cápsulas de gelatina contendo tinta vermelha, que se romperam durante a relação sexual, simulando os marcadores físicos da experiência sexual vaginal. A hímenoplastia e várias outras formas de reconstrução vaginal são operações populares em todo o mundo. Segundo a autora, esta

¹³ AFARY, Janet. **Sexual Politics in Modern Iran**. New York: Cambridge University Press, 2009. p.29.

¹⁴ AFARY, 2009, p.29.

¹⁵ AFARY, 2009, p.338.

questão divide as opiniões de feministas: enquanto algumas acreditam que essa difusão reforça as relações de poder existentes, afirmando a ordem patriarcal, outras sugerem que o crescente número de mulheres que escolhem realizar tais operações pode gradativamente ajudar a diminuir o significado cultural da virgindade.



Figura 3: O Bordado

Fonte: SATRAPI, Marjane. **Bordados**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

Na figura 4, somos apresentados a um diálogo, ainda sobre a reconstituição do hímen e as diversas opiniões acerca deste: “Deixa pra lá! Não tô nem aí... se as pessoas querem se recosturar, podem ir em frente” - “Mas é preciso aprender a assumir o que se faz! - “Parvin, você esqueceu que nem todo mundo tem sua força nem sua coragem...” - “Não nascemos corajosas nos tornamos” - “Bravo titia” “Obrigada querida” - “Sendo artista que nem você é mais fácil, artista pode quase tudo” - “Não é porque eu sou artista, me aceitaram porque eu me assumo”. Parvin é representada ao centro da conversa, dividida entre quatro apresentações interligadas dela mesma, respondendo separadamente as opiniões das mulheres que a cercam sobre seu posicionamento, de ser contrária ao bordado, por acreditar que os problemas com a virgindade devem ser superados.

Essa estética diferenciada do convencional apresentada até então na HQ pela autora cumpre justamente sua função, chamar a atenção para a multiplicidade de opiniões e lados em um determinado assunto polêmico. Ela direciona o olhar do leitor na

conversa, que no momento se centrava em Parvin e suas opiniões não esperadas pelas demais mulheres. Marjane, que aclamou sua tia durante a conversa, se preocupa em representar essa memória de maneira única nas páginas de Bordados.



Figura 4: Discussões com Parvin

Fonte: SATRAPÍ, Marjane. **Bordados**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

Retornando a questão de casamentos arranjados, nos deparamos na figura 5 com uma situação envolvendo Tadjí, mãe de Marjane, e sua amiga, Parvaneh, que recentemente havia casado sua filha, em um casamento arranjado, e deparou-se com a notícia de sua separação, apenas dois meses após o matrimônio: “Tadjí! A Bahar voltou para casa ontem à noite” – “O QUÊ?” “ai, ai, ai, ah, o marido dela, o marido dela, o marido dela é antinatureza!” – “O marido dela o que? Como assim antinatureza?” – “O Marido dela é homossexual, uma bicha! Você faz ideia que eu entreguei minha filha a uma bicha que tratou ela quem um amigo e a honrou” –

“Tá, o marido dela é homossexual, agora vê se fica mais calma, senta aqui tira esse véu, vamos lá...”. Na imagem, a Mãe de Marjane recebe sua amiga que chega aos prantos, vestindo um véu negro. Logo de imediato solicita que a mesma retire-o dentro de casa, dando a intenção de seu posicionamento contra o uso obrigatório deste na República Islâmica. Posteriormente, ao ser informada que o marido da filha de Parvaneh era “antinatureza”, ela não assimila o termo homofóbico, questionando novamente, e naturalizando o fato do rapaz em questão ser homossexual, acalmado sua amiga que é representada desolada aos prantos.



Figura 5: casamento desfeito

Fonte: SATRAPI, Marjane. **Bordados**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

A homossexualidade, também era legalmente punível na República Islâmica: às vezes o cabelo era raspado de forma desigual para serem reconhecidos e humilhados publicamente. As leis eram bem claras e rígidas. Paidar¹⁶ apresenta o código de leis em relação a homossexualidade feminina e masculina: para as mulheres a pena era de 100 chibatadas, enquanto que para homens a punição poderia chegar a morte. Apesar dos diversos privilégios concedidos aos homens, eles acabaram pagando um preço mais pesado do que as mulheres por violar o código da heterossexualidade, em razão de sua função crucial dentro da família e reprodução.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta breve apresentação dos traços e conceitos trabalhados por Marjane em sua obra *Bordados* nos permite adentrar em seu universo de produção, onde nos engajamos em uma trajetória única que muito fala sobre a história do Irã e daqueles que vivem e viveram lá. Temas polêmicos como virgindade, casamento, homossexualidade são tratados de forma leve, porém crítica, apresentando uma característica que a autora se preocupa em sempre manter presente em sua obra: o feminismo. O feminismo de *Bordados* não é mais sutil; ele se escancara ao aproximar o leitor das mulheres da família de Marji, praticamente convidando quem a lê a puxar a cadeira, e participar da conversa, trazendo o sentido de pertencimento à leitura.

A intergeracionalidade é essencial de ser pensada concomitantemente com a obra. As influências ali representadas no feminismo e na política se refletem totalmente em Persépolis. A inovação da autora em usar ferramentas de desenho diferenciadas do usual atribui um caráter individual a *Bordados*, mostrando a enorme evolução e o êxito no domínio da linguagem sequencial de Marjane. Tudo isso, aliado a uma análise das relações de gênero pensada estritamente para o contexto iraniano, longe de estereótipos e análises que pouco falam sobre a realidade do país e da cultura das mulheres na República Islâmica. As autoras iranianas colaboram

¹⁶ PAIDAR, 1995, p. 351.

com um olhar antropológico a este trabalho, fugindo de pré-conceitos e análises generalizadas.

Marjane Satrapi, em um artigo para o livro *My Sister Guard Your Veil, My Brother Guard Your Eyes*¹⁷, critica os estereótipos firmados pessoas de origens muçulmanas e faz uma interessante reflexão:

O leste não é realmente uma direção geográfica, e talvez o termo “países orientais” tenha mais a ver com uma definição religiosa, querendo dizer que eles são países muçulmanos. [...] O que é um Muçulmano? Sem dúvidas o ocidente os compara com Bin Laden, com ideias radicais, [...] o ocidente transforma muçulmanos em um inimigo. E o Irã é um país muçulmano. O Irã tem extremistas com certeza. O Irã também tem Scherazade. Mas, em primeiro lugar o Irã possui uma identidade real, uma história real e acima de tudo, pessoais reais, como eu.¹⁸

REFERÊNCIAS

AFARY, Janet. **Sexual Politics in Modern Iran**. New York: Cambridge University Press, 2009.

ANDRADE, C. “Tal Mãe, tal Filha: Semelhanças geracionais e transmissão intergeracional de estratégias de conciliação família-trabalho. **Psicologia, Educação e Cultura**, v. 16, n. 1, p. 167-189, 2012.

CHUTE, H.L. **Graphic Women: Life Narrative e contemporary comics**. New York: Columbia University Press, 2010.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo: Devir, 2013.

PAIDAR, Parvin. **Women and the political process in twentieth-century Iran**. New York: Cambridge University Press, 1995.

¹⁷ ZANGANEH, LILA Azam. **My Sister, Guard Your Veil; My Brother, Guard Your Eyes**. Boston: Beacon press, 2006. p.20.

¹⁸ SATRAPI in ZANGANEH, 2006, p. 20, tradução da autora.

SATRAPI, Marjane. **Bordados**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

SEDGHI, Hamideh. **Women and Politics in Iran: Veiling, Unveiling, and Reveiling**. New York: Cambridge University Press, 2007.

VAN DER LINDEN, Sophie. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

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

ZANGANEH, LILA Azam. **My Sister, Guard Your Veil; My Brother, Guard Your Eyes**. Boston: Beacon press, 2006.

FALKLANDS EM CHARGES: O RETRATO DA GUERRA DAS MALVINAS PELO HUMOR GRÁFICO MIDIÁTICO BRASILEIRO

Fábio Donato Ferreira

Licenciado em história pela Universidade Federal de Pelotas, atualmente cursa mestrado na mesma instituição pesquisando charges jornalísticas no período de reabertura política.

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/3440590893781018>

E-mail: fdonatoferreira@gmail.com

FALKLANDS EM CHARGES: O RETRATO DA GUERRA DAS MALVINAS PELO HUMOR GRÁFICO MIDIÁTICO BRASILEIRO

Fábio Donato Ferreira*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Os anos 1980 foram anos conturbados tanto com conflitos armados quanto com mudanças em diversos setores da sociedade. Tivemos o fim da guerra entre Irã e Iraque, a queda do Muro de Berlim, a Guerra das Malvinas, fim das ditaduras militares na América do sul e processos de redemocratização. O neoliberalismo de Thatcher¹ e Reagan², que marcaram a década, tem fortes ligações com o que falaremos. A primeira-ministra do Reino Unido tomou importantes decisões no conflito do arquipélago, conhecido como Falklands pelos ingleses; enquanto Reagan mostrou o quão os Estados Unidos da América já não davam tanta importância para as ditaduras latinas no Cone Sul que ajudaram a instaurar. Na Argentina, a ditadura traria várias crises econômicas e levaria ao início das invasões das ilhas.

A mídia foi de extrema importância dentro da guerra que se iniciaria em abril de 1982 e se encerraria em junho do mesmo ano. Primeiro por cada uma mostrar um lado do conflito, vitórias, ideias de soberania e nacionalismo; e em segundo lugar por relatar também

* Licenciado em história pela Universidade Federal de Pelotas, atualmente cursa mestrado na mesma instituição pesquisando charges jornalísticas no período de reabertura política. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3440590893781018>.

¹ Primeira ministra britânica no período de 1975 até 1990. Conhecida como "Dama de Ferro" e por suas ideias neoliberais fazia uma forte oposição aos sindicatos.

² Quadragésimo presidente dos Estados Unidos no período de 1981 até 1989. Junto com Thatcher, formavam uma nova direita mundial.

a união de algumas classes descontentes com o sistema vigente e políticas, bradando a favor da posse das ilhas. Tanto a junta militar, que assumira o poder na Argentina no comando do então presidente general Leopoldo Galtieri³, quanto a primeira-ministra Thatcher, com seus militares da Marinha, disputavam não só uma vitória territorial, como uma permanência no poder decorrente dessa conquista em batalha.

O Brasil vem com uma política neutra no conflito, diferente do que era esperado, já que os vizinhos de continente esperavam seu apoio, assim como os estadunidenses queriam do que sobrara das ditaduras que vigiavam outrora de perto. A mídia brasileira mostrava as baixas da guerra. O jornal *Folha de S. Paulo*⁴, que analiso no presente artigo, mostra inclusive possíveis acontecimentos políticos que levariam a vitória de uma das partes. Mas o foco aqui é o cômico.

Como conseguir tirar um sorriso de um conflito que tirou tantas vidas? Não seria uma falta de empatia mesmo de um país considerado neutro no confronto? As charges do periódico mostram ambos os lados de forma caricata, o conflito de países que mostravam claramente um ar de superioridade que eram escrachadas nas páginas diárias da Folha. Os artistas que já vinham traçando críticas mais ácidas ao governo do ditador João Baptista Figueiredo⁵ não poupam o conflito no arquipélago, assim como não faziam com outros conflitos pelo mundo, inclusive no próprio território. As charges de Angeli, Luiz Gê e Fortuna são analisadas no contexto do jornal, da política e com base teórica no ensaio sobre o riso escrito por Henri Bergson⁶.

³ Ditador argentino que passou um curto porem turbulento tempo no poder. As guerras das Malvinas além de se seu principal marco, também é sua derrocada, assim como a ditadura argentina como um todo.

⁴ Periódico brasileiro editado na cidade de São Paulo e o terceiro maior no país em circulação no formato impresso.

⁵ Trigesimo presidente do Brasil, último do governo militar, responsável pela abertura "lenta e gradual" na política brasileira.

⁶ Filósofo e diplomata francês, conhecido por seus ensaios sobre religião e moral.

A GUERRA DAS MALVINAS

O conflito pelo arquipélago das Malvinas, chamado de Falklands pelos britânicos, tem sua importância não apenas política para os países que se confrontaram, mas também por seu peso cultural que afetou os anos seguintes, não apenas no cenário argentino, como principalmente no britânico. A guerra começou em 1982, mas a soberania das ilhas é disputada desde o século XVII, sendo os ingleses os dominantes da ilha desde 1833.

As ditaduras latino-americanas passavam por dificuldades não apenas financeiras como ideológicas na década de 1980. A economia mundial com problemas e a resistência do povo faziam com que os regimes militares aos poucos fizessem suas "transições democráticas". A junta militar que assume o governo da Argentina em 1981 que acreditava que com as ilhas retomadas, promoveria uma onda de patriotismo que chamaria atenção das mídias em geral, ofuscando os problemas do país. "A guerra das Malvinas foi à expressão espetacular da podridão do aparelho político militar dos EUA na América Latina, e abalou, em poucas semanas, as bases de um sistema de hegemonia continental montado ao longo de mais de três décadas."⁷

No dia 02 de abril de 1982, o exército argentino invadiu as Malvinas, renderam os soldados e governadores britânicos e estabeleceram um território com governo provisório. O papel da imprensa foi fundamental na guerra que se estendeu nos próximos meses, afinal, foi por meio dela que a população era manipulada e os objetivos soberanos do conflito tomaram forma no imaginário do cidadão. O público do Reino Unido se chocava com as imagens dos soldados rendidos na ilha. Enquanto isso, na Argentina, pessoas atingidas pela crise do militarismo reacionário faziam planos de se instalar nas ilhas e serem pioneiros no território novamente "seu".

⁷ COGGIOLA, Osvaldo. A Outra Guerra do Fim do Mundo: As Malvinas e "Redemocratização" da América do Sul. **Revista Aurora**, v. 6, n. 2, p. 169-246, Jan./Jun, 2012. Disponível em: <<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/aurora/article/viewFile/2357/1918>>. Acesso: 12 nov. 2017. p.171.

Na Argentina, o movimento popular que ganhou as ruas no momento da ocupação era heterogêneo: os últimos setores que apoiavam a ditadura se manifestaram, mas também os setores que já lutavam contra ela organizaram campanhas de apoio aos soldados do Atlântico Sul. As Mães da Praça de Maio foram às ruas com cartazes. “As Malvinas são argentinas, os desaparecidos também”. Desse movimento não decorria naturalmente o “grande acordo”, de apoio a Galtieri, dos partidos burgueses, a burocracia sindical e o Partido Comunista.⁸

A ONU, ao saber da invasão, pediu a retirada das tropas do arquipélago, na resolução número 55 do Conselho de Segurança na ONU, que concedia o direito de autodefesa aos britânicos, que conseguiram apoio da França, Estados Unidos⁹, Chile¹⁰ entre outros. O apoio dos EUA ao governo de Thatcher foi uma surpresa para os argentinos:

A recuperação das Malvinas, para os reacionários chefes militares argentinos, serviria para reforçar sua aliança com os EUA “contra o comunismo”, pois eles permitiriam construir uma base militar norte-americana no arquipélago conectada com outra na Patagônia, fechando estrategicamente o Atlântico Sul, e controlando as rotas do petróleo do Oriente Médio, assim como o acesso à Antártida. [...] a administração de Reagan, em maior ou menor grau, induziu à Junta Militar a crer que Washington assistiria à Argentina ou manteria a neutralidade em caso de invasão... A Argentina empreendeu a aventura com algum respaldo em Washington, pelo menos de alguns setores da administração de Reagan.¹¹

Com a inteligência norte-americana via satélite dando as versões dos armamentos e dados do Exército Argentino, o confronto seria claramente desigual. Além disso, os mísseis principais da Argentina, os *Exocet*, eram de fabricação francesa, fazendo com que a Grã-Bretanha ameaçasse um ataque nuclear caso

⁸ COGGIOLA, 2012, p. 220.

⁹ A relação dos soldados argentinos com Ronald Reagan era boa, eleito em 1980, chegaram a propor um pacto político-militar enquanto faziam tarefas sujas por conta EUA na América Central. Mas uma base militar nas Malvinas era de forte interesse norte-americano, até por ser um ponto estratégico para atacar Cuba nos tempos de guerra fria.

¹⁰ O Chile assim como os Estados Unidos, ao apoiar a Grã-Bretanha foi visto como um traidor pelos olhos argentinos.

¹¹ COGGIOLA, 2012, p. 197.

o presidente francês não lhe contasse os códigos de desativação dos mísseis. Os ataques aéreos que se sucederam foram os maiores já registrados em uma guerra, ambos os lados tiveram perdas e desgastes.

O Brasil permaneceu neutro, ajudou a Argentina com algum material e até com armas e aviões, mas nenhuma política real de apoio foi declarada pelo então presidente João Figueiredo. Nenhum bloqueio comercial foi tomado.

Margareth Thatcher, a primeira-ministra britânica, passava por dificuldades com sua popularidade, devido a suas políticas e ao movimento sindical inglês. Com ano de eleição marcado para 1982, Thatcher achou um motivo semelhante ao ditador argentino Leopoldo Galtieri¹² para as ilhas, uma questão de orgulho e credibilidade nacional: quem controla Malvinas reassume sua força e imagem no país governante.

O saldo final da guerra foi à recuperação do arquipélago pelo Reino Unido e a morte de 650 soldados argentinos, além de 1068 feridos (muitos de gravidade) e de 11.313 prisioneiros; de 255 soldados britânicos, e de três civis das ilhas, mortos, além de 777 feridos. Na década posterior à guerra, houve aproximadamente 350 suicídios de ex-combatentes argentinos, reduzidos na sua maioria a uma situação de miséria social; os suicídios de ex-soldados ingleses atingiram a soma de 264.¹³

Com a Argentina já com muitas perdas, o então Papa, João Paulo II, chegou a Buenos Aires numa tentativa de cessar-fogo, pedindo pela paz. Mesmo assim, no mesmo dia 11 de junho de 1982, as forças britânicas iniciaram um ataque que seria o ataque fulminante ao exército argentino. A vitória fez com que Margareth Thatcher fosse reeleita com diferença ainda mais larga de votos que na eleição anterior. A guerra contra as políticas sociais e os sindicatos continuaria, mas foi esquecida por um tempo por grande parte do povo britânico. O governo argentino ainda reivindica a soberania das ilhas.

¹² Presidente da Argentina, de acordo com a junta militar que assume o poder em 1981.

¹³ COGGIOLA, 2012, p.169.

METODOLOGIA

A metodologia que acabo utilizando para analisar as charges em meio ao contexto da Guerra das Malvinas vem do livro *A Análise Crítica da Narrativa* de Luiz Gonzaga Motta, que acaba dividindo o discurso narrativo da charge e do jornal em instâncias.

A primeira instância é chamada pelo autor de *Plano de Expressão*, que acaba sendo a linguagem ou discurso. O discurso é como o narrador, no caso o editorial do jornal, influencia o leitor. Podemos ver a *Folha de S. Paulo* tentando se manter neutra no confronto bélico entre Argentina e Inglaterra, tal qual o Brasil se mantinha. Da mesma forma os artistas que produziam as charges criticavam o conflito mostrando o quão tolo eram seus motivos. Segundo Motta¹⁴: “[...] o jornalismo utiliza certas expressões para produzir efeito de ironia. Pistas de ironia são constantemente encontradas no discurso das notícias e imprimem à narrativa jornalística”. Temos neste momento uma forma que os roteiristas, sejam eles colunistas ou chargistas, usam os recursos da linguagem a fim de produzirem uma mudança no leitor.

O passo seguinte será denominado de *Plano de Estória*, tão importante quanto o anterior. Nele é onde finalmente o narrador utiliza todo seu recurso de linguagem; é aqui que não só as referências de mundo do artista vão para a charge, como sua visão política e também de vida: Luiz Gê, Ângela e Fortuna, junto de outros grandes chargistas que passaram pelo jornal, vieram de uma escola mais livre e questionadora. Praticamente todos eles fizeram parte do Pasquim¹⁵ e outros jornais de cunho mais marginal quando vistos pela grande imprensa, e neles criticavam o governo militar de nosso país - de forma mais debochada em determinado veículo; em outros, de maneira mais discreta. O segundo plano da análise vem desta visão de mundo do autor, que, embora não possa existir sem o primeiro plano do discurso, tem sua própria autonomia.

¹⁴ MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013. p 136.

¹⁵ Foi um semanário alternativo brasileiro que foi publicado de 1969 até 1991, foi importante no cenário de contracultura e um opositor ferrenho da ditadura civil-militar.

É neste nível que a análise da narrativa se concentra, sem prescindir em nenhum momento dos outros planos, como já disse antes. É neste plano que Ricoeur com seu paradigma da ordem, característico da tragédia e da obra de ficção privilegia sua reflexão sobre o mito aristotélico [...] a disposição dos fatos em síntese para representar a vida e as ações humanas.¹⁶

Ainda no segundo plano, o autor vai colocar todo o background que dentro da charge política já é conhecido do público - como as reportagens que surgem na televisão e no jornal ou ainda como conhecimento prévio que o leitor tem do combate -, às vezes, utilizando um ar de ficção para a piada que surge, mas que, ainda assim, critica acidamente os dois lados das armadas.

O terceiro e último passo fica para o *Plano de metanarrativa*, que é o plano que vai mais afundo no imaginário cultural. É neste momento que os personagens da trama são apresentados. No caso da charge, é o alvo da piada; se a caricatura não remete diretamente à pessoa, faz então alguma atitude presente no imaginário coletivo que identifique a persona para que a piada seja feita. Os generais argentinos não têm nomes e nem traços que remetam à alguma figura política, menos ainda os soldados. São apenas figuras caricatas de patentes militares, que são identificáveis pelo contexto da comicidade que é apresentada. Os analistas da narrativa sempre estão ligados aos estudos do campo da política e dos estudos de ideologia. Assim este último plano pode servir também para derrubar conceitos pré-estabelecidos pelo público ou criticar a ideia já presente e em uso pelo coletivo.

O RISO

Para mostrar a importância do cômico nas charges políticas tenho como base o ensaio de Henri Bergson¹⁷ em *Le Rire* de 1899. Nesta obra, o filósofo diz ser possível rir de diversos assuntos da sociedade, desde um comediante até dezenas de vítimas em um atentado. Para isso, é preciso apenas dos mecanismos certos para

¹⁶ MOTTA, 2004, p.137.

¹⁷ Henri Bergson (1859-1941) foi um filósofo e diplomata francês. É estudado em diferentes disciplinas como cinema, literatura, bioética, devido a sua extensa obra sobre moral, memória e comportamento.

surgir o cômico. São diversas modalidades expressivas, e como somos a única espécie que ri no planeta, este "dom" precisa ser compreendido.

Mas porque rimos? O que nos leva a rir é a nossa insensibilidade: o riso é a indiferença, não provém de emoção. A emoção, aliás, é um inimigo do cômico; você não riria de uma pessoa da qual sente pena ou simpatia, pois precisa estar anestesiado para que a risada venha.

Observemos agora, como sintoma não menos digno de nota, a insensibilidade que naturalmente acompanha o riso. O cômico parece só produzir o seu abalo sob condição de cair na superfície de um espírito tranqüilo e bem articulado. A indiferença é o seu ambiente natural. O maior inimigo do riso é a emoção. Isso não significa negar, por exemplo, que não se possa rir de alguém que nos inspire piedade, ou mesmo afeição: apenas, no caso, será preciso esquecer por alguns instantes essa afeição, ou emudecer essa piedade.¹⁸

A risada é um produto da inteligência. O riso precisa de um grupo de pessoas, mesmo que imaginária. O cômico tem uma função social: se uma pessoa está correndo e cai, a gente ri, pois caiu sem querer, pois não foi ágil. Da mesma forma, o exemplo pode vir tanto de escovarmos os dentes todos os dias - a ação não tem graça alguma -, mas se o creme dental for trocado por outra pomada, temos o hilário. Em seu filme *Tempos Modernos* (1936), Charles Chaplin faz seu personagem correr a rua pós expediente de trabalho replicando os movimentos que fez o dia inteiro. A cena se torna engraçada pois percebemos a realidade ao redor, o cotidiano sendo mostrado de forma inédita. Rimos de pessoas que ignoram os próprios defeitos, rimos porque gostaríamos de eliminar os defeitos da outra (um dos motivos pelo qual figuras públicas como políticos são tão alvo das charges). Vemos humor em tudo que pode se tornar um obstáculo à vida em grupo; a função social do riso é castigar a rigidez dos costumes.

¹⁸ BERGSON, Henri. **O riso**: ensaio sobre o significado do cômico. 2. ed. Lisboa: Guimarães Editores, 1993. p. 6.



Figura 1: política britânica.

Fonte: <http://acervo.folha.uol.com.br/fsp/1982/05/05/2/>

Angeli tira sarro da cultura britânica e pelos comportamentos e manias pelas quais os ingleses são conhecidos. Na charge em questão, o soldado, com seu espanhol aportuguesado, demonstra claramente ser um soldado argentino. Bergson também aponta sobre o dialeto:

Sim, sem dúvida, dado que há fórmulas feitas e frases estereotipadas. Um personagem que se exprima sempre nesse estilo seria invariavelmente cômico. Mas para que uma frase isolada seja cômica por si mesma, destacada de quem a pronuncie, não basta que seja uma frase feita; será preciso ainda que traga em si um signo no qual reconheçamos, sem hesitação possível, que foi pronunciada automaticamente. E isso só pode acontecer quando a frase encerrar um absurdo manifesto, um erro grosseiro ou sobretudo uma contradição em termos.¹⁹

¹⁹ BERGSON, 1983, p. 54.

A ilustração brinca com o refinamento dos bons modos britânicos, que vão contra a agressividade apresentada no conflito armado. O artista apresenta um soldado já ferido e explosões ao fundo, demonstrando tanto o poderio bélico inglês, quanto a fragilidade argentina.

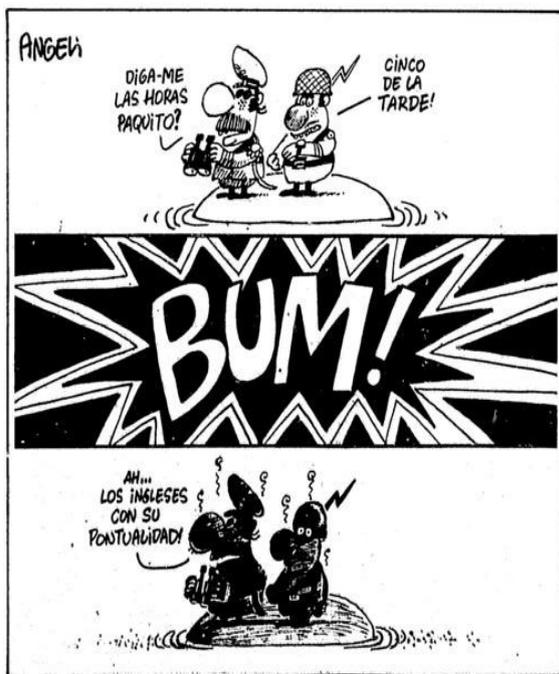


Figura 2: pontualidade.

Fonte: <http://acervo.folha.uol.com.br/fsp/1982/04/28/2/>

A ilustração seguinte segue os mesmos moldes da piada anterior, agora brincando com a chamada “pontualidade britânica”, aplicada aos bombardeios que têm hora exata para acontecer. O capitão e seu soldado estão em uma pequena ilha, mostrando como o artista vê as Ilhas Malvinas, um território pequeno, que também serve de crítica para o conflito que seria por pouca coisa. Novamente vemos o “portunhol” aplicado junto ao nome “paquito”, um nome que serve para o humor, como uma piada do nome comum mesmo não sendo fiel a realidade argentina.



Figura 3: Exército Argentino.

Fonte: <http://acervo.folha.uol.com.br/fsp/1982/04/21/2/>

O exército argentino inteiro é tratado com deboche. O alvo da crítica são o conflito, a falta de preparo e o armamento que a tropa tinha no momento comparado ao adversário Reino Unido. Mas a desumanização dos soldados unificados como um único personagem precisa deixar de lado os horrores da guerra para dar lugar ao humor.

Bergson ainda nos diz que rimos do que é humano; nada que não nos remeta a características humanas pode chegar ao nosso entender de cômico e provocar o riso:

Não há comicidade fora do que é propriamente humano. Uma paisagem poderá ser bela, graciosa, sublime, insignificante ou feia, porém jamais risível. Riremos de um animal, mas porque teremos surpreendido nele uma atitude de homem ou certa expressão humana.²⁰

²⁰ BERGSON, 1983, p.7.

Se um macaco aparecer em determinada floresta que observamos, não significa o riso instantâneo do espectador, mas se o mesmo comer uma banana ou fizer algo que nos lembre atitudes de algum indivíduo, aí sim a graça aparece. Em desenhos de tom cômico, animais são vistos fazendo comentários sobre o mundo dos homens, ou até mesmo figuras políticas e públicas transmutadas em animais. Fortuna nos dá um exemplo ainda no período de conflito das Malvinas:



Figura 4: Pinguim da paz.

Fonte: <http://acervo.folha.uol.com.br/fsp/1982/04/27/2/>

Se o pinguim retratado acima estivesse apenas em seu bloco de gelo, sem mensagem ou características que remetesse a algum evento da época ou do cotidiano brasileiro, ele passaria despercebido; o humor não estaria presente. A graça surge quando ele critica as várias tentativas de paz que ocorreram durante a guerra, tanto da OTAN²¹, quanto do próprio Papa João Paulo II, que foi pessoalmente pedir o fim do conflito em ambos os países envolvidos.

²¹ Organização do Tratado do Atlântico Norte, é uma aliança militar antigovernamental fundada em quatro de abril de 1949, com o objetivo de defesa mútua em resposta a ataques de qualquer entidade externa à organização.



Figura 5: Falklands ou Malvinas

Fonte: <http://acervo.folha.uol.com.br/fsp/1982/05/13/2/>

A charge de Luiz Gê mostra o presidente João Figueiredo junto ao presidente estadunidense Ronald Reagan, ambos se referindo ao mesmo local, mas com nomes diferentes. As últimas palavras de brasileiro são “*Não adianta mesmo. Lemos jornais diferentes*”, mostrando como os jornais refletiam seu próprio ponto de vista na batalha, cada um tendenciando a mostrar que seu lado é melhor e tem ideais mais justos que o inimigo. A charge também é sobre o poder da mídia e sua influência que chega até aos maiores patamares do poder em cada país.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A batalha pelo poder nas ilhas Malvinas mostra o quão desesperador pode ser a conquista pelo poder do ser humano. Os líderes se digladiam em busca da aceitação das massas, de soberania e do poder. A ganância disfarçada de nacionalismo mostra que a vida da população pouco importa quando o assunto é domínio.

De certa forma, as charges apresentadas mostram os personagens da guerra como bufões; uma guerra sem sentido, em que no seu término quase foi disputada uma Copa do Mundo²² com os dois países que se combatiam, como se nada tivesse acontecido. O riso surge com mais naturalidade agora. Com o passar do tempo, as charges que mostram generais de forma ridícula e líderes políticos com frases prontas são compreendidas como um recorte e crítica de uma infeliz tragédia que, por busca de autoridade e comando, acabou com a vida de muitos soldados.

REFERÊNCIAS

BERGSON, Henri. **O riso**: ensaio sobre o significado do cômico. 2. ed. Lisboa, Guimarães Editores, 1993.

COGGIOLA, Osvaldo. A Outra Guerra do Fim do Mundo: As Malvinas e “Redemocratização” da América do Sul. **Revista Aurora**, v. 6, n. 2, p. 169-246, Jan./Jun, 2012. Disponível em: <<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/aurora/article/viewFile/2357/1918>>. Acesso: 12 nov. 2017.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

²² Copa do Mundo na Espanha que se inicia em 13 de junho de 1982, um dia antes do término do conflito.

MÁSCARA DA MALDADE, A PIADA MORTAL DO CORINGA

Marcelo Ávila Franco

Bacharel em Psicologia pela Universidade Luterana do Brasil; Especialista em Educação pelo Instituto Educacional do Rio Grande do Sul-IERGS; Especialista em Residência Multiprofissional em Saúde Hospitalar: Psicologia-ULBRA; Graduando em Filosofia pela Universidade Federal de Pelotas-UFPEL; É membro do Grupo de Pesquisa em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop da Faculdades EST.

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/3361305597259718>

E-mail: marcelofranco.psi@hotmail.com

MÁSCARA DA MALDADE, A PIADA MORTAL DO CORINGA

Marcelo Ávila Franco*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O presente estudo visa abordar o comportamento de um dos criminosos mais famosos das histórias em quadrinho, “O Príncipe Palhaço do Crime” ou, simplesmente como é conhecido, o “Coringa”. Também reconhecido por ser o maior inimigo de Batman, abordaremos o comportamento cruel do vilão, o qual demonstra total falta de empatia com os outros, deixando rastro de destruição por onde passa. Foi feito um paralelo entre a ficção e a realidade, demonstrando que o comportamento do vilão nas histórias em quadrinhos não fica tão distante assim da vida real, demonstrando os três objetivos básicos de um psicopata: poder, status e prazer.

A frieza em pessoa, a falta de empatia e a risada sarcástica são alguns dos elementos para identificarmos as principais características do vilão fictício das histórias em quadrinhos do Batman. Ele, que apareceu pela primeira vez em abril de 1940 nas histórias do “Homem Morcego”, na revista DC Comics número 1, e cujo personagem, a princípio, era para durar apenas uma história, acabou tendo seu destino modificado pelos editores da revista, que resolveram usá-lo mais vezes. Com o passar do tempo o “Coringa” começou a se tornar importante nas histórias do Batman, indo de

* Marcelo Ávila Franco é Bacharel em Psicologia pela Universidade Luterana do Brasil-ULBRA; Especialista em Educação pelo Instituto Educacional do Rio Grande do Sul-IERGS; Especialista em Residência Multiprofissional em Saúde Hospitalar: Psicologia-ULBRA; Graduando em Filosofia pela Universidade Federal de Pelotas-UFPEL; É membro do Grupo de Pesquisa em Arte Sequencial, Mídias e Cultura Pop-Escola Superior de Teologia-EST. E-mail: marcelofranco.psi@hotmail.com
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3361305597259718>.

um mero coadjuvante até tornar-se o principal aqui-inimigo do Batman.

O palhaço do crime, como também é conhecido, foi desenhado por Bob Kane, que se inspirou no personagem a partir de uma carta de baralho e do filme “O homem que ri”, de 1928. O filme, que é uma adaptação da obra homônima de Victor Hugo, conta a história de um homem que teve sua face desfigurada, e carrega consigo um sorriso perene no rosto. O Coringa, também conhecido como “*Príncipe Palhaço do Crime*”, pode ser considerado o inimigo número um do Batman. A marca registrada, que são sua risada e frases sarcásticas, aliada a um alto nível de crueldade, deixa claro, desde o princípio, a que veio o personagem, que, sem medir esforços, segue uma vida de crimes e delitos praticados durante sua trajetória nas páginas dos quadrinhos.

O INÍCIO DA GARGALHADA

A origem real do personagem Coringa, assim como seu verdadeiro nome, permanece como incógnita, e, apesar de encontrarmos algumas histórias que relatam sua trajetória inicial, não se pode identificar com certeza como tudo começou. Uma das versões mais comentadas é a de que ele participaria de uma tentativa de assalto em uma fábrica de Cartas de Baralho em Gotham City, e que ele iria participar do crime vestido como um criminoso da época chamado ‘Capuz Vermelho’. Só que o assalto não acontece da maneira que os criminosos esperavam, e o super-herói Batman aparece e estraga os planos traçados para que o assalto transcorresse de forma bem sucedida.

Na tentativa de escapar, o futuro criminoso Coringa acaba caindo em um tonel de produtos químicos, e com isso seu corpo sofre alterações irreversíveis, que iriam marcar uma mudança radical em sua vida. Ele escapa, mas sua pele e cabelos mudam; os cabelos ficam verdes e sua pele se torna totalmente branca, seu sorriso nunca mais se desfaz além de seus músculos faciais ficarem totalmente deformados. Quando o criminoso “*palhaço do crime*” percebe a aberração na qual se transformou, acaba enlouquecendo de maneira a tornar-se um assassino psicopata do mais alto grau de crueldade.



Figura 1. Capa de *A Piada Mortal* de Alan Moore.

Desenho de Brian Bolland.

© 1988 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados.

Na história *a Piada Mortal*¹, podemos ver algumas questões bem importantes, que de alguma forma culminaram no processo de um futuro criminoso. Essa história, lançada em 1988, intitulada “Batman: a piada mortal”, foi escrita por Alan Moore e desenhada por Brian Bolland. Na história, o Coringa é um comediante fracassado que tenta levar sua vida contando piadas, mas que com o passar do tempo se vê obrigado a aceitar a proposta de uma gangue para participar de um assalto a uma fábrica de baralhos. Além de sua esposa Jeannie estar grávida, ele já enfrentava dificuldades financeiras, estando com o aluguel atrasado e preocupado em como iria criar o filho que estava por vir. Em vista de todas essas dificuldades e sem encontrar uma saída para resolver, ele acaba participando do assalto, que não sai conforme planejado. Seu drama acontece em um único dia: sua esposa acaba morrendo junto com o filho em um acidente doméstico justamente no dia que foi planejado o assalto. Mesmo estando totalmente abalado com a perda de sua esposa, ele é forçado pela gangue a seguir o plano conforme combinado.

¹ MOORE, Alan. *A piada mortal*. São Paulo: Panini Comics, 1988.

Todos esses acontecimentos que ocorrem em apenas um dia o deixam transtornado e enlouquecido, e acabam transformando-o em Coringa, após o acidente. Nessa história, uma das teses que o Coringa quer provar é que “só é preciso um dia ruim pra reduzir o mais são dos homens a um lunático”². Tenta provar tanto para Batman como para o comissário Gordon que existe uma linha tênue entre a loucura e a sanidade, o que de alguma forma ele não consegue convencer que seja possível.

Na história, ele chega a dizer que “às vezes eu lembro que uma maneira, ora outro... se eu vou ter um passado, prefiro que seja de múltipla escolha Ha! ha ha!”³, demonstrando que nem mesmo o próprio vilão sabe realmente qual sua verdadeira origem. Até hoje não se sabe ao certo qual o verdadeiro nome do vilão, mas ao longo de sua trajetória aparecem em algumas histórias nomes como Jack Napier ou Joseph “Joe” Kerr. Em uma das versões em 1951, na revista em quadrinhos Detective Comics #168, eles decidem criar uma origem para o personagem, mostrando o vilão como um bandido chamado Capuz Vermelho que, ao tentar assaltar uma fábrica, acaba caindo em um tonel de produtos químicos, passando por toda a transformação que o levaria a ficar com o permanente sorriso no rosto.

Na HQ Coringa, de Brian Azzarello, nosso personagem também mostra de que forma segue sua trilha de crimes e barbáries de que é capaz. Assim que foi liberado do Asilo Arkham (reformatório prisional), ele resolve voltar a uma boate que frequentava, e que servia como uma espécie de quartel general para os negócios do Coringa. Lá ele resolve punir “Monty”, um homem que ele reencontra neste estabelecimento e que ficou tomando conta dos negócios enquanto o palhaço do crime esteve fora, só que Monty não foi competente suficiente para cumprir as tarefas de acordo com o gosto do Coringa e foi punido de forma cruel e sádica. O ato foi cometido de maneira fria, tendo deixado todos na boate perplexos e horrorizados, após convidar Monty para conversar em outro local: “*Monty deveríamos conversar sobre o que aconteceu enquanto estive fora*”⁴. Na sequência do quadrinho, Monty

² MOORE, 1988, p. 44.

³ MOORE, 1988, p. 46.

⁴ AZZARELO, Brian. **Coringa**. São Paulo: Panini Comics, 2009. p. 24.

aparece sem toda a pele do corpo do pescoço para baixo, tornando evidente do que o palhaço do crime é capaz, se suas vontades não forem contentadas. Nesta sequência o palhaço mostra sua capacidade de devastação, como uma locomotiva desgovernada, seguindo seu rastro de loucura e destruição.



Figura 2. Capa de Coringa de Brian Azzarello.
Desenho de Lee Bermejo.

© 2009 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados.

DA FICÇÃO PARA REALIDADE, CONCEITOS DE PSICOPATIA

O personagem Coringa da HQs traz inúmeras questões referentes a transtornos psicológicos, tais como a psicopatia ou transtorno antissocial que veremos a seguir. Psicopatia, palavra que deriva do grego e significa psiquicamente doente, começou a ser utilizada no século XIX para denominar, genericamente, toda a doença mental. Desde então, a definição de psicopatia tem-se

revelado pouco consensual, tanto em termos clínicos como no âmbito forense. Na verdade, o termo difundiu-se no início do século XX⁵, enquadrando um registro comportamental já anteriormente descrito e mencionado por diferentes estudiosos. Assim, apesar de afirmar-se que o tema “assassino em série” parece ser atual, não é assim tão recente. Os primeiros casos de assassinatos em série provavelmente ocorreram no início da história da humanidade. Registrados como os mais antigos estão Gilles De Rais e Elisabeth Countness Bathory, que atuaram por volta de 1500, tempo em que a maioria dos assassinos era considerada vampiro ou lobisomem. No entanto, o *serial killer* só foi finalmente reconhecido há exatamente 125 anos e o primeiro considerado assassino em série pela natureza de seus crimes data de 1888, o famoso Jack, “o Estripador”, que aterrorizou Londres com cinco vítimas conhecidas, todas prostitutas, que sumiram durante a noite e logo eram encontradas aos pedaços.⁶

Salienta-se ainda que, antes disso, em 1870, o italiano Cesare Lombroso (1836-1909) fez um dos primeiros estudos sérios sobre a criminalidade, introduzindo a teoria de que diferentes tipos de criminosos podiam de certa forma ser detectados a partir das suas características físicas⁷. Ao contrário do que se possa imaginar, o “Serial Killer” (assassino em série) não é uma novidade nem um aparecimento recente. O termo, sim, é recente; este foi inventado pelo agente da FBI, Robert Ressler, nos anos 70. Estima-se que, para cada mulher psicopata, existem três homens psicopatas, e que a percentagem de população psicopata no mundo seja de 1%.

A psicopatia é considerada um transtorno em que o indivíduo não sente empatia pelo outro, demonstra uma frieza sem igual e está disposto a conquistar o que ele quiser a qualquer custo. Considera-se uma designação para o indivíduo portador de desordem de personalidade caracterizada em parte por comportamento antissocial recorrente, diminuindo a capacidade de empatia ou remorso e baixo controle comportamental. Podemos dizer que o psicopata está

⁵ CORDEIRO, D. C. J. **Psiquiatria forense**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.

⁶ DONNELLEY, P. 501 **Crimes mais notórios**. São Paulo: Larousse do Brasil, 2011.

⁷ INNES, B. **Perfil de uma mente criminosa: a psicologia solucionando os crimes da vida real**. São Paulo: Escala, 2011.

sempre atrás de três questões básicas: poder, status e prazer. Nunca vai se importar com o outro, vai sempre manipular o ambiente de acordo com sua necessidade, aplicando desde pequenos delitos chegando até a cometer crimes mais bárbaros se for possível, tudo apenas para satisfazer suas vontades e seguir conquistando seus objetivos.

A psicopatia, também conhecida como transtorno Antissocial, tem algumas questões que precisam ser esclarecidas. Este tipo de comportamento não pode ser diagnosticado, a rigor, antes dos dezoito anos de idade, devendo-se seguir as normas do DSM-V (Manual de Diagnóstico e Estatística dos Transtornos Mentais 5)⁸. Portanto, não se pode dizer que uma criança é psicopata, mesmo que ela demonstre alguns traços de psicopatia, sendo necessário que se aguarde até a maior idade para podermos diagnosticar o perfil de um psicopata.

Segundo Casoy⁹ podemos perceber algumas características comuns na infância de um futuro psicopata, tais como: devaneios diurnos, masturbação compulsiva, isolamento social, mentiras crônicas, rebeldia, pesadelos constantes, roubos, baixa autoestima, acessos de raiva exagerados, problemas relativos ao sono, fobias, fugas, propensão a acidentes, dores de cabeça constantes, possessividade destrutiva, problemas alimentares, convulsões e automutilações. Todas estas características citadas acima são senso comum e retiradas de entrevistas e relatos de assassinos em série. Entretanto, por razões subjetivas que lhes parecem justificáveis, num dado momento muitos tomam consciência da gravidade e da irreversibilidade do ato somente depois de cometê-lo. Fica explícita a imprevisibilidade da violência, assim como outras características comuns do agente agressor: baixa tolerância à frustração, capacidade reduzida de compreensão e instantaneidade no ato. Estas podem desde já ser apontadas como indícios característicos da psicopatia¹⁰.

⁸ DSM-V-TR. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. 5. ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2014.

⁹ CASOY, I. **Serial killer**, louco ou cruel? 2. ed. São Paulo: WVC, 2004a.

¹⁰ SILVA, Luiza Fabiana. Serial killer: uma análise criminológica do sujeito ativo do crime. **LFG**. 21 nov. 2007. Disponível em: <http://www.lfg.com.br/public_html/article.php?story=20071121114341735>. Acesso em: 02 jan. 2018.

Acima de tudo, é preciso entender que psicopatia é um transtorno de personalidade, cujo indicador principal se reporta a uma alteração do caráter. É um estado mental patológico determinado essencialmente por desvios do caráter, os quais se formam no decorrer da infância e da adolescência. As manifestações neste período etário surgem em forma de comportamentos agressivos e são habitualmente denominadas de transtornos de conduta. Contudo, a psicopatia é o tipo de perturbação com tendência a tornar-se crônica, vindo a causar sérios prejuízos na vida da própria individualidade portadora, assim como pessoas do seu círculo de convívio e até a sociedade em geral ¹¹.

É preciso assinalar que essa perturbação caracteriza-se, essencialmente, pelos seguintes aspectos: loquacidade/encanto superficial; egocentrismo/autoavaliação grandiosa; necessidade de estimulação/tendência para aborrecimento; mentira patológica; diretividade/manipulação; falta de remorsos e de sentimentos de culpa; escassa profundidade de aspectos; insensibilidade/falta de empatia; estilo de vida parasitário; ausência de controle comportamental; comportamento sexual promíscuo; precocidade de problemas do comportamento; falta de metas realistas a longo prazo; impulsividade; irresponsabilidade; incapacidade de aceitação de responsabilidade pelos atos; variadas relações maritais breves; delinquência juvenil; revogação de liberdade condicional; e versatilidade criminal¹².

Considera-se ainda que os indivíduos com psicopatia demonstram uma ausência de ansiedade ou de depressão, o que parece contradizer o seu próprio discurso, no qual é frequente a manifestação de preocupações somáticas e, não raras vezes, a ameaça de suicídio, sem presença de qualquer quadro delirante¹³. A manifestação de comportamento antissocial constitui uma das

¹¹ KAPLAN, H; SADOCK, B.; GREBB, J. **Compêndio de psiquiatria: ciência do comportamento e psiquiatria clínica**. 7. ed. São Paulo: Artmed, 2003.

¹² HARE, R.; NEWMAN, C. The PCL-R assessment of psychopathy. Development, structural properties, and directions. *In*: PATRICK, C. (Ed.). **Handbook of psychopathy**. New York: Guilford Press, 2007. p. 58-88.

¹³ KAPLAN, H; SADOCK, B.; GREBB, J., 2003.

características fundamentais da psicopatia, embora nem sempre se verifique a prática criminosa¹⁴.

Especial atenção é dada à impulsividade, uma característica importante também presente nos psicopatas. No aspecto prático, caracteriza-se como uma tendência a não inibição de comportamentos de risco, mal adaptados, mal planejados e que são precocemente executados. Ela pode ser hereditária, um traço da personalidade ou, até mesmo, pode ser adquirida por lesão no sistema nervoso central (SNC). Os comportamentos mais comuns, nestes casos, vão desde a incapacidade de planejar o futuro até a ocorrência de atos violentos ou agressivos¹⁵.

AS RISADAS, OS CRIMES E OS PRAZERES DO PALHAÇO

No caso do personagem Coringa, ficam evidentes os traços de um psicopata. Na HQ *Piada Mortal*¹⁶, o palhaço do crime, como também é conhecido, atira à queima-roupa em Barbara Gordon (filha do Comissário de Polícia James Gordon), e a bala atravessa a espinha dorsal e leva Barbara a ficar paraplégica. Arquitetando tudo isso, o vilão Coringa solta uma de suas pérolas: *“ora francamente o caso não é tão grave assim.... claro que a possibilidade de ela voltar a andar é muito remota. Mas tudo pode ser resolvido com uma cadeira de rodas”*¹⁷. O pai de Bárbara, o comissário Gordon, assistia tudo à distância via vídeo conferência, ao mesmo tempo em que era espancado pelos capangas do vilão. É possível identificar a forma cruel e sem emoção durante a prática daquele ato, durante o qual o vilão não se coloca em momento algum no lugar do pai da vítima e muito menos como sendo a própria vítima. Esse tipo de indivíduo não tem sentimentos e, ao fingir os ter, torna-se um verdadeiro ator do mal, deixando um imenso rastro de destruição em vidas alheias.

¹⁴ IRIA, C.; BARBOSA, F. **Psicopatas criminosos e não criminosos: uma abordagem neuropsicológica**. Porto: Livpsic, 2008.

¹⁵ DEL-BEN, C. M. Neurobiologia do transtorno de personalidade antissocial. **Revista de Psiquiatria Clínica**, São Paulo, v. 32, n. 1, p. 27-36. 2005.

¹⁶ MOORE, 1988.

¹⁷ MOORE, 1988, p. 21.



Figura 3. Cena da HQ A Piada Mortal de Alan Moore.
Desenho de Brian Bolland.

© 1988 DC Comics, inc. Todos os direitos reservados.

Ainda nesta HQ, o Coringa deixa claros a sua frieza e o alto grau de crueldade. Com a frase “....*como é bom ser louco!*”¹⁸, nesta sequência podemos ver o vilão mostrando fotos de Barbara Gordon despida, nas quais a vítima demonstra estar sentindo muitas dores. É possível depreender a partir das imagens as inúmeras torturas e abusos a que deve ter sido submetida pelo cruel Palhaço do Crime, que se divertia e sorria muito com a cena, inclusive ao ver o Comissário Gordon desesperado, diante das cenas de tortura que sua filha protagoniza, impostas pelo cruel bandido.

Podemos trazer como ilustração uma história real, mostrando que os psicopatas não estão somente nos livros e nas histórias em quadrinhos, fazendo-se presentes no cotidiano entre nós de forma improvável, por vezes sem qualquer indício aparente do desvio de conduta. John Wayne Gacy Jr era um engenheiro que se vestia de palhaço nas horas vagas, animando de forma gratuita festas infantis. Um homem acima de qualquer suspeita, casado, uma filha, emprego fixo, filiado ao partido democrata norte-americano. Tinha uma vida dupla, torturava jovens e os assassinava a sangue frio. Como esta, poderíamos listar várias outras histórias, onde o transtorno psicopático está presente. No mundo dos quadrinhos não é diferente: vários são os personagens que seguem essa linha entre a

¹⁸ MOORE, 1988, p. 32.

realidade e a fantasia de dominar até mesmo vida e morte, de forma mais ou menos aparente e perversa. Personagens de histórias em quadrinhos, como “Caveira Vermelha” e “Magneto” (Marvel Comics), “Duas Caras” e “Lex Luthor” (DC Comics) são clássicos psicopatas da arte sequencial que só pensam em questões como dominar o mundo, poder extremo e ter prazer em suas conquistas, mesmo que tenham que matar até mesmo aqueles que estão ao seu lado.

Freud¹⁹ mostrou, no decorrer de “O Mal-estar na Civilização”, que o potencial de destruição é algo da própria natureza humana, que o ser humano é inclinado ao mal e que atos perversos são próprios da nossa organização. Ao se aplicar a teoria freudiana à criminalidade, há indicações de um conflito entre id, ego e superego. Este confronto favoreceria o surgimento de um egoísmo ilimitado, um forte impulso destruidor, uma ausência total de amor e uma falta de avaliação emocional dos seres humanos. Uma vez praticado o ato criminoso, surgiria então um sentimento de culpabilidade que se buscaria sufocar por vários tipos de racionalização. A pulsão tem por objetivo a satisfação plena, e quando ela surge, tende coercitivamente para a realização do objeto focado. Para Freud, a pulsão é a transformação operada no par de opostos: sadismo e masoquismo²⁰.

Nos estudos feitos sobre as causas da psicopatia, persistem ainda muitas dúvidas. Apesar da intensificação das investigações nos últimos anos, não se tem avançado tanto quanto se desejaria, até porque o paradigma das investigações atuais tem-se centrado mais nas abordagens fenomenológicas e menos nas estruturais. Entretanto, algumas evidências existem e apontam para a associação de aspectos biológicos (genéticos, hereditários e lesões cerebrais), psicológicos e sociais à perturbação psicótica da personalidade²¹. Sabe-se que fatores de ordem biopsicossocial exercem influência na formação e desenvolvimento da personalidade (individualidade)

¹⁹ FREUD, S. **O mal-estar na civilização**. Rio de Janeiro: Imago, 1969.

²⁰ GARCIA-ROZA, L. A. **Freud e o inconsciente**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1988. p. 128.

²¹ MORANA, H. C.; CÂMARA, F. P.; FLÓREZ, J. A. Cluster analysis of a forensic population with antisocial personality disorder regarding PCL-R scores: Differentiation of two patterns of criminal profiles. **Forensic Science International**, v.164, p. 98-101. 2006.

desde o nascimento, passando pela infância, adolescência e juventude, podendo, ou não, ter influência na formação e desenvolvimento da psicopatia na vida adulta, expressa em diversos níveis.

GRAUS DE PSICOPATIA

Considera-se que a psicopatia pode ser colocada em três níveis, leve, moderado e grave, em que cada nível é dividido pelo grau de falta de empatia, crueldade e frieza.

A) Leve: psicopatas que têm prazer em causar discórdia entre os seus semelhantes, se passam por vítimas frente a situações e conseguem passar a ideia de que estão sendo injustiçados. Mentindo com frequência acabam promovendo a discórdia e intrigas. Esse nível de psicopatia não precisa matar; existem milhares de psicopatas que jamais irão cometer um homicídio.

B) Moderado: não mensuram esforços nem meios para atingir os seus fins e os seus atos têm um impacto mais negativo em relação ao grau “leve”. Apreciam a desgraça alheia. Esse tipo não chega a cometer assassinatos, mas se for preciso eles mandam matar. Também demonstram fortes habilidades para dominar os ambientes demonstrando mais uma vez o forte poder de persuasão que esse tipo de indivíduo carrega dentro de si.

C) Grave: cometem os crimes de forma violenta, enxergam seus crimes como uma obra, na qual cada assassinato se torna uma arte importante no seu ponto de vista. Claro que se pode considerar isso como uma obra dos horrores. Cometem os crimes com as próprias mãos e não mandam ninguém fazer, sentem prazer em cometê-los. Nessa categoria podemos juntar todos os outros graus nela.

CORINGA E SUA BUSCA POR BATMAN

A trajetória desses dois personagens é longa: o Coringa é um dos vilões do personagem Batman mais antigo, não é à toa que o jogo de gato e rato não poderia fugir à regra. Essa relação tem altos e baixos, como é possível identificar em algumas histórias, quando o Palhaço do Crime diz que não quer de forma alguma matar o Batman, pois sem o personagem heróico, segundo ele, não haveria graça em cometer todos esses crimes, diante da possível inexistência de alguém a tentar impedi-lo.

Em *A Piada Mortal*²², Batman, o homem morcego, vai até o Asilo Arkham para conversar com o Coringa, conversa essa que acaba virando um monólogo:

Olá/Eu vim conversar.../Estive pensando muito ultimamente. Sobre você e eu./Sobre o que vai acontecer com a gente no fim. Vamos matar um ao outro, não? Talvez você me mate. Talvez eu te mate. Talvez mais cedo. Talvez mais tarde. Eu só queria estar certo de ter realmente tentado mudar as coisas entre nós.

Só uma vez./ Você está ouvindo? É sobre vida e morte que estou falando. /Talvez a minha morte... talvez a sua./ Nunca entendi por que nosso relacionamento é tão mortal... mas eu não quero ter sua morte em minhas...mãos...²³.

Fica evidenciado o sentimento de medo externado por Coringa, em relação à possível morte de Batman. Batman, que viu os pais serem brutalmente assassinados por um bandido e ficou órfão, acaba enfrentando muitos medos e fantasias com relação à perda. Ao contrário, Coringa é autodestrutível, desafia a morte todo momento e se diverte com o caos, demonstrando uma postura de alguém não consciente. Sente muito prazer em se expor, em desafiar as regras, não tendo limites, não se importando em morrer, se colocando como um louco e insano em seu comportamento, uma verdadeira locomotiva desgovernada.

²² MOORE, 1988.

²³ MOORE, 1988, p.11.

Em *O Cavaleiro das Trevas*, acontece uma luta entre Batman e Coringa, onde o Homem Morcego é levado ao extremo chegando ao ponto de contorcer o pescoço do Coringa e quase o levar à morte²⁴. Já o Coringa, por sua vez, diz: “Eu estou muito desapontado com você, querido. O momento era tão perfeito e você não teve coragem. Estou parálítico. Uma pressãozinha a mais e eu teria...”²⁵. Mostrando que não sente medo e ainda desafia a morte como se não tivesse nada a perder, sente prazer com o comportamento desafiador.

Podemos citar também que o comportamento do Coringa tem muito de psicopatia quando, no arco *Batman e Robin*²⁶, o Coringa diz ao Robin: “Mas você estava certo sobre mim, nenê-prodígio. Eu não sou maluco. Nem um pouquinho. HEHHHH. Não sou maluco mesmo. Sou só normal de um jeitinho diferente”²⁷. Ele demonstra, mais uma vez, saber o que faz, quando faz e com quem faz, transparecendo um verdadeiro comportamento de quem tem noção de seus atos. Muitos especialistas dizem que o psicopata conhece a letra, mas não sabe a música.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o início dos tempos, como se pode observar, o crime permeia nossa sociedade, e o criminoso, este ser tão intrigante, tem sido um elemento nada bem vindo em nosso convívio. Nas HQs não poderia ser diferente, os vilões de certa forma desenvolvem um papel importante. No caso do Coringa, esse personagem intrigante, assustador e sem piedade, acaba por outro lado conquistando muitos admiradores, pois sem ele as histórias do Batman não teriam sentido. Levando em consideração que a determinação do conceito de criminalidade provém de um paradigma social, podemos fazer um paralelo com as HQs, pois no mundo real os vilões não são bem vindos, enquanto nas HQs eles desenvolvem um papel importante no decorrer das histórias, nas quais sem eles os super-heróis não teriam nem “emprego”. Mas não podemos esquecer que, mesmo

²⁴ MILLER, Frank. **Batman**: Ano Um. São Paulo: Panini Comics, 1987.

²⁵ MILLER, 1987, p. 24.

²⁶ MORRISON, Grant. **Batman & Robin**. São Paulo: Panini, 2014.

²⁷ MORRISON, 2014, p. 331.

nesse papel fundamental das revistas, eles ainda são vilões e devem ser tratados como tal.

O Coringa é o tipo clássico de psicopata, ele sabe o que faz, como faz e com quem faz suas atrocidades, cumprindo seus objetivos sempre das mais diversas formas possíveis, com requintes de crueldade, sadismo extremo ou pelo simples prazer proporcionado pelo ato de matar. É um indivíduo misterioso, pois ele só é visto pela sociedade quando comete seus crimes, parecendo só existir quando consuma seus delitos, impondo terror e medo. Os exemplos trazidos no presente trabalho tornam evidente que sua vida gira em torno de seus atos criminosos, e esses crimes se tornam suas obras. Fica evidenciado também que seu convívio em sociedade é impossível, pois seu comportamento é descontrolado, tipo uma “locomotiva” desgovernada, tendendo a viver sempre sem respeitar as regras sociais e mandamentos que são necessários para se viver em harmonia. No caso de nosso vilão, o Coringa prefere inclusive se amarrar a um caminho sem volta, tornando-se um verdadeiro caos ambulante.

REFERÊNCIAS

AZZARELO, Brian. **Coringa**. São Paulo: Panini Comics, 2009.

CASOY, I. **Serial killer**, louco ou cruel? 2. ed. São Paulo: WVC, 2004.

CORDEIRO, D. C. J. **Psiquiatria forense**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2003.

DEL-BEN, C. M. Neurobiologia do transtorno de personalidade antissocial. **Revista de Psiquiatria Clínica**, São Paulo, v. 32, n. 1, p. 27-36. 2005.

DONNELLEY, P. 501 **Crimes mais notórios**. São Paulo: Larousse do Brasil, 2011.

DSM-V-TR. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. 5. ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2014.

FREUD, S. **O mal-estar na civilização**. Rio de Janeiro: Imago, 1969.

GARCIA-ROZA, L. A. **Freud e o inconsciente**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.

HARE, R.; NEWMAN, C. The PCL-R asseement of psychopathy. Development, structural properties, and directions. *In*: PATRICK, C. (Ed.). **Handbook of psychopathy**. New York: Guilford Press, 2007. p. 58-88.

INNES, B. **Perfil de uma mente criminoso**: a psicologia solucionando os crimes da vida real. São Paulo: Escala, 2011.

IRIA, C.; BARBOSA, F. **Psicopatas criminosos e não criminosos**: uma abordagem neuropsicológica. Porto: Livpsic, 2008.

KAPLAN, H; SADOCK, B.; GREBB, J. **Compêndio de psiquiatria**: ciência do comportamento e psiquiatria clínica. 7. ed. São Paulo: Artmed, 2003.

MILLER, Frank. **Batman**: Ano Um. São Paulo: Panini Comics, 1987.

_____. **O cavaleiro das trevas**. São Paulo: DC Comics, 1986.

MORANA, H. C.; CÂMARA, F. P.; FLÓREZ, J. A. Cluster analysis of a forensic population with antisocial personality disorder regarding PCL-R scores: Differentiation of two patterns of criminal profiles. **Forensic Science International**, v.164, p. 98-101. 2006.

MORRISON, Grant. **Batman & Robin**. São Paulo: Panini, 2014.

MOORE, Alan. **A piada mortal**. São Paulo: Panini Comics, 1988.

SILVA, Luiza Fabiana. Serial killer: uma análise criminológica do sujeito ativo do crime. **LFG**. 21 nov. 2007. Disponível em: <http://www.lfg.com.br/public_html/article.php?story=20071121114341735>. Acesso em: 02 jan. 2018.

POTENCIALIZANDO A LEITURA DE MUNDO COM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS

Sabrini Hoffmann Francisco

Adilson Cristiano Habowski

Elaine Conte

Graduada em Pedagogia pela Universidade La Salle, Canoas. Membro do grupo NETE, da UNILASALLE.

E-mail:
sabrini francisco@gmail.com

Mestrando em Educação pela Universidade La Salle. Graduado em Teologia pela Universidade La Salle – Canoas. Membro do grupo de pesquisa NETE, da UNILASALLE

E-mail:
adilsonhabowski@hotmail.com

Professora do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade La Salle, Canoas/RS. Líder do Núcleo de Estudos sobre Tecnologias na Educação - NETE/UNILASALLE/CNPq

E-mail:
elaine.conte@unilasalle.edu.br

POTENCIALIZANDO A LEITURA DE MUNDO COM AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS

Sabrini Hoffmann Francisco *

Adilson Cristiano Habowski**

Elaine Conte***

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

As histórias em quadrinhos (HQs) estão se hibridizando na cultura digital, o que pode potencializar outras leituras de mundo dos estudantes. Alguns estudiosos conceituam estas possibilidades como *Digital Comics*, *Web Comics* e o mais utilizado, *E-Comics* nos Estados Unidos. No Brasil, os conceitos que mais são apresentados são: HQ Interativa, Quadrinhos *Online* e *HQtrônicas*. Tendo em vista essas tendências, apresentamos a problemática da pesquisa: Qual a influência das HQs digitais para os processos de ensino e de aprendizagem dos estudantes? Uma educação híbrida integra outras formas de estímulos, percepções e visualizações para realizar leituras de mundos plenas de sentido? Procuramos analisar as possibilidades que surgem com essa leitura híbrida, que os estudantes podem exercitar tanto *on-line* quanto *off-line*. Se na teoria as HQs e as tecnologias digitais convergem e auxiliam os estudantes em seus processos de aprendizagem, então, com o desenvolvimento, o

* Sabrini Hoffmann Francisco, graduada em Pedagogia pela Universidade La Salle, Canoas. Membro do grupo NETE/UNILASALLE/CNPq. E-mail: sabrini francisco@gmail.com.

** Adilson Cristiano Habowski, mestrando em Educação pela Universidade La Salle. Graduado em Teologia pela Universidade La Salle – Canoas. Membro do grupo de pesquisa NETE/UNILASALLE/CNPq. E-mail: adilsonhabowski@hotmail.com

*** Elaine Conte, Professora do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade La Salle, Canoas/RS. Líder do Núcleo de Estudos sobre Tecnologias na Educação - NETE/UNILASALLE/CNPq. E-mail: elaine.conte@unilasalle.edu.br

ensino e a estimulação das leituras das HQs na educação seria possível aproximar a tensão dialógica da prática com a teoria?

A pesquisa foi desenvolvida por meio de uma revisão de literatura, de perspectiva hermenêutica, refletindo sobre as mudanças histórico-críticas na educação, pois faz a tentativa de explicar e (re)interpretar as contribuições das HQs na cultura digital, tendo como base que todo o saber é falível e passível de verificação. A hermenêutica possibilita o diálogo com o texto, com o mundo em sua gama de sentidos, contextos e significados, na busca de releituras, contradições, indagações e curiosidades.

A curiosidade é uma prática epistemológica, pois ela se torna geradora de novos conhecimentos de mundo na leitura compreensiva das ações linguísticas, despertando uma atitude crítica da realidade. Tal atitude epistemológica será elencada no sentido de superar a curiosidade ingênua através do diálogo com os outros, com as comunidades de conhecimento, de expectativas, para expandir as possibilidades de reconstrução das práxis educativas. Freire¹ nos fala que “não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino”, o ensino deve estar sempre em movimento, buscando e questionando, reforçando ainda, “enquanto ensino continuo buscando, repercurando”.

Daí nossa tentativa de refletir e compreender a prática pedagógica em relação à cultura digital e às HQs para trilhar novas leituras de mundo e caminhos repletos de desafios, num campo ambíguo e controverso, pois ao analisar os prós e contras, investigaremos se as tecnologias digitais vão somente em direção à inovação ou se elas também projetam e transformam os processos pedagógicos.

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Entendemos que é necessário contextualizar a produção de HQs de maneira coerente com a realidade, levando em consideração suas diferentes perspectivas no cenário digital em que se apresenta. De um lado, existem HQs que são produzidas por quadrinistas, a

¹ FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 1996. p. 32.

partir de suas peculiaridades, tornando-se obra original, única, enquanto uma experiência singular ao leitor. Nesse viés, as HQs são criadas por um pequeno grupo de pessoas, como, por exemplo, um argumentista, um desenhista e um letrista, ou um único profissional que realiza todas essas funções. Por outro lado, existem as produções que são necessariamente comerciais, abrangendo diversos autores, desenhistas, arte-finalistas, coloristas etc., tudo isso englobando uma mesma HQ.

Nesta situação, muitas vezes a grande abundância de intervenções nas criações das narrativas acabam transformando a experiência de leitura em algo superficial, gerando fragmentações e até um caos desagradável. Mas é este tipo de arte que a grande massa consome e tem acesso na sociedade capitalista engendrada pela indústria cultural² e pela reprodutibilidade técnica³.

Com o advento da cultura digital surgem outras possibilidades de relações e de leituras de mundo com as HQs e com a cultura do consumo, que ao projetar-se virtualmente traz consigo uma pluralidade de imagens-signos ilimitadas da globalização, provocando grandes desafios à educação. Abordamos as funcionalidades presentes nestes artefatos, que podem ser utilizados para reconstruir projetos pedagógicos nas múltiplas possibilidades de leituras de mundo ao aprender sociocultural, transformando os contextos e os saberes no âmbito relacional das práticas educativas; ou, sob uma funcionalidade operacional e comercial de transmissão de ideologias, que pode fragmentar e causar a perda de sentido, o enrijecimento intelectual e a banalização de questões pungentes ao desenvolvimento humano. É sob essas perspectivas ambíguas de risco mercadológico de expansão do consumo, ameaçando o processo formativo na criticidade e como possibilidade de abertura de novos horizontes formativos que as HQ se fazem presentes no campo da educação.

A partir daí foram delineando-se as possibilidades de aprender através das HQs, pois elas respondem a uma maior integração social e democratização da dimensão estético-expressiva,

² ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **A Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

³ BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

uma vez que contribuem para a produção do conhecimento sociocultural e para a estetização da realidade. Tal constatação parece-nos salientar a percepção da necessidade formativa e dialógica dos professores para uma abordagem (re)criativa das HQs na educação, considerando não só as dimensões da indústria cultural, cujo interesse é o consumo, mas a possibilidade de desenvolver releituras críticas das HQs digitais pelas capacidades reconstrutivas da cultura da imagem na produção do conhecimento escolar.

Cirne⁴ considera as HQs na perspectiva artística, ressaltando que os quadrinhos, por meio da sua narrativa, vão além do desenho e da pintura, de modo que “se acolhem e/ou refletem os nossos sonhos, o fazem de modo original: a originalidade que implica experiência onírica e, muitas vezes, um certo grafismo marcado pela sensualidade”. Também afirma que a linguagem empregada na expressão artística é aberta e não se limita às regras formais, por estimular a imaginação, a sensibilidade e a criatividade, além de seduzir a leitura de diferentes textos e mundos, aprofundando e experimentando as condições que fazem a curiosidade brotar na motivação interativo-cognitivista das HQs com o sujeito jogado no mundo.

Para Eisner⁵, “a história em quadrinhos pode ser chamada de ‘leitura’ num sentido muito mais amplo do que comumente aplicado ao termo”, de modo que a leitura a qual o autor se refere compreende um aprendizado movente e dinâmico que não se acaba na gramática. Então, “ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual (ou não verbal)”⁶. Tais pesquisas mostram que essa “linguagem seria como um grande ecossistema, cheio de pequenos nichos distintos uns dos outros”, e “cada nicho teria características próprias, o que garantiria autonomia em relação aos demais. Isso não quer dizer, no entanto, que não possam compartilhar características comuns”⁷.

4 CIRNE, M. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

5 EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010. p. 7.

6 RAMOS, P. **A Leitura dos Quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2012. p. 14.

7 RAMOS, 2012, p. 14.

Isso também leva Ramos a pensar que todas as manifestações culturais têm uma linguagem própria, mas que o jogo descobridor e construtor inter-relacionado com os aspectos cognitivos, afetivos e sociais da realidade tem uma forte vinculação sociocultural porque associa características de outras linguagens. Nas HQs existem componentes da literatura e do cinema, do mesmo modo que o próprio cinema se apodera da dança e da fotografia, entre outros elementos. O procedimento da sequência de imagens sobrepostas, juntamente com os textos nas HQs, tem uma comunicação visual diferenciada que direciona o leitor para distintas direções, elaborando uma experiência singular no jogo da leitura.

Conforme Eisner⁸, “nas histórias em quadrinhos, o texto é lido como imagem e as imagens são comunicadores que, em situações, falam mais que os próprios textos”. As HQs caracterizam-se pela influência que os espaços hipermediáticos vêm colocando em todos os campos da cultura, um ciberespaço que se constrói numa experiência compartilhada, que se enriquece através da incorporação de debates e leituras participativas. Novos componentes são identificados nas HQs digitais transformando as experiências de leituras e aprendizagens cada vez mais criativa, entre eles, a interatividade, as animações, as trilhas e efeitos sonoros, etc.

McCloud⁹ apresenta um novo entendimento sobre a participação do leitor com as HQs, e esta aproximação do quadrinista com o leitor é o que faz despertar a criatividade e torna o relacionamento entre o autor e leitor bastante estreito. Após mostrar uma sequência de dois quadros (Figura 1 e Figura 2), McCloud¹⁰ questiona: “está vendo o espaço entre os quadros? É o que os aficionados das histórias em quadrinhos chamam de sarjeta. Apesar da denominação grosseira, a sarjeta é a responsável por grande parte da magia e mistério que existem na essência dos quadrinhos”.

A categoria *timing*, traduzida do inglês como *tempo*, *cronometragem* ou *afinação*, é usada para estruturar e determinar o

⁸ EISNER, 2010, p. 10.

⁹ MCCLLOUD, S. **Reinventando os quadrinhos**: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2006.

¹⁰ MCCLLOUD, 2006, p. 66.

tempo, o ritmo e as emoções de uma narrativa. Para Eisner¹¹, “a habilidade de expressar tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana”. Em relação às HQs pode ser demonstrado, por exemplo, pelo número de quadrinhos utilizados para expor uma ação, através da estatura dos quadrinhos em relação à folha. Mas a realização do *timing* na narrativa não abrange somente a dimensão temporal de cada acontecimento, mas define, em algumas ocasiões, a relevância de um fato, o humor, a surpresa, o terror, etc., ou seja, todos os componentes emocionais da narrativa¹². Ramos explica nas seguintes palavras o prolongamento ou não das sequências das HQs:

Reduzir o corte de tempo de uma ação para outra tende a criar baixo grau de inferências e aumenta o aspecto descritivo entre as vinhetas. [...] um outro efeito possível do prolongamento de tempo é o aumento da tensão de determinada cena. O leitor acompanha, num exemplo hipotético, um tiroteio. Até a arma ser sacada e o disparo ser feito, há uma sequência de dez vinhetas. O tempo representado não é maior do que segundos. A estratégia permite criar um ar de expectativa no leitor.¹³



Figura 1: Exemplo de *timing* 1

Fonte: PRESSER; SCHLÖGL, 2015.

¹¹ EISNER, 2010, p. 26.

¹² EISNER, 2010.

¹³ RAMOS, 2012, p. 130.



Figura 2: Exemplo de *timing* 2
Fonte: PRESSER; SCHLÖGL, 2015.

Nas Figuras 1 e 2 temos um exemplo do desenrolar de acontecimentos narrados com a aplicação caracterizada de *timing*. Vemos que, com a utilização dos mesmos personagens e dos mesmos discursos, o sentimento de emoção ilustrada é transformada visualmente entre um quadrinho e outro. Na Figura 1, quando o garoto questiona a garota se ela acolhe sua presença, o retorno afirmativo é demonstrado imediatamente. A impressão mostrada na cena é de que a garota de fato apreciaria a presença do garoto até a sua casa. Na Figura 2, visualizamos uma interrupção de tempo, constituinte de quadrinho calado que representa um raciocínio, uma supressão de juízo, que antecede a resposta. Nesse momento, o leitor utiliza a perspectiva cultural individual, podendo representar uma reflexão interna do momento de pausa ou passagem de um conjunto de sensações. Nesse sentido, o quadrinista precisa ter sempre a capacidade de projetar um percurso potencializado pelo *timing* numa sequência, com o intuito de alongar o acontecimento, suscitando a exploração das emoções, do pensar, na narrativa da história, de modo que “cada ação registrada no papel pelo desenhista é auxiliada e apoiada por um cúmplice imparcial do crime conhecido como leitor”¹⁴.

Para Eisner¹⁵, “conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários, a partir de sua vivência. O sucesso brota aqui da habilidade do artista (geralmente mais visceral que intelectual) para aferir o que é comum à experiência do leitor”. A sutileza em dar expressão ao tempo abrange características do

¹⁴ MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005. p. 68.

¹⁵ EISNER, 2010, p. 38.

quadrinista ao criar a comunicação visual das histórias, delineando, dessa forma, a fluidez do tempo e o envolvimento do leitor. Dentre as características, pode-se citar o tamanho dos quadrinhos, no que se refere às páginas e à extensão de texto, as oscilações nas imagens e a falta de qualquer dos elementos. McCLOUD afirma que,

Como leitores, nós presumimos saber que ordem seguir na leitura dos quadros, mas o trabalho de dispor esses quadros é bastante complexo. Tanto que, até os profissionais mais experientes, às vezes, se atrapalham. Quando a conclusão entre os quadros fica mais intensa, a interpretação do leitor se torna muito mais flexível. E fica mais complicado para o autor controlar isso. É óbvio que alguns artistas podem ser ambíguos de propósito, não oferecendo uma interpretação exata para ser seguida. Quando o artista decide mostrar só uma pequena parte da cena, a conclusão se torna uma força poderosa tanto dentro dos quadros quanto entre eles.¹⁶

NARRATIVAS EM AMBIENTES HIPERMIDIÁTICOS: POTENCIALIZANDO LEITURAS

Pensava-se que, com o advento das novas tecnologias digitais, os livros impressos seriam abandonados, e com a invenção do cinema e a popularização da televisão, o rádio recairia na obsolescência. Da mesma forma, as HQs com suas possibilidades hipermediáticas não excluem as impressas, mas coexistem, tornando-se uma forma contemporânea e atrativa de ler e contar histórias de maneira interativa e criativa na vida dos sujeitos. Os espaços digitais podem oferecer facilidades e potencialidades para as narrativas e para a intercomunicação visual.

De acordo com Paul¹⁷, “toda mídia nova passa por uma fase de transição. O cinema em seus primórdios era simplesmente uma câmera registrando a encenação de uma peça”. Para Murray¹⁸, “o computador parece cada dia mais com a câmera de cinema da

¹⁶ McCLOUD, 2005, p. 86.

¹⁷ PAUL, N. Elementos das narrativas digitais. In: FERRARI, P. (Org.).

Hipertexto, hiperídia: as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Editora Contexto, 2007. p. 121-139. p. 121.

¹⁸ MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck** – O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003. p. 17.

década de 1890: uma invenção verdadeiramente revolucionária que a humanidade está prestes a colocar em uso como um fascinante contador de histórias”. É no jogo recíproco e aprendente da cultura digital que podemos encontrar diferentes características nas quais, individualmente ou globalmente, tornam os computadores importantes veículos para as criatividade literárias. Conforme a autora,

Ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades correspondem, em grande parte, ao que queremos dizer com o uso vago da palavra interativo; as duas propriedades restantes ajudam a fazer as criações digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito, ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo.¹⁹

Esse percurso mostra que as tecnologias digitais são procedimentais, pois precisam das atuações das pessoas que as exploram, oferecendo novas ações e dando novos sentidos às tecnologias como formas de expressão humana. São também participativos, visto que podem oferecer um itinerário de narrativas capazes de serem apropriadas e reinterpretadas pelos usuários, suscitando o envolvimento através de situações constituídas e compartilhadas. Nessas condições, é necessário que o usuário se identifique com a narrativa de alguma forma, para que surja o sentimento de atração e pertencimento ao participar. Em situações favoráveis, as HQs digitais passam a ser também espaciais, flexíveis e enciclopédicas, pois tem a possibilidade de oferecer no ciberespaço as múltiplas narrativas que acontecem, bem como a grande quantidade de informações e interatividades fornecidas e compartilhadas.

Nessa perspectiva, podemos entender que as HQs podem ser apropriadas e aprimoradas em novas vias com a cultura digital, usando uma linguagem expressiva expandida com as características procedimentais identificadas ao avançar de um episódio para outro nas narrativas. Na questão participativa, que pode ser construída entre o narrador e o leitor, no ciberespaço brotam as verdadeiras

¹⁹ MURRAY, 2003, p. 78.

conversações pelo sincronismo dos participantes no próprio ambiente em que os quadrinhos são projetados e na enciclopédica na própria argumentação utilizada pelo narrador.

As HQs *on-line* possibilitam uma aula lúdica, dinâmica e interativa, utilizando os meios tecnológicos para fazer essa leitura, tornando um aprendizado prazeroso e significativo ao estudante. Visto que as tecnologias digitais então inseridas nas vivências cotidianas dos educandos, essa experiência de leitura *on-line* poderá despertar a busca por novos tipos de textos literários, seja *on-line* ou não, fazendo descobertas originais e despertando a imaginação criadora.

Atualmente, podemos observar a baixa qualidade e a pouca leitura das crianças, pois vivemos em uma realidade sociocultural onde as pessoas leem pouco, o que acaba gerando dificuldades nas interpretações e compreensões textuais em sala de aula. Segundo Lovetro²⁰, “as influências da televisão com suas imagens rápidas estão transformando o literário em gestual. Uma imagem vale mais que mil palavras, esquecendo-se de que a palavra exprime também o sentimento que às vezes não vemos”. A televisão carregada de valores comunicativos e de imagens moventes, torna-se sedutora e precocemente um meio efetivo e apassivador da comunicação, sendo integrado no cotidiano das pessoas como um ritual que tem papel ativo e envolve as crianças, antes mesmo da leitura e exploração do mundo.

Num momento em que o visual, o grafismo, toma conta de nossas comunicações, o quadrinho se coloca como um meio entre o visual e a palavra: a tevê e a literatura. Nesta linguagem que surgiu junto com o cinema, encontramos a arte gráfica, a literatura e a agilidade do cinema. Melhor ainda, os quadrinhos dão chance de seu leitor usar a imaginação criadora. Enquanto o cinema e a tevê nos dão imagens prontas, sem possibilidade de retorno, a não ser através de um videocassete, o quadrinho mostra uma sequência intercalada por espaços vazios, onde

²⁰ LOVETRO, J. A. **A linguagem do futuro**. p. 65 – 76, 2011. Disponível em: <http://www.cmariocovas.sp.gov.br/pdf/c_ideias_17_065_a_076.pdf>. Acesso em: 30 set. 2015, p. 65

nosso cérebro cria as imagens de ligação. Entre um quadrinho e outro, a ação tem continuidade na cabeça do leitor.²¹

No século em que vivemos, estamos sendo bombardeados por todos os lados com imagens, sons e movimentos que nos possibilitam o acesso a qualquer conteúdo no mundo digital, os assuntos estão ao acesso de um clique e as crianças estão mergulhadas nessa rede de informações. Cabe, sobretudo, a nós professores refletir e reavaliar a nossa prática docente para que o fazer pedagógico englobe as experiências que as crianças estão vivenciando ao comunicarem-se.

As HQs são uma forma de linguagem acessível e que cativa o educando, pois induzem expectativas e podem ser meios pelo qual o processo de ensino e de leitura de mundo do educando se realiza. “Os quadrinhos ajudam as crianças e jovens a consolidar seus hábitos de leitura e compreensão de ideias, sem falar do potencial dos quadrinhos em trabalhar conteúdos curriculares por causa de sua grande aceitação”²².

Como observamos anteriormente com Lovetro²³, não podemos utilizar as HQs somente como um estímulo à leitura, mas sim como um dispositivo para o diálogo cultural e artístico, capaz de reconhecer uma cadeia de ações compartilhadas à produção de esquemas de referência e de expectativas, que caracterizam os jogos de interações sociais. As HQs, além de auxiliarem no desenvolvimento do ensino e da aprendizagem, propiciam uma reflexão sobre as próprias ações na relação com os outros.

A utilização das HQs enriquece o desenvolvimento dos educandos em várias áreas do conhecimento, pois são uma fonte rica em conteúdos interdisciplinares podendo proporcionar uma leitura sensível e prazerosa, explorando a criatividade e a imaginação, pois, mesmo após o término da leitura de uma HQ, a criança continua alimentando o imaginário despertado pelas histórias. A dimensão circular das HQs em articulação com as tecnologias digitais dão vida a essas imaginações e projeções

²¹ LOVETRO, 2011, p. 65.

²² OLIVEIRA, M. C. B. **A importância das histórias em quadrinhos para a educação**. 2007. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Plásticas) – Universidade de Brasília, Brasília, 2007. p. 8-9.

²³ LOVETRO, 2011.

inventivas, pelo uso de sites para criar a sua própria HQ ou recontar e dar continuidade à sua HQ preferida. Ocasionalmente, essas atividades interativas prendem a atenção e despertam o interesse em ler, aprender, escrever e usar a imaginação criadora.

A primeira HQ surgiu há mais de um século e essas histórias eram apenas uma forma de entretenimento. Essa fase inicial gerou um preconceito em relação ao uso e leitura das HQs consideradas atividades que atrofiariam a mente das crianças. As HQs sofreram diversas críticas, mas hoje elas veem se mostrando auspiciosas e necessárias dentro de sala de aula, pois favorecem o hábito da leitura tão subvalorizada e subdesenvolvida no cotidiano escolar e na vida dos educandos. No início da década de 1920 começaram as primeiras críticas às HQs e surgiram os movimentos ao redor do mundo, reprovando a leitura de HQs.

Segundo Vergueiro²⁴, havia uma desconfiança em torno das HQs, por elas possuírem em suas páginas aventuras e fantasias, pais e mestres julgavam que as leituras de HQs afastariam as crianças de leituras sérias e que iriam se distanciar de um amadurecimento sadio e qualificado. Tudo indica que quando as HQs entraram em sala de aula pela primeira vez, elas acabaram encontrando severas restrições e foram expulsas da escola. Assim como as HQs sofreram retaliações ao entrarem na escola, assim também as tecnologias digitais sofrem com as desconfianças e incorporações advindas por decreto, apressadas, conformistas e de distração nos processos de ensino e de aprendizagem.

Lévy²⁵ nos fala que devemos compreender a era digital, pois a questão não é ser contra ou a favor de seu uso, mas sim, reconhecer as mudanças que ela nos traz, enquanto um espaço aberto de comunicação ativa para a vida social e cultural. Dessa forma, seremos capazes de desenvolver novas potencialidades com as tecnologias digitais em sala de aula dentro de uma perspectiva humanista, que leva em consideração o poder da comunicação com o outro na elaboração de conhecimentos e aprendizagens.

²⁴ VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: BARBOSA, A. et al. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

²⁵ LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

As HQs, assim como as tecnologias, são um recurso que ajuda a explorar a criatividade e a imaginação dos estudantes, despertando cada vez mais o interesse em ler, criar e estudar. Por ser uma leitura prazerosa, acaba gerando a sensação de que ela está distanciada das atividades curriculares, o que não condiz com a realidade, pois as HQs promovem a interdisciplinaridade dos conteúdos, incentiva a prática da leitura dinâmica, fluída e perpassa pela aprendizagem dos educandos. Se partirmos da ideia de que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção”²⁶, então, as HQs vem ao encontro da vivência e do contexto cotidiano das crianças, o que tornam mais amplas as possibilidades de construção de conhecimentos, experiências e transformações das ações apropriadas.

As HQs têm enorme potencial pedagógico. Até pouco tempo só se pensava nas HQs e sua relação didática quando se colocava uma história em quadrinhos dentro de um livro e fingia-se estudar o livro. Hoje este distanciamento entre quadrinhos e a educação se estreitou, as HQs são um divertimento com o qual os jovens e adolescentes estão familiarizados e que prendem sua atenção pelo prazer, sendo seu primeiro contato com linguagens plásticas desenhadas e com narrativas, iniciando seu contato com a linguagem cinematográfica e a literatura; podem ser empregadas como estímulo à aprendizagem trazendo o conteúdo programático à realidade palpável do aluno.²⁷

Hoje, os modos de ensinar e de aprender com as transformações da cultura digital e dos ciberespaços renovam as práticas pedagógicas, exigindo metodologias mais vivas e emocionalmente contextualizadas e sensíveis, desartificializando os conteúdos escolares. Contudo,

[...] os professores necessitam indicar oportunidades à construção do conhecimento dos estudantes, por meio da inter-relação contraditória entre autoridade e liberdade, pois é

²⁶ FREIRE, 1996, p. 52.

²⁷ WESCHENFELDER, G. **Aristóteles e os super-heróis: a ética inserida nas histórias em quadrinhos**. São Bernardo do Campo: Garcia edizioni, 2014, p. 21.

nesta tensão dialética que se engaja, se reconhece e se retroalimenta o devir formativo, sem arbitrariedades, justificado na sensibilidade e no respeito aos saberes do educando.²⁸

Segundo Freire²⁹, “quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender”. Hoje, a imersão na cultura digital faz com que os professores revejam seus posicionamentos e ideias acerca das práticas de ensino. Reconhecer as HQs digitais é uma das demandas da educação, pesquisar métodos e utilizar as multimídias em sala de aula é uma das maneiras de desmistificar as tecnologias na escola. Freire³⁰ diz: “pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade”. A prática docente precisa ser baseada na pesquisa, pois pesquisar é um dos saberes necessários à prática pedagógica reflexiva e autocrítica.

A respeito do uso das tecnologias digitais e de suas potencialidades, Morin³¹ questiona: “Domesticar a tecnologia ou ser domesticado para ela? Parece uma utopia. A internet é um sistema quase neurocerebral, sobretudo uma rede neurocerebral artificial. Para o planeta é um modo de comunicação maravilhoso, mas a internet não é unicamente comunicação e informação, e, sim, computação, trabalho de computadores”. A recuperação de sentido das HQs na educação é um esforço que exige problematizar a questão da autoridade pedagógica na cultura digital, que é uma condição histórico-cultural para cultivar ações e reflexões educativas compreendidas nas relações de interdependência comunicativa. Tudo isso na tentativa de compreender as relações com os letramentos digitais no mundo vigente enquanto totalidade de significados e possibilidades, na busca de sentidos pedagógicos para as incoerências e incompletudes existentes na práxis vital de leitura de mundo.

Sob a ótica contemporânea, um debate sobre a importância das HQs digitais enquanto formadoras de identidades e presentes no

²⁸ FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 36. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005, p. 30.

²⁹ FREIRE, 1996, p. 25.

³⁰ FREIRE, 1996, p. 32.

³¹ MORIN, E. **As duas globalizações**: complexidade e comunicação, uma pedagogia do presente. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, EDIPUCRS, 2007, p. 55.

imaginário social, como formas de recuperar e sensibilizar para os modos de leitura dos sujeitos no mundo, torna-se necessário para a ampliação de debates, socialização e compartilhamento de conhecimentos científicos e tecnológicos. As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na vida das pessoas em diversas dimensões no mundo do trabalho, dos estudos e do lazer. Enquanto possibilidade de criar bons hábitos de leitura e renovação dos processos de ensino nas escolas, os educadores precisam urgentemente saber lidar com as novas possibilidades fornecidas pelas HQs para o (re)aprender a pensar coletivamente.

Na tentativa de uma consonância entre a sala de aula e as tecnologias digitais, as HQs como objetos de aprendizagem “apresentam-se como uma possibilidade de disponibilizar conteúdos de forma mais dinâmica e atraente na Internet”³². No entendimento de Gallotta³³, trata-se de uma possibilidade que possibilita “ao professor chegar mais facilmente no mundo de interesse dos alunos. É uma nova forma de transmissão do conhecimento, mais colaborativa e com maior interação do aluno. A passagem do conhecimento deixa de ser unilateral e o aluno passa a ter um papel mais ativo no processo”. Na verdade,

Qualquer recurso, digital ou não digital, que pode ser usado, reusado ou referenciado durante o processo mediado pela tecnologia. Exemplos de aprendizagem suportada pela tecnologia incluem sistemas de treinamento baseados no computador, ambientes de aprendizagem interativos, sistemas de ensino a distância e ambientes de aprendizagem colaborativa. Exemplos de objetos de aprendizagem incluem conteúdo multimídia, conteúdo instrucional, softwares aplicativos e software instrucional, pessoas, organizações ou

³² BEHAR, P. A. et al. Objetos de Aprendizagem para professores da Ciberinfância. **Renote: Novas Tecnologias para a Educação**, Porto Alegre, v. 7, p. 1-10, jul. 2009, p. 2.

³³ GALLOTTA, A. **Objetos de aprendizagem a serviço do professor**. Disponível em:

<http://www.microsoft.com/brasil/educacao/parceiro/objeto_texto.msp>. Acesso em: 04 out. 2017.

eventos referenciados durante a aprendizagem suportada pela tecnologia.³⁴

As HQs são possibilidades digitais que remetem a outras opções de leituras na educação. Dessa forma, o educador “tem à sua disposição uma grande quantidade de objetos, dos mais diferentes tipos. Ele pode planejar suas aulas fazendo uso deles, conseguindo maior flexibilidade para se adaptar ao ritmo e ao interesse dos alunos, mantendo seus objetivos de ensino”³⁵. Fundamentalmente, as HQs são reaproveitáveis em diferentes contextos, pois agregam sentimentos e podem ser reinterpretadas por diferentes educandos em distintas circunstâncias. Conforme Nunes,

Existem objetos de aprendizagem muito bons para motivar ou contextualizar um novo assunto a ser tratado, outros ótimos para visualizar conceitos complexos, alguns que induzem o aluno a certos pensamentos, outros ideais para uma aplicação inteligente do que estão aprendendo ... Quando os objetos são interativos, consegue-se que o aluno tenha um papel bastante ativo. Permite-se ainda que o aluno se aproprie do objeto e o utilize inserindo em seus próprios trabalhos para comentários, ilustrações, críticas etc., e assim consegue-se uma aprendizagem ainda mais significativa.³⁶

Não existe uma definição precisa para as HQs, tendo em vista que sinônimos são encontrados na literatura, mas apresentam qualidades no sentido de promover a imaginação e novas leituras de mundo, sendo viáveis, portanto, independente das plataformas que podem ser desenvolvidas em quaisquer formatos de mídias digitais e reutilizáveis conforme as conjunturas. Dessa forma, entendemos que as HQs abrangem um conjunto de linguagem visual, sensível e textual em formato narrativo, que é capaz de viabilizar a comunicação baseada na leitura inventiva com características hipermediáticas.

³⁴ IEEE. **Institute of Electrical and Electronics Engineers**. Disponível em <<http://www.ieee.org>>. Acesso em: 10 out. 2017.

³⁵ NUNES, C. **Objetos de aprendizagem a serviço do professor**. 2006. Disponível em <http://www.microsoft.com/brasil/educacao/parceiro/objeto_texto.msp>. Acesso em 04 out. 2017.

³⁶ NUNES, 2006, *on-line*

As HQs podem ser utilizadas como material didático-pedagógico e incluídas nas atividades, ofertando oportunidades aos estudantes de constituir relações interdisciplinares, com os conteúdos das diferentes áreas, pois é uma leitura que abrange diversas áreas do conhecimento e que agrada de forma especial o público infanto-juvenil. As HQs são eficientes porque podem abordar a cada edição, temas diversos que demanda discussões e que precisam chegar ao conhecimento dos estudantes. Nos livros didáticos, normalmente, o mesmo assunto estático é (re)utilizado por diversos anos consecutivos, sendo limitados os lugares consagrados para novas temáticas relevantes. As HQs têm um alcance bastante amplo, devido a sua comunicação direta e de fácil entendimento, com potencial expressivo pela sua linguagem visual e textual.

O material está mais voltado para o público infanto-juvenil, sendo essa a principal fase de desenvolvimento interacional e cognitivo, em que o sujeito assimila um conjunto de princípios que leva para a vida em sociedade. E a literatura infanto-juvenil pode ser entendida pela sua linguagem e no seu conteúdo, que ensina através de experiências humanas que informa, auxilia na elaboração de teorias e hipóteses, oferecendo bases para a leitura de mundo que o estudante leitor levará para o aprendizado durante a vida. Além do mais, as HQs enquanto forma de literatura tem potencial para a formação de opinião pública, já que são fontes de divulgação de conhecimentos sociais. Incluindo as HQs no processo de ensino e de aprendizagem, também se inclui o lúdico para que as aprendizagens sejam mais expressivas, imaginativas e sociais. Para Coelho,

A pedagogia moderna já provou abundantemente que é por meio do ludismo, da imaginação, do jogo ou do prazer de interagir com algo que as crianças (ou os intelectualmente imaturos em geral) assimilam o conhecimento de mundo que lhes é indispensável para construir seu espaço interior afetivo e racionalmente interagirem com o meio em que lhes cumpre viver.³⁷

³⁷ COELHO, N.N. A Educação Ambiental na Literatura Infantil como Formadora de Consciência de Mundo. In: TRAJBER, R.; MANZOCHI, L.H. (Orgs.). **Avaliando a Educação Ambiental no Brasil**: Materiais Impressos. São Paulo: Editora GAIA, 1996. p. 59-76, p. 60.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa apresenta as HQs hipermidiáticas como um meio de levar a leitura da *palavramundo* se utilizada interdisciplinarmente e de modo a cativar o poder da comunicação nas salas de aula. Em uma perspectiva hermenêutica procuramos discutir até que ponto as leituras híbridas podem estimular e promover uma educação de qualidade, atrativa e efetiva com real significância para a vida dos sujeitos. A partir do momento em que todos participam da leitura do mundo por meio das HQs, sejam elas *on-line* ou *off-line*, as pessoas começam, conseqüentemente, a buscar novos tipos de textos literários, trazendo novas descobertas, ampliando a compreensão de si e do mundo comum.

Segundo Gadotti³⁸, “a escola está desafiada a mudar a lógica da construção do conhecimento, pois a aprendizagem agora ocupa toda a nossa vida”, complementa dizendo, “porque passamos todo o tempo de nossas vidas na escola – não só nós, professores – devemos ser felizes nela. A felicidade na escola não é uma questão de opção metodológica ou ideológica, mas sim uma obrigação essencial dela”. As HQs auxiliam na formação de leitores e pode tornar os sujeitos a longo prazo leitores assíduos, que interpretam textos e desenvolvem a capacidade de outras leituras e compreensões de mundo. Tais histórias podem fazer parte do cotidiano das crianças, jovens e adultos, aumentando assim a motivação dos estudantes para os conteúdos das aulas, aguçando a curiosidade intelectual e sensível aos sentidos e perpetuando o gosto e o hábito da leitura.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **A Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

³⁸ GADOTTI, M. Perspectivas atuais da educação. São Paulo. **Perspec**. São Paulo, v. 14, n. 2, Apr./June 2000, p. 9. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/spp/v14n2/9782.pdf>>. Acesso em: 04 out. 2017.

BEHAR, P. A. et al. Objetos de Aprendizagem para professores da Ciberinfância. **Renote**: Novas Tecnologias para a Educação, Porto Alegre, v. 7, p. 1-10, jul. 2009.

CIRNE, M. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

COELHO, N.N. A Educação Ambiental na Literatura Infantil como Formadora de Consciência de Mundo. In: TRAJBER, R.; MANZOCHI, L.H. (Orgs.). **Avaliando a Educação Ambiental no Brasil**: Materiais Impressos. São Paulo: Editora GAIA, 1996. p. 59-76.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial**: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

IEEE. **Institute of Electrical and Electronics Engineers**. Disponível em <<http://www.ieee.org>>. Acesso em: 10 out. 2017.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Ed. Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 36. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GALLOTTA, A. Objetos de aprendizagem a serviço do professor. Disponível em: <http://www.microsoft.com/brasil/educacao/parceiro/objeto_texto.msp>. Acesso em: 04 out. 2017.

GADOTTI, M. Perspectivas atuais da educação. São Paulo. **Perspec.** São Paulo, v. 14, n. 2, Apr./June 2000. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/spp/v14n2/9782.pdf>>. Acesso em: 04 out. 2017.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LOVETRO, J. A. **A linguagem do futuro**. p. 65-76, 2011. Disponível em: <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/c_ideias_17_065_a_076.pdf>. Acesso em: 30 set. 2015.

MCCLLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos:** história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005.

MCCLLOUD, S. **Reinventando os quadrinhos:** Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2006.

MORIN, E. **As duas globalizações:** complexidade e comunicação, uma pedagogia do presente. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, EDIPUCRS, 2007.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck –** O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NUNES, C. **Objetos de aprendizagem a serviço do professor.** 2006. Disponível em <http://www.microsoft.com/brasil/educacao/parceiro/objeto_texto.msp>. Acesso em 04 out. 2017.

OLIVEIRA, M. C. B. **A importância das histórias em quadrinhos para a educação.** 2007. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Plásticas) – Universidade de Brasília, Brasília, 2007.

PAUL, N. Elementos das narrativas digitais. In: FERRARI, P. (org). **Hipertexto, hipermídia:** as novas ferramentas da comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2007. p. 121-139.

RAMOS, P. **A Leitura dos Quadrinhos.** São Paulo: Contexto, 2012.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: BARBOSA, A. et al. (Orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** 4. ed. São Paulo: Contexto, 2014.

WESCHENFELDER, G. **Aristóteles e os super-heróis:** a ética inserida nas histórias em quadrinhos. São Bernardo do Campo: Garcia edizioni, 2014.

WEBCOMICS OU NARRATIVAS HÍBRIDAS? NOVAS FORMAS DE NARRAR NA ERA DA INTERNET

Maiara Alvim de Almeida

Mestra em Letras – Estudos Literários pela UFJF.
Doutoranda em Letras – Estudos Literários pela UFJF. Professora do IFRJ – Campus Avançado Resende. Desenvolve pesquisas acerca os seguintes temas: quadrinhos digitais, narrativas eletrônicas, hipertexto, narrativas híbridas e cultura da participação.

Currículo Lattes:

<http://lattes.cnpq.br/5107488379786393>

E-mail: maiaralvim@gmail.com

WEBCOMICS OU NARRATIVAS HÍBRIDAS? - NOVAS FORMAS DE NARRAR NA ERA DA INTERNET

Maiara Alvim de Almeida*

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

As narrativas, como nos lembra a pesquisadora Janet Murray em seu livro *Hamlet no Holodeck!*, são um de nossos recursos cognitivos primários. É a partir da criação e relato de histórias que construímos identidades, senso de comunidade e tradições desde os tempos mais remotos. Entretanto, com o passar das épocas, os suportes e modos pelos quais contamos histórias foram se modificando. Se, inicialmente, as tramas eram passadas oralmente por gerações em tribos que se reuniam ao redor de fogueiras, ou através de peças representadas em praça pública com um coro que cantava as desventuras ou atos infames de seus heróis, temos, na contemporaneidade, uma miríade de possibilidades a nosso dispor. Temos as narrativas seriadas televisivas, as grandes produções cinematográficas, os livros e, claro, as histórias em quadrinhos.

Cada nova tecnologia implica em novas formas de narrar, advindas das novas possibilidades que tais tecnologias desvelam. Se houve uma revolução na maneira com que a humanidade lida com o texto, antes restrito à oralidade, ocasionada pela invenção da prensa de Gutemberg, não é de se espantar que as novas tecnologias

* Mestra em Letras – Estudos Literários pela UFJF. Doutoranda em Letras – Estudos Literários pela UFJF. Professora do IFRJ – Campus Avançado Resende. Desenvolve pesquisas acerca os seguintes temas: quadrinhos digitais, narrativas eletrônicas, hipertexto, narrativas híbridas e cultura da participação. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5107488379786393>. Contato: maiaralvim@gmail.com.

¹ 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.

digitais também venham acompanhadas de mudanças na forma como lidamos com as narrativas em geral.

Em um contexto de intensa convergência de mídias, no qual as fronteiras entre as artes tornam-se cada vez mais fluídas, transitando pelos mais diversos suportes², não é de se espantar que nos deparemos, cada vez mais, com narrativas que se apropriem e repliquem convenções e linguagens de diferentes artes em sua composição – artes essas que, em um outro contexto, encontravam-se mais rigidamente separadas. Não se trata de afirmar que somente com o advento das tecnologias digitais temos diálogos entre artes e narrativas híbridas: trata-se de reconhecer o potencial catalisador que criações recentes, como a internet e os computadores pessoais – ambos datando de meados do século XX em diante – teriam nesse processo.

Deste modo, voltamos nossa atenção para um caso em especial: a *webcomic* interativa *Homestuck*. Da autoria do norte-americano Andrew Hussie, a história costuma ser chamada de *webcomic* por grande parte dos fãs e público em geral. Porém, a trama, muitas vezes, afasta-se das convenções normalmente encontradas em histórias em quadrinhos, apresentando elementos comumente associados a outras manifestações artísticas, como a literatura, ou até mesmo os vídeo jogos – uma forte presença ao longo da trama enquanto recurso narrativo e tema.

Sendo assim, propomo-nos, ao longo deste texto, a fazer uma breve reflexão sobre como podemos entender *Homestuck* enquanto um caso (bem-sucedido, até certo ponto) de convergência, uma narrativa híbrida somente possível graças à e no contexto da internet. Pretendemos discorrer sobre como a obra vai além da definição padrão de *webcomic*, estabelecendo diálogos com a literatura e os *videogames*, apresentando-se, assim, como uma narrativa híbrida, composta de diversas artes e linguagens. A fim de embasar nossa discussão, apresentaremos uma breve análise feita através do uso da ferramenta *Local Wikipedia Maps*, a fim de ilustrar as redes de relações existentes entre artes, tendo *Homestuck* como um ponto em comum.

² FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. **Narrativas migrantes**: literatura, roteiro e cinema. Rio de Janeiro: Editora PUC- Rio:7 Letras, 2010.

MAS, AFINAL, O QUE É HOMESTUCK?

O dia treze de abril de dois mil e nove pode ter passado para muitos como apenas mais um dia comum e sem grande interesse em particular. Entretanto, para uma legião de fãs de diferentes países – mas quase todos pertencentes a uma faixa etária em particular, a dos *Millennials*, e para os quais a internet representa não somente uma ferramenta, mas uma parte significativa de suas vidas – essa data é especial: trata-se do dia em que se iniciou a saga do jovem John Egbert e seus amigos em um mundo pós-apocalíptico povoado por diferentes raças e composto de diferentes dimensões, linhas do tempo e planetas. Foi nessa data que o estadunidense Andrew Hussie colocou no ar a primeira página da *webcomic* interativa *Homestuck*, a quarta aventura publicada pelo autor em seu *website* *MS Paint Adventures* – tendo sido a segunda a ser finalizada, além de ser de maior duração e maior sucesso. A história foi publicada entre os anos de 2009 e 2016, sem uma regularidade nas postagens, a qual oscilava entre períodos com diversas páginas postadas por dia e pausas que podiam durar meses.

A premissa de *Homestuck* seria a de se desenvolver enquanto uma narrativa interativa, a qual seria construída através das sugestões dos leitores, devidamente submetidas através de uma caixa de texto disponível nas primeiras versões da página em que se encontra hospedada. Entretanto, devido à popularidade alcançada pela trama, que levava a página a ter milhares de acessos diários e simultâneos quando era atualizada, fez com que Hussie desativasse essa opção.

Apesar de não poderem mais enviar seus comandos para os personagens da trama, a interatividade continuou apresentando-se como um dos pontos principais da obra. Ao longo das mais de onze mil páginas que constituem *Homestuck*, o leitor pode explorar mapas, controlar personagens em jogos de combate ou RPG, descobrir senhas para acessar partes mais avançadas da história, dentre outras opções. Além disso, as sugestões dos leitores continuaram a ser consideradas, mas não diretamente como antes, uma vez que os fãs não cessaram suas postagens em fóruns e mídias sociais sobre o tema, as quais eram acompanhadas por Hussie. Há, inclusive, participação direta de membros da comunidade de fãs em trechos da

obra, principalmente com o fornecimento de artes originais em painéis estáticos ou animações.

A questão dos jogos eletrônicos aparece tanto enquanto recurso narrativo – um dos aspectos que permite identificar a obra como interativa – mas também como tema. O enredo acompanha o desenvolvimento do protagonista John e seus amigos em um jogo de realidade virtual, enquanto jogadores e pessoas, em suas jornadas pessoais de passagem da infância à adolescência. Os jovens são sugados para dentro do jogo, sendo sua única opção terminá-lo para que possam retornar a seus lares. Ao longo do trajeto, encontram outros jogadores na mesma condição – alguns dos quais os auxiliam, e outros que têm a intenção de atrapalhá-los.

Além do mundo dos *video games*, aspectos ligados à cultura da *internet*, tais como vídeos virais, *memes* e mensagens instantâneas também constituem uma parte importante da obra. Trata-se de uma narrativa idealizada e executada com uma audiência muito particular em mente, como mencionamos anteriormente, formada por leitores que já possuem intimidade com as dinâmicas e as convenções da *internet*. Trata-se, também, de uma audiência ávida pela participação: mesmo quando ela lhe é, em um primeiro momento, vetada, ela manifesta sua vontade – quiçá direito, em sua concepção – de contribuir com o andamento dos rumos da narrativa, independente da vontade de seu autor. São leitores que, apropriando-se das mesmas ferramentas que o criador da obra dispõe, criam suas próprias versões dos fatos, suas próprias versões dos acontecimentos e teorias sobre a mecânica do universo que a sua frente se desvela.

HOMESTUCK: UM QUADRINHO HIPERTEXTUAL E HÍBRIDO

Como expusemos na seção anterior, *Homestuck* apropria-se de elementos de diversas tradições culturais e artes para compor-se. Apontamos também como a questão da interação constitui um aspecto central na obra, sem o qual grande parte de seu apelo e originalidade provavelmente se perderiam. Essas características permitem identificá-la como uma obra típica da cibercultura – entendendo aqui o termo de acordo com a definição dada por Pierre Lévy, ou seja: como uma reunião das relações sociais, produções

artísticas, intelectuais e éticas dos humanos, ligadas entre si através de redes constituídas por computadores.³

Neste sentido, antes de entender *Homestuck* enquanto uma história em quadrinhos interativa, ou algum tipo de nova narrativa híbrida, faz-se necessário tipificar hipertexto. O conceito de hipertexto surge nos anos 1960 – mesma época em que o protótipo do que hoje chamamos de internet surge⁴ - cunhado por Theodor H. Nelson para se referir a um tipo de texto ramificado que permitiria escolhas ao leitor. A definição de Nelson é retomada por George P. Landow em sua obra *Hypertext 2.0*⁵, que vai além e identifica que cada unidade de leitura de um hipertexto constituiria uma *lexia* – conceito cunhado por Roland Barthes em *S/Z*. Uma boa definição do termo é apresentada pela teórica Janet Murray, a qual afirma que

Histórias escritas em hipertexto podem ser divididas em 'páginas' que se desenrolam (como aparecem na *worldwide web*) ou em 'fichas' do tamanho da tela (como nas pilhas de *Hypercard*), mas elas são melhor descritas com segmentadas em blocos de informação genéricos chamados *lexias* (ou unidades de leitura). (...) As *lexias* são geralmente conectadas umas às outras com 'hiperlinks' (ou 'palavras em destaque'), isto é, termos exibidos em cores diferentes para avisar o leitor/espectador que elas conduzem a outro lugar.⁶

Uma obra da natureza de *Homestuck* pode ser facilmente identificada enquanto um hipertexto, o que permite uma análise da mesma em diálogo com as teorias do hipertexto. A narrativa de Hussie apresenta todas as características de um hipertexto: cada página constitui uma *lexia* – neste ponto, devemos lembrar que o tamanho de cada unidade de leitura varia, havendo páginas que apresentam somente uma imagem, enquanto há outras que

³ LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

⁴ CASTELLS, Marcel. **A sociedade em rede** – volume 1. Trad. Roneide Venancio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

⁵ LANDOW, George P. **Hypertext 2.0**. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore, London: The John Hopkins University Press, 1997.

⁶ 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. p. 64.

apresentam duas telas simultâneas com acontecimentos diversos ou até mesmo longos parágrafos descritivos – que se liga às demais através de *links*. Apesar de haver uma ordem pré-determinada para que se sigam as *lexias* da trama, é possível escolher, em determinados pontos, qual caminho seguir ou qual personagem acompanhar primeiro, o que torna cada experiência de leitura única. Até mesmo neste aspecto a obra já revela sua natureza híbrida, alternando trechos lineares com outros em que tal aspecto não se revela tão relevante. Devemos lembrar que o hipertexto, ao combinar diversas mídias, como sons, texto e imagens, por exemplo, em sua composição, também já se apresenta enquanto um espaço híbrido, aberto à experimentação e à convergência midiática.

Homestuck é normalmente chamada pelo seu público de história em quadrinhos. Tal ponto merece nossa atenção. Apesar da obra apresentar diversas características que permitem vê-la enquanto uma representante digital da nona arte, ela também afasta-se muitas vezes das convenções que permitem identificar o formato. Assim como ocorre com outras artes, não há um consenso ou uma definição fechada do que seria uma história em quadrinhos. O teórico francês Thierry Groensteen chegou a afirmar que chegar a definição do que é uma história em quadrinhos seria uma tarefa impossível. Entretanto, ele também fez sua contribuição a fim de delinear o que se definiria enquanto quadrinho, propondo uma descrição e referencial teórico próprio para a área, com uma proposta de uma semiótica dos quadrinhos⁷.

Entretanto, é possível identificar algumas características que nos permitiriam identificar uma HQ, tais como o uso de quadros dispostos em sequência cronológica, o uso de balões de fala e a justaposição de texto e imagem para a construção do significado. É através dessas características, por exemplo, que identificamos *webcomics* – ou quadrinhos digitais, sendo mais abrangentes – enquanto um tipo de quadrinhos.

A própria questão dos quadrinhos digitais é bastante delicada. Inicialmente, o que as diferenciaria de seus primos impressos seria somente seu suporte e, para alguns teóricos, a maneira como fora criada. Entretanto, apesar de todas as possibilidades que o suporte

⁷ GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

eletrônico oferece, nem sempre uma *webcomic* lançará mão de todos os recursos disponíveis no meio. Logo, ela não será, necessariamente, hipertextual somente por estar em um meio digital.

O termo *webcomic*, como o próprio termo sugere, acaba sendo restritivo a somente uma possibilidade para os quadrinhos em suporte digital, o que acabaria por excluir produções que não se valessem de um *browser* para serem acessados, ou que, ainda, incorporassem os diversos recursos que o meio oferece. Para abarcar obras que se encaixassem nessa definição mais ampla, incorporando elementos diversos das mídias digitais como o uso de animações e sons, o uso da interatividade e da tela infinita, por exemplo, o pesquisador brasileiro Edgar Franco⁸ apresentou o termo HQtrônica, mais abrangente do que *webcomic*, mas, ao mesmo tempo, específico para produções que possuam o caráter hipertextual que *Homestuck* apresenta, por exemplo.

Independente da nomenclatura escolhida, há um ponto relevante a se considerar na concepção e execução de *Homestuck*: o fato de que a obra dialoga com outras artes e tradições narrativas, sendo elas mais antigas, como a literatura, ou mais recentes, como os *videogames* e os quadrinhos. As maneiras como tais diálogos estabelecem-se são variadas, e já foram explorados por Alvim de Almeida⁹, que identificou e delimitou brevemente como tais relações estabelecem-se. No que diz respeito aos jogos, a pesquisadora aponta que a obra de Hussie não apenas liga-se a esse formato ao elegê-lo como um recurso narrativo e uma das grandes temáticas da obra, mas também ao criar um jogo interpretativo, jogado entre Hussie e seus diversos leitores, que reviram a trama avidamente atrás de pistas de como entender o intricado universo que o autor lhes apresenta. Já no que diz respeito à literatura, o diálogo estabelecer-se-ia, para a autora, através das relações intertextuais que a trama tece com obras literárias, tais como o *Mágico de Oz* e *Middlesex*, sendo a primeira de extrema relevância para a compreensão do enredo da trama, como a pesquisadora discorre em

⁸ FRANCO, Edgar. Histórias em quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lúcio (org.). **Os quadrinhos na Era Digital**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2013.158 p.

⁹ ALVIM DE ALMEIDA, Maíara. Sobre narrativas híbridas na era da *web 2.0* – o caso da *webcomic* interativa *Homestuck*. In: IV SPACL, 2017, Juiz de Fora. **Anais eletrônicos do IV SPACL**. Juiz de Fora: SPACL, 2017. V. 1.

seu artigo *Narrativa eletrônica, quadrinhos ou jogo? - Novos caminhos em obras da web 2.0*¹⁰. As referências intertextuais que podem ser traçadas entre a obra de Hussie e a de L. Frank Baum estendem-se além do livro original, indo até as convenções gráficas criadas em sua adaptação hollywoodiana da década de 1930, tais como a representação de um bruxa má associada a cor verde, com sapatos na cor rubi e que, eventualmente, morre esmagada por uma casa.

De tal modo, *Homestuck* apresenta-se como uma obra que se coloca nos limites entre artes, estabelecendo relações com suas linguagens, convenções e cânone. A fim de ilustrar esse ponto, é possível lançar mão de alguns recursos que auxiliariam a visualização de tais pontos. Dentro do campo de estudos das humanidades digitais, argumenta-se que, ao se utilizar ferramentas digitais como um auxílio à análise de textos e outros objetos culturais e conceitos, amplia-se as possibilidades de análise e facilitar-se-ia a visualização e a manipulação de grandes volumes de dados. Estudiosos como David L. Hoover¹¹ apontam diversas vantagens para o uso de tais ferramentas, que vão desde simples análises textuais e contagens de palavras até a verificação da relevância de certos personagens dentro de uma trama. Apesar de Hoover ter em mente, inicialmente, análises no campo dos estudos literários, tais ferramentas podem ser aplicadas a objetos diversos.

Com tais considerações em mente, com a finalidade de melhor ilustrar como as diferentes tradições narrativas e convenções dos quadrinhos, da literatura e dos jogos eletrônicos convergem e criam algo novo, híbrido, em *Homestuck*, optamos por gerar um mapa de conceitos com a ferramenta *Local Wikipedia Map*. Como o nome sugere, a ferramenta, criada como parte de uma tese de doutorado por Rasmus Krempel, funciona através da inserção de *links* de artigos do *site* Wikipedia – os quais deverão ser em inglês – na ferramenta, que analisaria as relações e ligações existentes entre os mesmos. Tais conexões são, então, transformadas em um mapa

¹⁰ ALVIM DE ALMEIDA, Maiara. *Narrativa eletrônica, quadrinhos ou jogo? - Novos caminhos em obras da web 2.0*. In: XV ABRALIC, 2017, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos do XV Congresso Internacional da ABRALIC - 07 a 11 de agosto de 2017**. Rio de Janeiro: ABRALIC, 2017. v. 1.

¹¹ HOOVER, David L. **Textual Analysis**. Disponível em: <<https://dlsanthology.commons.mla./org/textual-analysis/>>. Acesso em: 12 abr. 2016.

de linhas, representando as ligações, e arestas, representadas por círculos – azuis para os conceitos principais, e laranjas para os conceitos e tópicos secundários. Uma grande vantagem da geração de tal mapa conceitual é que, além de se tornar possível confirmar hipóteses sobre as conexões entre determinados conceitos, pode-se perceber novos pontos que não foram considerados em um primeiro levantamento.

Colocamos na ferramenta, disponível no endereço <http://lwmap.uni-koeln.de/>, os links dos artigos da wikipedia referentes à obra analisada, *Homestuck*, e referentes às artes que convergem mais proeminentemente em sua criação, sendo elas literatura, quadrinhos e *video games*. Após a seleção dos respectivos artigos na página em inglês da *Wikipedia*, obtivemos um gráfico de formato triangular, estando *Homestuck* no vértice superior, ligado diretamente aos vértices correspondentes às artes e linguagens de que se apropria em sua concepção. O resultado, apresentado na figura 1, evidencia o diálogo sobre o qual discorreremos até o presente momento.

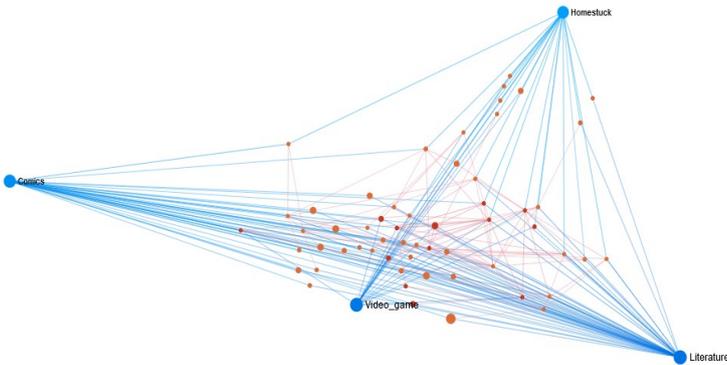


Figura 1: mapa gerado com a ferramenta Local Wikipedia Map

Fonte: [http://lwmap.uni-](http://lwmap.uni-koeln.de/display.html?existingFile=abfeffa8cf044e54cc403be313bfbb85&idReferencer=b731a591efb30ffb4257cbc70b518cb1863e834362674b3e)

[koeln.de/display.html?existingFile=abfeffa8cf044e54cc403be313bfbb85&idReferencer=b731a591efb30ffb4257cbc70b518cb1863e834362674b3e](http://lwmap.uni-koeln.de/display.html?existingFile=abfeffa8cf044e54cc403be313bfbb85&idReferencer=b731a591efb30ffb4257cbc70b518cb1863e834362674b3e)

Além de tornar possível a visualização de como *Homestuck*, de fato, pode ser visto como uma obra de fronteira e híbrida, que converge diferentes tradições artísticas e narrativas, o gráfico gerado nos apresenta outros pontos que, inicialmente, não foram

considerados ou previstos. Um deles refere-se à ligação entre os conceitos de literatura, *video game* e quadrinhos em si. Observa-se que quadrinhos e literatura aparecem em extremos opostos do triângulo, o que pode servir para se argumentar que, apesar de apresentarem pontos em comum, são artes distintas e com suas próprias convenções. Entretanto, apresentam ligações intermediárias – as vértices laranjas – que apresentam conceitos como literatura americana, humor e até mesmo as famigeradas *graphic novel*. Logo, podemos ver que, apesar de diferentes, há pontos de diálogo entre as duas artes. Outro conceito que aparece em laranja que chama a atenção encontra-se no eixo *Homestuck* – quadrinhos, sendo ele o conceito de *webcomic*. Ou seja: apesar dos pontos em que a narrativa afasta-se do que tradicionalmente se chama de quadrinho, ainda aparece associada a essa subcategoria dos mesmos. Dentre outros conceitos intermediários notáveis, destacamos o de ficção científica, o de romance de formação (lembrando-se que *Homestuck* pode ser lida enquanto uma obra de formação, uma vez que acompanha o crescimento de seus personagens), o nome de James Joyce, escritor famoso por seus romances intrincados e experimentais, e o conceito de paródia. Esses dois aparecem no eixo *Homestuck* – literatura, provavelmente por narrativas complexas (e *Homestuck* certamente o é) normalmente serem associados ao romancista irlandês, e por *Homestuck* apresentar-se, antes de mais nada, como uma grande paródia da cultura *pop* dos séculos XX e XIX.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do escopo deste artigo, pudemos analisar, mesmo que brevemente, as relações estabelecidas por *Homestuck* com as tradições narrativas, convenções, cânones e linguagens de três formas de arte em particular – literatura, quadrinhos e jogos digitais. Pudemos ver que, mesmo que normalmente a obra ser associada somente à tradição dos quadrinhos digitais, em grande parte graças a seus fãs, ela apropriasse de aspectos importantes de outras linguagens também. Deste modo, a narrativa de Hussie apresenta-se como uma obra que se coloca nos limites, cada vez mais efêmeros, entre as artes e os gêneros narrativos.

Diante do novo, é natural que, em nossa ignorância, na ânsia de compreender e categorizar, disponhamos logo da primeira nomenclatura a que a novidade se assemelha. No caso de *Homestuck*, o primeiro impulso é voltar-se para os quadrinhos. Os fãs não estavam errados em fazê-lo: *Homestuck*, mesmo não apresentando os quadros em sequência, ou os balões de fala e onomatopeias que crescemos vendo em grande parte das HQs, bebe da fonte da nona arte. Porém, não é apenas dela que ele se alimenta: a dinâmica e a interatividade dos jogos eletrônicos são um componente crucial para a compreensão do enredo e para a navegação pela história. A literatura, com seu vasto repertório, que vai dos clássicos às obras contemporâneas, também se faz presente, principalmente no estabelecimento de relações intertextuais com obras diversas.

Mesmo que a não-familiaridade com as tradições narrativas que convergem em *Homestuck* não seja um impedimento à sua apreciação, dificilmente um leitor que não navegue confortavelmente pelas mesmas sentir-se-á compelido a terminar sua leitura. Obras como *Homestuck* são cada vez mais comuns no contexto da cultura da convergência e da participação em que estamos inseridos. Logo, podemos terminar nossas reflexões com uma indagação: seriam tais narrativas híbridas apenas um surto de experimentação momentâneo, ou estariam elas, tímidamente, apontando para o surgimento de algo novo, que atenda as demandas e necessidades de um novo público leitor cada vez mais ávido por ser também autor das narrativas que consome? Talvez seja cedo para prover uma resposta adequada para essa pergunta. No entanto, podemos afirmar que dificilmente teríamos obras dessa natureza em outros contextos, com outras tecnologias e outras dinâmicas entre as partes envolvidas. *Homestuck* pode até ser um caso isolado, e pode ser uma narrativa de nicho – como grande parte das produções culturais da contemporaneidade o são – mas é inegável que estejamos diante de algo novo e próprio da cibercultura em que estamos, tal qual os personagens de Hussie no universo do *videogame*, presos, tentando compreender e traçar nosso caminho.

REFERÊNCIAS

ALVIM DE ALMEIDA, Maiara. Sobre narrativas híbridas na era da *web 2.0* – o caso da *webcomic* interativa *Homestuck*. In: IV SPACL, 2017, Juiz de Fora. **Anais eletrônicos do IV SPACL**. Juiz de Fora: SPACL, 2017. V. 1.

_____. Narrativa eletrônica, quadrinhos ou jogo? - Novos caminhos em obras da web 2.0. In: XV ABRALIC, 2017, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos do XV Congresso Internacional da ABRALIC - 07 a 11 de agosto de 2017**. Rio de Janeiro: ABRALIC, 2017. v. 1.

CASTELLS, Marcel. **A sociedade em rede** – volume 1. Trad. Roneide Venancio Majer. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2000.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. **Narrativas migrantes**: literatura, roteiro e cinema. Rio de Janeiro: Editora PUC- Rio/7 Letras, 2010.

GROENSTEEN, Thiery. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

HOOVER, David L. **Textual Analysis**. Disponível em: <<https://dlsanthology.commons.mla./org/textual-analysis/>>. Acesso em: 12 abr. 2016.

HUSSIE, Andrew. **Homestuck**. Disponível online em <www.mspaintadventures.com>. Acesso em: 19 jan. 2018.

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**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

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.

ENSAIOS PEDAGÓGICOS POR MEIO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS

Adilson Cristiano Habowski

Sabrini Hoffmann Francisco

Elaine Conte

Mestrando em Educação pela Universidade La Salle. Graduado em Teologia pela Universidade La Salle – Canoas. Membro do grupo de pesquisa NETE, da UNILASALLE

E-mail:

adilsonhabowski@hotmail.com

Graduada em Pedagogia pela Universidade La Salle, Canoas. Membro do grupo NETE, da UNILASALLE.

E-mail:

sabrinifrancisco@gmail.com

Professora do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade La Salle, Canoas/RS. Líder do Núcleo de Estudos sobre Tecnologias na Educação - NETE/UNILASALLE/CNPq

E-mail:

elaine.conte@unilasalle.edu.br

ENSAIOS PEDAGÓGICOS POR MEIO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DIGITAIS

Adilson Cristiano Habowski*

Sabrini Hoffmann Francisco**

Elaine Conte***

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Nos últimos anos, percebemos um aumento significativo de publicações no campo das histórias em quadrinhos estas inclinadas para o público *cult*, assim como de pesquisas acadêmicas com diferentes perspectivas voltadas para o uso das HQs e suas mídias nos processos de ensino e de aprendizagem. Da mesma forma, existe uma popularização das HQs em espaços hipermediáticos, mas isso acontece principalmente porque este tipo de linguagem nem todos têm acesso e conseguem compreender, além das dificuldades em publicações impressas por questões de logística, escassa procura e desinteresse por parte das editoras. O crescimento em pesquisas acadêmicas tem reflexo no mercado editorial, visto que revistas que exploram a criatividade numa perspectiva mais adulta fogem de estereótipos de que somente o público infanto-juvenil podem ler quadrinhos (fato estigmatizado por muito tempo). Isso porque o público leitor tem se tornado mais reflexivo em relação às HQs, o

* Adilson Cristiano Habowski, mestrando em Educação pela Universidade La Salle. Graduado em Teologia pela Universidade La Salle – Canoas. Membro do grupo de pesquisa NETE/UNILASALLE/CNPq. E-mail: adilsonhabowski@hotmail.com.

** Sabrini Hoffmann Francisco, graduada em Pedagogia pela Universidade La Salle, Canoas. Membro do grupo NETE/UNILASALLE/CNPq. E-mail: sabrinifrancisco@gmail.com.

*** Elaine Conte, Professora do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade La Salle, Canoas/RS. Líder do Núcleo de Estudos sobre Tecnologias na Educação - NETE/UNILASALLE/CNPq. E-mail: elaine.conte@unilasalle.edu.br

que vem demonstrar que uma parte deste público que cresceu lendo os quadrinhos continua fazendo as leituras com outras perspectivas e sentidos aprofundados. Apesar do crescimento, são relativamente insuficientes as editoras que ousam publicar para o público adulto. Assim, os novos quadrinistas vêm encontrando no espaço digital uma possibilidade de divulgação dos seus trabalhos, cativando fãs e inclusive tornando possíveis as publicações impressas, através dos custeios coletivos, o que as redes colaborativas podem proporcionar. Estes procedimentos podem, por um lado, popularizar e tornar democrática a produção de HQs tradicionais e, por outro, conferir aos quadrinhos digitais uma realidade pungente, em que todos tenham acesso e propriedades particulares.

A nova convergência de quadrinhos digitais que se expande através da internet apresenta características de hipermídia, enriquecendo as experiências de leitura e aliando diferentes aprendizagens, de forma a não ser somente entretenimento. Diante dos apontamentos realizados, o estudo busca responder às seguintes questões: Quais efeitos as HQs exercem sobre as aprendizagens dos estudantes ao serem exploradas na sala de aula em experiências socioculturais? De que forma a hipermídia na linguagem das HQs pode contribuir para diferentes experiências de leitura de mundo? O objetivo é elencar as contribuições da hipermídia na linguagem das histórias em quadrinhos para a experiência de ensino e de aprendizagem. A pesquisa identifica as contribuições da hipermídia nas HQs enquanto experiência capaz de ativar novos processos de aprendizagem. As pesquisas apontam para a relevância das histórias em quadrinhos como forma divertida de estimular o interesse dos estudantes, mas existem discursos de professores que questionam a legitimidade desse recurso nos processos educativos, talvez pela equivocada compreensão de que os quadrinhos servem somente para distração e como uma técnica com fim em si.

As HQs se estruturam em multimídia com expressão visual, em que as imagens e os textos se completam entre si numa linguagem singular para comunicar uma narrativa ao leitor. O *design* utilizado para a elaboração das narrativas precisa ser desenvolvido com fundamentação em leitura e organização, de modo que seja capaz de conduzir o leitor conforme a história que se desenvolve de maneira contextualizada. A hipermídia que tem como foco a utilização das HQs em espaços digitais vem demonstrar

possibilidades de experiências mais ricas para os leitores, através da inserção de animações, interação e efeitos sonoros. A pesquisa está alicerçada na perspectiva hermenêutica que nos dá abertura para a interpretação de diferentes linguagens presentes no mundo da vida. Stein¹ entende a hermenêutica como “uma verdade que se estabelece dentro das condições humanas do discurso e da linguagem”, enquanto exercício de (des/re)construção, que faz parte do processo interpretativo, aliado às dimensões estéticas em que interagem as HQs.

AS NARRATIVAS EM QUADRINHOS

Todas as culturas fazem uso da comunicação para transmitir algo e “o ato de contar histórias está enraizado no comportamento social dos grupos humanos – antigos e modernos”². No passado, as histórias eram manifestadas em pequenos grupos e registradas em paredes por meio de desenhos e representações artísticas, denominadas de pinturas rupestres ou arte rupestre. Na contemporaneidade, as histórias podem ser documentadas e compartilhadas a partir de vários artefatos de (hiper) mídias. As narrativas são histórias relatadas com base em um conjunto de episódios organizados e que podem ser transmitidas de um narrador para outro de forma compreensiva. Nas HQs, as narrativas são configuradas através de imagens sobrepostas em sequência, seguida de textos, balões e efeitos visuais e sonoros ou não. O objetivo basilar dessas narrativas é levar o leitor a entender momentos de uma história que é complementada por novas ações e sequências imagéticas justificadas na subjetividade e na formação cultural.

Para McCloud³, a narrativa de uma HQ pode ser descrita pelo narrador com base em cinco escolhas, que são: a determinação do momento, do ajuste, das imagens, das palavras e do fluxo, corresponsáveis por “determinar a diferença entre uma narrativa

¹ STEIN, Ernildo. **Aproximações sobre hermenêutica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1996, p. 45.

² EISNER, Will. **Narrativas gráficas: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Devir Livraria, 2013. p. 11.

³ MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphicNovels**. São Paulo: M. Books, 2008. p. 10.

clara e convincente e uma bagunça”. McCloud⁴ demonstra a importância de cada quadrinho, de modo que “cada quadrinho leva o enredo adiante. [...] remova um deles e o sentido será alterado. Uma chave encontrada se torna uma chave recuperada”. E ainda, “quando clareza é o seu único propósito, os momentos de sua história devem ser como os sucessivos pontos de um quebra-cabeça. Remova um dos pontos e você mudará a forma da história”⁵. A partir disso, entendemos a importância da organização dos episódios para se conseguir uma determinada sequência que seja inteligível nos fatos e nas histórias, para a obtenção do sucesso das narrativas. Dessa forma, o narrador precisa da confiança para a interpretação do seu leitor, o que permite determinar o que ocultar, o que pode manter na expectativa e o que contar do mistério nas narrativas.

A narrativa das HQs se desenvolve em um único compasso, ou seja, o quadrinista precisa de firmeza na interpretação do leitor. Para Eisner⁶, existe um acordo realizado entre o quadrinista e quem lê a história, então, “o narrador espera que o público vá compreender, enquanto o público espera que o narrador vá transmitir algo que seja compreensível”. Um dos fatores de não levar em consideração as HQs no Brasil está em rotular os quadrinhos enquanto uma leitura que interdita o leitor para o pensar. Nas palavras de Rama e Vergueiro⁷, “pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQs, supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens de leituras ‘mais profundas’, desviando-se assim de um amadurecimento ‘sadio e responsável”.

⁴ MCCLLOUD, 2008, p. 13.

⁵ MCCLLOUD, 2008, p. 14.

⁶ EISNER, 2013, p. 11.

⁷ RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula:** da rejeição à Prática. São Paulo: Contexto, 2012, p. 8.

DAS HQTRÔNICAS AOS WEBCOMICS

Na procura de uma compreensão mais aprofundada referente ao cenário das HQs no ciberespaço, Franco⁸ relata uma investigação de caráter exploratória, que iniciou em 1995, com o intuito de mapear os sites e CD-ROMs que forneciam essas mídias. No mapeamento, identificou sete subsídios que eram hipermediáticos utilizados nas obras, caracterizando as HQtrônicas em três grandes concepções. Os sete elementos hipermediáticos identificados são: a interatividade, as animações, a diagramação dinâmica, os efeitos sonoros, as trilhas sonoras, a narrativa multilinear e a tela infinita. Para Franco⁹, nas HQs hipermediáticas, pelas possibilidades de interatividade diversas que elas fornecem, todos dialogam, especialmente o receptor da história, que passa para a condição de ativo chegando à plena interatividade. As animações se fazem presentes quando os componentes das narrativas se movem nos quadrinhos. A diagramação dinâmica é a viabilidade de transitar entre uma página e outra, ou ainda, entre um quadrinho e outro, fazendo uso dos efeitos de transição. As trilhas e efeitos sonoros, são subsídios acrescentados às HQstrônicas na tentativa de um espaço mais processual das narrativas, adicionando efeitos. A expressão tela infinita é uma categoria criada por McCloud¹⁰, em que as HQs não se limitam mais às páginas impressas, mas que agora podem ser lidas de forma contínua no ciberespaço, ensaiando novas narrativas dos quadrinhos na forma vertical ou horizontal. A narrativa multilinear é uma das possibilidades digitais em que as narrativas se abrem em diversos ramos, propiciando novas concepções, através de links externos que favorecem a leitura. Franco¹¹ refere-se aos HQtrônicos que “a primeira geração, que durou de 1991 a 2001, contava com a experimentação dos espaços digitais como a principal razão motora”.

⁸ FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte de papel à rede Internet. São Paulo: Annablume, 2004.

⁹ FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em Quadrinhos e hipermissão: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e a cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

¹⁰ MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005.

¹¹ FRANCO, 2013, p. 20.

A primeira geração fundamentada em experimentos é assinalada pelas limitações de *softwares* à disposição, para a criação das narrativas. Mas, essa fase de limitação veio a ser superada através da criação do *software Macromedia Flash*, em 2001. E, dessa forma, alicerçada no *Flash*, a segunda geração das HQtrônicas surgiu e expandiu-se através do acesso à internet, utilizando-se das facilidades de criação e expansão, com resultados de qualificação proporcionalmente boa, ainda que suscetível à baixa qualidade da internet no período. A partir de 2006, surge a terceira geração, que é caracterizado por Franco¹² como um novo conjunto de quadrinistas que estavam em busca de tentativas de desenvolver quadrinhos multimidiáticos, embora com um foco voltado para os conteúdos e com pouco direcionamento nos aparatos digitais. Atualmente, a categoria HQtrônicas foi substituída pela *webcomics* adequada da cultura norte-americana.

Dentre as possibilidades e distintas exposições que as HQs se apresentam em espaços hipermediáticos, uma das mais comuns são as tirinhas no ciberespaço, que se constituem em histórias em quadrinhos de curta duração com periodicidade cotidiana, divulgadas em sites com humor gráfico da situação vigente, chamando a atenção pela pluralidade de sentidos que desperta. Apesar dos quadrinhos serem desenvolvidos pelas plataformas *webs* eles aparentemente não se apropriam das possibilidades proporcionadas por elas. Nos quadrinhos digitais, diferentemente dos quadrinhos impressos, a hipertextualidade pode estabelecer um reagendamento da leitura em novas reflexões provocadoras que conduzem o leitor para o aprofundamento em partes da narrativa ou inclusive transformar o desfecho da história. A interatividade, a animação e outros recursos que as HQs promovem possibilitam a recriação de conhecimentos, a inovação e a originalidade do pensar nas mídias digitais, além de novas condições relacionadas aos processos educativos diferentes dos tradicionais publicados em papel. No ciberespaço, a partir da necessidade de causar impacto e de disseminar conteúdos, as HQs acabam inclinando-se apenas ao valor de troca e retorno financeiro dos criadores, acontecendo a perda da autenticidade dessa arte. Assim, também existe a possibilidade de pagamento de anunciantes, *crowdfunding*,

¹² FRANCO, 2013.

merchandising ou ainda doações ao encorajamento dos quadrinistas que estão há algum tempo nessa profissão. Vale ressaltar que ainda são os quadrinhos impressos e o comércio de forma física que mantém economicamente os quadrinistas na profissão. Nos dias de hoje, raramente permanecem no mercado os quadrinistas ousados das primeiras gerações de HQtrônicas. Mas, com a criação de quadrinhos digitais pode acontecer que os quadrinhos sejam publicados com baixa qualidade nas narrativas, além da comunicação visual defeituosa. Soma-se a isso, a necessidade de produção em larga escala de quadrinhos que acaba dificultando o trabalho criativo, da experimentação e da inovação, fragilizando a relação entre o autor e o leitor. Por outro viés, o processo de criação por meio da tecnologia digital pode estimular novas ideias de quadrinhos, além das possibilidades de inserir o som, os movimentos, os cuidados com os espaços entre os quadrinhos e a interatividade, criando-se divertidas e significativas formas de arte. Assim como era um receio da época que o cinema silencioso e sem cores fosse deturpado pela adição de sons e cores, os quadrinistas, ainda hoje, encontram-se inseguros em relação aos meios digitais pelo temor de distorcer as criações. Mas é no meio digital que os quadrinhos amadores recebem notoriedade e tem abertura para novas possibilidades de produção e veiculação comercial das HQs.

AS REDES SOCIAIS E OS QUADRINHOS

As redes sociais trouxeram novas possibilidades de escolha, conforme os interesses do usuário, para curtir, seguir, comentar, reagir, incluir *links*, compartilhar notícias, ver fotos, expressar opiniões e gostos pessoais. Partindo do entendimento de rede de Castells¹³, que diz que é um conjunto de nós interconectados que são tecidos com pessoas, instituições ou grupos, pode-se afirmar que as redes sociais podem ser potencializadoras do pensar coletivo. Para o autor, “a formação de redes é uma prática humana muito antiga, mas as redes ganharam vida nova em nosso tempo transformando-se em redes de informação energizadas pela

¹³ CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

Internet”¹⁴. Mas, ancorados na liberdade que as redes sociais e a internet proporcionam, os criadores de quadrinhos amadores descobrem um ambiente livre para as experiências criativas e pela deficiência de filtros comerciais, a internet tornou-se um armazém de invenções que vão da criatividade à mediocridade - publicizados em poucos cliques.

Sem dúvida, temos visto que as HQs que são experimentais vem recebendo destaque por serem histórias de curta duração, desinteressadas dos modelos padronizados das configurações das páginas dos quadrinhos, utilizando uma arte que tem uma característica própria e diferenciada, e que vem somando milhares de notas na página do *Tumblr*, sua publicação original. Na verdade, as HQs experimentais e com suas peculiaridades já eram criadas antes da internet nos denominados *fanzines*, que se constituíam em revistas de criação dos próprios autores, geralmente, fotocopiadas e em pequenas tiragens e que poderiam ser remanejadas de acordo com a procura. As distribuições aconteciam entre pequenos grupos, entre amigos e por postagens em correios para os leitores cadastrados, com baixo valor de custo, pois visavam mais as despesas das cópias do que ao lucro em si. Já que eram somente produções autorais, os *fanzines* possuíam temáticas diversas, desde versões de personalidades convencionais da área percorrendo narrativas de criatividade ilimitada, tendo como limitação o custeio das produções gráficas. Segundo McCloud¹⁵, “num ambiente digital, não há razão para que uma história de 500 quadrinhos não seja contada verticalmente ou horizontalmente, como um grande panorama gráfico”. Por muitos anos, experiências de HQs com movimentos, paginação na lateral, navegação entre os quadrinhos, por exemplo, foram feitas em diversos sites, em busca de uma melhor fruição da tela do computador enquanto mídia. Todavia, as experiências de navegação e criações de HQs não atingiram uma qualidade satisfatória que fosse capaz de ser recebida pelo público de forma natural.

¹⁴ CASTELLS, 2003, p.7

¹⁵ MCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2006. p. 223.

Nos últimos anos, com as redes sociais e mídias digitais, com o vasto arsenal de informações desconexas, sofremos uma modificação das experiências e sentidos da navegação na internet. Com a popularização das redes sociais como *Instagram*, *Facebook*, *Pinterest*, *Tumblr* e *Twitter*, a publicação de conteúdos tem agradado e instigado cada vez mais os produtores de quadrinhos para a sua criação e divulgação dos seus *fanzines*. O *Tumblr*, por exemplo, qualificado pela sua facilidade de publicação, leitura e compartilhamento de temáticas, é uma das redes sociais que vem cativando os quadrinistas para experiências nas plataformas para os trabalhos autorais. O *Tumblr* pode ser assinalado através de duas distintas formas, primeira pela sua especificidade social, já que possibilita a interação entre os usuários, objetivando o compartilhamento de conteúdo, e segundo, por ser uma plataforma de divulgação e personalização de *blogs* de forma gratuita e de fácil acesso.

No entanto, ainda não existem mecanismos de retorno financeiro na divulgação e distribuição dos quadrinhos no *Tumblr*, acontecendo então, de forma espontânea entre os leitores que gostam dessa leitura, compartilhando com outros leitores. Uma questão bastante interessante com esta possibilidade é que com o compartilhamento de postagens, realizadas por diferentes blogs consecutivos, o proprietário da publicação inicial é mantido no sistema, de modo que aparece a postagem realizada nominalmente e os compartilhamentos sucessivos realizados por outras pessoas. Esse mecanismo do *Tumblr* favorece a divulgação das produções sempre referenciando os criadores originais e o leitor identifica primeiramente as publicações mais atuais, mas ao rolar a página, aparecerão as publicações mais antigas.

AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E AS POSSIBILIDADES EDUCATIVAS

Os atravessamentos das HQs com a educação é uma questão que surge com fortes ressonâncias nos processos educativos. Mas, essa perspectiva nem sempre foi compreendida de forma integradora, pois as HQs eram desqualificadas como uma perversa intervenção na aprendizagem das crianças e adolescentes leitores.

Ideia esta que vigorou na década de 1950, a partir da percepção equivocada do Dr. Wertham, publicada na obra *Seduction of the Innocent* (Sedução dos inocentes) até o final do século XX. Tal visão persistiu até o início do nosso século quando, com o surgimento das novas tecnologias digitais de comunicação, foram (re)visitados e (re)analisados, percebendo-se o potencial de comunicação dos quadrinhos e como uma expressão artística, recebendo a atenção dos pensadores da educação.

A partir das revisões no campo da educação, as HQs foram lentamente sendo integradas ao ensino e incorporadas aos livros didáticos, mas, inicialmente, com receio, até serem reconhecidas pelos resultados favoráveis em relação a sua significação, tornando-se cada vez mais presentes e requisitadas pelas editoras e instituições de ensino. A apropriação desta linguagem enquanto dispositivo para o ensino pode ter provocado uma adequação equivocada com o passar dos anos, devido à falta de contextualização das HQs, inexistência da sua utilização, além da falta de recriação sobre o tema e da falta de recursos apropriados. Apesar de tudo isso, os estudos da área indicam resultados otimistas. Vergueiro¹⁶ afirma que “no Brasil, principalmente após a avaliação realizada pelo Ministério da Educação a partir de meados dos anos de 1990, muitos autores de livros didáticos passaram a diversificar a linguagem no que diz respeito aos textos informativos e às atividades apresentadas como complementares para os alunos, incorporando a linguagem dos quadrinhos em suas produções”.

São vários os motivos que tornam as HQs fascinantes possibilidades de ensino e de aprendizagem, que vão desde o entretenimento, a questão de frases e imagens sincrônicas, acopladas e complementares, assim como o alto nível de informação e conhecimentos subjacentes aos quadrinhos. Dessa forma, podem fortalecer o hábito da leitura de imagens, para o enriquecimento do vocabulário e da linguagem, levando os estudantes a pensarem e a imaginarem, devido ao seu caráter globalizador, sendo utilizados na escola em qualquer nível de ensino e qualquer temática ou projeto de trabalho. As perspectivas da utilização das HQs relacionadas aos processos de ensino e de aprendizagem somam várias possibilidades, desde o uso e apropriação das HQs já criadas, até o

¹⁶ VERGUEIRO, 2012, p. 22.

desenvolvimento de novas produções em sala de aula. O quadrinho em sala de aula projeta um aprendizado de ensaio, questionamento e experimentação, que pode ser utilizado tanto na perspectiva coloquial (norma culta), quanto como fonte de ludicidade e descontração no tempo livre para o desenvolvimento do ócio criativo. Também pode fazer parte de diversas disciplinas como Língua Portuguesa, Ciências, Artes, estimulando os estudantes para a compreensão e interpretação das histórias, mas, principalmente, desenvolvendo a criatividade ao recriarem suas próprias histórias.

Na informática, os estudantes podem ser autores de suas próprias histórias, através do uso do *software* gratuito chamado *Hagáquê*, que é um *software* educativo que ancora o processo de alfabetização, principalmente na aquisição da linguagem escrita e colabora no aperfeiçoamento criativo dos estudantes. O *software* foi concluído em 2003, resultado de uma pesquisa no Núcleo de Informática Aplicada à Educação, da Unicamp, sob organização da professora Dra. Heloisa Vieira da Rocha. Nesse *software* existe um editor de HQs aperfeiçoado na aplicação de um repositório amplo de imagens com vários componentes, como os personagens, cenários, objetos e mecanismos de reconfiguração dessas imagens.

Nas produções acadêmicas percebemos um vínculo maior ao processo de ensino para o público infanto-juvenil. As categorias que mais são utilizadas na educação são do tipo lúdicas e descontraídas, portanto, de estudos básicos e que simplificam os processos de leitura das HQs, tratando-se de uma expressão artística tão complexa. Existem pesquisas da utilização das HQs na educação voltadas não apenas para estudantes infanto-juvenis, e um exemplo é a pesquisa na Universidade Federal de Santa Catarina (2009), que envolve a aplicação das HQs como dispositivo na educação inclusiva, com destaque na aprendizagem do aluno surdo. A pesquisa fez uso dos quadrinhos na definição de Projeção Cilíndrica Ortogonal, alcançando resultados otimistas.

As HQs enquanto formadoras de identidades e de modos de agir no mundo exigem a ampliação de debates educativos para a socialização e viabilização de conhecimentos científicos e tecnológicos. As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na vida das pessoas em diversas dimensões, como no trabalho, nos estudos e no lazer. A presença de aparelhos móveis com acesso à

internet também já é bastante comum. Enquanto possibilidade de aprendizagem nas escolas, os educadores precisam urgentemente saber lidar com essa nova possibilidade para o (re)aprender coletivo, ainda mais hoje que os estudantes têm cada vez mais acesso ao mundo virtual. Na tentativa de uma consonância entre a sala de aula e as HQs surgem novos objetos de aprendizagem que “apresentam-se como uma possibilidade de disponibilizar conteúdos de forma mais dinâmica e atraente na Internet”¹⁷. Trata-se de uma possibilidade ativa na produção de conhecimentos em que os estudantes são aproximados de seus próprios interesses no mundo, além de favorecer uma maior interação e colaboração na construção de conhecimentos.

As HQs digitais servem de suporte atraente e interativo para leitura de imagens na educação. Representadas por meio de figuras e textos na tela de um computador. Dessa forma, o professor pode planejar suas ações pedagógicas fazendo uso de uma quantidade diversificada de HQs para expandir as estratégias de ensino e de aprendizagem, conseguindo maior flexibilidade em relação aos ritmos e interesses dos estudantes. Fundamentalmente, as HQs são reconstruídas e atualizadas, podendo ser reinterpretadas para diferentes estudantes em distintas circunstâncias. Favorecem informações que se estabelecem de distintas formas, evitando, dessa forma, o uso de difíceis espaços virtuais de aprendizagem.

Não existe uma definição precisa para as HQs, tendo em vista que englobam uma pluralidade de sentidos aos processos de ensino e de aprendizagem e, portanto, surgem independentemente das plataformas e podem ser desenvolvidas em quaisquer formatos de mídias digitais, conforme as conjunturas. Dessa forma, entendemos que as HQs, que abrangem um conjunto de linguagem visual e de linguagem textual, em formato de narrativa, são formas de viabilizar a comunicação, interpretação e compreensão por meio de leituras de HQs com características hipermediáticas.

Quando consideradas na sala de aula, as HQs podem ser utilizadas em materiais didático-pedagógicos e incluídas nas atividades cotidianas, ofertando oportunidades aos estudantes de

¹⁷ BEHAR, Patrícia A. et al. Objetos de Aprendizagem para professores da Ciberinfância. **Renote**: Novas Tecnologias para a Educação, Porto Alegre, v. 7, p. 1-10, jul. 2009, p. 2.

constituir relações interdisciplinares, com os conteúdos das diferentes áreas, ressignificando leituras de múltiplos campos do conhecimento e agradando de forma especial o público infanto-juvenil. As HQs podem abordar a cada edição temas diversos que demandam discussões e que precisam chegar ao conhecimento dos estudantes. Nos livros didáticos, normalmente, o mesmo assunto estático é reutilizado por diversos anos consecutivos, sendo limitados os lugares para novas temáticas e questionamentos sobre o mundo. As HQs têm um alcance bastante amplo, devido a sua comunicação direta e de fácil entendimento, com potencial expressivo pela sua linguagem visual.

De modo geral, as HQs estão mais voltadas para o público infanto-juvenil, sendo essa a principal fase de desenvolvimento interacional e cognitivo, em que o sujeito assimila um conjunto de percepções e princípios que leva para a vida em sociedade. E a literatura infanto-juvenil pode ser entendida pela sua linguagem e conteúdo, que ensina através de experiências e auxilia na elaboração de teorias e hipóteses, oferecendo bases para o entendimento do mundo que o estudante leitor levará para a vida. Além do mais, as HQs enquanto literatura têm potencial para a formação de opinião pública, já que são fontes de divulgação de conhecimentos sociais. Incluindo as HQs no processo de ensino e de aprendizagem, também se inclui o lúdico para que as possibilidades de aprender sejam mais expressivas.

Amaral¹⁸ entende que “no cerne do debate pós-moderno encontra-se o final de separações importantes, o apagamento de algumas fronteiras antigas principalmente entre a ‘alta’ cultura e a chamada cultura popular ou cultura de massa”, sendo necessário o surgimento de novas metodologias de ensino e novos referenciais teóricos que viabilizam investigar as produções humanas e as trocas de conhecimentos diante da diversidade de espaços para a construção de saberes. Amaral¹⁹ sugere ainda um arsenal de produções culturais como referências para a aquisição de conhecimentos, “além dos tradicionais livros didáticos, podem ser

¹⁸ AMARAL, M. B. **Representações de natureza e a educação pela mídia.** 1997. Dissertação (Mestrado em Educação) — Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1997. p. 26.

¹⁹ AMARAL, 1997, p. 25.

reconhecidos como instâncias legítimas, os livros infantis, os desenhos animados, as histórias em quadrinhos, filmes de ficção, programas infantis, documentários, anúncios publicitários, novelas, obras de arte, fotografia etc.”.

Giesta²⁰ entende que através das HQs “são veiculadas informações pertinentes e que podem contribuir para a conscientização das pessoas”, para expandir o horizonte de análise dos sujeitos e dos grupos sociais, de modo que possam perceber as dinâmicas e problemáticas sociais para o agir coletivo. Nesse sentido, entendemos que todos os meios de comunicação e interação, entre eles as HQs, são dispositivos para a formação de opinião pública, estimulantes para a mudança nas posturas e condutas, que pode cumprir uma função social importante para a constituição de valores (inter)subjetivos e culturais. Enfim, a leitura enquanto exercício capaz de gerar sentidos para os leitores tem grande importância para o amadurecimento da sensibilidade humana.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A mídia social, através de seus mecanismos de comunicação - televisão, rádio, jornais, revistas e internet, transmite informações dos mais variados tipos para atingir a população e pode ser considerada aliada na educação, desde que tomada a partir de uma visão questionadora, autocrítica e (re)construtiva. As HQs apresentam um olhar crítico, dialógico e criativo da cultura, trazendo novos sentidos ao cotidiano escolar e descobrindo o seu poder transformador como arte. Os quadrinhos podem representar uma nova janela para o mundo digital tornando as aulas mais dinâmicas e o aprendizado prazeroso e ensaístico, visto que a leitura de HQs é um processo complexo e permite a relação com diferentes temporalidades, enredos e linguagens, que constituem as experiências das crianças e dos estudantes nas práticas socioculturais.

²⁰ GIESTA, N.C. Histórias em Quadrinhos: Recursos da Educação Ambiental. In: RUSCHEINSKY, A. (Org.) **Educação Ambiental**: Abordagens Múltiplas. Porto Alegre: ARTMED, 2002. p. 157-168. p. 165

Os processos de aprendizagem acontecem diariamente na vida de todos, seja através das informações pelos meios de comunicação ou pelas relações interpessoais. Então, é importante entender que os conhecimentos podem acontecer de diversas formas e abranger sujeitos de todas as idades, classes sociais e níveis de (in)formação, através do poder da comunicação. As HQs são consideradas artes da comunicação no que tange à transmissão de conhecimentos, formação de sentidos e tentativas de sensibilização das pessoas por serem de leitura fácil, agradável e divertida. As HQs enquanto artefato cultural de imagens e significados não necessitam que os sujeitos saibam ler o código da língua escrita, isso porque as HQs são elaboradas não somente pela linguagem escrita, mas acoplam linguagens gráficas e visuais. Segundo Eisner²¹, “as histórias em quadrinhos (...) são um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para a descrição e narração está em imagens entendidas universalmente”.

REFERÊNCIAS

AMARAL, M. B. **Representações de natureza e a educação pela mídia.** 1997. Dissertação (Mestrado em Educação) — Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 1997.

BEHAR, Patrícia A. et al. Objetos de Aprendizagem para professores da Ciberinfância. **Renote: Novas Tecnologias para a Educação**, Porto Alegre, v. 7, p. 1-10, jul. 2009.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial: a compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo.** 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

²¹ EISNER, 2010, p. 40.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. 2. ed. São Paulo: Devir Livraria, 2013.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte de papel à rede Internet. São Paulo: Annablume, 2004.

FRANCO, Edgar Silveira. Histórias em Quadrinhos e hipermídia: As HQtrônicas chegam à sua terceira geração. In: LUIZ, Lucio (Org.). **Os Quadrinhos na era digital**: HQtrônicas, webcomics e a cultura participativa. Nova Iguaçu: Marsupial, 2013.

GIESTA, N.C. Histórias em Quadrinhos: Recursos da Educação Ambiental. In: RUSCHEINSKY, A. (Org.) **Educação Ambiental**: Abordagens Múltiplas. Porto Alegre: ARTMED, 2002. p. 157-68.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**: história, criação, desenho, animação, roteiro. São Paulo: M. Books, 2005.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**: Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books, 2006.

MCCLLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**: Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic Novels. São Paulo: M. Books, 2008.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**: da rejeição à Prática. São Paulo: Contexto, 2012.

STEIN, Ernildo. **Aproximações sobre hermenêutica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1996.

Títulos em Buddy Champion 18pt
Corpo do texto Garamond 11pt

Publicação eletrônica em PDF
Publicação impressa e comercializada por PerSe, Inc
PerSe.com.br

VAMOS FALAR SOBRE GIBIS?

EPISÓDIO 2 O RETORNO DOS NERDS

Há quem diga que a continuação é sempre melhor: **Star Wars: O império contra-ataca; Homem-Aranha 2; Capitão América 2: O soldado Invernal; Batman – O Cavaleiro das Trevas; Deadpool 2...** Ops, melhor parar por aí, para não perder a referência.

Com *Vamos falar sobre cultura pop?* e *Vamos falar sobre gibis?* Iniciamos uma série de publicações sobre os temas como reflexos dos debates ocorridos nas edições do *Colóquio Regional Sul em Arte Sequencial*, evento acadêmico, voltado à socialização de pesquisas sobre arte sequencial, quadrinhos, animações, cinemas, e cultura pop.

O evento é promovido pelo *Cult de Cultura (Grupo de Pesquisa Interdisciplinar em Arte Sequencial, mídias e cultura pop)* da Faculdades EST, de São Leopoldo, RS. O grupo de pesquisa é vinculado à Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) e atua em diversas frentes, promovendo ensino, pesquisa e extensão sobre o tema.

Portanto, o livro que você tem em suas mãos é O "episódio 2" dessa aventura, fruto de pesquisa contextualizada, atualizada que discute arte sequencial numa perspectiva multidisciplinar e interdisciplinar. Boa leitura! Vida longa e próspera!



ISBN 978-856921117-4



9

788569

211174

