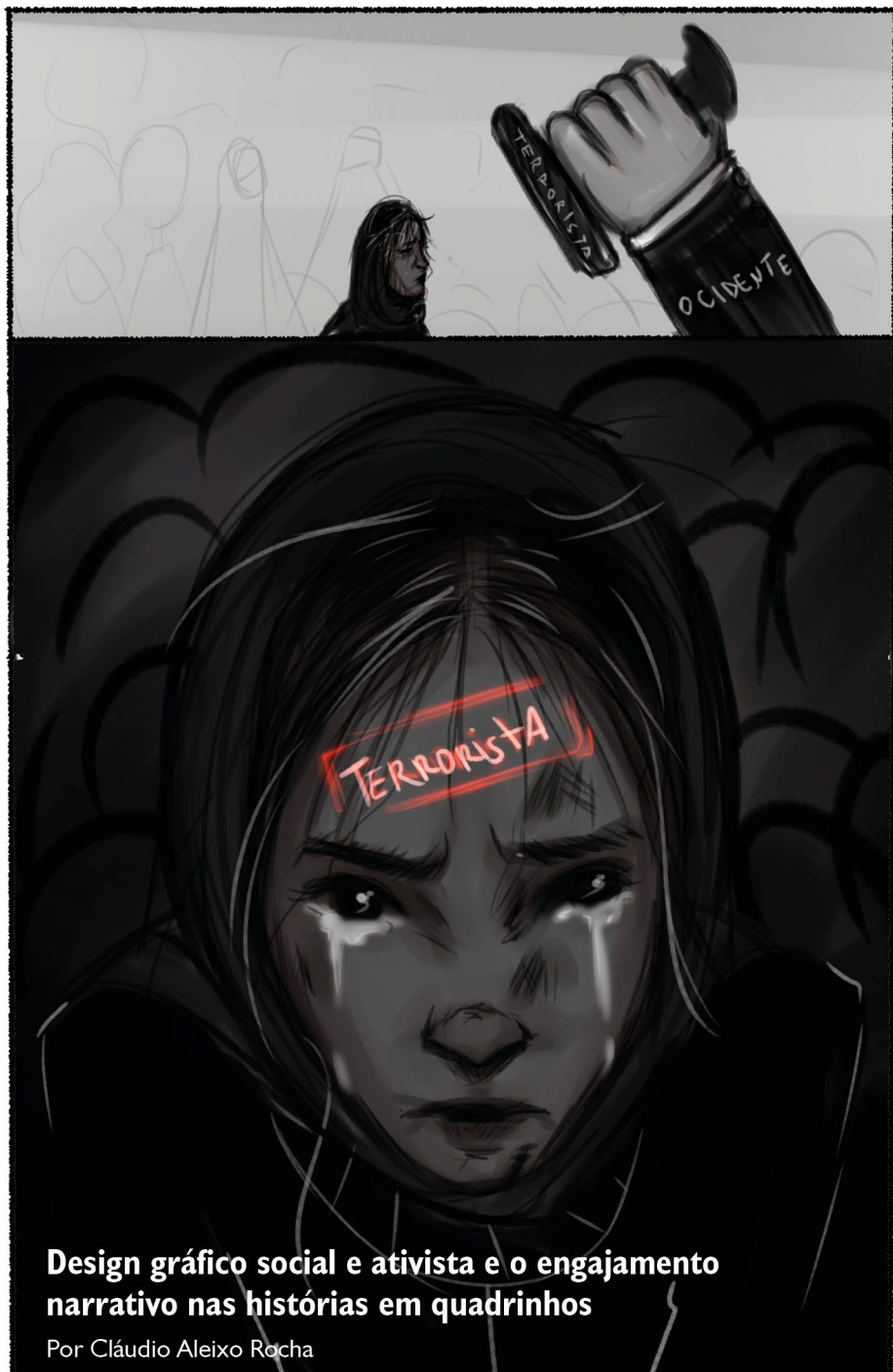




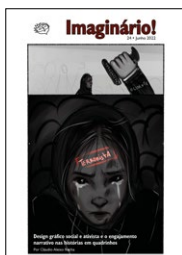
Imaginário!

24 • Junho 2022



Design gráfico social e ativista e o engajamento narrativo nas histórias em quadrinhos

Por Cláudio Aleixo Rocha



Imaginário!

N. 24. Parahyba, junho de 2022, 137p.
ISSN 2237-6933

Publicação da Associação Marca de Fantasia (CNPJ 09193756/0001-79)
e do projeto de extensão Namid-Núcleo de Arte, Mídia e Informação, do
Departamento de Mídias Digitais-DEMID, da Universidade Federal
da Paraíba.



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
João Pessoa, PB. Brasil. 58046-033
marcadefantasia@gmail.com
<https://www.marcadefantasia.com>

Editor/Designer: Henrique Magalhães

Conselho Editorial

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

Colaboram nesta edição

Alberto Ricardo Pessoa, Ana Dayanne Da Silva Farias, Ana Júlia Carvalho Alves,
Gazy Andraus, Cláudio Aleixo Rocha, Filipe Carnage, Iuri Biagione Rodrigues, Izabela Alves Ribeiro, Ivan
Carlo Andrade de Oliveira, Jeysebel Patrocínio Aguiar, João Victor Martins Barcellos, Marcelo Augusto
Pereira, Marcelo Bolshaw Gomes, Márcio Júnior, Natália Damião, Rafael Senra

Capa

Excerto da HQ "A Fuga", arte de Jeysebel Patrocínio Aguiar

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

Sumário

5 Apresentação

Artigos

7 Design gráfico social e ativista e o engajamento narrativo nas histórias em quadrinhos: relato de uma experiência didática e reflexiva
Cláudio Aleixo Rocha

54 Jornalismo e Quadrinhos - uma relação antiga
Ivan Carlo Andrade de Oliveira
Rafael Senra

71 Quadrinhos no ensino de História:
uma revisão bibliográfica
Iuri Biagioni Rodrigues

Ensaio

85 Lacan elevado ao quadrado
Marcelo Bolshaw Gomes



Resenha

- 94 ResenhandoZine - 4
Gazy Andraus

HQ - Experimento

- 100 A Mão - Processo criativo
Natália Damião
- 104 ETs 2D e ETs 3D
Gazy Andraus

Iniciação científica

- 109 Cordel em quadrinhos: crítica do processo
na obra “Moeda da sorte”
Alberto Pessoa e Filipe Carnage
- 135 Normas de publicação

Apresentação

O artigo de capa desta edição, assinado pelo Doutor em Arte e Cultura Visual Cláudio Aleixo Rocha, intitula-se “Design gráfico social e ativista e o engajamento narrativo nas histórias em quadrinhos: relato de uma experiência didática e reflexiva”. Cláudio é Professor do Curso de Design Gráfico e do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. O estudo demonstra através de relato de experiência didática em sala de aula como o designer gráfico pode exercer seu papel social e ativista por meio das histórias em quadrinhos. Como resultado, foram criados quadrinhos com temáticas ativistas em defesa de diferentes causas sociais.

Na sequência temos o artigo “Jornalismo e Quadrinhos – uma relação antiga”, do Doutor em Arte e Cultura Visual Ivan Carlo Andrade de Oliveira e o Doutor em Teoria da Literatura Rafael Senra, ambos professores da Unifap, Universidade Federal do Amapá. O artigo faz a revisão bibliográfica indicando a relação entre jornalismo e quadrinhos – uma relação que encontrou seu auge no Jornalismo em Quadrinhos, cujo termo foi criado pelo jornalista e quadrinista Joe Sacco.

Já o graduando em História Iuri Biagioni Rodrigues apresenta o texto “Quadrinhos no ensino de História: uma revisão bibliográfica”, em que aponta os benefícios da utilização dos quadrinhos nas escolas, em especial no ensino da disciplina de História.

Marcelo Bolshaw, Professor Doutor na Universidade Federal do Rio Grande do Norte, traz o ensaio “Lacan elevado ao quadrado”, analisando a reinterpretação do quadro *As meninas* (1656), de Diego Velázquez, pelo cartunista sérvio contemporâneo Gradimir Smudja. O quadro original espelha questões sobre a realidade e a ilusão, entre o observador, os personagens representados e já foi objeto de várias reflexões filosóficas (Foucault, Quinet, Lacan e Duek Marques). Para Bolshaw, essa du-

plicação contemporânea assimila e responde a essas reflexões filosóficas indo mais adiante, sem se utilizar da palavra, deslocando o local do observador e ampliando o horizonte das interpretações.

O Doutor Gazy Andraus conclui – momentaneamente – a série de resenhas que denominou “ResenhandoZine”, com expoentes que suplantam a limitação da difusão do papel, chegando aos vídeos na rede virtual da *Internet*. Nesta quarta resenha, traz à baila o autor português Ogata Tetsuo, que apesar de trabalhar em vários canais abarcando cultura *pop* (em especial japonesa), incluindo música, quadrinhos e fanzines, trata em um de seus canais, especificamente, sobre zines que recebe e os organiza!

Fecham a edição os quadrinhos experimentais de cinco autores, que contribuem ainda com breve abordagem sobre seu processo criativo. São eles: Natália Damião, com várias tiras com acentuado teor poético; Gazy Andraus, com ensaio visual em 2D e 3D; e Alberto Pessoa, Márcio Júnior e Filipe Carnage, com a fusão de quadrinhos e literatura de cordel.

Ao deleite!

Henrique Magalhães

Design gráfico social e ativista e o engajamento narrativo nas histórias em quadrinhos: relato de uma experiência didática e reflexiva

Social and activist graphic design and the narrative engagement in
comic books: report of a didactic and reflective experience

Cláudio Aleixo Rocha

Resumo: Objetivo da pesquisa está em demonstrar como o designer gráfico pode exercer seu papel social e ativista por meio das histórias em quadrinhos. Trata-se do relato de uma experiência didática em sala de aula. A metodologia de trabalho foi aplicada com abordagens expositivas sobre o que são histórias em quadrinhos e seus elementos estruturantes. Também foram discutidos os conceitos de design social e ativista com apresentação de histórias em quadrinhos engajadas. Os estudantes escolheram suas causas sociais e as representaram em histórias em quadrinhos conclusivas. Como resultados foram criados quadrinhos com temáticas ativistas em defesa de diferentes causas sociais.

Palavras-chave: História em quadrinhos, design social, design ativista, causas sociais.

Abstract: The objective of the research is to demonstrate how the graphic designer can exercise his social and activist role through comic books. It is the report of a didactic experience in the classroom. The

Cláudio Aleixo Rocha. Doutor em Arte e Cultura Visual, professor do curso de Design Gráfico da UFG e do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás. E-mail: claudioaleixo@ufg.br

work methodology was applied with expository approaches about what comics are and their structuring elements. The concepts of social and activist design were also discussed with the presentation of engaged comics. The students chose their social causes and represented them in conclusive comic strips. As a result, comics were created with activist themes in defense of different social causes.

Keywords: Comic book, social design, activist design, social causes.

I. Do social ao ativista: o design gráfico e a história em quadrinhos de atitude

Nos últimos anos o design gráfico possuiu por grandes transformações no que tange ao seu campo de atuação. Uma dessas transformações diz respeito à sua aproximação em defesa de diferentes causas sociais.

O termo “social” proposto aqui refere à ideia de um design que, por injustiça ou reparo social, defende causas de comunidades, grupos organizados e movimentos sociais. Entre suas diferentes reivindicações estão a luta pelo reconhecimento das desigualdades sociais e a criação de políticas públicas que as combata, a valorização da diversidade cultural nacional, regional e local, a preservação e divulgação da cultura popular, a legitimação das múltiplas identidades e representatividades, a defesa do direito à cidadania e o amparo às fragilidades humanas, o reconhecimento e acolhimento de grupos que vivem em situação de vulnerabilidade, invisibilidade e que sofrem algum tipo de preconceito, a proteção e o fim do comportamento discriminatório contra as minorias sociais pertencente à população negra, LGBTQIA+, mulheres e indígenas, o embate contra a violência e intolerância a grupos étnicos e religiosos, o combate às representações visuais que visam a homogeneização e normatização de padrões sociais, a exigência de

leis e o debate sobre o equilíbrio entre indústria, economia, mercado e sustentabilidade, entre outros.

Todas essas problematizações podem reverberar em projetos de design que promovam a transformação social almejada. Nesse sentido, a mudança ou enfoque projetual está no tipo de problema a ser resolvido pelo design. A saber, projetos de design social buscam solucionar questões cuja problemática partem das adversidades humanas. Logo, seu propósito é humanista e humanitário.

Isso posto, importa compreender como o design gráfico pode contribuir com os objetivos de design social. Um dos direcionamentos está no fato do design gráfico ser uma área profissional e um campo de conhecimento dedicado à organização formal, funcional e simbólica das mais diversificadas peças comunicacionais, informacionais e de entretenimento. O designer gráfico por meio da organização composicional da linguagem textual e visual de peças gráficas impressas, digitais, audiovisuais, animadas e interativas é capaz de expressar e transmitir mensagens simples e complexa com clareza e objetividade.

Vale enfatizar que, para André Villas-Boas (2007) o trabalho do designer gráfico de organizar visualmente os elementos não verbais e verbais tem um caráter expressamente comunicacional. Sendo assim, o designer gráfico é um exímio comunicador. Esse conhecimento aplicado aos propósitos do design social precisa instigar o espírito cidadão no designer gráfico de tal modo que o faça dedicar suas habilidades a projetos que, além de comunicar informações e conhecimentos relevantes que supram a carência de um grupo social e cultural específico, também os faça se engajar em lutar por seus direitos.

Se o foco do design gráfico é a comunicação, essa palavra deve ser entendida de forma mais ampla. Não apenas comunicação gráfica das páginas bem diagramadas com uma tipografia bem escolhida e respeitando os requisitos projetuais, mas também é preciso ver a comunicação como ponto de contato entre as pes-

soas que, portanto, ultrapassa o mero domínio técnico ou as propriedades de um design clássico (MIYASHIRO, 2011, p. 82).

Nessa direção, além de facilitar a compreensão da mensagem, propagar conhecimento relevante, educativo e libertário, o designer gráfico com foco social também pode contribuir para a democratização do acesso à informação. Isso se dá por projetos dedicados à inclusão de indivíduos que possuem algum tipo de deficiência. Outrossim, o design social é fonte de conhecimento e também é inclusivo.

Outro aspecto importante a ser pontuado sobre o campo de atuação do design social está na produção de conteúdo. Miyashiro (2011), expõe que os anos 1980 e 1990 fortaleceram a tendência de que o designer gráfico não era mais visto apenas como aquele que mediava determinado cliente e seu público-alvo, mas também “como criador tanto da forma como do conteúdo, refletindo sua visão de mundo e sendo utilizado com determinados propósitos” (MIYASHIRO, 2011, p. 72-73).

Uma das maneiras do designer gráfico ser socialmente responsável é tornar o produtor do conteúdo a ser comunicado. Ou seja, precisa se posicionar. Tal posicionamento requer a construção dos argumentos que acredita, valoriza e defende. Consequentemente, demanda a estruturação do conteúdo que dará voz à comunidade e causa defendida. Os conteúdos produzidos pelos designers gráficos têm por objetivo

despertar reflexões diante do espectador, leitor ou usuário, intenção que se assemelha a alguns trabalhos de artes visuais. Ao mesmo tempo, a maior parte deles se relaciona com o fortalecimento do designer enquanto produtor de conteúdo e propõe um designer-autor, que dá voz às suas inquietações (MIYASHIRO, 2011, p. 76).

No design social o conteúdo tem tamanha relevância que requer a inserção de uma etapa projetual que visa a elaboração do conteúdo a

ser produzido, identificando nessa fase, o argumento ou conceito narrativo que será propagado.

Essa situação projetual do conteúdo leva o designer a pensar métodos para organizar os dados da comunicação que, por essência, será de cunho social. Pesquisas documentais, pesquisa bibliográfica, estudo de campo, entrevistas em profundidade, grupos focais, análise de imagem, pesquisa etnográfica, netnografia, história oral, análise do discurso e de conteúdo são métodos científicos de pesquisa que contribuem para que o designer gráfico possa estruturar os argumentos conceituais do conteúdo e, posteriormente, sua organização visual.

No que tange a composição estrutural e organização visual, bem como seus aspectos formais, funcionais e simbólicos - a coleta de dados, a análise de similares, painéis semânticos, paleta cromática, análise de dados, geração de alternativas, estudo de materiais e tecnologias, prototipação, refinamento e implementação -, que são etapas clássicas da metodologia de design, são mantidas, pois são eficazes para solucionar esses tipos de problemas projetuais.

Em vista disso, o grande desafio está em como pensar o conteúdo que, por sua vez, pode ser um conteúdo de narrativa visual, textual ou a somatória de ambos. Seja qual for, o designer gráfico será o produtor de uma narrativa discursiva cujo objetivo projetual é levar educação, informação, conhecimento, instigar o pensamento crítico e despertar o engajamento social por uma determinada causa. “O objetivo dessa área de atuação é trabalhar com mensagens de denúncia e crítica que objetivam uma mudança no quadro social, econômico e político” (BRAGA, 2011, p. 46) e, como bem aponta Neres (2016, p. 10), no campo social, “o design gráfico além de sua função já amplamente conhecida na indústria, pode ser utilizado também como meio de transformação social através da formação de consciência crítica”. O designer gráfico ao produzir o conteúdo torna-se um agente de denúncia, divulgação, recrutamento e conscientização, porquanto, passa a

atuar como uma “ferramenta de questionamento e mobilização social, dedicado à difusão de ideologias e à busca de melhoria social” (NEVES, 2011, p. 48-49).

Ao exercer seu papel social o designer gráfico passa exercitar seu lado criativo para criar narrativas visuais dedicadas a engajar pessoas. Tal engajamento pode ser aplicado, por exemplo, em representação de códigos visuais capazes de “dar forma e voz às causas relevantes da sociedade” (NERES, 2016, p. 6).

Por apresentar uma postura de atitude, denúncia e engajamento, o design gráfico de caráter social também passa a assumir uma postura ativista, pois se evidencia “como ferramenta para facilitar a comunicação e divulgação ativista. Símbolos, ícones e bandeiras servem para caracterizar movimentos e representar ideologias, infiltrando-se no imaginário popular” (ALBUQUERQUE, p. 44).

Essas representações visuais possuem força significativa advinda das mais variadas experiências sociais que as envolvem e, com isso, tornam-se mediadoras de discursos sociais. Essas imagens de cunho ativista têm por pretensão espalhar suas mensagens por vários espaços físicos e virtuais.

O design gráfico ativista transita por essas fissuras, evidenciando sua interdisciplinaridade e força nos ícones e imagens das manifestações, faz da arte urbana e da comunicação visual aliadas em espaços reais e virtuais. Aproveita a internet para amplificar sua voz, um terreno distópico que não está livre do controle sistêmico, mas que pode subvertê-lo afirmando novos significados e valores (ALBUQUERQUE, p. 7).

A partir dos apontamentos feitos até aqui, cabe demonstrar como o design social com uma abordagem ativista pode ser aplicado ao campo de conhecimento do design gráfico. Para os fins do presente

estudo a proposta está em exprimir como tal aplicação pode ser empregada nas histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos fazem parte da grande área das narrativas gráficas que, de acordo com Eisner, trata-se de uma “descrição genérica de qualquer narração que usa imagens para transmitir ideias” (EISNER, 2005, p. 10). Dentro do leque abrangente das narrativas gráficas as histórias em quadrinhos estão inseridas no campo da arte sequencial que, ainda segundo Eisner, trata-se de “uma série de imagens dispostas em sequência” (EISNER, 2005, p. 10).

Os quadrinhos são mídias criativas cujo conteúdo pode ser de entretenimento, informativo, formativo, educativo, cultural, político, histórico e socialmente engajado. Por elas o designer gráfico pode explorar e experimentar seus conhecimentos com a produção gráfica, planejamento editorial, diagramação, paginação, encadernação, acabamento e impressão. Da mesma forma pode desenvolver investigações sobre o aproveitamento de papel, estudos de formatos e tecnologias para mídia impressa e digital, além de explorar suas habilidades artísticas aplicadas ao desenho e ilustração. Portanto, da parte artística, técnica, formal à produção de conteúdo, as histórias em quadrinhos são um terreno fértil para a criatividade e múltiplas aptidões do designer gráfico.

No caso específico das histórias em quadrinhos como ferramenta sócio ativista, o designer gráfico poderá explorar suas capacidades tanto na parte de produção imagética quanto na produção de conteúdo textual. Como aponta Juan Acevedo, nos quadrinhos “às vezes, as aventuras são contadas com simples desenhos e às vezes, também, com palavras escritas junto aos desenhos. Isso é a história em quadrinhos” (ACEVEDO, 1990, p. 19). Na mesma direção, Scott McCloud relata que “nos quadrinhos, a história precisará assumir a forma de imagens em sequência, talvez com palavras...” (MCCLOUD, 2008, p. 9). Sendo assim, nas histórias em quadrinhos o designer irá praticar a criação de conteúdo narrativo tanto no âmbito visual quanto no textu-

al, pois elas “são formadas por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita” (BIBE-LUYTEN, 1985, p. 11).

Na dimensão visual seu exercício criativo será destinado à ilustração dos quadrinhos. Nos quadrinhos as imagens assumem grande relevância. Sobre essa questão, Will Eisner afirma que as histórias em quadrinhos são, “essencialmente, 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” (EISNER, 2005, p. 5).

Na dimensão textual a inventividade do designer gráfico será na criação do plot, roteiro e letramentos dos quadrinhos. No plot o designer deverá demonstrar todo seu poder de síntese, pois, como explica Gian Danton, o plot é uma “sinopse, uma visão resumida da trama, geralmente escrita em um único parágrafo” (DANTON, 2015, p. 101). O autor descreve ainda que “nos grandes projetos de *graphic novels* ou álbuns, é muito comum que a etapa de produção de roteiro passe por todo um processo que inicia com o plot, passa pelo plot decupado e termina com o roteiro (DANTON, 2015, p. 10).

No que concerne ao letramento dos quadrinhos o designer gráfico encontra uma grande área para contribuir a partir de suas competências, pois trabalhará diretamente com o estudo de fontes que, por sua vez, serão aplicadas, por exemplo, nos balões de fala. Nesse sentido, Nobu Chinen cita que o balão “trata-se de um dos recursos mais interessantes para dar ‘voz’ a um meio que não é sonoro (...). O balão permite inserir falas e pensamentos dos personagens nas histórias” (CHINEN, 2011, p. 16). As fontes selecionadas pelo designer gráfico, além de dar voz, também favorecerá a legibilidade e a leiturabilidade, bem como fortalecerá os sentidos e percepções das falas dos personagens expressas nos balões. Nesse quesito, Lobão, Danton e Santana afirmam que é através dos

balões que atribuímos som aos personagens de uma história em quadrinhos. E diferentes formas de apresentar o texto que representa a fala de um personagem pode passar para o leitor a percepção que o fará sentir esta fala como se ela fosse um grito, um sussurro, uma voz eletrônica ou, até mesmo, um som tenebroso (LOBÃO; DANTON; SANTANA, 2020, p. 151).

Já no campo social e ativista a narrativa das histórias em quadrinhos estará inserida em temáticas culturais, educativas, inclusivas, contestativas, contradiscursivas e de engajamento social. Tal prerrogativa será afeita por meio do pensamento crítico e do discurso reflexivo que, em essência, será destinado à luta de algum grupo social excluído, invisibilizado, marginalizado, desprestigiado ou discriminado.

São algumas dessas variedades narrativas que serão apresentadas nas histórias em quadrinhos a seguir.

2. Criando narrativas visuais para HQs sócio ativistas: relato de vivências didáticas

Todas as histórias em quadrinhos apresentadas neste estudo foram criadas e produzidas no ambiente de ensino e aprendizagem da disciplina História em Quadrinhos de Autor do curso de Design Gráfico da Faculdade de Artes Visuais (FAV) da Universidade Federal de Goiás (UFG).

A metodologia de ensino foi pensada de modo que inicialmente os estudantes participassem de aulas expositivas feitas pelo docente e dialogadas com eles, cujos temas de estudos estavam relacionados à compreensão da linguagem das histórias em quadrinhos, a criação de plots e roteiros, estudos de personagens, layouts e diagramação, colunagem, enquadramentos, ângulos, estudo de esboços e letramento de balões e outros aspectos da narrativa visual.

Em seguida foram abordados os conceitos de design social e design ativista exemplificando sua aplicação prática em quadrinhos publica-

dos e veiculados no mercado editorial. Após essa exposição os estudantes escolheram o tipo de causa social que gostariam de abordar em uma história em quadrinhos e, após a escolha, pesquisavam sobre o tema definido. É nessa etapa que selecionavam o tipo de método ou a mescla deles. Nesse ponto de compreensão do tema, estruturação do conteúdo e o argumento narrativo que os estudantes decidiam se iriam adotar a pesquisa documental, bibliográfica, entrevista em profundidade, história oral ou outras.

Após essa etapa de pesquisa necessária para iniciar a criação das histórias em quadrinhos todos os estudantes elaboraram os seus plots, roteiros e personagens. Ao concluir essa etapa deu-se início aos estudos de paginação e organização dos cadernos por meio de esboço, *sketches* e *thumbnails* das páginas das histórias em quadrinhos. Por fim, passaram para a última etapa destinada ao letramento, refinamento e arte-finalização das ilustrações dos quadrinhos. Toda a aplicação da metodologia de ensino durou três meses e os resultados serão apresentados na sequência.

2.1 História em Quadrinhos I: A Fuga

Essa história em quadrinhos foi criada pela estudante Jeysebel Patrocínio Aguiar e foi baseada nos refugiados oriundos da África Subsaariana, onde pessoas para fugir dos conflitos ocorridos nos países de origem colocam suas vidas em risco na esperança de conseguir chegar em algum país promissor e reergueras suas vidas nele.

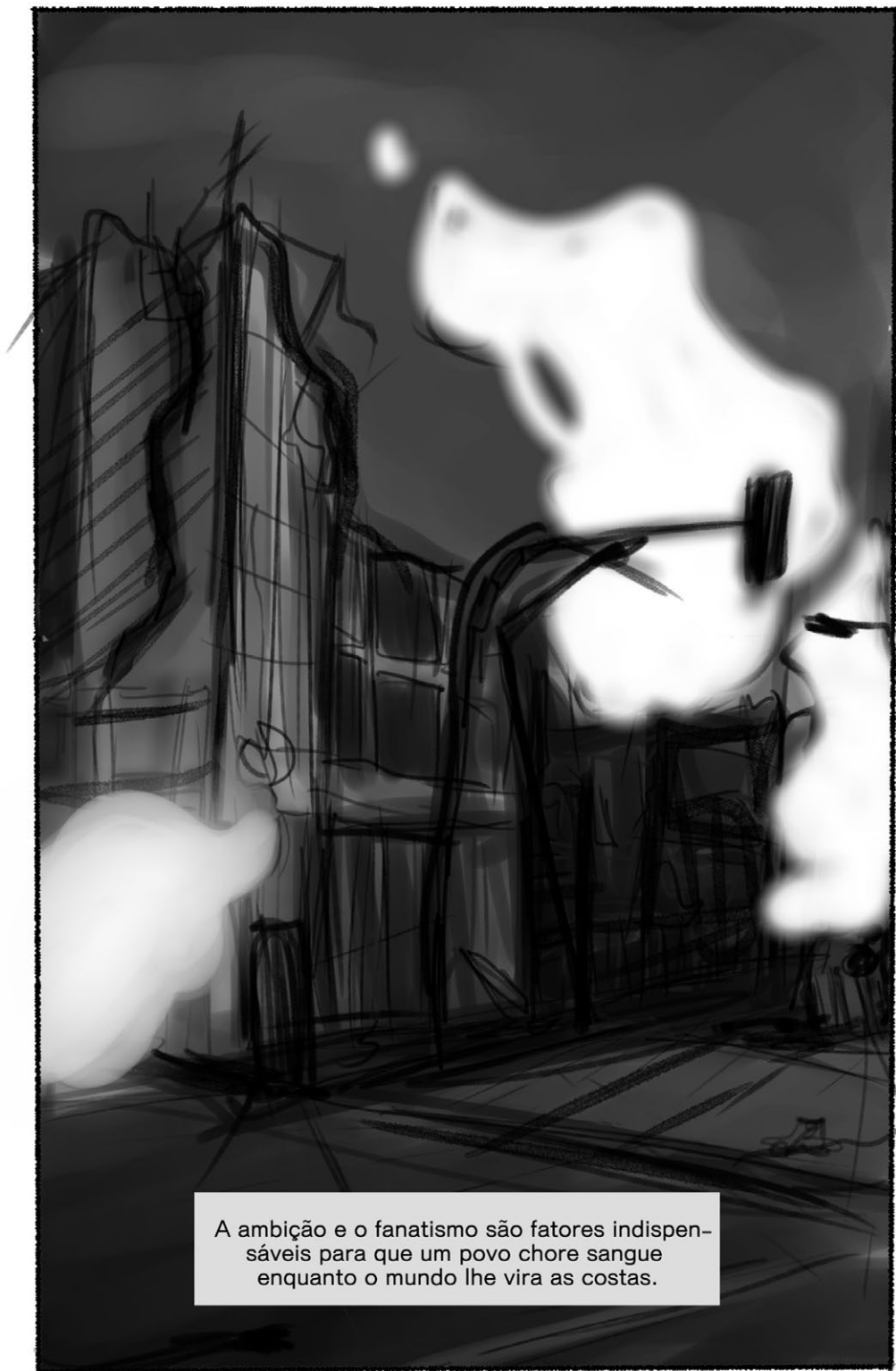
A história em quadrinhos recebeu o título de “A Fuga” e relata brevemente como é o trajeto dos refugiados que decidem escapar dos conflitos de seu país em busca de uma vida melhor. A estudante relata que os personagens principais de sua história pertencem a uma família mulçumana a qual foi inspirada em sua família.

A história é dividida em três atos. As páginas pretas são a divisão dos atos e significam fechar os olhos e abri-los para as novas realidades enfrentados na fuga. Os atos são: O início da dor, O caminho e o fim do início.

De maneira sucinta, porém intensa, o quadrinho revela a luta e sofrimento que os refugiados enfrentam em sua jornada. As tristezas são demonstradas por meio das perdas dos parentes e amigos ao longo da viagem. A história revela ainda que mesmo os que conseguem vencer todas os desafios pelo caminho, ainda assim, ao chegar em um novo país, sofrem o preconceito de serem taxados de “terroristas”.

Figura 1: Sequência Narrativa da História em Quadrinhos: “A Fuga”





A ambição e o fanatismo são fatores indispensáveis para que um povo chore sangue enquanto o mundo lhe vira as costas.

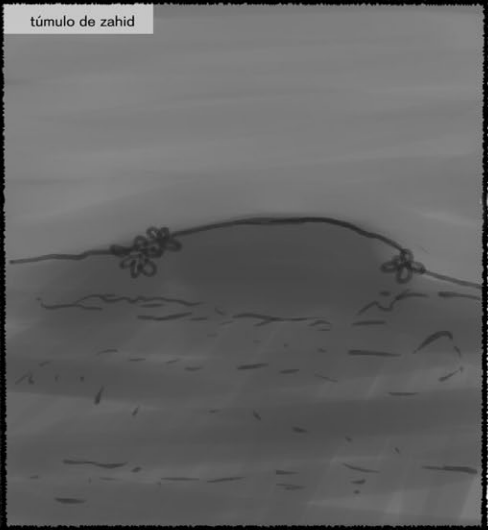
ATO 1 - O INICIO DA DOR



Não aguento mais acordar e ver a destruição que as bombas deixam com o seu rastro de dor e perda.



uma parte de mim se vai com você meu querido e amado bhai -Inna lillahi wa ilayhi rajjun.



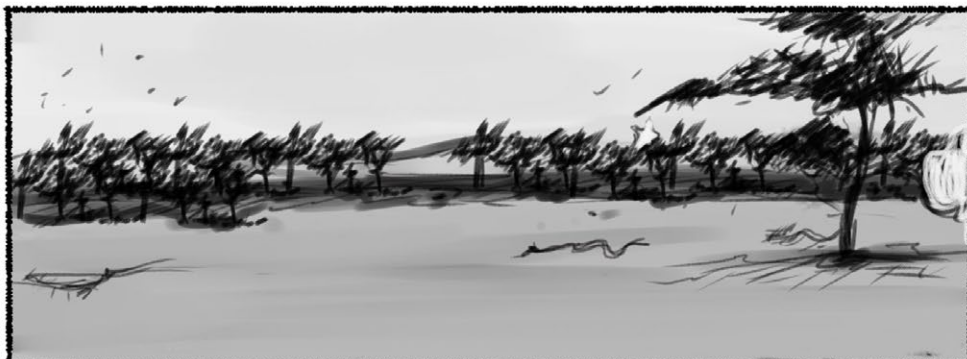
túmulo de zahid



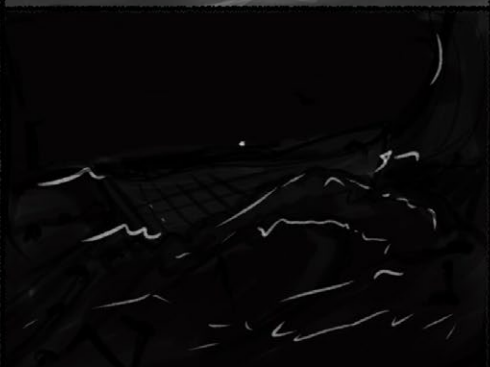
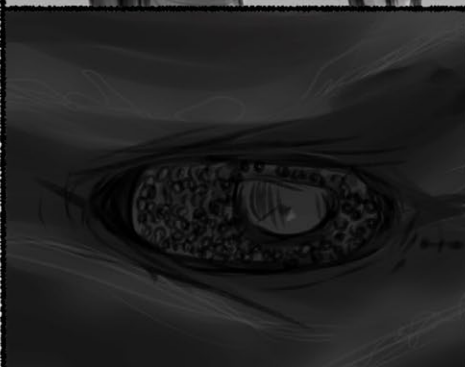
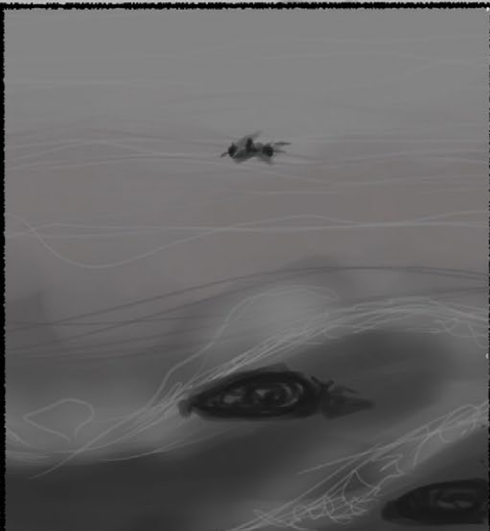
chegou a hora.

sim... não podemos mais perder ninguém.

ATO 2 - O CAMINHO



às vezes parece que não
saímos do lugar. O som
da bomba sumindo é a
única coisa que torna
isso real.

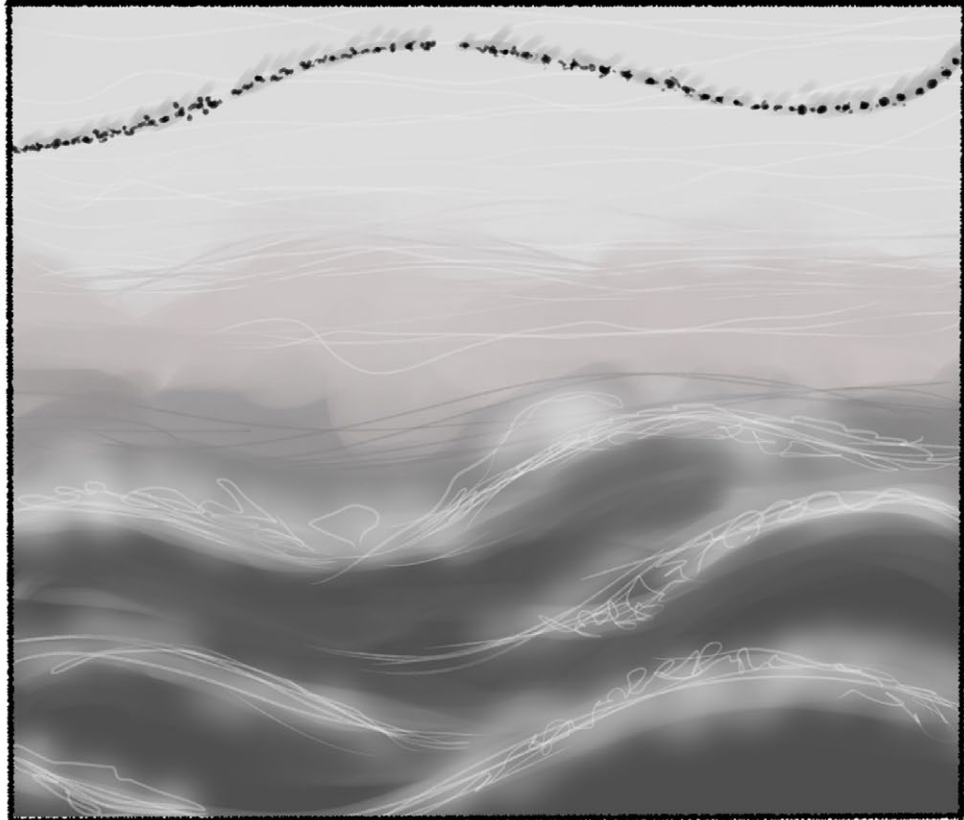
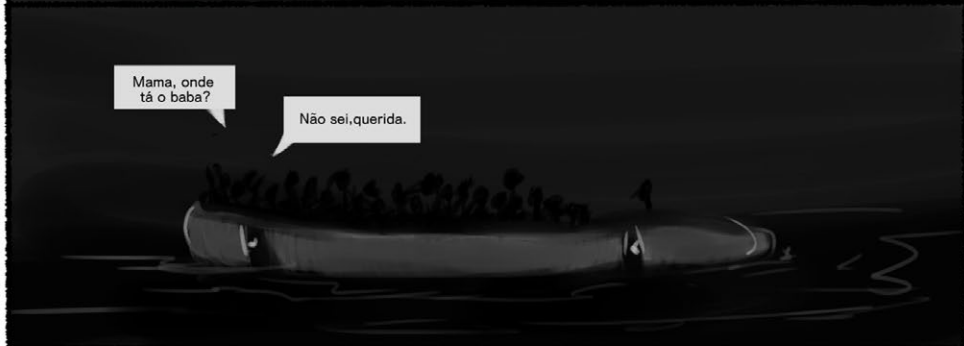


Mama!Baba! Pelo menos escapamos da agonia das bombas.

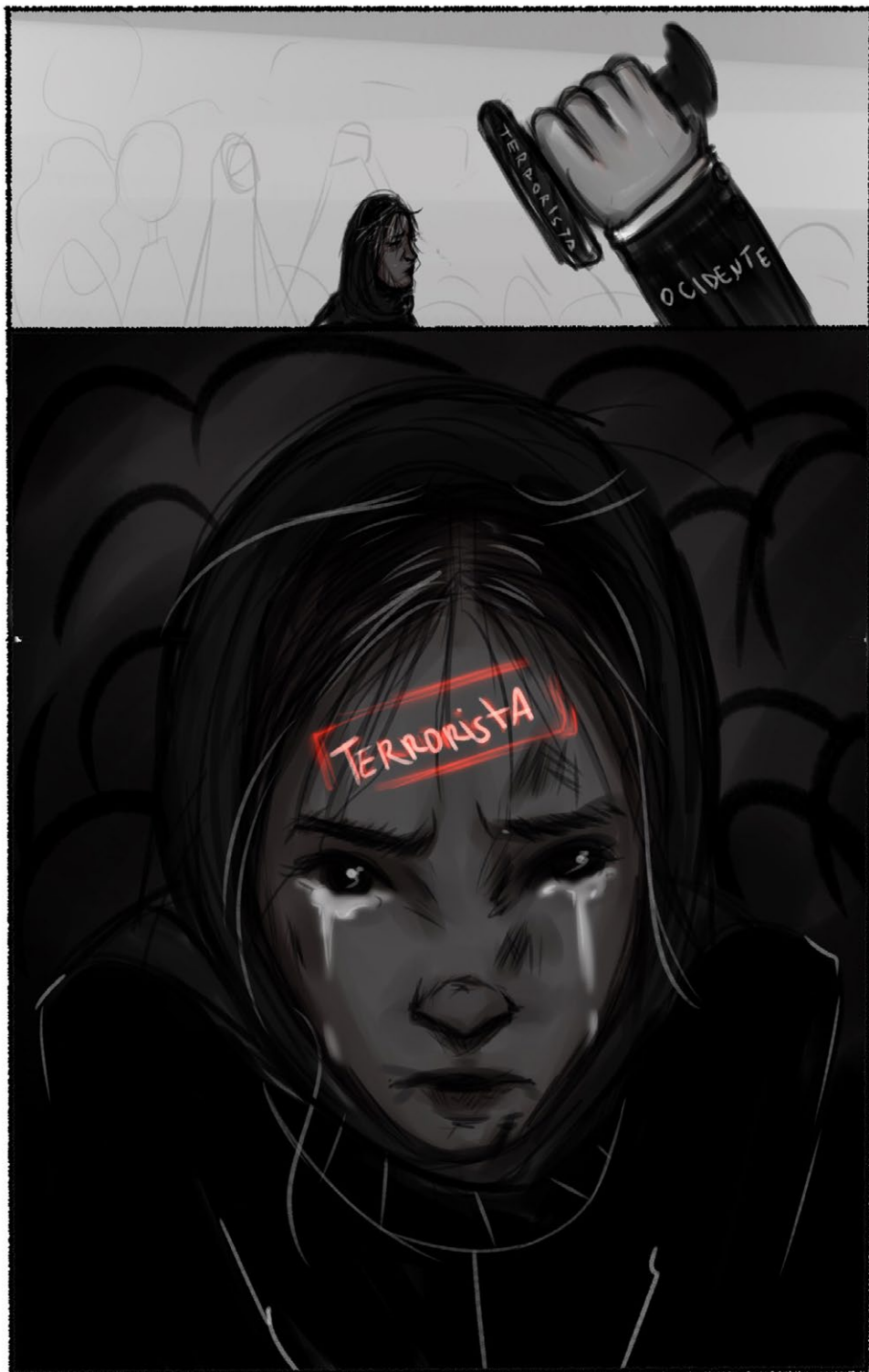


Mama, onde tá o baba?

Não sei, querida.



ATO 3 - O FIM DO INÍCIO



Fonte: Acervo do autor. Elaborado pela estudante Jeysebel Patrocínio Aguiar

2.2 História em quadrinhos 2: Duas Marias

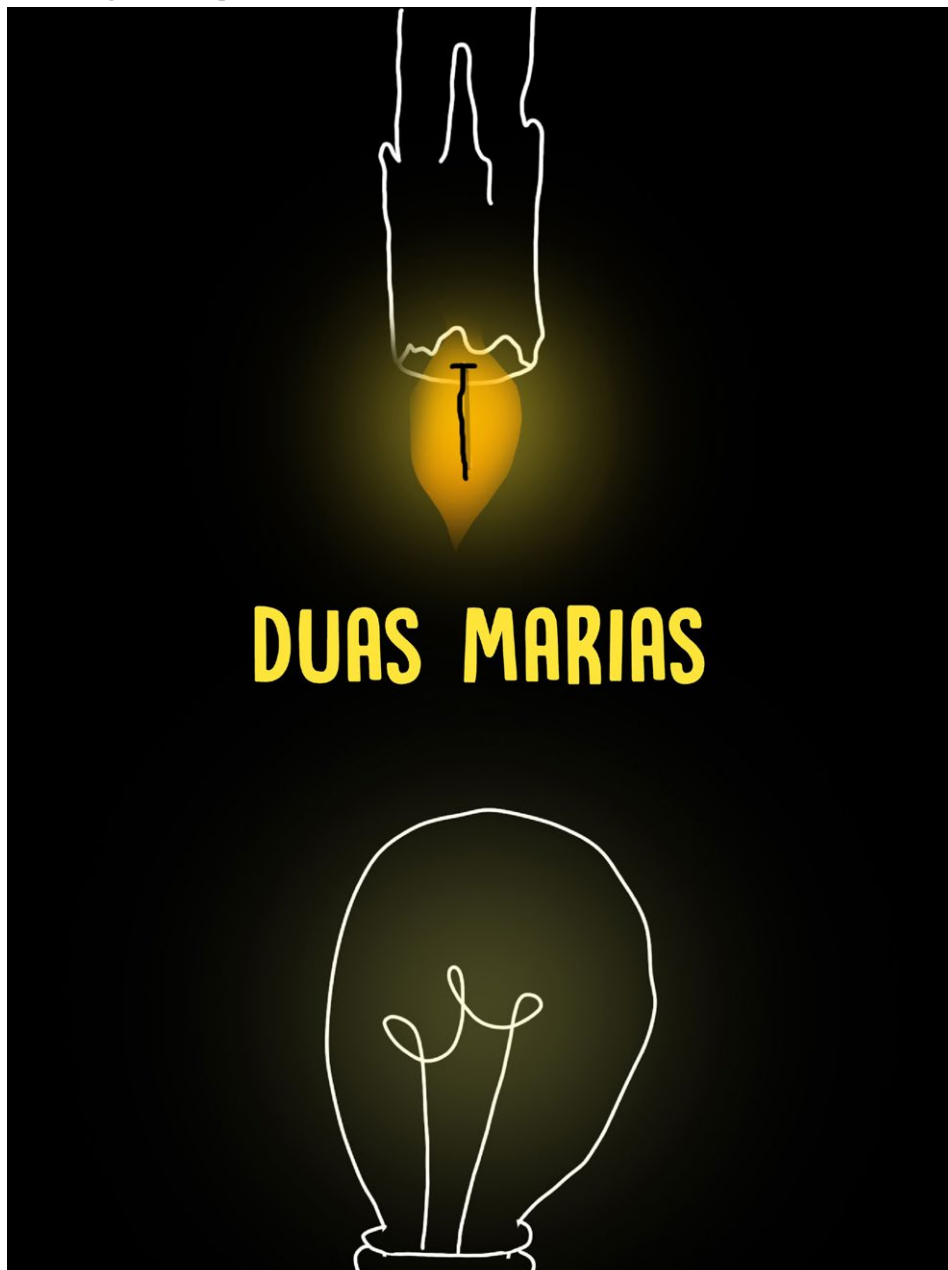
A segunda narrativa foi produzida pelas estudantes Ana Dayanne Da Silva Farias e Izabela Alves Ribeiro. É uma história em quadrinhos autobiográfica que, de acordo com Mazur e Danner (2014), dá origem a quadrinistas independentes e alternativos, cujas histórias giravam em torno de suas próprias vidas e do seu cotidiano. “Duas Marias” foi o título dado a essa história em quadrinhos que trata sobre o apagão do Estado do Amapá em 2020.

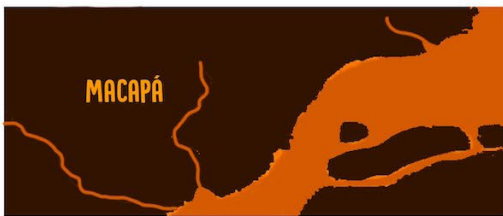
Nesta história em quadrinhos, as estudantes retratam o dia a dia na vida de duas Marias, sendo que, a que reside no Amapá, é mãe de uma das estudantes. Na história, uma das Marias tem 35 anos e vive em Santa Catarina, cidade onde nasceu. Do outro lado, mais precisamente 3.000 quilômetros ao Norte, a segunda Maria, também tem 35 anos e vive na cidade de Macapá, onde nasceu. As Marias têm vidas muito parecidas, com exceção da ausência de luz que apareceu no caminho de uma delas. Conta a história em quadrinhos que, na sexta-feira do dia 6 de novembro de 2020, último dia útil da semana, enquanto a Maria de Santa Catarina vivia a rotina de mais um dia, a Maria do Macapá havia três dias que estava sem energia elétrica. Sem sinal de celular, com dificuldade para encontrar água potável, seus alimentos se perdiam na geladeira, e suas noites não tinham descanso – apenas calor, preocupação e impotência. Essa era a sua situação e a de seus familiares, amigos, conhecidos e demais amapaenses, após o apagão ocorrido no domingo. A cidade de Macapá vivia um cenário apocalíptico e, em meio à pandemia, a população se aglomerava em filas gigantes para conseguir água e gelo, as prateleiras dos supermercados estavam sendo esvaziadas, não havia gasolina nos postos e a criminalidade aumentava. No fim do dia, enquanto a Maria de Santa Catarina se deitava em sua cama para descansar, a outra Maria, a do Macapá, participava

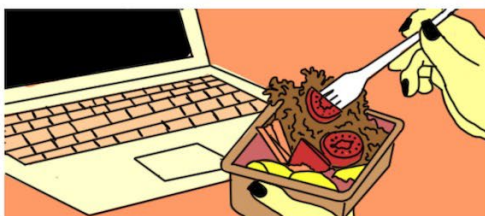
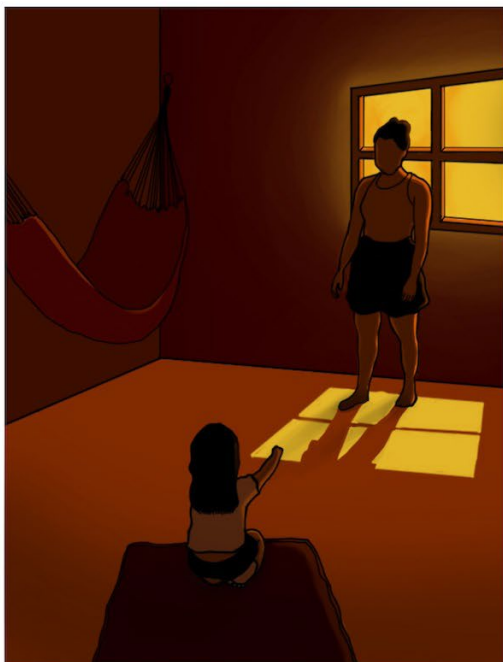
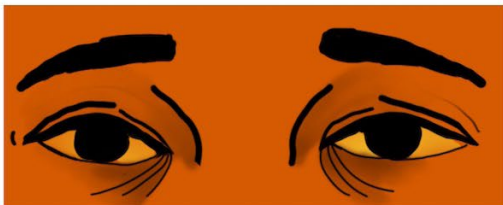
de um protesto na rua de sua casa, pedindo aos seus governantes por direitos humanos básicos e o mínimo de dignidade.

Na sequência (Figura 2), são apresentadas cenas da história em quadrinhos “Duas Marias”.

Figura 2: Sequência Narrativa da História em Quadrinhos: “Duas Marias”







12:00



12:00



O ÚLTIMO PEDAÇO DE FRANGO
ESTRAGOU ONTEM...



... E A ÁGUA AINDA NÃO VOLTOU, NÃO DÁ
PRA PREPARAR NADA.



MEU DEUS, POR FAVOR QUE ISSO
NORMALIZE LOGO....

NÃO ACREITO QUE ESQUECI
MINHA GARRAFINHA EM CASA



15:00



TEM COISA PIOR QUE BEBER ÁGUA EM COPO DA
FIRMA? SABE-SE LÁ SE LAVAM DIREITO

15:00



EU NÃO SEI COMO ESTARIA SENDO SEM ELAS...

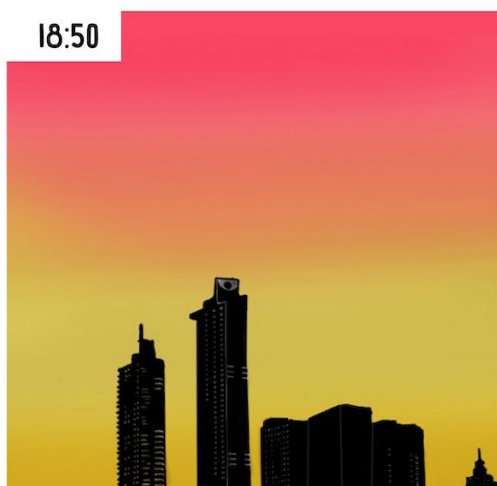


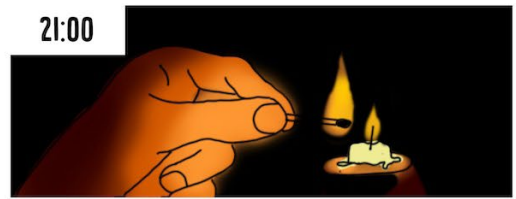
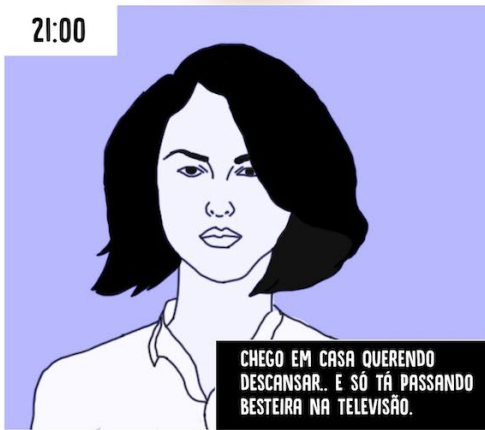
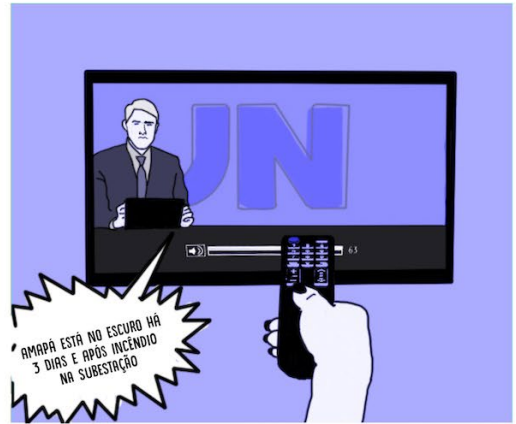
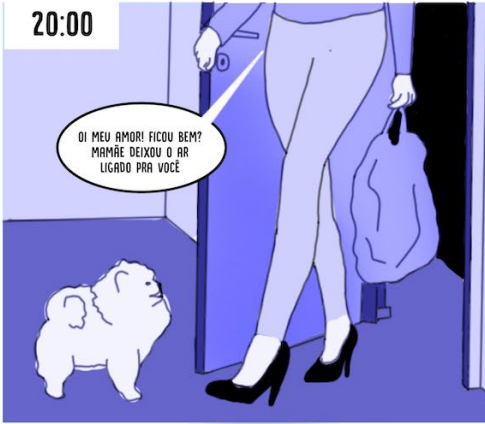
17:30



17:00







Fonte: Acervo do autor. Elaborado pelas estudantes Ana Dayanne Da Silva Farias e Izabela Alves Ribeiro

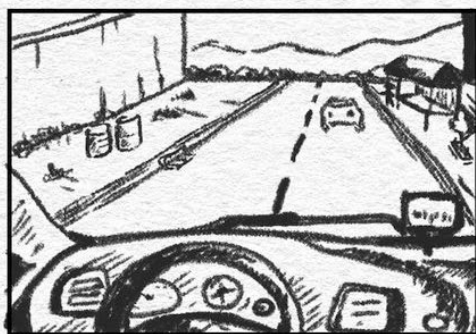
2.3 História em quadrinhos 3: Transações

A história em quadrinhos “Transações”, foi idealizada pelos estudantes João Victor Martins Barcellos e Ana Júlia Carvalho Alves. Nela é relatado o envolvimento de duas amigas, cuja amizade dura longos anos de suas vidas. Ambas possuem dois filhos da mesma idade. Uma amiga é a motorista do ônibus e a segunda é a passageira que sempre pega o mesmo ônibus todos os dias pela manhã juntamente com seu filho.

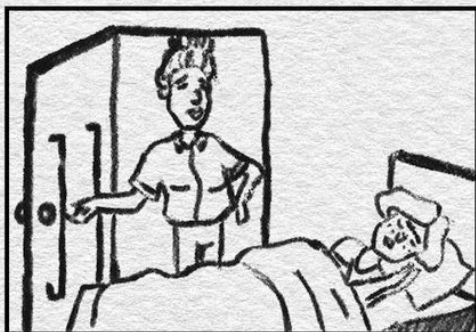
A narrativa mostra gradativamente como as duas se gostam e se cumprimentam com alegria e leveza todas as manhãs. Em determinado momento da história a amiga passageira começa a pegar o ônibus sem o filho e a amiga motorista percebe sua tristeza, mas prefere não comentar. Durante esse intervalo, fora do ambiente de trabalho e no convívio familiar, é apresentado o dilema da amiga motorista que também tem um filho, porém, o mesmo revela a ela que é transsexual e se entende como mulher e não como homem. A mãe de imediato não aceita e começa a vivenciar dias de profunda tristeza.

Alguns anos depois, com a mesma rotina, no mesmo local e ônibus de sempre, a velha amiga entra no ônibus e deixa cair a foto atual do filho que sempre a acompanhava nas viagens. A amiga motorista pega a fotografia no chão e vê uma mulher ao lado da velha amiga. Neste momento a velha amiga pergunta à amiga motorista se ela se lembra dela. A amiga diz que sim e que ela cresceu e está linda. Ao perceber a felicidade da amiga, o respeito e amor dedicado à filha, que atualmente também é uma mulher trans, se sente feliz por sua filha trans e uma lagrima cai dos seus olhos juntamente com um sorriso libertador.

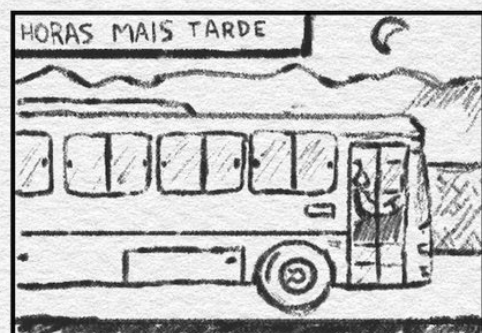
Figura 3: Sequência Narrativa da História em Quadrinhos: “Transações”





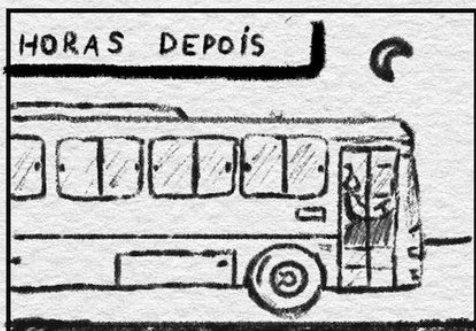


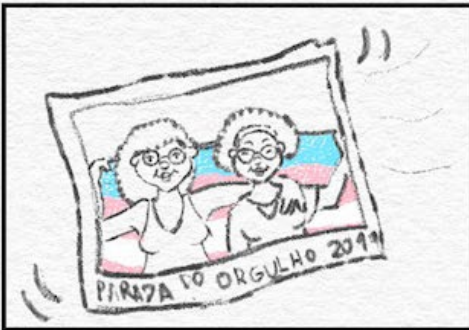




O QUE ACONTECEU?







Fonte: Acervo do autor. Elaborado pelos estudantes João Victor Martins Barcellos e Ana Júlia Carvalho Alves

2.4 História em quadrinhos 4: Casulo

“Casulo” é a terceira história em quadrinhos e foi criada e produzida pelo estudante Marcelo Augusto Pereira. De maneira poética e valendo-se de um universo de fantasia, sua temática trata do preconceito, amor e transformação. A história é centrada na união de duas meninas de diretrizes opostas, Ucla (Água) e Twan (Terra), em um mundo onde a terra e a água se separaram. As diretrizes entendem a união como algo catastrófico, visto que para os seres da água, ao se misturarem com seres da terra, se tornariam sujos e impuros, enquanto os seres da terra se desmanchariam em pedaços. Em sua narrativa essa história em quadrinhos reflete sobre como a sociedade contemporânea ainda resiste às diferentes formas de amar e como os seres humanos ainda não compreendem o real significado do amor que, quando verdadeiro, independente de credo, gênero, cor e classe social, só produz transformações e bons frutos.

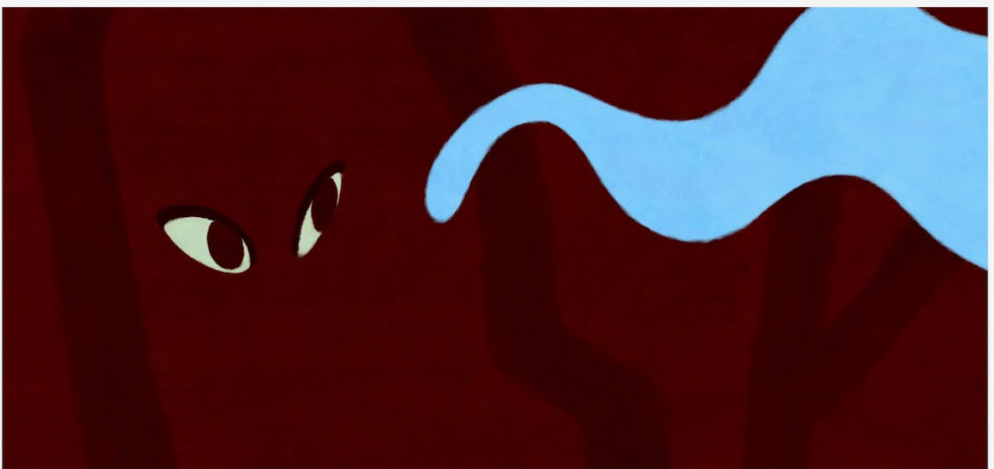
Na sequência (Figura 4), são apresentadas cenas da história em quadrinhos “Casulo”.

Figura 4: Sequência Narrativa da História em Quadrinhos: “Casulo”

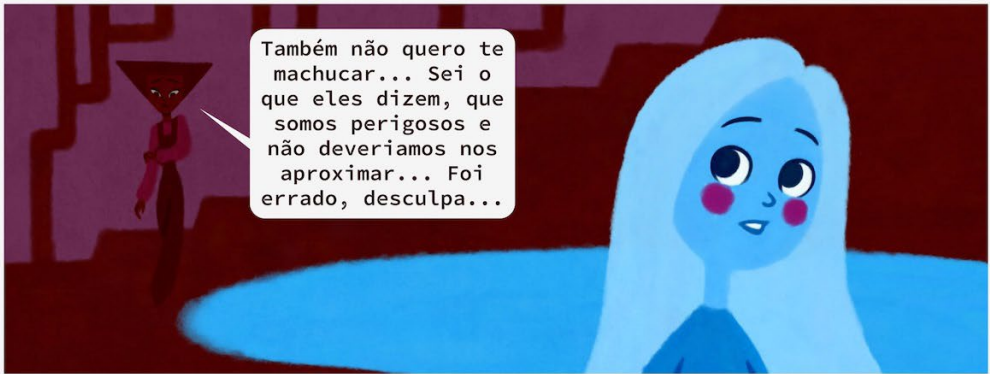


Há muito tempo, as diretrizes da terra e da água se separaram. Acreditava-se que a aproximação entre as duas era muito perigosa e o fruto dessa união só poderia resultar em destruição. Deste então, o mundo se tornou vazio, triste e sem vida, à espera de um dia em que tudo isso iria mudar.









Também não quero te machucar... Sei o que eles dizem, que somos perigosos e não deveríamos nos aproximar... Foi errado, desculpa...



Você não precisa se desculpar!



Sabe... Eu não estou com medo.



Sempre ouvi que os seres da terra são instáveis e insensíveis, mas não é o que eu vejo.

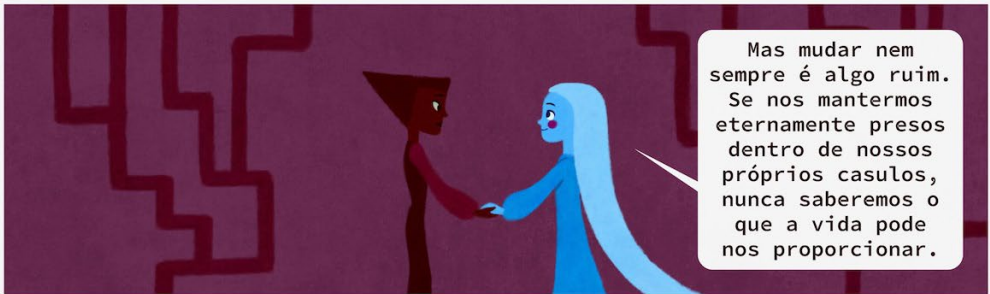
Acho que muito do que dizem é por medo... Medo do desconhecido, do diferente, da mudança...



Mas você não tem medo do que possa acontecer?



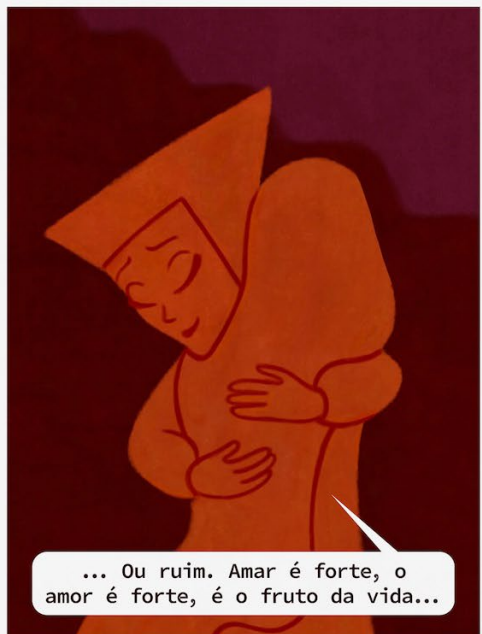
Acho que a gente sempre tem um pouco.



Mas mudar nem sempre é algo ruim. Se nos mantermos eternamente presos dentro de nossos próprios casulos, nunca saberemos o que a vida pode nos proporcionar.



E eu acredito que nada que vem do amor pode ser destrutível...



... Ou ruim. Amar é forte, o amor é forte, é o fruto da vida...

...Tudo que vem do amor, é bom.



FIM

Fonte: Acervo do autor. Elaborado pelo estudante Marcelo Augusto Pereira

Considerações finais

Os cursos de design gráfico estão se abrindo para áreas transversais de conhecimento. A área das humanidades ganha cada vez mais força nos seus currículos. Atualmente os estudos sobre inclusão social, direitos humanos, papel cidadão das profissões, respeito às diferenças, representatividades, a importância do conhecimento e valorização da cultura popular, as complexidades humanas, as emergências ecológicas, o interesse pelas lutas sociais entre outros, estão em debate no campo profissional e acadêmico.

A partir dessa compreensão foi relatado por este estudo como o designer gráfico pode exercer seu papel social e ativista por meio das histórias em quadrinhos. Nos cursos de design gráfico existe uma grande parcela de estudantes com habilidades artísticas para o desenho e ilustração e, da mesma forma, são apreciadores e fãs das histórias em quadrinhos. Por essa razão, a união entre designer gráfico e história em quadrinhos é perfeitamente válida. O designer gráfico pode contribuir para a linguagem dos quadrinhos, pois trata-se de um profissional que domina o desenho, estética, composição, layout, diagramação, estuda os formatos e especificidades do papel, encadernação e ainda domina todo o processo de impressão e de tecnologias digitais. Tais conhecimentos aplicados às histórias em quadrinhos contribui para o seu desenvolvimento, avança e novas pesquisas na área.

A atividade criativa proposta na disciplina História em Quadrinhos de Autor foi de grande crescimento humano para os estudantes. Ao aplicar o lado social e ativista do design gráfico na criação de histórias em quadrinhos, foi possível despertar neles a importância de se usar suas habilidades para discussões sociais e não apenas aplicá-las no campo da fruição estética.

Com a disciplina e as atividades proposta para a criação da história em quadrinhos social e ativista, os estudantes passaram a perceber que podem também ser produtores de conteúdo para públicos específicos e ainda produzir conteúdo que proporciona conhecimento e mudança de atitude. Além de trabalharem a parte de comunicação visual dos quadrinhos, também desenvolveram a habilidade para criar textos, conceitos e argumentos para a criação de narrativas.

Após os resultados obtidos, foi constatado que se torna cada vez mais emergente trabalhar nas graduações o pensamento crítico e o espírito humanizado dos estudantes. Pela indústria o design gráfico não atinge todas as camadas da sociedade. Muitas são excluídas e invisibilizadas ou pouco são ajudadas pelo design tradicional. Nesse sentido, iniciativas que tragam ao design gráfico uma abordagem que evidencie a vida das comunidades minoritárias, que demonstre a importância de reconhecê-las, respeitá-las e que provoque o espírito inquieto e solidário na sociedade, sempre será bem-vindo.

Referências

ACEVEDO, Juan. *Como fazer histórias em quadrinhos*. São Paulo: Global, 1990.

ALBUQUERQUE, Elisabete Maria de. *Design gráfico em tempos de ativismo*. Dissertação de Mestrado em Design, Tecnologia e Cultura. Recife, 2018.

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

DANTON, Gian. *Como escrever quadrinhos*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2015.

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

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial. Princípios e práticas do lendário cartunista*. 4. ed. São Paulo: 2010.

LOBÃO, Alexandre; DANTON, Gian; SANTANA, Leonardo. *A bíblia do roteiro de quadrinhos. Criação de histórias em quadrinhos do básico ao inovador*. Brasília: Trampolim, 2020.

LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). *Histórias em quadrinhos: leitura crítica*. 2. ed. São Paulo: Edições Paulinas, 1985.

MCCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos. Os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e Graphic novels*. São Paulo: M. Books, 2008.

MIYASHIRO, Rafael Tadashi. Com design, além do design: os dois lados de um design gráfico com preocupações sociais. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). *Papel Social do Design Gráfico: história, conceitos e atuação profissional*. São Paulo: Editora Senac, 2011.

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

NERES, Rafael Dias. Design gráfico como meio de ativismo. In: *Anais do 16º Congresso Nacional de Iniciação Científica*. São Paulo, 2016.

NEVES, Flávia de Barros. Contestação Gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico. In: BRAGA, Marcos da Costa (org.). *Papel Social do Design Gráfico: história, conceitos e atuação profissional*. São Paulo: Editora Senac, 2011.

VILLAS-BOAS, André. *O que é [e o que nunca foi] design gráfico*. 6. ed., ampl. Teresópolis, RJ: 2AB, 2007.

Jornalismo e Quadrinhos – uma relação antiga

Journalism and Comics – an old relationship

Ivan Carlo Andrade de Oliveira
Rafael Senra

Resumo: O artigo pretende fazer uma revisão bibliográfica, indicando a relação entre jornalismo e quadrinhos – uma relação que encontrou seu auge no Jornalismo em Quadrinhos. O termo foi criado por Joe Sacco para se referir ao seu trabalho, mas pode se referir a uma miríade de outras HQs, que vão de graphic novels a matérias publicadas em jornais diários.

Palavras-chave: Jornalismo em Quadrinhos, Graphic Novel, Arte Sequencial.

Abstract: The article intends to make a bibliographic review, indicating the relationship between journalism and comics - a relationship that found its peak in Journalism in Comics. The term was created by Joe Sacco to refer to his work, but it can refer to a myriad of other comics, ranging from graphic novels to articles published in daily newspapers.
Keywords: Journalism in Comics, Graphic Novel, Sequential Art.

Ivan Carlo Andrade de Oliveira. Doutor em Arte e Cultura Visual. Professor da Unifap, Universidade Federal do Amapá.

Rafael Senra. Professor Doutor de Literatura no Departamento de Letras da Universidade Federal do Amapá.

Introdução

Os campos do jornalismo e dos quadrinhos têm uma relação antiga e quase indissociável. Ambos surgem dentro do mesmo contexto social e tecnológico. Na primeira metade do século XIX, a progressiva industrialização, aliada ao surgimento de novas técnicas de impressão e ao crescimento da população urbana criaram o ambiente favorável para o surgimento da imprensa e da indústria editorial.

Segundo Srbek,

Paralelamente ao crescimento da população, ampliava-se as políticas de educação e o conseqüente aumento do número de leitores em potencial, o que possibilitava aos editores aumentar e diversificar as tiragens, barateando os produtos, o que atraía novos leitores. Essas condições favoráveis levaram a uma maior concorrência entre os editores europeus, que motivou o surgimento de veículos especializados (como os periódicos ilustrados *La Caricature*, *La Charavari* e *Punch*) (...) (SRBEK, 2014, p. 22).

Foi nesse contexto que o suíço Rodolphe Topffer criou aquela que muitos consideram a primeira história em quadrinhos, *Les amours de Monsieur Vieux-bois*, publicado na década de 1820. Em 1842 esses quadrinhos são publicados em um jornal de Nova York, o *Brother Jonathan*.

Essa, que foi a primeira interação entre jornalismo e quadrinhos não seria a única. O jornalismo de massa, chamado de *penny press*, tinha como uma de suas principais âncoras a publicação de histórias em quadrinhos.

No século XIX, cidades como Nova York vivenciavam um forte desenvolvimento econômico aliado a uma grande massa de pessoas alfabetizadas sedentas por informações. Além disso, o surgimento da publicidade e o desenvolvimento de técnicas de impressão que possi-

bilitavam a publicação de tiragens astronômicas formaram o ambiente propício para essa indústria:

Estimulados pela concorrência, os editores investiram em novas formas de conquistar leitores, como a fotografia (que substituiu os desenhistas na função de “retratar” as notícias) ou as páginas e suplementos ilustrados (que davam destaque aos desenhos humorísticos e aos quadrinhos) (SRBEK, 2014, p. 25).

O primeiro personagem de quadrinhos norte-americano, *Yellow Kid*, de Richard Outcault, publicado pela primeira vez em 1896, seria disputado e publicado pelos dois principais *penny press*: o *New York World*, de Joseph Pullitzer e o *New York Journal American*, de William Randolph Hearst – razão pela qual, nos EUA, o jornalismo sensacionalista é chamado de *yellow journalism*. O personagem inclusive teria servido para que os impressores testassem o uso de cores no jornal – o amarelo do camisolão do personagem foi escolhido porque essa era a cor que apresentava melhor qualidade de impressão.

No Brasil, essa relação se estabelece com a publicação, por parte do italiano naturalizado brasileiro Angelo Agostini da série *Nhô Quim ou impressões de uma viagem à corte*, publicado em 1869 na revista *Vida Fluminense*.

O próprio Angelo Agostini já faria, em 17 de setembro de 1865, o que pode ser chamado de uma notícia em quadrinhos. Publicada no jornal *O Cambrião*, a matéria descrevia um acidente de trem.

A sequência de desenhos não tinha uma reportagem de apoio. As informações eram transmitidas unicamente através dos desenhos e das legendas. A primeira imagem mostrava o acidente do trem. A segunda descrevia como o trem havia parado na vala da várzea. Na terceira, o leitor via os frades do Seminário prestando os primeiros socorros aos feridos. O interessante aí é que texto e imagem eram complementares (DANTON, 2022, p. 21-22).

Ao longo da história, os quadrinhos continuaram sendo associados aos jornais na publicação de tiras e páginas dominicais ou de suplementos. Segundo Antonio Aristides Corrêa,

Desde o Século XVIII que os jornais têm charges, cartuns e até mesmo quadrinhos. A charge inglesa desse período, inclusive, já tinha até balão. E desde então, praticamente não há jornal no mundo sem seus cartunistas. Angelo Agostini, o italiano que trouxe os quadrinhos para o Brasil, publicava suas HQs em jornais em plena metade do Século XIX. Desde o início do Século XX, todo grande jornal tem sua seção de tirinhas de quadrinhos, suas charges e suas caricaturas. Muitas vezes, a charge vale por um editorial e vem em destaque na primeira página. Além disso, os ilustradores das matérias jornalísticas frequentemente constroem pequenas narrativas em quadrinhos para fazer a reconstituição de crimes ou outros acontecimentos (DUTRA, 2002, p. 11).

O jornalismo em quadrinhos

Embora essa relação entre jornalismo e quadrinhos fosse íntima desde o início, as primeiras iniciativas do que pode ser considerado Jornalismo em Quadrinhos só surgiriam a partir da revolucionária geração de quadrinistas dos anos 1960, e, mais especificamente, de um de seus frutos: o quadrinho underground. Esses quadrinhos “operaram uma inversão maliciosa de valores ao trazer histórias sujas, cruéis e realistas para uma linguagem onde antes reinavam alegres bichinhos falantes e exemplares e corajosos heróis” (DUTRA, 2021). Basta dizer que Joe Sacco e Art Spiegelman, dois dos nomes mais importantes do Jornalismo em Quadrinhos, começaram suas carreiras em publicações underground.

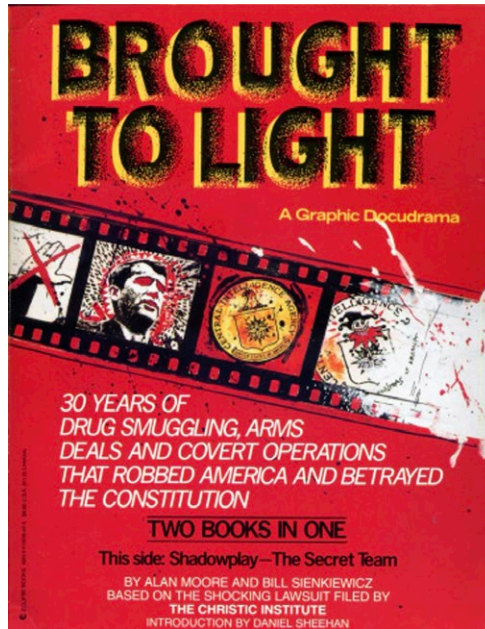
Outro marco importante é a criação das *graphic novels*. Embora haja uma discussão sobre quem realmente criou o termo, *Um contrato com Deus*, de Will Eisner, é indubitavelmente um marco. O álbum, formado por várias histórias, é baseado nas experiências do autor com

os cortiços judeus de Nova York, temática que fugia das características ficcionais costumeiras dos quadrinhos.

Mas um dos primeiros exemplos do que viria a ser chamado de Jornalismo em Quadrinhos foi o álbum *Brought to Light*, lançado em 1989. A obra, chamada de *graphic docudrama*, tinha dois capítulos:

A primeira história, *Flahspoint – the LaPenca bombing*, com texto de Joyce Brabner e desenhos de Tomas Yeates, fala do envolvimento da CIA no atentado para matar Eden Pastora, líder dos Contra, em 1984 na Nicarágua e em outras ações na América Latina. O texto e os desenhos seguem uma linha bem tradicional de docudrama e se baseiam em investigações/testemunho dos jornalistas Martha Honey e Tony Avirgan. Por outro lado, a segunda história, *Shadowplay – the secret team*, com texto de Alan Moore e desenhos de Bill Sienkiewicz, é uma fantasia em tom de fábula que complementa a primeira. Em um bar decadente, uma águia americana antropomorfizada oferece seus ‘serviços patrióticos’ de extrema direita enquanto relata alguns ‘casos de sucesso’ de suas ações na América Latina. Os dados foram extraídos da Declaração de Evidência elaborada pelo Christic Institute. O desenho é expressionista e cheio de ousadias gráficas, um belo exemplo do trabalho de um artista então no auge da fama. (DUTRA, 2022, p. 11).

Figura 1: Brought to light, um dos primeiros exemplos do Jornalismo em Quadrinhos



Fonte: Danton, 2022

Maus, de Art Spiegelman, lançado entre 1986 e 1992, é outro exemplo do que viria a ser chamado Jornalismo em Quadrinhos.

Maus, de Art Spiegelman, é uma entrevista no formato de HQ, estendendo-se por mais de 300 páginas. O entrevistador é Spiegelman e o entrevistado Vladek, seu pai, que relata ao filho sua juventude em guetos de judeus na Polônia e seu confinamento em Auschwitz. Embora os personagens sejam graficamente animalizados (judeus são ratos, nazistas são gatos, poloneses são porcos, americanos são cachorros – já o judeu que se passasse por gentio utilizaria máscaras correspondentes à respectiva nacionalidade), as situações descritas são reais. Há em *Maus* muito de metalinguagem e *making of*, pois os bastidores da entrevista são mostrados durante a história, prática também adotada pelos adeptos do *new journalism* Gay Talese e Hunter S. Thompson (OLIVEIRA, 2021).

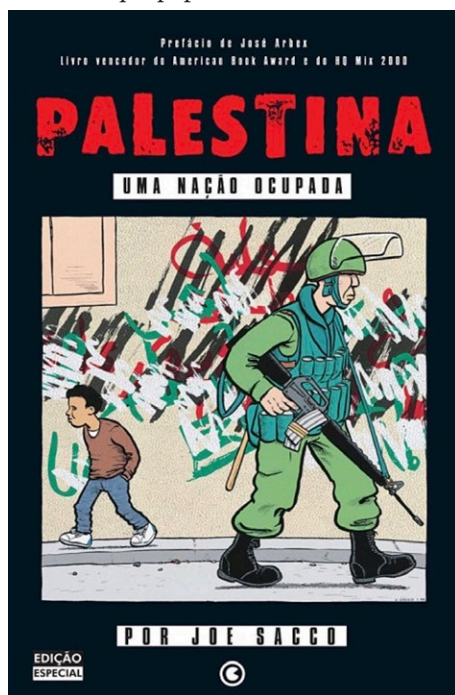
Embora *Maus* não seja uma reportagem tradicional, Dutra (2020) defende que a classificação como jornalismo é plenamente cabível:

Sua narrativa, de teor autobiográfico, se dá em dois tempos. No atual, Spiegelman nos conta a difícil convivência com seu pai Vladek, um judeu mesquinho e pouco emotivo. No tempo passado, a narrativa mostra a dura luta de Vladek para sobreviver em um campo de concentração nazista. O desenho segue a linha despojada dos quadrinhos underground, em sintonia com o texto autobiográfico, recurso que seria depois seguido por Sacco. *Maus* rendeu a Spiegelman um Pulitzer especial em 1992 (o prêmio não prevê a categoria quadrinhos), além de se tornar o argumento-chave na demonstração da maturidade atual da linguagem dos quadrinhos.

No mesmo período em que *Brought to Light* estava sendo publicada, Joe Sacco dava os primeiros passos no que viria a chamar de Jornalismo em Quadrinhos na revista Yahoo. Duas histórias publicadas nessas revistas já tinham características de Jornalismo em Quadrinhos: “Quando bombas boas acontecem a pessoas más” e “Mais mulheres, mais crianças, mais rápido”. A primeira fazia uma retrospectiva histórica dos bombardeios britânicos à população civil alemã durante a Segunda Guerra Mundial. A segunda tratava dos bombardeios italianos a Malta durante o governo de Mussolini. Essa última era baseada em depoimentos de Carmem, a mãe de Sacco.

Formado em jornalismo pela Universidade de Oregon em 1981, Joe Sacco havia se dedicado à carreira de quadrinista e nunca exercera o jornalismo, até que o interesse sobre as questões políticas e sociais da Palestina o levaram a visitar Israel e os territórios ocupados no final de 1991 e início de 1992.

Figura 2: *Palestina* foi a obra que popularizou o termo Jornalismo em Quadrinhos



Fonte: Sacco, 2004

Quando voltou, o autor trouxe consigo a ideia de transformar o material em uma reportagem em quadrinhos. O resultado foi *Palestina – uma nação ocupada*, publicada em fascículos no ano de 1993, e cujas partes depois viriam a ser reunidas em um único *álbum*. O trabalho lhe valeu um prêmio *Harvey Awards*, e, a partir daí, Sacco se dedicaria apenas ao novo gênero batizado por ele, o “Jornalismo em Quadrinhos” ou “Reportagem em Quadrinhos” (*comics journalism* no original). Posteriormente ele publicou *Palestina – na faixa de gaza*.

Estes relatos são o testemunho do repórter durante o período em que ele esteve em Jerusalém e nos territórios ocupados, a Cisjordânia e a Faixa de Gaza, entre dezembro de 1991 e janeiro de 1992. Ao longo de quase dois meses, ele observou e ouviu palestinos e israelenses, anotou depoimentos e fotografou lugares, pessoas e eventos. Assim, ajustando os procedimentos do traba-

lho de reportagem à linguagem da história em quadrinhos, Sacco redescobriu a vocação jornalística desta mídia e, também, a sua própria” (VALLE, p. 34).

Segundo Antônio Aristides Corrêa Dutra (2021), os livros de Joe Sacco resultam da união eficiente de duas linguagens aparentemente díspares: os quadrinhos e o jornalismo.

E funcionam de forma extraordinária. As velhas categorias não podiam mais contê-lo e um novo nome teve que ser cunhado para definir seu trabalho: ‘jornalismo em quadrinhos’ (*comics journalism*). Sacco pertence hoje ao restrito grupo dos autores de histórias em quadrinhos reconhecidos e respeitados dentro e fora de seu meio (DUTRA, 2021).

Na sequência viriam outras reportagens: *Área de Segurança: Gorazde* (2000), *Uma História de Sarajevo* (2003), *War’s End: Profiles from Bosnia 1995-96* (2005), *Notas sobre Gaza* (2010).

Embora vários autores tenham buscado relacionar a obra de Joe Sacco ao jornalismo literário, ao novo jornalismo e ao gonzo jornalismo, Souza Júnior (2021) argumenta que “a estrutura formal da reportagem em quadrinhos remete mais a documentários audiovisuais (a condução das entrevistas com a presença marcante e incisiva do repórter remete ao estilo de documentário desenvolvido por Eduardo Coutinho) do que ao *new journalism*”.

Esse autor defende que, ao estudar a reportagem em quadrinhos apenas no nível do conteúdo, automaticamente acaba-se por rejeitar

(...) o fator primordial que é a reconfiguração de uma prática jornalística sob a luz de uma nova mídia. Como a reportagem em quadrinhos de Sacco emerge a partir de uma tradição quadrinhística consolidada, é importante que se perceba como determinadas obras funcionam como marcos na evolução da lingua-

gem e da aceitação social dos quadrinhos como mídia (SOUZA JÚNIOR, 2021).

Já Roberta Scheibe (2020) argumenta que

(..) esse relato, em HQ's, preserva a linguagem e a estrutura original da reportagem, ou seja, os quadrinhistas resguardam todas as características e os sub-gêneros da reportagem, como a prática da entrevista, o uso do testemunho e a premissa de ouvir fontes de todos os lados de um fato. A estrutura de texto da reportagem, através das HQ's, também é respeitada: há a evidência da narração, descrição e dissertação, do respeito ao narrador e foco narrativo.

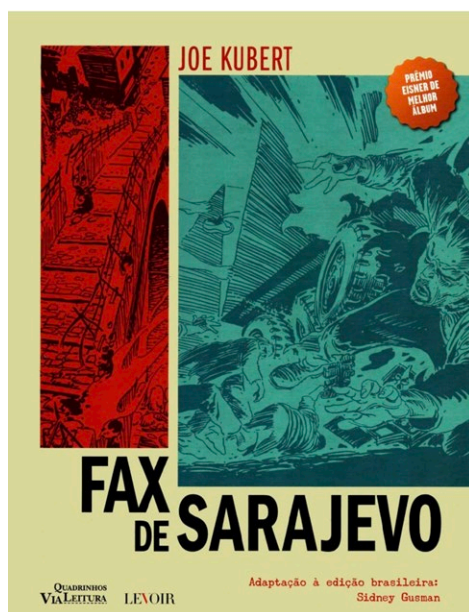
Outras obras de destaque no jornalismo em quadrinhos são *Per-sépolis*, de Marjane Satrapi e *Fax de Saravejo*, de Joe Kubert. *Per-sépolis* narra as mudanças provocadas na sociedade iraniana a partir da ditadura religiosa dos aiatolás. “Satrapi resgata uma história pessoal de longo tempo. Enfatiza suas raízes, os costumes iranianos e a dificuldade de manifestação cultural ocorrida durante a Revolução Xiita. Marjane Satrapi é jornalista e utilizou-se dos quadrinhos para escrever uma reportagem autobiográfica” (SCHEIBE, 2020).

Segundo Roberta Scheibe, Satrapi utiliza-se de um subgênero do jornalismo, a autobiografia:

A autobiografia se caracteriza por mostrar uma experiência de texto de alguém real, ou seja, que tenha uma vida extratextual, e que queria contar as histórias da sua vida. Neste sentido, a autobiografia é autoral, portanto, o autor é o narrador e também o personagem. Deste modo, Satrapi resgata uma história pessoal de longo tempo. Enfatiza suas raízes, os costumes iranianos e a dificuldade de manifestação cultural ocorrida durante a Revolução Xiita. Marjane Satrapi é jornalista e utilizou-se dos quadrinhos para escrever uma reportagem autobiográfica (SHEIBE, 2020).

Ao contrário de Sartrapi e Sacco, que estão mais ligados aos quadrinhos alternativos, Joe Kubert é um respeitável membro da indústria de quadrinhos norte-americana. Famoso por seus trabalhos com super-heróis, ele nunca havia se aventurado no jornalismo em quadrinhos, até que seu agente em Sarajevo começou a lhe enviar faxes sobre a situação da guerra e sobre como esse agente tentava manter vivos tanto ele próprio quanto sua família. A máquina de fax era a única forma que o agente achou de narrar ao mundo alguns acontecimentos bárbaros, como um massacre de civis que ele presenciou. Kubert usou os faxes como base para uma história em quadrinhos, *Fax de Sarajevo*, publicada em 1996 e ganhadora de diversos prêmios. “O que impressiona especialmente em *Fax from Sarajevo* é ver um grande domínio da técnica narrativa tradicional sendo usado para documentar um fato real” (DUTRA, 2020).

Figura 3: A partir dos fax enviados por seu editor, Joe Kubert constrói um relato da guerra



Fonte: Kubert, 2016

Outra obra de um autor tradicional do meio dos quadrinhos que apresenta claras características de Jornalismo em Quadrinhos é *O complô – a história secreta dos Protocolos dos sábios de Sião*, de Will Eisner, lançada em 2005. Eisner efetuou uma longa pesquisa para mostrar os bastidores da criação da fraude histórica, ainda na época da Rússia czarista, descrevendo detalhadamente a forma como os nazistas se apropriaram dessa fraude em sua campanha contra os judeus.

O livro falso foi produzido pela Okhrana (a polícia secreta russa) para convencer o Tzar Nicolau II de que o programa de modernização da Rússia era na verdade uma conspiração judaica para tomada do poder. O panfleto acusava os judeus de manipular os reformistas sociais, a imprensa, o sistema educacional e os movimentos trabalhistas. Insistia que os judeus queriam destruir a civilização cristã e consequentemente tomar o poder para si mesmos.

O resultado disso foram inúmeros pogroms organizados por grupos reacionários como as Centúrias Negras nos quais morreram milhares de judeus.

O panfleto voltou a se tornar popular em 1917, quando os anticomunistas “brancos” o usaram como propaganda, alegando que a revolução era resultado de uma conspiração judaico-bolchevique.

Com a derrota dos brancos, Alfred Rosenberg, chamado por Norman Cohn de fiador do genocídio, importou o livreto para a Alemanha e o usou na campanha nazista. Na Europa dos anos 1920 e 1930 os Protocolos só eram menos populares que a Bíblia e acabaram sendo a base da propaganda nazista, sendo citados inclusive por Hitler no livro *Minha Luta* (DANTON, 2019, p. 74).

Segundo Umberto Eco (2006, p. 7),

O aspecto mais extraordinário dos *Protocolos dos Sábios de Sião* não é tanto a história de seu início, mas a da sua recepção. O fato de que essa farsa foi produzida por serviços secretos e polícias de pelo menos três países, e montada com base numa colagem de textos diferentes, já é bastante conhecida – e Will Eisner conta a história toda, fundamentado nas pesquisas mais recentes.

Existe uma visão equivocada, de que o jornalismo seria caracterizado pela entrevista com fontes testemunhais. Nessa visão, *O Complô* não poderia ser considerado jornalismo. Esse equívoco é provocado pela visão de que o Jornalismo em Quadrinhos (JHQ) seria um gênero em si mesmo, em vez de ser tratado como uma área do jornalismo. Nessa visão, todo exemplo de JHQ deveria seguir o molde dos trabalhos de Joe Sacco: uma reportagem com entrevista de fontes e visita ao local dos acontecimentos.

Augusto Paim critica essa visão e defende que o Jornalismo em Quadrinhos é uma área do Jornalismo, assim como o webjornalismo ou o telejornalismo:

1. Jornalismo em quadrinhos é uma área do jornalismo. 2. O termo descreve o uso da linguagem dos quadrinhos para o exercício das atividades jornalísticas, da mesma forma que os termos “radiojornalismo”, “telejornalismo” e “webjornalismo” são utilizados para descrever campos do jornalismo, nos quais respectivamente o rádio, a televisão e a internet servem de suporte. 3. O termo “jornalismo em quadrinhos” abrange toda a produção de conteúdo jornalístico apresentado em quadrinhos, e as características dessa produção estão atreladas aos gêneros jornalísticos já conhecidos. 4. A necessidade de conduzir entrevistas pessoais ou de o jornalista estar presente no local dos acontecimentos depende do respectivo gênero jornalístico (PAIM, 2020, p. 73).

Danton (2020) defende que há toda uma variedade de fontes que podem ser usadas no Jornalismo em Quadrinhos, entre elas as fontes bibliográficas. Assim, as fontes documentais se tornam um dos elementos de pesquisa à disposição dos repórteres. Eisner é um autor que utiliza desse recurso para construir sua obra *O Complô*.

Há várias outras iniciativas de Jornalismo em Quadrinhos espalhadas em jornais e revistas. A revista *Village Voice*, por exemplo, veiculou uma série de resenhas no formato de quadrinhos, e a *New York* publicou uma aclamada resenha feita pelo quadrinhista Art Spiegelman sobre o romance *As Aventuras de Kavalier e Clay*, de Michael Chabon (que não por acaso tem um roteirista e um desenhista de quadrinhos como protagonistas). No Brasil, podemos destacar as tentativas de construir resenhas em quadrinhos feitas por Allan Sieber para a revista *Trip*, algumas resenhas em quadrinhos publicadas na revista *Bravo!*, ou ainda os semanais editoriais feitos pelo cartunista Angeli na extinta revista *Chiclete com Banana*.

Mesmo nos dias atuais, é fácil perceber que o campo do Jornalismo em Quadrinhos possui ainda bastante relevância no Brasil. Podemos citar as histórias em quadrinhos jornalísticas com temas esportivos que Roberson Vilabra fez para a *Gazeta do Povo*. Ou a série que Gian Danton produz sobre o tema dos Psicopatas para a revista *Calafrio*. Em 2020, o quadrinista Otoniel Oliveira produziu uma impactante história em quadrinhos sobre o apagão que paralisou o Amapá por 21 dias. A HQ circulou nas redes sociais da internet, com ampla repercussão e compartilhamento por parte dos internautas. Além disso, até mesmo programas televisivos têm usado o recurso: em dezembro de 2020, o programa *Fantástico* usou o recurso de história em quadrinhos para publicar na rede social Facebook um resumo da reportagem “Luakam e suas bonecas”.

Conclusão

Assim, constatamos que o subgênero do Jornalismo em Quadrinhos mostra-se bastante pertinente sob diversos pontos de vista: no caso do jornalismo, a ampla aceitação da crítica especializada e dos leitores prova que é possível exercer, no formato das HQs, todos os elementos necessários para uma boa matéria. No caso dos quadrinhos, a aceitação de crítica e de público é igualmente favorável, e algumas das obras dessa área tornaram-se até mesmo autênticos clássicos do que poderíamos chamar de “cânone” da nona arte.

Referências

AGUIAR, Pablito. Luakan e suas bonecas. In: *Fantástico – O Show da Vida* (perfil do programa no Facebook). Postagem feita em 12 de dezembro de 2020. Disponível em: <https://www.facebook.com/Fantastico/posts/3549407358430352>. Acesso em: 12 de março de 2021.

ARBEX, José. Prefácio. In: SACCO, Joe. *Palestina*. São Paulo: Conrad, 2004, p. 7.

DANTON, Gian. *Hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos: a fantástica história de Francisco Iwerten*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019.

DANTON, Gian. *Jornalismo em Quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2022.

DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. Quadrinhos e jornal: uma correspondência biunívoca. In: *1º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho*. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/10-encontro-2003-1/quadrinhos%20e%20jornal%20ouma%20correspondencia.doc>. Acesso em: 29 de março de 2020.

DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. Três camadas da relação entre quadrinhos e jornal. In: *INTERCOM – XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Anais. Salvador: Sociedade Brasileira de Estudos Interdis-

ciplinares da Comunicação, 2002. Disponível em: https://www.academia.edu/19934797/Tr%C3%AAs_camadas_da_rela%C3%A7%C3%A3o_entre_quadinhos_e_jornal. Acesso em: 20 de março de 2021.

EISNER, Will. *O complô: a história secreta dos Protocolos dos Sábios de Sião*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

GÜLLICH, Gabriela. NASCIMENTO, Bruno Ribeiro. Narrativa Jornalística e Quadrinhos: uma análise do trabalho de Sacco. In: *40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Anais. Curitiba: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2017. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2017/resumos/R12-2088-1.pdf>. 2021. Acesso em 19 de fevereiro de 2021.

KUBERT, Joe. *Fax de Saravejo*. São Paulo: Via Leitura, 2016.

OLIVEIRA, Ana Paula Silva. Joe Sacco: Jornalismo Literário em quadrinhos. In: *VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom*. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/7632430043936828554930579121530054555.pdf>. Acesso em: 15 de março de 2021.

SACCO, Joe. *Palestina: uma nação ocupada*. São Paulo: Conrad, 2004.

SCHEIBE, Roberta. “Sub-literatura prejudicial”: As Histórias em Quadrinhos e a sua proximidade com o jornalismo. In: *X Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Anais. Boa Vista: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2011. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/norte2011/resumos/R26-0003-1.pdf>. Acesso em: 14 de outubro de 2020.

SILVA, Vinícius Pedreira Barbosa da. As Histórias em Quadrinhos como gênero jornalístico híbrido: o Jornalismo em Quadrinhos. In: *XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Anais. Fortaleza: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2012. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2012/resumos/R7-1834-1.pdf>. Acesso em: 15 de março de 2021.

SOUZA JÚNIOR, Juscelino Neco de. A linguagem dos quadrinhos e o jornalismo. In: *X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul*. Disponí-

vel em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-1227-1.html>. Acesso em: 19 de fevereiro de 2021.

SRBEK, Wellington. *Um mundo em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014.

VALLE, Flávio Pinto. *O boom do jornalismo em quadrinhos: a reivindicação do estatuto jornalístico nas histórias em quadrinhos de Joe Sacco*. 2010. 133f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

Quadrinhos no ensino de História: uma revisão bibliográfica

Comics in History teaching:
a literature review

Iuri Biagioni Rodrigues

Resumo: Os quadrinhos são um meio de comunicação bastante popular e uma linguagem muito rica, apesar disso, durante muito tempo, foram menosprezados e vistos de maneira preconceituosa por professores e pais de alunos. Hoje, a situação é diferente, pois as HQs estão presentes nas escolas e seu uso pode trazer vários benefícios no processo de ensino-aprendizagem, em especial no ensino da disciplina de História. Porém, para alcançar bons resultados é necessário que o docente tenha familiaridade com as histórias em quadrinhos e suas características e particularidades.

Palavras chave: Quadrinhos, ensino, História, aprendizagem e professor.

Abstract: Comics are a very popular means of communication and a very rich language, despite that, for a long time, they were despised and viewed in a prejudiced way by teachers and parents of students. Today, the situation is different, as comics are present in schools and their use can bring several benefits in the teaching-learning process, especially in the teaching of History. However, to achieve good results,

Iuri Biagioni Rodrigues. Graduando em História pelo Claretiano Centro Universitário, Poços de Caldas, MG. Professora tutora: Dra. Elza Silva Cardoso Soffiatti.
iuribiagionirodrigues@gmail.com

it is necessary for the teacher to be familiar with comic books and their characteristics and particularities.

Keywords: Comics, teaching, History, learning and teacher.

I. Introdução

As histórias em quadrinhos como conhecemos hoje surgiram no século XIX, embora a ideia de representar ações humanas através de imagens seja bem mais antiga. Conforme Vergueiro (2004), os homens das cavernas já representavam cenas de suas caçadas, animais selvagens, lugares etc. e as primeiras formas de escrita estavam intimamente relacionadas com a imagem daquilo que seria representado, como os hieróglifos e a escrita japonesa por exemplo.

O avanço da imprensa, suas técnicas e o nascimento de cadeias jornalísticas criaram as condições essenciais para o surgimento dos quadrinhos como um meio de comunicação de massa (VERGUEIRO, 2004). O autor também acrescenta que produções contendo os elementos da linguagem das HQs podiam ser vistas, simultaneamente, em diversos locais do planeta, mas foi nos Estados Unidos, no fim do século XIX, que esta mídia floresceu. Com o passar dos anos, os quadrinhos foram aprimorando suas técnicas, apresentando novos temas, tornando-se mais acessíveis e, atualmente, são muito populares no mundo inteiro.

No que diz respeito à educação, segundo Ramos (2009), no passado, era inadmissível utilizar quadrinhos na escola. Era uma situação bem diferente da atual, pois as histórias em quadrinhos são bem recebidas na sala de aula. A presença delas em vestibulares, no Parâmetro Curricular Nacional (PCN) e a distribuição de obras para instituições de ensino por meio do Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) evidenciam isso. Além disso, muitos professores utilizam esta linguagem como ins-

trumento pedagógico e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) valoriza o uso de diferentes linguagens no processo educativo.

As HQs por apresentarem vários temas para diferentes faixas etárias e públicos-alvo e por envolverem dois tipos de linguagem, visual e verbal, são possíveis de serem usadas como material didático em diferentes áreas do conhecimento, em especial no ensino de História (BELUSSO, 2019).

Para Palhares (2008), a utilização de histórias em quadrinhos para o ensino procura quebrar com a metodologia focada apenas no livro didático como fonte de conhecimento e reflexão a respeito da História no processo de ensino-aprendizagem, visando então, oportunidades de tornar a atividade em sala de aula mais agradável para os estudantes e também para o professor.

Sabe-se que muitos professores de História utilizam o ensino “tradicional” em suas aulas, ou seja, exposição oral na explicação dos conteúdos, informações apresentadas aos alunos para serem copiadas do quadro ou *slides*, livro didático ou apostila, entre outros. Com base nisso, o presente estudo busca apresentar a utilização dos quadrinhos no ensino de História como uma forma de inovar os métodos e recursos usados no processo de ensino-aprendizagem da disciplina para torná-lo mais dinâmico e prazeroso tanto para educandos quanto para educadores.

As histórias em quadrinhos apresentam uma grande diversidade de temas que podem ser usados nas aulas de História. Há histórias que acontecem em sociedades do passado e por meio delas pode-se ver como era o modo de vida, como eram as vestimentas das pessoas, as construções, armas e equipamentos etc. Outras são ambientadas no momento em que foram escritas, podendo ser utilizadas para entender o contexto da época. Há, também, os quadrinhos que contam acontecimentos reais e mostram a história de quem viveu os fatos narrados como guerras, conflitos, perseguições, revoluções entre outros. Com essas obras é possível ter uma nova visão de episódios narrados nos

livros e apostilas. Além disso, as HQs podem ser utilizadas para facilitar a compreensão de certos conceitos históricos como anacronismo, memória, etnocentrismo e tempo.

Com base nisso, o presente trabalho tem como objetivo fazer uma revisão de literatura sobre o uso das histórias em quadrinhos no ensino de História e analisar a aplicabilidade desta linguagem na sala de aula. Para a análise da utilização das histórias em quadrinhos na aula de História será feita uma revisão descritiva da literatura. Os dados serão coletados na base Google Scholar, além de livros coletados no acervo da Biblioteca Virtual Pearson.

2. Desenvolvimento

2.1 Conhecendo a linguagem

Conforme destaca Vergueiro (2004), para o uso de quadrinhos na sala de aula é muito importante que o professor conheça este meio. É necessário conhecer os principais elementos desta linguagem e os recursos que ela dispõe para a representação do imaginário, saber basicamente o processo de evolução histórica das HQs, os principais autores, estar ciente do processo de produção e distribuição dos quadrinhos e, por fim, saber onde os diversos produtos estão disponíveis. Sabendo disso, o docente estará pronto para adotar os quadrinhos de forma positiva em seu processo didático (VERGUEIRO, 2004).

Com base no que foi exposto acima, passamos a uma apresentação resumida das principais características da linguagem dos quadrinhos.

Como dito anteriormente, as histórias em quadrinhos como conhecemos hoje surgiram no século XIX e foi nos Estados Unidos que esta mídia floresceu e fortaleceu-se, apesar de obras com características similares estarem presentes em outros países.

Primeiramente, nota-se que os quadrinhos contam com um sistema narrativo formado por dois códigos que estão em constante atuação: verbal e não verbal (VERGUEIRO, 2004). Esses elementos são dependentes entre si e não podem ser pensados e analisados separadamente. Assim, como diz Paulo Ramos: “ler quadrinhos é ler sua linguagem, tanto em seu aspecto verbal quanto visual” (RAMOS, 2009, p. 14).

A imagem desenhada é o elemento básico das HQs. Ela é apresentada como uma sequência de quadros que transmitem uma mensagem ao leitor, geralmente uma narrativa, que pode ser ficcional ou real. A menor unidade narrativa é o quadrinho que também é chamado de vinheta (VERGUEIRO, 2004).

A sucessão de vinhetas e do sentido de leitura é do alto para baixo e da esquerda para a direita no ocidente (nos países do Oriente, o sentido de leitura é da direita para a esquerda). A leitura dos elementos de cada quadrinho também segue esse mesmo sentido em relação à disposição dos personagens e suas falas, ou seja, o que está representado à esquerda se passa ou é dito antes do que está à direita (VERGUEIRO, 2004).

Os principais elementos que podemos destacar desta linguagem são: diferentes formatos e estilos de quadros, os balões (que podem indicar falas, cochichos, pensamentos, gritos, sons vindos de aparelhos eletrônicos, entre outras coisas), recordatórios (caixas de texto que trazem informações como passagem de tempo, aspectos que podem não estar no texto, fala do narrador, pensamento das personagens, entre outras coisas), onomatopeias (signos que representam sons), signos de movimento e metáforas cinéticas (usados para dar ideia de movimento), logomarcas (indicam o nome da editora e da personagem principal) e personagens principais e secundários. Todos são citados e aprofundados por Vergueiro (2004).

Nos quadrinhos, as imagens são representadas através de certos enquadramentos ou planos. Barbieri (2017) explica cada um deles: plano geral e plano de conjunto (figuras humanas aparecem sempre meno-

res que toda a imagem, pois o foco é o cenário); plano médio e plano total (figuras humanas apresentam uma dimensão significativa em relação à altura da imagem e aparecem inteiras, com a imagem da cabeça aos pés); plano americano (recorta a pessoa na altura dos joelhos), primeiro plano (recorta o indivíduo à altura do peito); primeiríssimo plano (enquadra somente o rosto da personagem) e por fim, o plano detalhe (enquadra apenas uma pequena parte como um olho ou uma mão por exemplo).

Ainda segundo Barbieri (2017), esses planos podem ser tomados de diferentes angulações. Os tipos de angulação são: angulação horizontal (é a mais frequente e está no mesmo ponto de vista de quem vê e representa a cena), angulação oblíqua (foco na imagem vista de cima para baixo ou de baixo para cima) e a angulação vertical (podem ser de cima ou de baixo).

Daniele Barbieri em sua obra *As linguagens dos quadrinhos* mostra que as HQs estão relacionadas com outras linguagens como a ilustração, caricatura, pintura, fotografia, música e poesia, teatro e cinema, mostrando a riqueza desta mídia (BARBIERI, 2017).

Assim, conhecendo isso, o professor terá mais capacidade e criatividade para utilizar as histórias em quadrinhos com os estudantes.

2.2 Quadrinhos e educação no Brasil

Durante muito tempo o uso dos quadrinhos no ambiente escolar não era bem visto e muito menos aceito. Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos destacam:

(...) houve um tempo, não tão distante assim, em que levar as revistas em quadrinhos para a sala de aula era motivo de repressão por parte dos professores. Tais publicações eram interpretadas como leituras de lazer e, por isso, superficiais e com conteúdo aquém do esperado para a realidade do aluno. Dois dos argumen-

tos muito usados é que geravam “preguiça mental” nos estudantes e afastavam os alunos da chamada “boa leitura”. Na realidade tratavam-se de discursos ociosos, sem embasamento científico, reproduzidos de forma acrítica para contornar um desconhecimento sobre a área (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 9).

Além dessa visão preconceituosa por parte dos professores, os pais dos educandos também não valorizavam as HQs e muitas vezes as culpavam pelo insucesso escolar dos filhos e por distúrbios de comportamentos apresentados por eles (VERGUEIRO, 2004).

Com o passar do tempo, essa visão começou a mudar. Lima (2017) mostra que os quadrinhos começaram a ser aceitos e incorporados no ambiente escolar brasileiro no final do século XX. Com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), de 1996, iniciou-se uma mudança mais contundente, pois a legislação apontava para a necessidade do uso de outras linguagens e manifestações artísticas nos ensinos fundamental e médio. Isso contribuiu para a entrada dos quadrinhos no ambiente de ensino (VERGUEIRO; RAMOS, 2009).

Apesar disso, como apontam Vergueiro e Ramos (2009), as histórias em quadrinhos só foram oficializadas como prática a ser incluída na sala de aula no ano posterior ao da promulgação da LDB, quando foram elaborados os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Atualmente, a BNCC também destaca a importância e a necessidade do uso de diversas linguagens, fontes e artes no processo de ensino e aprendizagem das diversas disciplinas.

Outra medida importante visando o uso das HQs na educação foi a inclusão das mesmas no Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE) em 2006, pois o governo passou a distribuir quadrinhos para as escolas juntamente com os livros. Lembrando que no início as obras eram destinadas somente ao Ensino Fundamental e que a partir de 2009 chegaram no Ensino Médio (VERGUEIRO; RAMOS, 2009).

Ainda hoje existem professores e pais que olham para as histórias em quadrinhos com desconfiança, mas comparado ao século passado, esse número é bem menor. Os educadores que conhecem e utilizam esta linguagem em sala de aula devem buscar o fim desse preconceito.

Vergueiro (2004) destaca os principais motivos de os quadrinhos auxiliarem no ensino. São eles: os estudantes querem ler quadrinhos, palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente, existe um alto nível de informação nas HQs, as possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com os quadrinhos, as histórias em quadrinhos influenciam no hábito de leitura, enriquecem o vocabulário dos estudantes, fortalecem a imaginação e o pensamento lógico, quadrinhos têm um caráter globalizador e podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

Dito isso, passemos para o caso específico do ensino de História.

2.3 Quadrinhos no ensino de História

A utilização das HQs no ensino de História tem se afirmado lentamente nas últimas décadas, em especial em decorrência do movimento historiográfico de ampliação da noção de fontes e pela abertura do espaço escolar para a utilização de novas linguagem (ROCHA, 2015, apud LIMA, 2017, p. 153).

Segundo Vilela (2004), o potencial pedagógico dos quadrinhos é enorme, porém assim como o cinema e a literatura ficcional, eles são muitas vezes vistos como um suporte de conteúdo por parte do professor de História. Para o autor, as HQs podem ser muito mais do que isso. Elas podem ser trabalhadas como fontes históricas. “As histórias em quadrinhos possuem historicidade, têm diferentes significados e usos sociais em tempos diversos” (SILVA JÚNIOR e RODRIGUES, 2013, p. 72).

No ensino de História, os quadrinhos podem ser usados para apresentar um tema, para aprofundar um conceito já trabalhado, para co-

meçar uma discussão a respeito de um determinado assunto ou para ilustrar uma ideia. Percebe-se que não há regras para sua utilização, no entanto deverá existir uma organização para que haja um aproveitamento positivo neste uso para poder atingir o objetivo da aprendizagem (PALHARES, 2008).

De acordo com Vilela (2004), as HQs podem ser usadas para explicar o conceito de tempo e suas dimensões (sucessão, duração e simultaneidade). Para isso podem ser utilizados os recordatórios com as informações como “mais tarde” e “enquanto isso” que são exemplos de sucessão e simultaneidade, respectivamente. O autor também mostra que os elementos visuais usados para mostrar a passagem do tempo (lua indicando anoitecer, relógio e personagem marcando o cartão de ponto no fim do dia de trabalho) podem ser utilizados para uma reflexão sobre os diferentes tempos, neste caso, tempo da natureza, do relógio e da fábrica.

Ainda segundo Vilela (2004), o uso de *flashbacks* nas histórias pode ser usado pelo docente para mostrar um recuo de tempo e uma narrativa que se passa no passado. Além disso, a história pode mostrar um mesmo fato sendo narrado de maneiras diferentes pelas personagens, o que pode facilitar a compreensão dos estudantes de que existem diferentes versões da História, assim como a subjetividade presente nelas.

Aprofundando no uso dos quadrinhos na disciplina de História, Vilela (2004), destaca três formas de uso desta linguagem: para demonstrar ou trazer uma noção de elementos da vida social de sociedades do passado; para serem lidos ou analisados como registro da época em que foram elaborados ou para iniciarem discussões acerca de conceitos importantes na área de História.

Para o primeiro enfoque, o autor considera que devem ser utilizados os quadrinhos “históricos”, ou seja, aqueles que são ambientados numa época bem anterior àquela em que foram produzidos. Como exemplo podemos citar: *Adeus, chamigo brasileiro* (Companhia das

Letras) escrito e desenhado por André Toral, obra ambientada na Guerra do Paraguai; *Cumbe* (Veneta) que foi escrito e desenhado por Marcelo D'Saete que retrata a luta dos negros no Brasil colonial e *Angola Janga* (Veneta), também de Marcelo D'Saete, que conta a história do Quilombo de Palmares, *Revolta da Vacina* (Darkside) de André Diniz e *Os 300 de Esparta*, de Frank Miller (roteiro e desenhos) e Lynn Varley (cores) que retrata a Batalha das Termópilas.

Para o segundo, Túlio Vilela, destaca as histórias que podem ser vistas como registro da época em que foram escritas e que apresentam críticas a situações desse período. Como exemplo temos: *Chiclete com Banana*, do cartunista Angeli, que são um registro da realidade e da vida noturna nos grandes centros urbanos brasileiros, principalmente de São Paulo; os vários trabalhos de Ziraldo, Laerte, Henfil, Carlos Zéfiro, entre outros que criticavam e desafiavam a Ditadura Militar e os diversos quadrinhos de super-heróis tanto da Marvel quanto da DC produzidos durante a Guerra Fria, pois abordam diversas temáticas e acontecimentos do período como: soviéticos como vilões, medo de guerra nuclear, energia nuclear, corrida espacial, governo investindo na produção de armas, entre outras coisas.

Por fim, para a última abordagem, Vilela (2004) destaca o uso de HQs para discutir certos conceitos importantes em História. Um bom exemplo são as histórias de *Conan, o Bárbaro*, que apesar de serem fictícias podem ser utilizadas para discutir conceitos como “bárbaro”, “civilizado”, “Império”, “Estado”, “expansionismo” e proximidade entre política e religião na Antiguidade.

É relevante destacar que uma mesma história pode ser trabalhada sob diferentes enfoques. Como exemplo disso, tomemos as histórias de *Asterix*: elas podem ser usadas para ilustrar o período em que são ambientadas, pois vemos elementos que remetem à Roma Antiga nos tempos de Júlio César, que também aparece nas aventuras do gaulês, como construções, cidades, uniformes dos militares romanos, armas

usadas por gladiadores etc. e, também, podem ser analisadas como um registro da época em que foram criadas, porque, para efeito de humor, são atribuídos aos povos e locais do passado as características que eles possuem nos dias de hoje (VILELA, 2004).

Ainda acerca das histórias de *Asterix*, Vilela (2004) mostra que elas podem ser abordadas para discutir temas, conceitos e aspectos importantes e atuais como: dominação e resistência, direito de autonomia dos povos, o conceito de etnocentrismo, respeito à diversidade cultural e as diferenças, críticas ao imperialismo e caráter nacionalista, pois valorizam elementos da cultura da França.

Muitos quadrinhos apresentam anacronismos, mas mesmo assim podem ser bem aproveitados pelo professor, para isso, é necessário um cuidado ao abordar a obra para evitar problemas. Além disso, mesmo os anacronismos podem ser bem utilizados, pois o professor pode exemplificá-los para que os estudantes entendam melhor este conceito. Para Vilela (2004), o anacronismo, quando proposital, pode ser usado para fins satíricos e, por consequência, gerando críticas.

Ao analisar uma HQ como documento histórico, o docente precisa ter o mesmo zelo que tem com outras fontes, portanto é necessário interrogar as histórias. As principais perguntas que devem ser feitas são: quem é (são) o (s) autor (es)? Quando e onde foi produzida? Por quem fala? A quem se destina? E qual é a finalidade? (VILELA, 2004).

Um aspecto relevante de ser considerado é que nem toda HQ é ficcional. Muitas histórias têm caráter autobiográfico ou semiautobiográfico. Assim retratam fatos conforme são lembrados pelo autor ou como ele gostaria que fossem lembrados. Estas memórias estão direta ou indiretamente ligadas com a vida do autor, em lugares e tempos específicos. Logo, estão dentro de um contexto histórico específico (VILELA, 2004).

Entre os quadrinhos com esta temática podemos destacar os seguintes: *Maus* (Companhia das Letras), de Art Spiegelman; *Gen: pés descalços* (Conrad), de Keiji Nagazawa; e *Ao coração da tempestade*

(Companhia das letras), de Will Eisner. As três obras são citadas por Vilela (2004). Grosso modo, todas apresentam a mesma temática, que é a Segunda Guerra Mundial, mas sob enfoques diferentes, obviamente.

Maus, resumidamente, conta a história de como os pais de Spiegelman sobreviveram ao holocausto e foram para os EUA, utilizando-se do antropozoomorfismo. *Gen: pés descalços* mostra como o autor e parte de sua família, que viviam em Hiroshima, sentiram os impactos da bomba atômica, da ocupação estadunidense no Japão e também faz críticas ao imperialismo japonês. Já *Ao coração da tempestade* narra a história da família de Eisner e como ele teve que interromper sua carreira de quadrinista para ir para a guerra. Estas três obras podem gerar boas discussões com os educandos, além de aprofundarem o conhecimento deles a respeito da Segunda Guerra Mundial com fatos que não estão nos livros didáticos e apostilas.

Por fim, Vilela (2004), Palhares (2008), Júnior e Rodrigues (2013) e Silva (2016) destacam que o professor pode incentivar a produção de HQs por parte de seus alunos, pois esta tarefa incentiva a pesquisa, fortalece a imaginação, a criatividade, o trabalho em equipe, a interdisciplinaridade (língua portuguesa e Artes) e aproxima os alunos do saber histórico.

3. Considerações finais

O presente trabalho buscou mostrar que os quadrinhos são uma ótima e motivante fonte de pesquisa histórica e que seu uso na sala de aula pode gerar ótimos resultados no processo de ensino-aprendizagem que dificilmente poderiam ser obtidos sem sua utilização. Além disso, vale destacar que as HQs podem ser utilizadas tanto no Ensino Fundamental quanto no Ensino Médio e ainda na Educação de Jovens e Adultos (EJA), como destaca Vilela (2012).

As histórias em quadrinhos são uma excelente maneira de deixar as aulas mais interessantes, prazerosas e lúdicas para professores e alunos. E, acima de tudo, as HQs contribuem para o desenvolvimento de diversas habilidades relacionadas à leitura e compreensão. O uso dos quadrinhos também rompe com o ensino tradicional voltado apenas para leitura dos livros didáticos, apostilas e exposição oral por parte do docente.

Apesar dos resultados positivos que o uso das histórias em quadrinhos pode trazer na aula de História, sua utilização deve ser feita de maneira bem planejada e com parcimônia, pois as HQs devem ser mais um recurso pedagógico adotado pelo docente e revezado com outros recursos e linguagens (VILELA, 2012).

Concluindo, o professor de História precisa estar familiarizado com as características e particularidades da linguagem dos quadrinhos e a melhor maneira para que isso ocorra é lendo quadrinhos. Como destaca Túlio Vilela: “(...) E se um maior número de professores cultivarem o hábito de ler HQs de diferentes gêneros, com certeza, eles já começarão a pensar em maneiras de utilizar determinada HQ que acabaram de ler” (VILELA, 2012, p. 317).

Finalizo com as palavras de Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos: “(...). Os quadrinhos estão aí, prontos para serem descobertos e utilizados. Basta saber olhar. E querer” (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 41).

Referências

BARBIERI, D. *As linguagens dos quadrinhos*. Tradução de Thiago de Almeida Castor do Amaral. Rio de Janeiro: Peirópolis, 2017.

BELUSSO, M. A potencialidade dos quadrinhos no ensino de História: da teoria à prática. *Revista Brasileira de Educação Básica*. vol. 4, n. 13. ISSN 2526-1126. Disponível em: <<http://pensaraeducacao.com.br/rbeducacaobasica/wpcontent/uploads/sites/5/2019/07/08-Maicon->

Belusso-A-POTENCIALIDADE-DOS-QUADRINHOS-NO-ENSINO-DEHISTÓRIA.pdf> Acesso em: 8 set. 2021.

LIMA, D. M. X de. História em quadrinhos e ensino de História. *Revista História Hoje*, [S.L.], v. 6, n. 11, p. 147-171, 16 maio 2017. *Revista História Hoje*. DOI: 10.20949/rhhj.v6i11.332. Disponível em: < <https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/view/332>>. Acesso em: 14 set. 2021.

PALHARES, M. C. *História em Quadrinhos: uma ferramenta pedagógica para o ensino de História*, 2010. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2262-8.pdf>>. Acesso em 8 de set. 2021.

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

SILVA JÚNIOR, A. F.; RODRIGUES, F. C. de M. G. Histórias em quadrinhos e ensino de História: olhares e práticas. *Revista Opsi*, Catalão, v. 13, n. 1, p. 66-82, 27 set. 2013. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/Opsi/article/view/19816>>. Acesso em: 14 out. 2021.

SILVA, K. C da. *Histórias em quadrinhos e ensino de história: diálogos e abordagens*. XVII Encontro Estadual de História – Anpuh-Pb, Guarabira, v. 17, n. 1, p. 145-153, jul. 2016. Disponível em: < <http://www.ufpb.br/evento/index.php/xviiieeh/xviiieeh/paper/viewFile/3229/2749>. > Acesso em: 14 de outubro de 2021.

VERGUEIRO, W. O uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004, p. 7-30.

VERGUEIRO, W; RAMOS, P. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (org.). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009, p. 9-42.

VILELA, T. Os quadrinhos na aula de História. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2004, p. 105-130.

_____. *Utilização dos quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites*. 2012, 319 folhas. Dissertação (Educação) - Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo.

Lacan elevado ao quadrado

Marcelo Bolshaw Gomes

Preâmbulo

O quadro da página a seguir, *Ludas Matyi újság*, de autoria do cartunista sérvio contemporâneo Gradimir Smudja¹, é uma duplicação ampliada da obra *As Meninas* (1656) do pintor espanhol Diego Velázquez. O quadro original espelha questões sobre a realidade e a ilusão, entre o observador, os personagens representados e já foi objeto de várias reflexões filosóficas (Foucault, Quinet, Lacan e Duek Marques).

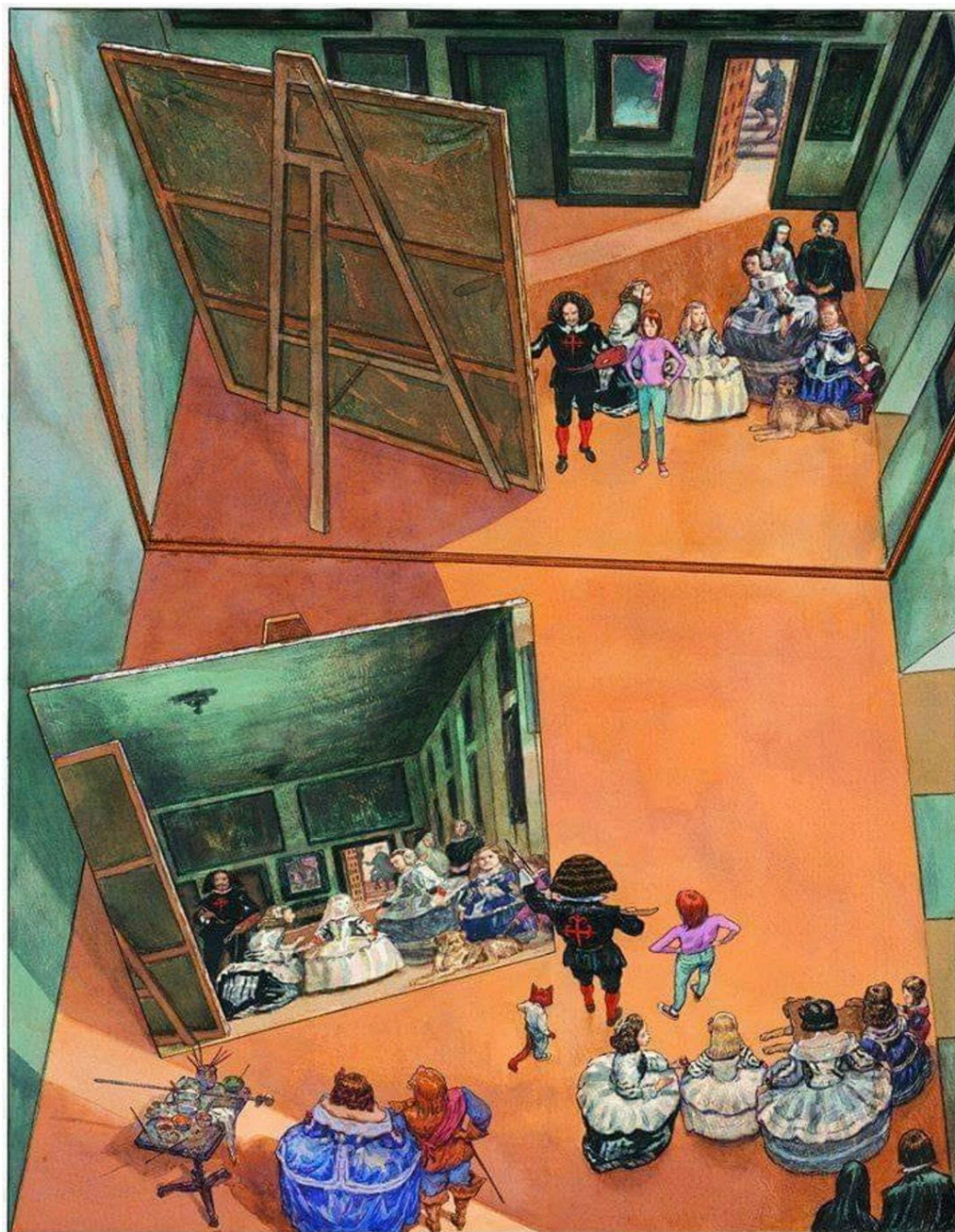
E essa duplicação contemporânea da imagem de Velázquez por Smudja, assimila e responde a essas reflexões filosóficas indo mais adiante, sem se utilizar da palavra, deslocando o local do observador e ampliando o horizonte das interpretações.

Senão, vejamos...

Marcelo Bolshaw Gomes. Jornalista, professor e pesquisador da UFRN.

1. <https://www.facebook.com/gradimirsmudja>

Imagem 1: *Ludas Matyi újság*, de Gradimir Smudja



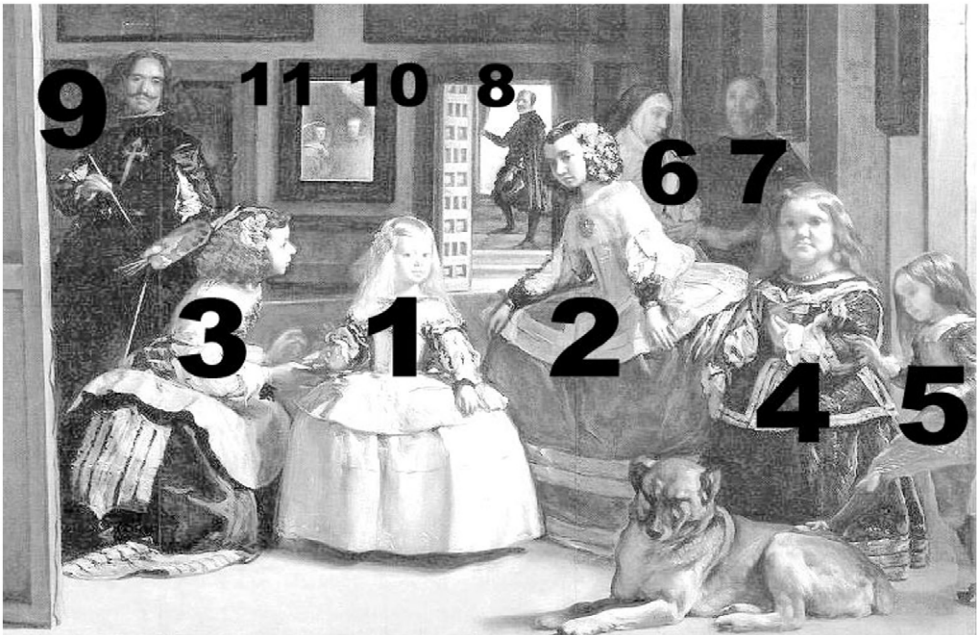
Fonte: <https://www.facebook.com/gradimirsmudja>

Interpretações não filosóficas

A pintura original tem elementos renascentistas (ponto de fuga, realismo figurativo etc.) e também elementos barrocos, como os vários significados e interpretações embutidos nos elementos representados. Na verdade, pode-se dizer que o quadro tem três motivos distintos conectados como um ‘quebra-cabeça’: 1) um retrato familiar oculto (visto através de um espelho no fundo) do rei Filipe IV e da rainha Mariana no Real Alcázar de Madrid; 2) o retrato da jovem infanta Margarida Teresa, em uma posição central, cercada por damas de companhia, guarda-costas, duas anãs e um cão; e 3) o autorretrato metalinguístico do próprio Velázquez pintando os reis.

Vejam o diagrama:

Imagem 2: Elementos



Fonte: Wikipedia

(1) Infanta Margarita; (2) doña Isabel de Velasco; (3) doña María Agustina Sarmiento de Sotomayor; (4) Maria Barbola; (5) Nicolas Per-tusato; (6) doña Marcela de Ulloa; (7) dom Diego Ruiz Azcona, prelado basco de família fidalga; (8) Don José Nieto Velázquez; (9) Velázquez, o pintor; (10) Rei Filipe IV refletido no espelho; (11) Rainha Mariana, refletida no espelho.

Cada um desses elementos nos remete às histórias biográficas dos personagens e do seu envolvimento com a cena; há elementos simbólicos e interpretações herméticas renascentistas, mas, sobretudo, é preciso entender o significado mais geral do conjunto e sua importância histórica. Esses elementos estão organizados de modo a apresentar três pontos de vista do espectador e três representações do pintor no quadro. Do ponto de vista da mimese do receptor: 1) o casal real que é olhado pelo espectador; 2) o espectador é um observador externo; e 3) o espectador está na superfície de um espelho. E do ponto de vista da mimese do emissor, também existem três possibilidades de representação: 1) o pintor representa a casal real, que está na área não visível, mas cujo reflexo vemos através do espelho, mimese da linguagem; 2) o pintor representa a infanta, a mimese do observador externo; 3) o pintor representa-se a si mesmo, a mimese do emissor (GREUB, 2001, p. 11-13).

Todo esse relativismo barroco, sintetizado no seu conjunto renascentista, em um momento fotográfico instantâneo, rendeu uma admiração impar. Théophile Gautier, à vista da pintura, exclamou: “Onde está o quadro?” A pintura inspirou inúmeros pintores - Manet, Salvador Dali e Picasso, entre outros; se tornou literatura com Oscar Wilde e teatro com Antonio Buero Vallejo (MENGARELLI, 1998).

Também na modalidade filosófica encontram-se várias contribuições importantes a partir d’*As Meninas*. Ortega y Gasset enaltece a instantaneidade da cena. Foucault usa o quadro para repensar a epistemologia. Lacan e Quinet interpretam a cena dentro do campo da clínica psicanalítica.

Imagem 3: *As Meninas* (1656) do pintor espanhol Diego Velázquez



Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/As_Meninas_\(Velázquez\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/As_Meninas_(Velázquez))

Leituras filosóficas

Na introdução do livro *As palavras e as coisas – uma arqueologia das ciências humanas* (2007), Foucault coloca o quadro de Velázquez em uma posição intermediária entre dois regimes distintos de visibilidade, a época clássica (séculos XVI e XVII) e a época moderna (séculos XVIII e XIX). O quadro seria uma representação moderna (metalin-

guística, o pintor pinta a si mesmo e aos reis) da representação clássica (ocultamento do observador, o pintor pinta a infanta). O que Foucault analisa na obra é a relação de olhares no quadro e a relação entre visível e invisível que os olhares instauram.

Em primeiro lugar, ele nota a inversão de papéis entre espectador e modelo, entre sujeito e objeto, que a cena representada no quadro instaura: o espectador se vê sendo visto, na posição ocupada pelo modelo suposto pela cena, o modelo que o pintor representado no quadro observa (RIBEIRO, 2016)².

No final do livro, Foucault anuncia a ‘morte do Sujeito’, a abolição do eu descartiano que centralizava os saberes, como imagem e semelhança do universo. Os reis de Espanha (no quadro de *As Meninas*) seriam então o poder invisível:

A ausência do rei nesse quadro é um artifício que encobre e, ao mesmo tempo, designa esse vazio. Para Foucault, esse quadro de Velázquez é a representação da representação clássica, na medida em que nela a representação se apresenta com todos os seus elementos, havendo, porém, um vazio essencial que é, justamente, o sujeito (QUINET, p. 156).

Lacan (1998) vai re-introduzir o sujeito no lugar onde Foucault o assassinou³. O sujeito do conhecimento morreu? Viva o sujeito do desejo! Ou ainda: o sujeito não morreu, apenas está escondido no incons-

2. O professor Marcelo Ribeiro elaborou uma apresentação detalhando resumidamente todos os comentários de Foucault sobre Velázquez, em: <https://prezi.com/tzxbmae_qoht/las-meninas-diego-velazquez-1656-lido-por-michel-foucault-as-palavras-e-as-coisas-1966/>

3. No final da vida, Foucault admitiu que a morte do sujeito seria apenas epistemológica e antropocêntrica, uma crítica ao humanismo como ilusão. E que o Sujeito como sujeição ao poder e como consciência de Si continuariam valendo, mesmo depois do antropocídio filosófico de *As Palavras e as Coisas*.

ciente, na representação da representação, nos pensamentos ocultos por detrás da linguagem.

A leitura clínica coloca a discussão em um campo interpessoal: após a leitura de Lacan, os reis não são mais concebíveis como ‘o poder invisível’ ou o ‘lado de fora’, mas sim como o Pai e a Mãe, ocultos e presentes no jogo da linguagem.

Além disso, para Foucault, os reis, em pessoa, estão refletidos no espelho e servem de modelo no lugar ocupado pelo observador externo. Enquanto, para Lacan, esse espelho reflete a tela virada de costas para nós, na qual os reis estão sendo retratados, e não os reis em pessoa. Lacan conclui que, se o rei e a rainha estivessem no “nosso lugar” (de observadores do quadro), suas imagens deveriam ser duas vezes menores, em razão da distância.

Duek Marques (2013) faz uma síntese das ideias de Foucault, Lacan e Quinet a partir de suas Reflexões sobre *As Meninas* de Velázquez.

Além disso, no nosso entender, a imagem no espelho sugere uma pintura inacabada, principalmente pelos esboços nela contidos e pela falta de definição, inclusive das vestes do rei. Os reis, então, poderiam ou não estar em nosso lugar, observando o grupo como nós ou até servindo de modelo; poderiam, também, sequer estar naquele local. Sobre isso, jamais teremos a resposta precisa.

Todavia, pelos motivos apontados, temos convicção de que os reis não estão refletidos em pessoa no espelho, principalmente porque nós, espectadores, estamos justamente no lugar atribuído ao casal real e em nenhum momento vemos nossas imagens refletidas no espelho. Podemos, contudo, concluir que Velázquez, assim como vários personagens no quadro, observam-nos e são por nós observados. Dessa forma, parece-nos demonstrada a intenção primordial de Velázquez, de ver-se sendo visto eternamente em sua obra magnífica, acompanhado da família real.

Para nós aqui o importante é observar como a releitura do cartunista Gradimir Smudja⁴ reinterpreta a trama visual d’*As Meninas*, principalmente através de duas alterações pontuais:

a) deslocando a posição do enquadramento do observador *externo para o outro lado da sala e para cima*, para um ponto em que a cena possa ser vista pelo ângulo inverso superior;

b) a colocação de *um espelho gigante do fundo oposto ao quadro original*. Há uma inversão de perspectivas e um fundo que reflete o lado oposto, com algum declive, ao novo observador externo.

Colocar um segundo espelho no local em que está o espectador do quadro é uma sugestão humorística de Miller (1998, p. 78), “sem o qual seria difícil que Velázquez pudesse pintar a ele próprio, auto-retratando-se”. Essa duplicação ampliada em conjunto com a ampliação do fogo e o deslocamento do enquadramento (para o outro lado da sala e para cima, de forma perpendicular ao espelho, impedindo que o novo observador seja refletido e revelado) descobre tudo que a imagem original ocultava, permitindo olhar o conjunto completo da cena.

Se pensarmos no discurso arqueológico de Foucault podemos dizer que esse novo quadro representa o regime de visibilidade dos meios de comunicação eletrônica, que eles são dois artifícios tecnológicos (o espelho e o enquadramento ótico) voltados para reduzir os símbolos a ícones quadruplicados. O virtual amplia a visibilidade do real, simulando o que não vê, imaginando o design simétrico e acabando com o encantamento da linguagem. Já se pensarmos no discurso clínico – em que o analista é o sujeito-pintor e o analisado, o objeto representado (a infanta, seu séquito e seus pais ocultos) – a inversão de perspectiva e o espelho são estratégias discursivas terapêuticas para que se chegue a uma visão de conjunto não apenas dos relacionamentos objetivos, mas também das relações transferência e contra-transferência entre o pintor, sua obra e seu público.

4. O artista segue fazendo reinterpretações de pintores clássicos: Da Vinci, Van Gogh, entre outros.

Referências

DUEK MARQUES, Oswaldo Henrique. *Reflexão sobre As Meninas* - Uma análise do quadro As Meninas, do artista espanhol Diego Velázquez, a partir do pensamento de autores como Foucault, Lacan e Quinet. Posted on 10 de September de 2016 by PhotoAtelier: < <https://photoatelier.org/2016/09/10/reflexao-sobre-as-meninas/> >

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. 9ª ed. Tradução de Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GREUB, Thierry, (Hrsg.) *Las Meninas im Spiegel der Deutungen*. Eine Einführung in die Methoden der Kunstgeschichte, Berlin: 2001.

LACAN, Jacques. As meninas. Comentários de Lacan sobre o quadro “As Meninas” extraídos do Seminário (inédito) XIII – *O Objeto da Psicanálise* – 1965/66. Transcrição e tradução de Lucy da Silva Prado. Palavração. Curitiba, ano III, nº 3, p. 18. Nov. de 1998.

MENGARELLI, Hugo. *As Meninas Atravessam o Espelho*. Palavração. Curitiba, ano III, nº 3, p. 18. Nov. De 1998.

MILLER, Jonathan. *On reflection*. National Gallery Publications Limited, Londres: 1998.

QUINET, Antonio. *Um olhar a mais: ver e ser visto na psicanálise*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

RIBEIRO, Marcelo. Las Meninas segundo Foucault. *Blog Incinerrante*, Salvador: 2016. <<https://incinerrante.com/textos/las-meninas-segundo-foucault/>>

ResenhandoZine - 4

Gazy Andraus

Dentro da *Imaginário!* editada pela Marca de Fantasia de Henrique Magalhães, continuo aqui a série de resenhas feitas por pessoas que querem suplantar a limitação da difusão do papel, chegando aos vídeos na rede virtual da *Internet*, especialmente pelo *Youtube*. Nas *resenhazines* anteriores¹ (publicadas nas *Imaginário!* nº 18, 22 e 23), expus, respectivamente sobre José Zinerman Nogueira e seu “Momento *Zine Flash*”, Márcio Sno e seu canal “Meu zine minha vida” no Youtube e “GaZine” no Youtube. Nesta quarta resenha, trago à baila um autor português muito versátil, Ogata Tetsuo, que apesar de trabalhar em vários canais abarcando cultura *pop* (em especial japonesa), incluindo música, quadrinhos e fanzines, trata em um de seus canais, especificamente, sobre zines que recebe e os organiza!

Portanto, além de fazer vídeos no Youtube divulgando e resenhando fanzines, o curioso é que o autor, Tetsuo, coordena a *Fanzineteca de Coimbra*, em Portugal, expondo em seu canal alguns zines variados procedentes de vários países, que recebe para fazerem parte do acervo da zineteca portuguesa (fig. 1), na qual ele ajuda a organizar.

Gazy Andraus. Doutor pela ECA-USP, Mestre em Artes Visuais pela UNESP, é pós-doutorando pelo PPGACV da UFG. Contatos: yzagandraus@gmail.com; gazyandraus@ufg.br, <http://tesegazy.blogspot.com>

1. Veja-as aqui: <http://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/edicoes.html>

Fig. 1: No canal Niji TV, 5 Zines|ilustração, fotografia e BD, Tetsuo apresenta os zines recebidos



Fonte: <https://youtu.be/WPZcSA9MRPE>

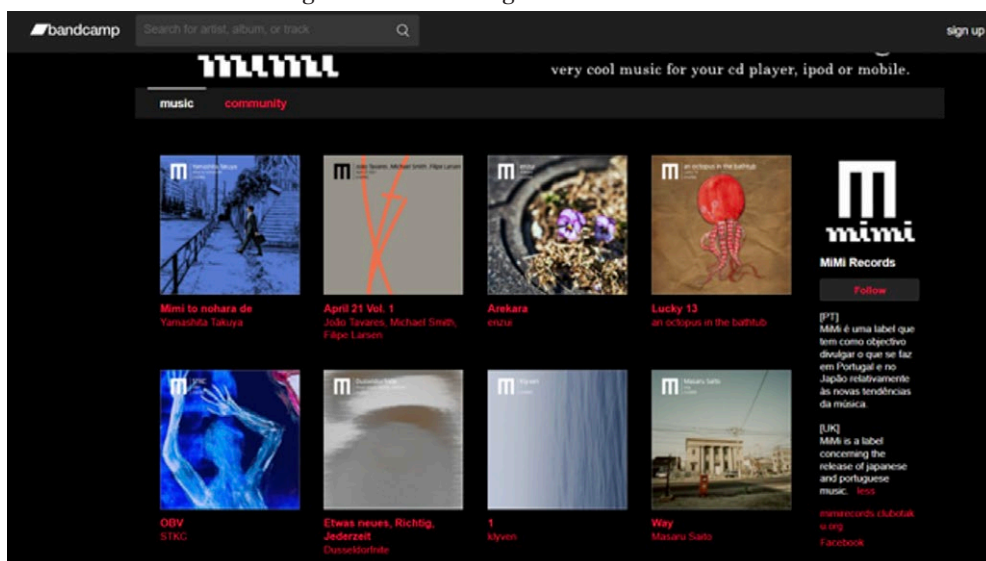
Assim, reitero que, embora os fanzines tenham se iniciado como boletins mimeografados e depois via fotocopiadoras (“xerox”), atualmente também percorrem a virtualidade da *internet* pelos *blogs*, *sites*, redes sociais, e em muitos casos como *vlogs*, cuja abreviação deriva das palavras *vídeo* + *blog*², um tipo de *blog* em que os conteúdos predominantes são os vídeos... a divulgarem fanzines impressos que retomam, de maneira mais acintosa, do que se previra durante a instauração da “realidade” virtual das redes!

Tetsuo, desta maneira, se desdobra em vários canais, tanto no *facebook*, como noutras mídias sociais, trabalhando e divulgando dentro da cultura *pop*, embora a japonesa pareça ser seu maior *métier*.

2. Ver mais sobre vlogs em <https://www.significados.com.br/vlog/>

Possui o autor seu *facebook*³, também o *Mimi Records* (fig. 2), sua gravadora⁴ pela qual lança músicas japonesas e portuguesas no formato digital de acesso livre, divulgando-as também no site “bandcamp”⁵e também auxilia na divulgação da Rádio Universidade de Coimbra⁶.

Fig. 2: Parte da discografia em *Mimi Records*



Fonte: https://uzinefanzine.blogspot.com/?fbclid=IwAR3gQpH5KMGc_lm0l39uewKyyrCz5HsqIxmRZAAOK9XASVNDrQ1Bc3Yog8

O site (ou seria *blog*?) *NIJI Zine* – “O Japão totalmente português”⁷ é uma espécie de fanzine digital trazendo muitas informações (e imagens). Ainda pelo canal do *youtube*, *NIJI ZINE* (fig. 3), costuma também fazer resenhas sobre livros e mangás (<https://www.youtube.com/watch?v=wyzlylvnoY>) e até mesmo de alguns alimentos, como “snacks”⁸.

3. <https://www.facebook.com/ogata.tetsuo>

4. <https://www.facebook.com/MiMiRecordsPortugal/>

5. <https://mimirecords.bandcamp.com/>

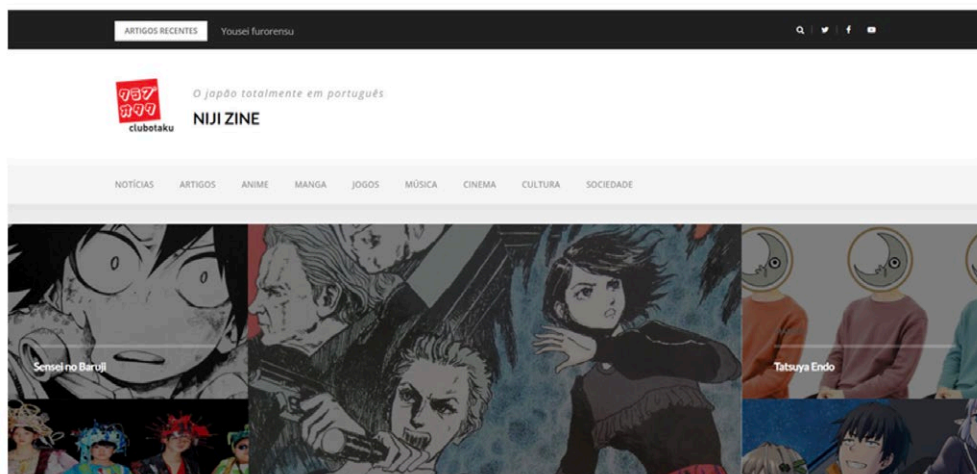
6. <https://www.facebook.com/RUC107.9FM/>

7. Também com o chamariz “Bem-vindos à NIJI TV, o canal do ClubOtaku”.

<https://www.clubotaku.org/niji/?fbclid=IwAR1XRWdToZ9aMzYMqgcVf2st3DykICGv7GiwFYjI97yRAPOayY6lwRzUoE>

8. <https://www.youtube.com/watch?v=YwjBBDXqxZc>

Fig. 3: Niji Zine



Fonte: https://uzinefanzine.blogspot.com/?fbclid=IwAR3gQpH5KMgc_lm1ol39uewKyyrCz5HsqIxmRrPZAaOK9XASVNDrQ1Bc3Yog8

No *LinkedIn*, apresenta-se o autor da seguinte forma: *Tetsuo (Ogata Tetsuo) Ogata - Livreiro de Banda Desenhada na Dr. Kartoon*⁹.

É visível que seu interesse, suas apresentações e falas são bastante coerentes e ajudam a mostrar mundos dentro de universos, seja mostrando e resenhando fanzines, gravando e divulgando a arte da música japonesa e portuguesa, e se preocupando em demonstrar a importância de todo este material que abarca e recebe, como por exemplo, os fanzines que insere também no *blog UZINEFANZINE*¹⁰ (fig. 4).

Com esta quarta “resenhandozine”, encerro por ora esta elenagem. Mas advirto que é possível retomar já que os *vlogs* e autores que engrossam este trabalho de difusão só aumentam na *internet*. Ogata Tetsuo é um dos que mostram a importância de um trabalho sério e bem estruturado, com ramificações (fanzines, livros, músicas etc.), que, decerto, trazem a importância

9. <https://www.linkedin.com/in/tetsuo-ogata-75533287/?originalSubdomain=pt>

10. https://uzinefanzine.blogspot.com/?fbclid=IwAR3gQpH5KMgc_lm1ol39uewKyyrCz5HsqIxmRrPZAaOK9XASVNDrQ1Bc3Yog8

Fig. 4: Blog *Usinefanzine* em que disponibiliza as capas e pequena descrição dos zines recebidos e catalogados na Fanzineteca de Coimbra



Fonte: https://uzinefanzine.blogspot.com/?fbclid=IwAR3gQpH5KMGc_lm0l39uewKyyrCz5HsqIxmPZAaOK9XASVNDrQ1Bc3Yog8

deste novo trabalho que é difundir, resenhar e catalogar as artes que estão aumentando sua presença, sejam virtuais e/ou em formatos físicos (como os zines que recebe) dentro da realidade das redes virtuais.

Referências

ANDRAUS, Gazy. *ResenhandoZine - 2: Márcio Sno e seu canal “Meu zine minha vida” no Youtube*. Na revista acadêmica eletrônica *Imaginário!*, publicação do Namid – Núcleo de artes e mídias digitais, projeto de extensão do Demid – Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba, UFPB. João Pessoa: Marca de Fantasia, n. 22. set./2021. p. 110-117. ISSN 2237-6933. Acesso em: <https://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario21-30/imaginario22/imaginario22.html>

ANDRAUS, Gazy. *ResenhandoZine - 3: GaZine no Youtube*. Na revista acadêmica eletrônica *Imaginário!*, publicação do Namid – Núcleo de artes e mídias digitais, projeto de extensão do Demid – Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba, UFPB. João Pessoa: Marca de Fantasia, n. 23. dez./2021. p. 102-109. ISSN 2237-6933. Acesso em: <https://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario21-30/imaginario23/imaginario23.html>

ANDRAUS, Gazy. *Resenhando - Zine: Momento Zine Flash com Zinerman, o homem-zine!* Na revista acadêmica eletrônica *Imaginário!*, publicação do Namid – Núcleo de artes e mídias digitais, projeto de extensão do Demid – Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba, UFPB. João Pessoa: Marca de Fantasia, n. 20. março/2021. p. 211-219. ISSN 2237-6933. Acesso em: <https://marcadefantasia.com/revistas/imaginario/imaginario11-20/imaginario20/imaginario20.html> e direto p/

HQ “A Mão”

Processo criativo

Natália Damião é natural de Campina Grande, Paraíba, onde atualmente vive e desenvolve seu trabalho como ilustradora e cartunista. Só descobriu o lápis, o papel e as tintas depois de adulta. O gênero “desenho figurativo” é o mais frequente tema de suas obras, sendo a literatura, a fotografia, o absurdo e o horror suas principais fontes de inspiração para ilustração, a maioria finalizada com aquarela e aguada de nanquim.

Seu contato com a Nona Arte é antigo – como consumidora e leitora – porém só produziria algo do gênero em 2020, quando autopublicou seu primeiro zine, intitulado “O Colecionador de cheiros de nuca femininas”, adaptação de um microconto que escreveu em 2010. Atualmente, desenha duas séries de cartuns: “A Mão” e “1 Centavo pra 1 Resposta”, este último também foi transformado em zine, em 2022.

Para “A Mão”, se inspirou na fobia clássica do desenhista em reproduzir esta parte do corpo humano – coisa que ela, na verdade, ainda tem – e assim, transformou medo em personagem. As tiras possuem geralmente um cunho humorístico-filosófico, às vezes também político, e o traço é “analógico”, em grafite e papel.

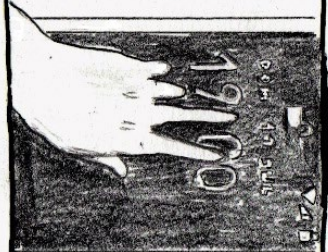
NA CAMINHADA



HÁ DESLIZES, ÀS VEZES



COMO O ARRASTAR PRA CIMA



EI! TU AÍ!



PRECISO DE UMA MÃOZINHA



ME AJUDA A SAIR DAQUI???



MAIS VALE
UM PÁSSARO
NA MÃO



UMA MÃO NO PÁSSARO



DOIS VALES
VOANDO

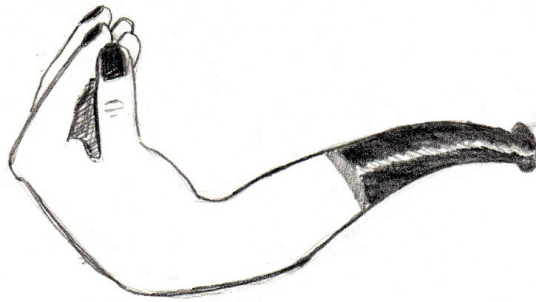


#%&@*\$\$

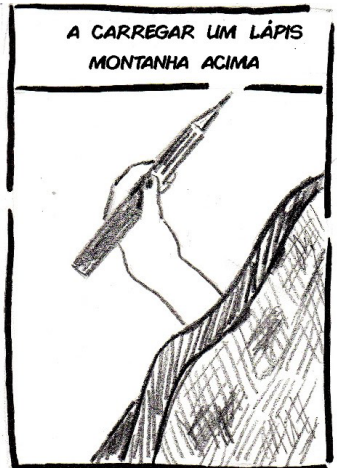
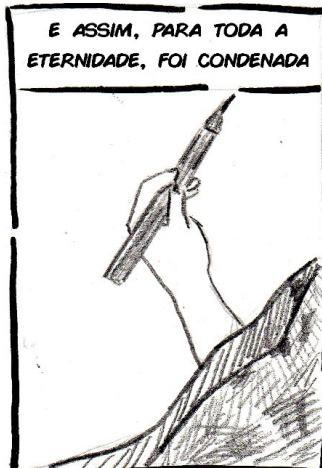
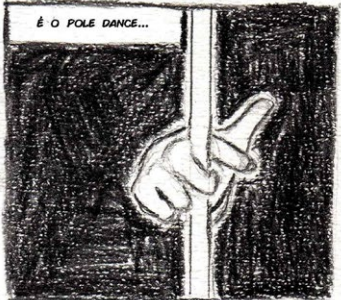
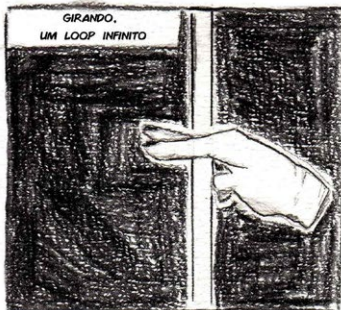


MAS E SE FOR
O GREGOR
SAMSÁ?

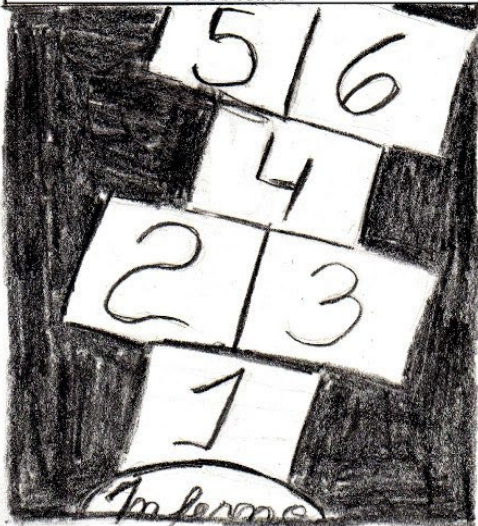




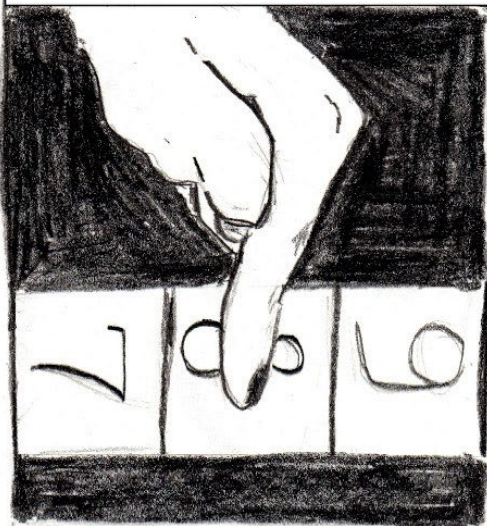
Coci mest par une Mœe



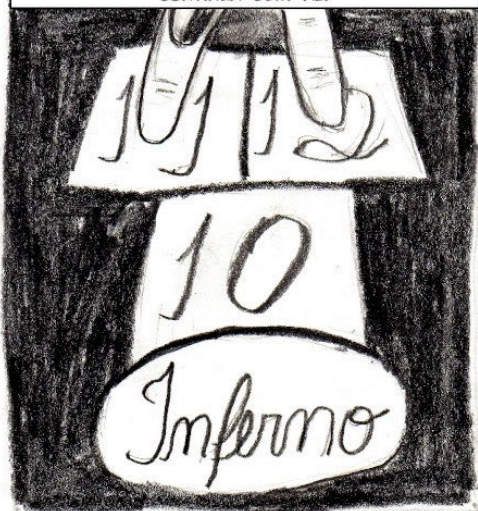
A VIDA, AS VEZES ELA PARECE UM JOGO DE AMARELINHA



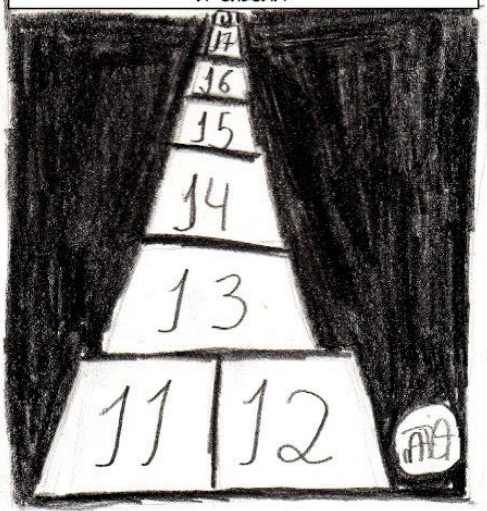
MAS HÁ UMA PEQUENA DIFERENÇA



A GENTE VAI PULANDO, PULANDO, E O INFERNO CONTINUA BEM ALI



ENQUANTO O CÉU PARECE SER ALGO QUE CUSTA A CHEGAR



ETs 2D e ETs 3D

Gazy Andraus

Recentemente resgatei fotos de desenhos que fiz à época em que lancei um pequeno estojo transparente de 12 desenhos para a Editora Criativo em 2017 (<https://www.livrariacriativo.com.br/produto/428495/gazy-andraus-postart-collection>).

Fig.1: Gazy Andraus desenhando as artes do projeto *Post Art Collection*, da Editora Criativo



Gazy Andraus. Doutor pela ECA-USP, Mestre em Artes Visuais pela UNESP, é pós-doutorando pelo PPGACV da UFG. Contatos: yzagandraus@gmail.com; gazyandraus@ufg.br, <http://tesegazy.blogspot.com>

O projeto, intitulado *Post Art Collection*, do editor Carlos Rodrigues, não teve continuidade, embora tenha contemplado vários autores. Porém, eu achei o resultado interessante à época. Junto aos 12 “cards” vinha um 13º em cada caixinha, que era um desenho original feito para cada estojo. Fiz uns 50 desenhos originais destes na própria sede da editora (fig. 1) e tenho fotos de quando os desenhei e também deles todos, no *facebook* (<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.10159716290761753&type=3>).

Fig. 2



Então, resgatei as artes em blocos de 9 desenhos a cada agrupamento, conforme um exemplo na figura 2:

Depois, fui resgatando as artes e transformando em 3D, cada agrupamento, conforme estas artes aqui inseridas para esta edição da *Imaginário!* Para tanto, anexeï, assim, uma “prancha” contendo-os como desenhos normais (2D) e fiz outra versão em 3D, usando o *software 3D Builder*, adjunto ao *Windows 10*.

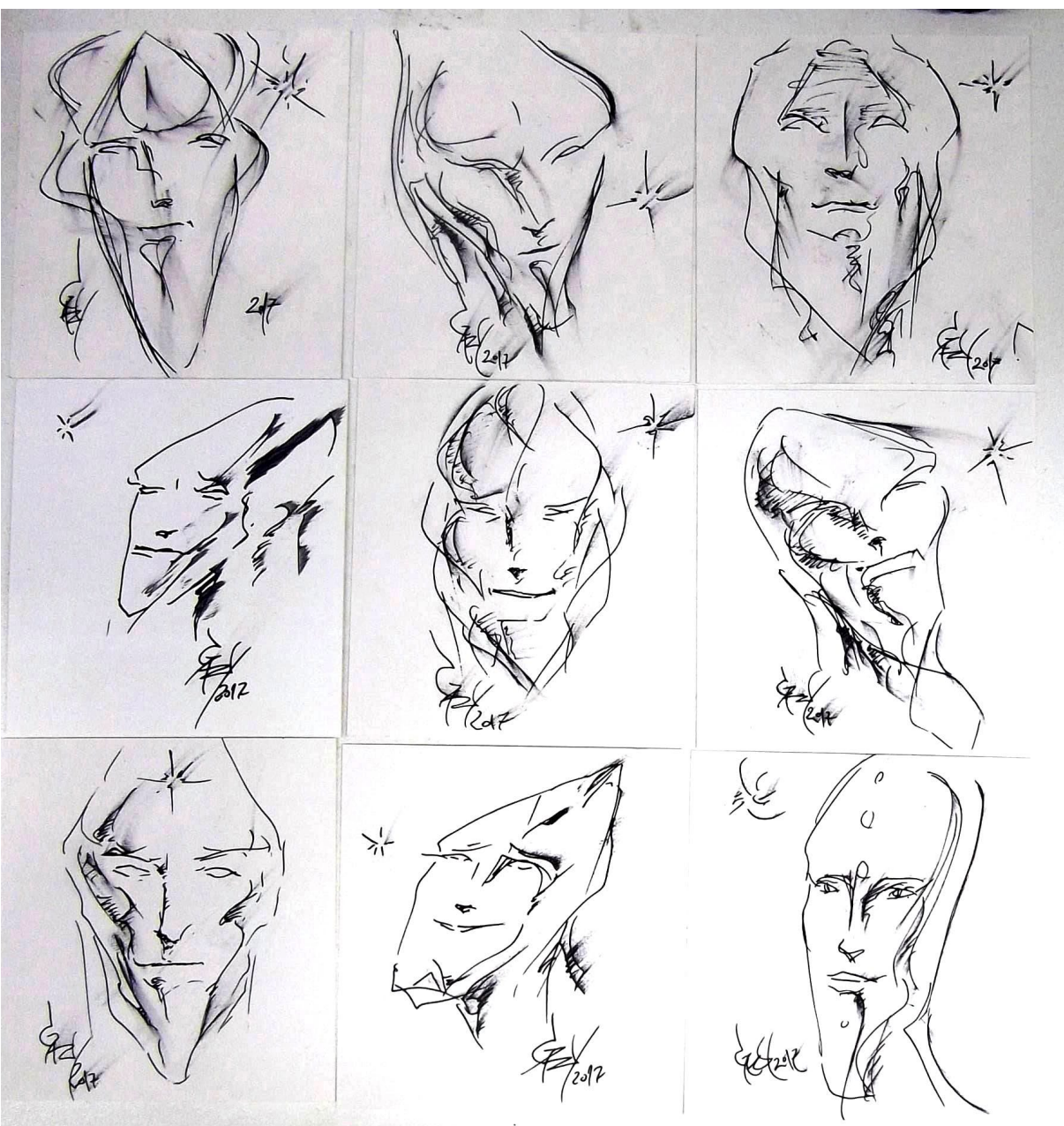
Fig. 3: à esquerda, esboço inicial de um dos desenhos; no centro e à direita, outro desenho e sua versão em 3D



O tema, especificamente, se posta como que cabeças de extraterrestres, os quais eu ia criando direto à caneta nanquim, e como o papel era brilhoso (*couché*), pude dar “efeito” especial ao passar o dedo após cada arte desenhada (fig. 3). Alguns deles, conforme especifiquei, transformei em 3D:

Assim, este experimento de inserir um desses “blocos” de 9 artes de cabeças de “ETs” na *Imaginário!* possibilita que parte dessas obras sejam simplesmente contempladas!

Gazy, 2021/2022



200 mm



Cordel em quadrinhos: crítica do processo na obra “Moeda da sorte”

Cordel and comics
criticism of the process in the “Moeda da sorte”

Filipe Augusto de Oliveira
Alberto Ricardo Pessoa

Resumo: O artigo parte da investigação processual da obra híbrida *Moeda da sorte*, que utiliza elementos das histórias em quadrinhos, da literatura de cordel e estabelece como questão norteadora a reflexão acerca dos limites e caminhos criativos nesta estratégia intermediária. A literatura de cordel é um meio de leitura que retrata majoritariamente a cultura popular brasileira em suas publicações, enquanto as histórias em quadrinhos comercializadas no Brasil apresentam as respectivas culturas americana e oriental por meio das séries de mangás e comics. A representação da cultura brasileira nos quadrinhos é por meio de séries infantis publicadas de maneira massificada ou no meio independente. Em ambos os casos ficam centrados no eixo das sociedades Sul/Sudeste. A representação cultural de outras regiões do Brasil acaba por ser negligenciada e acaba por contribuir na falta de percepção do leitor destes meios de leitura acerca da diversidade cultural e social do Brasil. A literatura de cordel pode ser um instrumento complementar de aproximação do autor de quadrinhos à cultura po-

Filipe Augusto de Oliveira. Graduando no Curso de Comunicação em Mídias Digitais da UFPB.
Alberto Ricardo Pessoa. Professor Dr. do Departamento de Mídias Digitais da UFPB.

pular e de maior acesso do jovem e adolescente à cultura do Cordel, uma vez que os quadrinhos são um meio de leitura voltado para este público. O percurso do artigo versa acerca das definições da literatura de cordel e histórias em quadrinhos, a documentação processual da obra *Moeda da sorte* e a reflexão dos limites e caminhos de criação entre os dois meios de leitura.

Palavras-chave: Literatura de Cordel; Histórias em Quadrinhos; Intermedialidade; Híbridismo; Crítica Genética

Abstract: The article starts from the procedural investigation of the hybrid work *Moeda da sorte*, which uses elements of comic books, cordel literature and establishes as a guiding question the reflection on the limits and creative paths in this intermedia strategy. Cordel's literature is a reading medium that mostly portrays Brazilian popular culture in its publications, while comic books sold in Brazil present the respective American and Eastern cultures through manga and comic series. The representation of Brazilian culture in comics is through children's series published in a mass or independent way. In both cases, they are centered on the axis of South/Southeast societies. The cultural representation of other regions of Brazil ends up being neglected and ends up contributing to the lack of perception of the reader of these means of reading about the cultural and social diversity of Brazil. Cordel's literature can be a complementary instrument for bringing the comic book author closer to popular culture and for greater access for young people and adolescents to Cordel culture, since comics are a means of reading aimed at this audience. The course of the article deals with the definitions of cordel literature and comic books, the procedural documentation of the work *Moeda da sorte* and the reflection of the limits and paths of creation between the two means of reading.

Keywords: Cordel's literature; Comics; Intermediality; hybridity; Genetic Criticism

Introdução

O artigo parte dos resultados obtidos do projeto de iniciação científica denominado Criação de conteúdo em mídias digitais baseado na literatura de cordel. O projeto de iniciação científica teve como objetivo contribuir na formação de alunos pesquisadores habilitados na concepção, planificação, prototipação e aplicação de projetos de conteúdo em mídias digitais com ênfase na Literatura de Cordel.

Partimos da concepção da pedagogia de projetos (SANTOS, LEAL, 2018), do ensino remoto e processos de criação em grupo (SALLES, 2017). Entendemos que a compreensão, leitura e a produção autoral da literatura e arte em cordel pode ser uma estratégia complementar de possibilidades de expressão artística, literária e de resgate social por meio da compreensão do ser cidadão que a oralidade popular apresenta ao seu leitor.

A proposta de iniciação científica teve como público alvo alunos oriundos do Curso de Comunicação em Mídias Digitais, que trabalham desde o início do curso com o conceito de intermedialidade, tanto na estrutura curricular do curso quanto no desenvolvimento dos trabalhos acadêmicos, com ênfase na criação prática de jogos, histórias em quadrinhos, sites, animação, vídeos dentre outros produtos.

O projeto foi contemplado em edital com uma bolsa de estudo e após processo seletivo tivemos um bolsista que participou na criação do cordel em quadrinhos *Moeda da Sorte* como colorista e colaborador criativo nas demais etapas do processo de criação. Para este trabalho convidamos o cordelista Márcio Júnior para compor os versos de *Moeda da sorte*.

Fundamentação teórica

O ato de contar e ouvir histórias é inerente ao ser humano. Uma constatação disso é observarmos ao longo da história da humanidade sociedades primitivas e desenvolvidas utilizando de narrativas diversas para emitir uma mensagem da forma mais clara e precisa ao seu receptor.

As histórias de tradição oral estão presentes em praticamente todas as civilizações, desde os tempos remotos. Elas são testemunhos, verídicos ou não, que são transmitidos em forma de contos, provérbios, baladas, entre outras. Dessa maneira, os contos tradicionais que conhecemos foram recolhidos por pesquisadores que fizeram seu registro escrito, por vezes fidedigno, às vezes, nem tanto, para que as mesmas não se perdessem ao longo do tempo e se tornassem conhecidas por outras regiões e até mesmo nações distintas (SÁ SILVA; MAI e WANZELER, 2018, p. 79).

Segundo MCCLOUD (2008, p. 66), nossa história afeta o modo como vemos o mundo e afeta o que queremos e esperamos dele. Quando esses desejos e expectativas colidem com os desejos dos outros ou com a natureza, temos a fonte de muitas das melhores histórias jamais contadas.

Assim, com o advento das tecnologias de informação e comunicação, o desenvolvimento gráfico e audiovisual, as narrativas populares de natureza oral passaram a ser adaptadas para outras linguagens midiáticas. Um exemplo é a história em quadrinhos, a qual EISNER (2005, p. 10) a aproxima dos estudos orais quando o mesmo alega que os quadrinhos se estruturam conforme disposição impressa de arte e balões em sequência. Ou seja, o balão, para Eisner é um elemento essencial e dentro da estrutura da linguagem, o balão de texto simula diálogos e estruturas orais que estimulam o imaginário do leitor e refrata no seu cotidiano.

Esse ato em conjunto é, segundo DELEUZE (2017, p. 390) um ato de contar histórias com conceitos e função, enquanto uma lei de correspondência entre dois conjuntos pelo menos.

O imaginário do ser humano, juntamente com a sua capacidade criativa e tecnológica fez com que novas formas de comunicação se agregassem à forma mais simples de se contar uma história, que é a tradição oral. Segundo LUYTEN (2007, p. 4), a literatura popular em verso passou por diversas fases de incompreensão e vicissitudes no passado. Ao contrário de outros países, como México e Argentina, onde esse tipo de produção literária é normalmente aceita e incluída nos estudos oficiais de literatura - por isso poemas como “La cucaracha” são cantados no mundo inteiro e o herói do Cordel Argentino, Martín Fierro, se tornou símbolo da nacionalidade platina -, as vertentes brasileiras passaram por um longo período de desconhecimento e desprezo devido a problemas históricos locais, como a introdução tardia da imprensa no Brasil (o último país das Américas a dispor de uma imprensa), e a excessiva imitação de modelos estrangeiros pela intelectualidade.

Daqui surgiram grandes poetas como Leandro Gomes de Barros, José Soares entre outros. Esses poetas contaram histórias de uma Paraíba que pode ser desconhecida para esse público.

A falta de conhecimento da história ou de meios de encontrar fontes que complementam o entendimento acerca de uma história ou mensagem faz com que formemos produtores de conteúdos que apresentam narrativas que nem sempre condizem com informações corretas ou que até mesmo podem distorcer a concepção acerca de um personagem ou evento.

Segundo LIMA (1999), nos últimos anos, a teledramaturgia criou muitas novelas buscando aproximar-se deste universo tão particular do nosso mais genuíno caboclo, porém acredito que os diretores de arte, redatores, figurinistas e cenógrafos sempre se depararam com este mesmo problema: “falta de conhecimento de nossos próprios va-

lores culturais”. Infelizmente são muitas vezes nos apresentados este-reótipos, e não a realidade.

Entendemos que a literatura de Cordel, enquanto meio de leitura e produção pode acrescentar ao imaginário do aluno textos, expressões, rimas, métricas e códigos gráficos que se reconfiguraram no cotidiano e perderam seu sentido original.

Esse resgate, que é algo comum em outras sociedades que possuem uma indústria mais solidificada na produção de narrativas midiáticas, propiciam ao indivíduo múltiplas possibilidades de criação de histórias universais a partir de mitos, lendas, histórias e costumes da sociedade em que o mesmo vive. Esse encontro em arte e comunicação é fundamental para a construção de um projeto que crie atos de resistência, uma vez que diferentemente da comunicação, como alega DELEUZE (2017, p. 397), a arte não contém estritamente a menor informação. Em contrapartida, há uma afinidade fundamental entre a obra de arte e o ato de resistência. Sem um povo que reflita e que seja crítico, não há obra de arte.

Resolvemos propor um projeto de iniciação científica que estimule o graduando de Comunicação em Mídias Digitais e Artes Visuais a experimentar a partir da criação de projetos midiáticos com ênfase na Literatura de Cordel, a refletir acerca de sua produção acadêmica e seus processos de criação.

Crítica do processo

A metodologia consiste em apresentar para o graduando uma proposta de criação de um produto midiático com base na literatura de cordel, seja autoral ou baseada na obra de um autor.

Essa história começou a ser elaborada quando nós estávamos na Oficina de produção de ideias, de forma verbal, onde tinha sido apresentada uma proposta de criar uma história fictícia fantástica sobre

algum evento rotineiro normal. A história se baseou sobre um evento relatado pelo professor Alberto Pessoa onde um dia cortou o dedo com uma faca de cozinha e foi socorrido por sua esposa. Nisso, gerou-se um debate na sala sobre como seria a sensação de tomar uma facada e, em seguida, criar uma história baseada nesse tema.

A princípio foi criada uma história onde o Batman tentava evitar um assalto, tomava uma facada e era socorrido pelo dono do estabelecimento. Após discussão em classe, onde chegamos à conclusão que o Batman jamais tomaria aquela facada, resolvemos adaptar para um tema regional, onde seria um cangaceiro a tomar a facada.

O lance da moeda foi influência de um filme no estilo “Western Spaghetti”. Recentemente, Alberto tinha assistido a um filme onde o protagonista jogava uma moeda numa fonte para dar sorte e acabava se livrando de uma emboscada, já que quando foi ver se a moeda tinha caído na fonte, acabou vendo o reflexo de um inimigo que o iria esfaquear.

A partir de todas essas histórias, começamos a moldar o roteiro até chegar na história final aqui apresentada.

Documentação do processo - Lápis

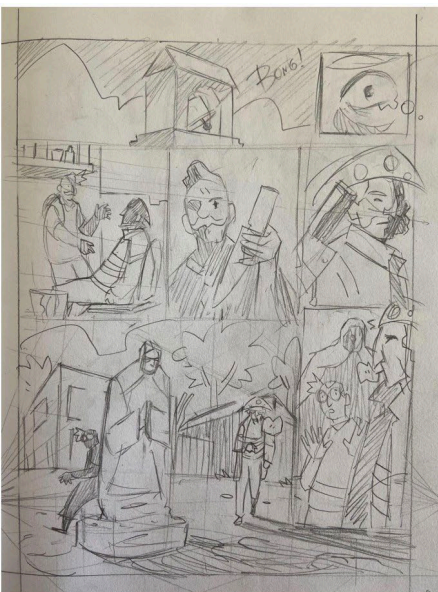
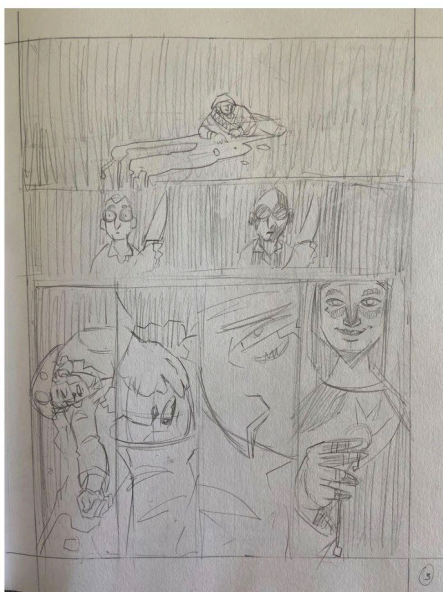
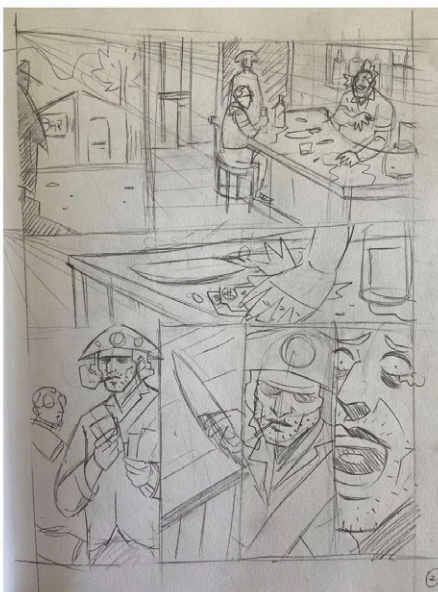
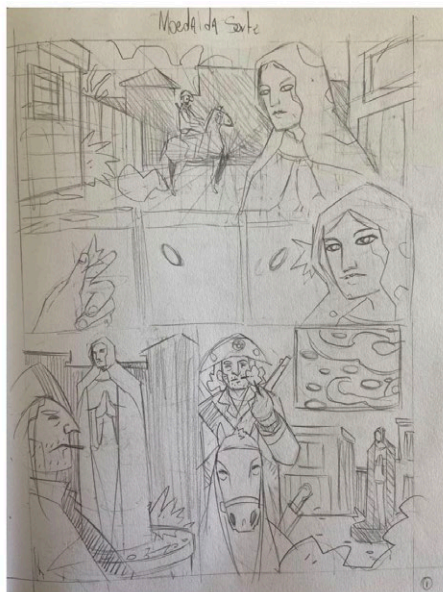
A história em quadrinhos começou com o nome provisório “Poça de sangue” e com a produção do lápis mudamos para “Moeda da sorte”. A história foi desenhada em um caderno de Sketchbook tamanho A4 com folhas destacáveis e gramatura de 90g/m². A lapiseira com grafite 0,9mm foi importante para realizar os primeiros traços e esboços. Este foi um processo que teve o acompanhamento em tempo real do bolsista e dos alunos da disciplina “Oficina de ideias e criação de texto”.

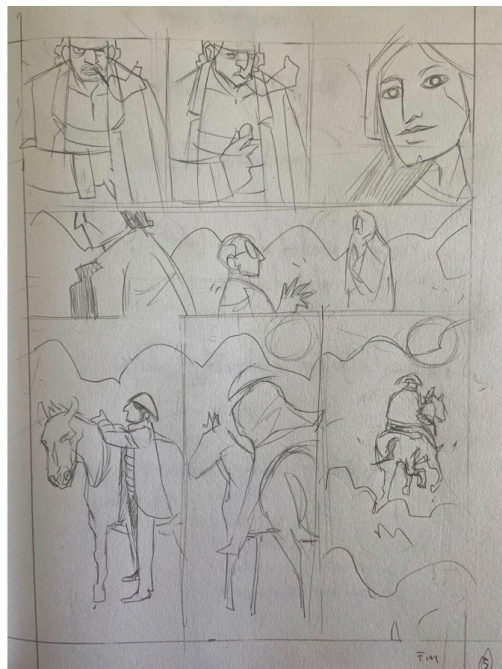
As imagens foram criadas a partir de referências fotográficas e a narrativa dos quadrinhos com influência de Mike Mignola, criador de Hellboy. O acabamento gráfico possui referência artística de Flavio Colin, que é uma inspiração primordial no trabalho do desenhista.

Um fator importante foi redescobrir o prazer de desenhar a lápis, uma vez que a dinâmica do curso de Comunicação em Mídias Digitais é o da arte digital. O fato de ter em mãos um caderno de desenho foi fundamental para tal realização.

Segue abaixo o resultado final do lápis.

Figuras 1 a 5: esboço da HQ a lápis





Documentação do processo – Arte final

A arte final foi realizada com pincéis e canetas nanquim variadas. O desenho foi feito com traços soltos e leves pois iriam ser apagados posteriormente com a aplicação de traços, volumes e coberturas que a arte final propicia. Novamente é perceptível a influência do Chiaroscuro de Flavio Colin e Mike Mignola no trabalho do artista.

Com as imagens finalizadas, o trabalho foi escaneado em alta resolução, ou seja, em 300 DPI (pontos por polegadas). Essa medida padrão para trabalhos em alta resolução se deve ao valor médio de alta definição das impressoras, que trabalham em média com 150 LPI (linhas por polegadas). Uma linha possui a medida mínima de dois pontos, logo, 300 DPI é uma medida compatível para a maioria das impressoras.

Em software de manipulação digital realizamos os acabamentos e processos de limpeza de manchas ou imperfeições que a arte manual pode propiciar.

Figuras 6 a 10: arte final





Documentação do processo - Cor

Após realizada a transposição das artes da mídia física para a forma digital, onde os arquivos foram trabalhados no tamanho A4 e 300 dpi para se obter uma alta resolução, foram pensadas as cores que seriam utilizadas na história.

A história tem dois momentos com características bem distintas: uma que se passa no mundo real, e outra que se passa num ambiente de sobrenatural/alucinação.

Por se tratar de uma história baseada em temas como cordel, canção, sertão, nordeste e afins, a parte da história que se passa no mundo real, as cores utilizadas foram baseadas em obras como “O Auto da Compadecida”, utilizando cores terrosas no ambiente e um pouco

mais coloridas para o restante do cenário e personagens, com o intuito de criar contraste nos quadros.

Figura 11: cenas do filme “O Auto da Compadecida”



Já para as cenas que se passam no momento que o protagonista está no ambiente sobrenatural/delirando, usei como inspiração os cliques dirigidos por Samuel Bayer nos anos 1990. Vários deles alternam entre cenas que parecem com o mundo real e outras cenas com cores vibrantes, elementos fantasiosos e bem gráficos.

Um dos videoclipes dirigidos por ele que foi usado como referência é o da banda Blind Melon com a música “Change” (1994), onde os

integrantes em sua maioria do tempo estão coloridos, seja através de pintura corporal ou mesmo por iluminação colorida focada.

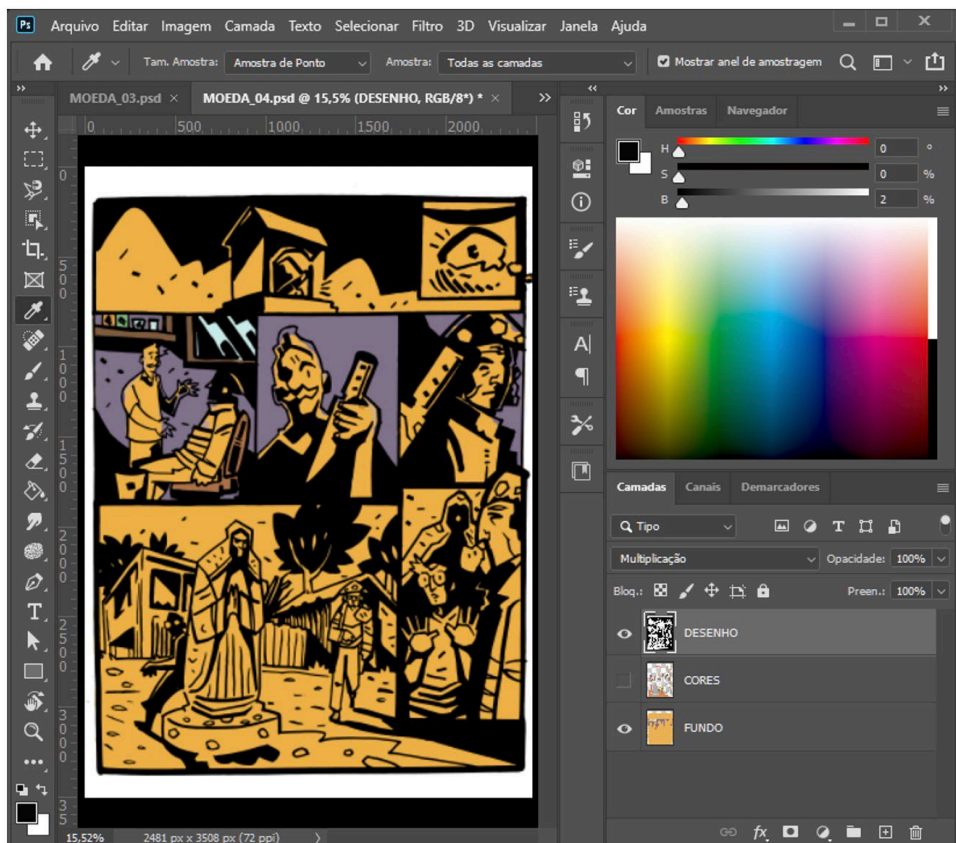
Figura 12: cena do videoclipe “Change”, da banda Blind Melon



Após pensadas as cores, seguimos para a aplicação das mesmas. O padrão de cores utilizado foi o RGB, já que o foco principal da obra era o formato digital, e 8 bits por canal, pois que somente são utilizadas cores flat e nada de relevos, chanfros ou sombras.

O processo de coloração foi feito utilizando o programa Photoshop. A imagem digitalizada foi colocada como a camada do topo e no modo “Multiplicação”. Já as camadas subsequentes, que variaram de 2 a 4 para cada página (dependendo da complexidade), foram colocadas no modo “Normal”.

Figuras 13: coloração da HQ no programa Photoshop



A ordem das camadas facilita muito o processo, pois para as camadas inferiores se necessita menos precisão, já que as camadas superiores vão cobrir qualquer imperfeição deixada nas camadas de baixo.

Por fim, após realizada a coloração das páginas, as mesmas foram exportadas no formato PNG para que se mantenha a melhor qualidade possível dos arquivos.

Figuras 14 a 18: coloração das páginas





Documentação do processo - Cordel

Convidamos o cordelista Márcio Júnior para escrever o Cordel a partir das páginas de quadrinhos. Este foi o resultado.

Moeda da sorte

Montado em seu cavalo
Trajado como um vaqueiro
No gibão, a espingarda
A marca do cangaceiro

Sem medo nenhum da morte
Só com a moeda da sorte
Se aproxima o forasteiro

E reza a antiga lenda
Que a moeda jogada
Faz conceder o pedido

A fé é recompensada
O cangaceiro com pressa
Sua moeda arremessa
Esperança devotada

Avista então um boteco
Vai lá pra se apoderar
Da renda arrecadada
Do dono daquele bar

Pegou e saiu andando
Mas nem tava suspeitando
Que o troco ia levar
Pegou todo o apurado
Virou as costas e saiu
Mas o dono do boteco
Bem ligeiro reagiu

No balcão, sua peixeira
A punhalada certa
No lombo, o cabra sentiu

E no chão, ensanguentado
Fraquejando desmaiou
Lembrou da santa da fonte
Onde a moeda jogou

Entre a dor e o devaneio
Veio a ele um receio
A sorte o abandonou?

Mas algo aconteceu
Após badalar o sino
Acordou todo assustado
De um modo repentino

Foi tratado e bem cuidado
De um modo inesperado
Que mudou o seu destino

O próprio dono do bar
Quem deu-lhe a facada
Foi o mesmo que o cuidou
Da ferida provocada

Ameaçou outra vez
Mas somente isso fez
A sorte foi recobrada

O cangaceiro então
Foi seguir sua jornada
Mas passando pela fonte
Viu outra cara marcada

Um cabra que, lá no bar
Olhou a peixeira cantar
Testemunhou a facada

O cabra ficou com medo
Esperou a cipuada
Mas então o cangaceiro
Teve ação inusitada

Botou a mão no gibão
E tirou do coração
Outra moeda dourada

Então apressou o passo
Com seu cigarro tragando
Apeou a montaria
E o caminho foi rumando

Mas aquela fonte santa
Até hoje o encanta
Com a sorte acompanhando

Com o cordel em mãos, realizamos o trabalho de letreiramento do cordel com a história em quadrinhos. Entretanto, os limites entre as linguagens ficaram demonstrados ao colocar a poesia em forma de quadros. A impressão é que as linguagens ficaram heterogêneas, sem conexão. A solução foi quebrar o bloco de sextilha da poesia
Veja o resultado no final do artigo.

Considerações finais

A questão norteadora desta iniciação científica foi a de refletir acerca do hibridismo das histórias em quadrinhos e literatura de cordel, no que concerne limites, possibilidades de criação e caminhos que as linguagens podem trilhar juntas. Outro ponto é a natureza da iniciação científica, que é introduzir o discente no universo da pesquisa, em que a estrutura engessada curricular nem sempre propicia.

O orientando realiza aqui o primeiro artigo científico e considera que foi uma experiência muito gratificante e ao mesmo tempo desafiadora. Acompanhar e entender os processos desde a elaboração de uma ideia até o resultado final redigido e ilustrado é algo de grande importância para o acadêmico e futuro profissional da área. Criatividade, técnica de ilustração e escrita, bem como coloração e roteiro foram só algumas das áreas que foram desenvolvidas com este projeto. O projeto de pesquisa ajudou tanto a ter outra visão sobre os estudos como na aplicação e trabalho em equipe.

Sobre o projeto, hibridismos entre quadrinhos e cordel ainda exige muitos estudos e prática. O próprio “Moeda da sorte” ainda não chegou ao seu final. Muitas tentativas e versões alternativas foram realizadas antes de se chegar a este resultado: animação 2D, e-book e outras foram testadas até chegar ao resultado aqui apresentado. E creio que isso é uma das características do hibridismo, que é sempre poder se ter algo novo de uma obra.

Entendemos que este primeiro passo da iniciação científica pode render discussões futuras, como a criação de um novo público, que reconhece neste hibridismo uma linguagem autônoma. Assim, fica a percepção de que esta linha de pesquisa, calcada na cultura popular e na cultura geek irá perdurar para próximas edições.

Referências

DELEUZE, Gilles. O que é o ato de criação? In: DUARTE, Rodrigo (org.). *O belo Autônomo - Textos Clássicos de Estética*. 3.ed. Belo Horizonte - Autêntica Editora; 2017.

EISNER, Will. *Narrativas Gráficas* de Will Eisner. São Paulo: Devir, 2005

LUYTEN, Joseph. *O que é literatura de cordel*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. 2.ed. Makron Books, 2005.

SALLES, C. A. *Processos de criação em grupo: diálogos*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SANTOS, Dilce Melo; LEAL, Nadja Melo. A pedagogia de projetos e sua relevância como práxis pedagógica e instrumento de avaliação inovadora no processo de ensino e aprendizagem. In: *Revista Científica da FASETE*, 2018.2

SÁ SILVA, Robervânia de Lima; MAI, Érica de Cássia; WANZELER, Zaline do Carmo dos Santos. Literatura e Cinema: As funções narrativas de PROPP em duas versões do conto A Bela Adormecida e suas implicações para o contexto escolar. In: *Boitatá*, Londrina, n. 26, ago.- dez. 2018.

MONTADO EM SEU CAVALO
TRAJADO COMO
UM VAQUEIRO
NO GIBÃO...

... SEM MEDO NENHUM DA MORTE
SÓ COM A MOEDA DA SORTE
SE APROXIMA O FORASTEIRO

E REZA A ANTIGA LENDA
QUE A MOEDA JOGADA
FAZ CONCEDER O PEDIDO

MOEDA DA SORTE

UM CORDEL EM QUADRINHOS POR
ALBERTO PESSOA, MÁRCIO JÚNIOR
E FILIPE CARNAGE

A FÉ É RECOMPENSADA
O CANGACEIRO COM PRESSA
SUA MOEDA ARREMESSA
ESPERANÇA DEVOTADA

AVISTA ENTÃO
LIM BOTECO ...



VAI LÁ PRA SE APODERAR
DA RENDA ARRECADADA
DO DONO DAQUELE BAR



EITA
MIZÉRA!



PEGUEI
SAII ANDANDO...



... MAS NEM TAVA
SUSPEITANDO ...



QUE O TROCO
IA LEVAR!



AAH!

SUA PEIXEIRA
APUNHALADA CERTEIRA
NO LOMBO,
O CABRA SENTIU



E NO CHÃO,
ENSANGUENTADO
FRAGUEJANDO
DESMAIOU

LEMBROU DA SANTA DA FONTE
ONDE A MOEDA JOGOU ...



ENTRE A DOR E
O DEVANEIO
VEIO A ELE
UM RECEIO

A SORTE
O ABANDONOU?



DE UM MODO REPENTINO FOI TRATADO E BEM CUIDADO

DE UM MODO INESPERADO QUE MUDOU O SEU DESTINO

O CANGACEIRO ENTÃO FOI SEGUIR SUA JORNADA

MAS PASSANDO PELA FONTE VILU OUTRA CARA MARCADA

UM CABRA QUE, LÁ NO BAR OLHOU A PEIXEIRA CANTAR!!



O CANGACEIRO
QUERIA
A PEXEIRADA!!



BOTOU A MÃO NO GIBÃO
E TIROU DO CORAÇÃO
OUTRA MOEDA DOURADA



ENTÃO APRESSOU O PASSO
COM SEU CIGARRO TRAGANDO



APELOU A MONTARIA
E O CAMINHO FOI RUMANDO



MAS AQUELA FONTE SANTA
ATÉ HOJE O ENCANTA
COM A SORTE ACOMPANHANDO

FIM

Imaginário!

Normas de publicação

Imaginário! é uma revista eletrônica da editora Marca de Fantasia, vinculada à Associação Marca de Fantasia e projeto de extensão do NAMID - Núcleo de Arte, Mídia e Informação do Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba, com trabalhos dirigidos aos profissionais e estudantes de Comunicação e Artes, em diálogo acadêmico com outras áreas do conhecimento num empenho de construção interdisciplinar.

Organiza-se nas sessões

1. Memória – Resgate da obra dos mestres e dos núcleos representativos de produção.
2. Estado das artes – Artigos, ensaios e entrevistas sobre a atualidade e projeção das artes gráficas e visuais, representadas por histórias em quadrinhos, humor (cartum, charge, caricatura), animação, fanzine, grafite e game, bem como expressões da cultura pop.
3. Entrevista.
4. Resenha.
5. Experimento (histórias em quadrinhos poético-filosóficas, experimentais, tiras).
6. Ensaio visual – Relatos sobre processos criativos e de construção artística.

Aceitam-se trabalhos inéditos em revistas ou livros, podendo ter sido apresentados em eventos da área ou publicados em anais. As afirmações, opiniões e conceitos expressos são de responsabilidade dos autores. Todos os textos serão submetidos ao Conselho Editorial, que tem autonomia para avaliá-los de acordo com os objetivos da revista.

Os quadrinhos autorais devem ter caráter experimental, a exemplo dos poético-filosóficos e tiras reflexivas. Esta categoria não precisa submeter-se ao viés acadêmico, mas deve guiar-se pela inovação da arte e investigação de novas linguagens gráficas e textuais.

Os textos devem ter a seguinte formatação:

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

Os artigos aprovados e não selecionados serão encaminhados à edição seguinte.

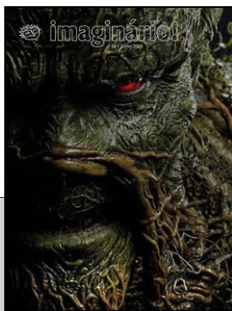
Os autores cedem gratuitamente os direitos de reprodução dos artigos e ilustrações à publicação.

Os artigos e demais textos publicados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores e não representam necessariamente a opinião do corpo editorial da revista.

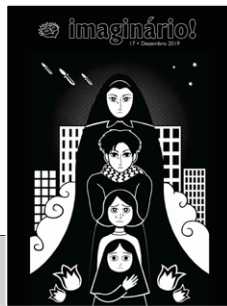
Recebemos colaborações em fluxo contínuo, que devem ser enviadas exclusivamente para <marcadefantasia@gmail.com>

Imaginário!

Revista acadêmica sobre História em Quadrinhos e Artes Visuais



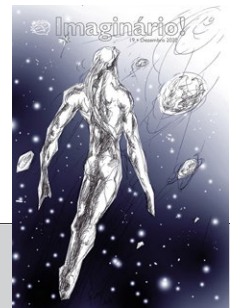
N. 16 - junho 2019



N. 17 - dezembro 2019



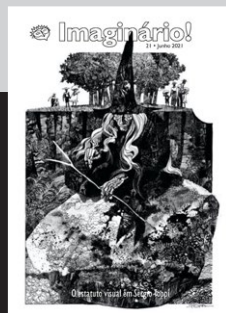
N. 18 - junho 2020



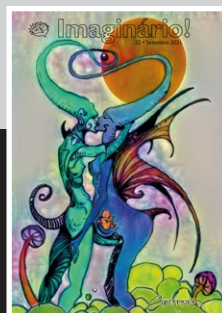
N. 19 - dezembro 2020



N. 20 - março 2021



N. 21 - junho 2021



N. 22 - setembro 2021



N. 23 - dezembro 2021

<https://www.marcadefantasia.com/imaginario.html>