

Imaginário!

26 • Junho • 2023



Gimório

su gawa

(17)

(27)

(32)

(9)



Imaginário!

Parahyba: Marca de Fantasia, n. 26, junho de 2023, 125p.
ISSN 2237-6933

Publicação da editora Marca de Fantasia, que é uma atividade da Associação Marca de Fantasia e projeto de extensão do Departamento de Mídias Digitais da UFPB - Universidade Federal da Paraíba



MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A
João Pessoa, PB. Brasil. 58046-033
marcadedfantasia@gmail.com
<https://www.marcadedfantasia.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	Nílton Milanez - UESB
Edgard Guimarães - ITA/SP	Paulo Ramos - UNIFESP
Gazy Andraus - FAV-UFG	Paulo Vieira - UFPB
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
José Domingos - UEPB	Waldomiro Vergueiro - USP

Colaboram nesta edição

Adson Matheus Lucas Siqueira, Alberto Ricardo Pessoa, Cláudio Aleixo Rocha, Dudu Gomes, Anita Costa Prado, Elidiomar Ribeiro Da-Silva, Gazy Andraus, Henrique Magalhães, Isaac Newton Dantas da Costa Luz, Juliana Gama de Brito Assumpção, Marcelo Bolshaw Gomes, Paulo Sayeg, Wiverson (Will) Azarias

Capa

Arte de Juliana Gama para o fanzine Grimório n. 1, 2017



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 A inserção do fanzine em pesquisas da área de Letras no Brasil (1990-2023)

Juliana Gama de Brito Assumpção

26 Marcas da resistência em *A maldição do AI-5*

Alberto Ricardo Pessoa

Adson Matheus Lucas Siqueira

Isaac Newton Dantas da Costa Luz

46 Os Leões de Bagdá: escancarando que os bichos são nossas vítimas preferenciais

Elidiomar Ribeiro Da-Silva

56 Metodologia de design aplicada à criação de história em quadrinhos

Cláudio Aleixo Rocha

82 O eterno retorno do Tempo

Marcelo Bolshaw Gomes

Processos criativos

- 97 Nóico, o conspirólogo em: Marx-assombrado!
Wiverson (Will) Azarias
- 102 Seu Raimundo Fred
Dudu Gomes
- 106 Paulo Sayeg e suas artes deslimitantes
Gazy Andraus

Diálogo acadêmico

- 116 Uma jornada extraordinária
Henrique Magalhães
Anita Costa Prado
- 123 Normas de publicação

Apresentação

O artigo “A inserção do fanzine em pesquisas da área de Letras no Brasil (1990-2023)”, de Juliana Gama de Brito Assumpção, abre os trabalhos da revista com uma pesquisa que vai além do recenseamento sobre esse gênero de publicação. Juliana apresenta um panorama quantitativo de produções acadêmicas sobre fanzine catalogadas nos dois maiores bancos digitais de teses e dissertações do Brasil no período enfocado, vinculadas à área de Letras, e investiga de que forma o fanzine se insere nesse meio.

Alberto Ricardo Pessoa, juntamente com Adson Matheus Lucas Siqueira e Isaac Newton Dantas da Costa Luz, adentram a obra de Julio Shimamoto para revelar um obscuro período de sua carreira, em que foi perseguido pela ditadura militar brasileira. O artigo “Marcas da resistência em *A maldição do AI-5*” reflete sobre essa HQ do mestre Shima, em parceria com Nani e Reinaldo, publicada no encarte *O Pingente*, do jornal *O Pasquim*.

A edição segue com “*Os Leões de Bagdá: escancarando que os bichos são nossas vítimas preferenciais*”, de Elidiomar Ribeiro Da-Silva, analisando à luz dos preceitos da zoologia cultural como se dá a presença simbólica dos animais não-humanos nas diferentes manifestações culturais humanas; Cláudio Aleixo Rocha traz uma “Metodologia de design aplicada à criação de história em quadrinhos”, apresentando suas etapas, contribuições e relevância para o desenvolvimento do projeto; já Marcelo Bolshaw Gomes, em “O eterno retorno do Tempo”, discorre sobre a série televisiva britânica de ficção científica *Dr. Who* fazendo uma descrição interpretativa de seus principais elementos narrativos.

No campo do ensaio visual, três trabalhos vêm à baila: Wiverson (Will) Azarias apresenta a personagem Nóico, o conspirólogo, que faz

a sátira sobre “os delírios difundidos nas recentes manifestações anti-democráticas no país”. Seu Raimundo Fred, de Dudu Gomes, explora as idiossincrasias dos passageiros de taxi, que são analisados por um motorista com inspiração “filosófica”. Por meio de uma resenha/entrevista, Gazy Andraus traz a obra gráfica de Paulo Sayeg, extraordinário artista plástico e visual que opera em um campo de proximidade com os quadrinhos, tendo já feito algumas experiências no meio.

Fecha a edição o “diálogo acadêmico” estabelecido pelo editor com a poeta e quadrinista Anita Costa Prado. Eles abordam o perfil editorial da Marca de Fantasia, traçam e propõem rumos alternativos para a editora.

Este número da Imaginário! sai mais enxuto, com cinco artigos, três ensaios visuais e um “diálogo acadêmico”. Malgrado seja grande a produção de artigos sobre quadrinhos realizada por estudantes e professores em projetos de Iniciação Científica, bem como em cursos de Mestrado e Doutorado no país, a pouca procura para publicação na revista nos faz pensar que ela pode ter chegado ao seu limite, cumprindo seu papel de fomento à pesquisa e elevando as histórias em quadrinhos a sujeito relevante de estudo. Só há duas revista no país dedicadas ao tema, a Imaginário! e a Nona Arte, da USP. O provável encerramento das atividades da primeira talvez possa levar à reflexão sobre os caminhos da investigação e difusão dessa arte.

Henrique Magalhães

A inserção do fanzine em pesquisas da área de Letras no Brasil (1990-2023)

The presence of fanzines in Language and Literature research in Brazil (1990-2023)

Juliana Gama de Brito Assumpção

Resumo: O objetivo deste trabalho¹ é identificar de que modo o objeto fanzine tem se inserido em pesquisas brasileiras de mestrado e doutorado, com foco na área de Letras e no campo da Literatura. Para tanto, apresenta-se um panorama quantitativo de produções acadêmicas sobre o fanzine catalogadas nos dois maiores bancos digitais de teses e dissertações do Brasil, entre 1990 e 2023, entre as quais se destacam as pesquisas vinculadas à área de Letras. A seguir, examina-se de que formas o fanzine se insere em cada uma das pesquisas destacadas. Com isso, espera-se contribuir com uma reunião de referências relevantes a outras pesquisadoras e pesquisadores que se interessem pelos fanzines literários no território brasileiro.

Palavras-chave: fanzines; zines; fanzines literários.

Abstract: This article aims to identify how fanzines have been studied in Brazilian master's and doctoral theses, focusing on the field of Languages and Literature. First, based on searches for the keywords “fanzine” and “zine” in two Brazilian digital banks of theses, the article presents a quantitative overview

Juliana Gama de Brito Assumpção é mestra em Literatura brasileira pelo Programa de Pós-graduação em Letras da UERJ (2023). Pelo mesmo programa, em 2023, ingressou no doutorado em Estudos de Literatura - Literatura brasileira, como bolsista CAPES. Possui graduação em Letras - Português/Literaturas, também pela UERJ (2017), e formação complementar em Artes Visuais pela EAV-Parque Lage (2014). E-mail: assumpcao.jg@gmail.com

1. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

of the presence of fanzines in Brazilian research produced between 1990 and 2023, among which the works linked to the Literary studies stands out. Next, we examine how fanzines are studied in each of the highlighted works. This way, the article hopes to contribute with a compilation of relevant references to other researchers who are interested in literary zines in Brazil.

Keywords: fanzines; zines; literary zines.

Introdução

Desde a sua primeira inserção em uma pesquisa de pós-graduação brasileira – a saber, a dissertação de mestrado em Ciências da Comunicação de Henrique Magalhães, apresentada em 1990 à Escola de Comunicação e Artes da USP –, temos definido o fanzine como uma publicação independente, efêmera e experimental, “absolutamente inconstante” em função de seu pequeno formato, da irregularidade no número de páginas e de exemplares por edição, da multiplicidade das linguagens de que se constitui e de sua circulação por circuitos de troca ou venda não registradas (MAGALHÃES, 1993; 2020).

Tais características talvez justifiquem a quantidade relativamente pequena de pesquisas dedicadas ao tema “fanzine” no meio acadêmico brasileiro até a primeira década do século XXI, como recentemente apontou Ruth Lerm (2016). Com isso em vista, o presente trabalho tem a intenção de identificar a maneira pela qual esse objeto “inconstante” tem se inserido em investigações de mestrado e doutorado desenvolvidas no Brasil, com ênfase na área de Letras e no campo amplamente conhecido como Literatura ou Estudos Literários, entre outras denominações.

Para alcançar esse objetivo, inicialmente, apresento um breve panorama quantitativo de teses e dissertações brasileiras em que o fanzine se insere – como objeto de estudo principal ou secundário, ferramenta metodológica e/ou parte do *corpus* de análise –, a partir de buscas eletrônicas sobre os termos “fanzine” e “zine”, realizadas entre junho de

2021 e março de 2023, nos dois maiores bancos brasileiros de teses e dissertações com acesso virtual: 1) o Catálogo de Teses da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)²; e 2) a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD)³.

A seguir, entre as pesquisas identificadas nos resultados das buscas, destaco, na Grande Área “Linguística, Letras e Artes”, o número de trabalhos sobre o fanzine que se vinculam formalmente à área de Letras. Feito esse primeiro destaque quantitativo, passo a examinar as diferentes maneiras pelas quais o fanzine se insere, particularmente, nas pesquisas vinculadas à área de Letras anteriormente destacadas, de forma a observar as proximidades ou os afastamentos de cada uma em relação aos estudos de Literatura.

Fruto da ampliação de uma revisão bibliográfica que produzi enquanto desenvolvia a dissertação de mestrado *Práticas literárias, feminismos zineiros: Nós, as poetas! e os papéis dos fanzines* (ASSUMPÇÃO, 2023), apresentada em 6 de fevereiro de 2023 ao Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) – sendo eu mesma, inclusive, produtora e pesquisadora de fanzines literários –, convém pontuar de antemão que o presente trabalho recupera, parcialmente, algumas das reflexões levantadas no primeiro capítulo da dissertação referida, expandindo seu conteúdo após uma recente atualização, efetuada no início de março de 2023, daquela revisão bibliográfica inicial.

Além disso, sublinho, ainda, que não pretendo aqui reunir todas as pesquisas acadêmicas sobre o fanzine que já foram produzidas no Brasil até hoje. Em vez disso, como já foi colocado, meu principal objetivo é compor e divulgar um breve panorama dessas pesquisas, alicerçando-me em buscas recentemente realizadas nos principais bancos brasileiros de teses e dissertações com acesso virtual. O intuito central deste artigo, portanto, concentra-se no apontamento de possíveis caminhos

2. Disponível em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/>. Acesso em: 7 mar. 2023.

3. Disponível em: <https://bdttd.ibict.br/>. Acesso em: 7 mar. 2023.

para novas reflexões sobre a maneira pela qual o fanzine tem sido estudado no meio acadêmico nacional, sobretudo no campo de conhecimento em que eu mesma me situo como zineira e pesquisadora de zines⁴ na área de Letras e Literatura.

Com isso, ao fim deste artigo, apresento uma reunião de referências relevantes a outras pesquisadoras e pesquisadores da área que se interessem pelas manifestações poéticas veiculadas nas folhas frágeis dos nossos fanzines, em diferentes regiões do território brasileiro, sobretudo desde a segunda década do século XXI.

A inserção do fanzine no meio acadêmico brasileiro: panorama quantitativo (1990-2023)

No Brasil, a primeira pesquisa de pós-graduação dedicada ao estudo do objeto fanzine foi produzida há pouco mais de três décadas. Trata-se da supracitada dissertação de mestrado em Ciências da Comunicação de Henrique Magalhães, defendida no ano de 1990, posteriormente editada nos livros *O que é fanzine* (MAGALHÃES, 1993) e *O rebuliço apaixonante dos fanzines* (MAGALHÃES, 2020). Embora, nessa primeira pesquisa, o foco do autor se concentre nos fanzines de histórias em quadrinhos, foi com essa dissertação pioneira que Magalhães (1993; 2020) levantou e discutiu as primeiras definições de fanzine no meio acadêmico brasileiro, estabelecendo as bases teóricas para a compreensão desse objeto como um veículo de comunicação.

Desde então, ao passo que um levantamento bibliográfico produzido por Ruth Lerm (2016), poucos anos atrás, localizou somente treze pesquisas de pós-graduação brasileiras sobre o fanzine entre os anos de

4. No presente trabalho, utilizo o termo “zine” como sinônimo de “fanzine”, indiscriminadamente, conforme seu uso corrente entre a maior parte das pessoas que produzem e/ou leem esse tipo de publicação nos circuitos zineiros dos quais eu mesma participo. No entanto, convém pontuar que alguns autores diferenciam cada um desses termos, sobretudo no cenário internacional, entre os quais se destaca o sociólogo Stephen Duncombe. A esse respeito, cf. ASSUMPÇÃO, 2022, p. 29-30.

1990 e 2014, os resultados das buscas pelas palavras “fanzine” e “zine” que realizei durante a elaboração de minha própria dissertação de mestrado, entre junho de 2021 e março de 2023, nos respectivos bancos de teses e dissertações da CAPES e da BDTD, demonstram que o objeto fanzine tem sido cada vez mais estudado por brasileiras e brasileiros, especialmente na última década.

No Catálogo de Teses da CAPES, as buscas apresentaram como resultado, tanto em junho de 2021 quanto em março de 2023, um total de quarenta e duas teses e/ou dissertações, defendidas entre 1990 e 2021, relacionadas às mais diversificadas áreas de conhecimento. Ao restringir⁵ esse resultado apenas às pesquisas formalmente vinculadas à Grande Área “Linguística, Letras e Artes”, obtive uma lista com onze trabalhos, dos quais somente cinco foram produzidos na área de Letras: quatro dissertações de mestrado, defendidas entre 2015 e 2020; e uma única tese de doutorado, defendida em 2011.

Na primeira busca realizada no catálogo virtual da BDTD, em junho de 2021, obtive como resultado um total de setenta e três teses e/ou dissertações sobre o fanzine, defendidas entre os anos de 2005 e 2020 (cf. ASSUMPCÃO, 2023, p. 40). Já na mais recente consulta a esse mesmo catálogo, efetuada no início de março de 2023, o aumento do número de pesquisas sobre o fanzine é ainda mais expressivo: como resultado dessa última busca, localizei oitenta e seis teses e/ou dissertações brasileiras, defendidas entre 2005 e 2023, igualmente relacionadas a diversas áreas de conhecimento. Ao submeter esse resultado à mesma restrição efetuada na busca anterior, restaram dezoito trabalhos diretamente associados à Grande Área “Linguística, Letras e Artes”, dos quais apenas sete se vinculam formalmente à área de Letras: seis dissertações de mestrado, defendidas entre 2015 e 2023; e uma tese de doutorado defendida em 2011, a mesma encontrada na busca anterior.

5. Para realizar tal restrição, foram utilizados os marcadores eletrônicos (*tags*) das respectivas plataformas digitais de cada banco de teses e dissertações consultado *on-line*.

Diante desse breve panorama quantitativo, na próxima seção examino a maneira pela qual o fanzine se insere em cada uma das sete diferentes pesquisas de mestrado e doutorado em Letras que localizei até março de 2023, excluindo-se as produções acadêmicas que se repetiram nos resultados de ambas as buscas discriminadas acima.

Fanzine em pesquisas de pós-graduação em Letras no Brasil (2011-2023)

Como já foi anotado em minha própria dissertação de mestrado sobre o assunto (cf. ASSUMPÇÃO, 2023, p. 40-41), a mais antiga pesquisa de pós-graduação *stricto sensu* em Letras presente nos resultados de ambas as buscas anteriormente descritas é a tese de doutorado em Letras de Juçara Benvenuti, defendida em 2011 no Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul; a qual também consta no levantamento de publicações acadêmicas sobre o fanzine feito em 2014 por Ruth Lerm (2016).

Elaborada no campo da Linguística Aplicada e intitulada *Letramento, leitura e literatura no ensino médio da modalidade de educação de jovens e adultos: uma proposta curricular* (BENVENUTI, 2011), a tese de Juçara Benvenuti apresenta uma proposta curricular de Literatura para Ensino Médio na modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA), com foco na leitura e no letramento dos alunos, sob o formato de um curso dividido em três unidades que correspondem, respectivamente, a três semestres letivos.

Desse modo, o fanzine se insere em sua tese de doutorado não como objeto de estudo, mas sim como instrumento metodológico para a aplicação de um exercício de produção textual a ser realizado pelos estudantes da EJA na terceira unidade da proposta curricular que a autora elabora, sob o tema gerador denominado “Comunidades” (BENVENUTI, 2011, p. 201). Assim, no último semestre do curso planejado pela

pesquisadora, um fanzine seria produzido coletivamente pelos alunos – responsáveis tanto pela seleção dos textos que integrariam a publicação quanto pela diagramação e pela montagem das páginas –, a partir de discussões acerca de diferentes conceitos de “comunidade” realizadas ao longo das aulas, a fim de que o material fosse impresso e distribuído à comunidade de amigos, colegas e familiares dos próprios alunos, na ocasião da formatura da turma (BENVENUTI, 2011, p. 231-236).

A segunda mais antiga pesquisa inscrita formalmente na área de Letras que encontrei neste breve levantamento é a dissertação de mestrado de Fabíola Hauch, apresentada em 2015 ao Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo, no Rio Grande do Sul. Intitulada *O fanzine e a leitura: formação do autor-leitor no zinar* (HAUCH, 2015), a dissertação de Hauch tem no fanzine seu principal objeto de estudo.

Identificando-se no próprio estudo como leitora de fanzines – inserida, portanto, no que ela própria reconhece como “cultura zineira” ou “universo dos (fan)zines” – Fabíola Hauch mobiliza definições de fanzine desenvolvidas por pesquisadores brasileiros, como Henrique Magalhães e Edgard Guimarães, ao pensamento do italiano Massimo Canevacci a respeito da “ligação dos fanzines com as culturas eXtremas”; bem como ao conceito de “Zonas Autônomas Temporárias – TAZ”, do anarquista estadunidense Hakim Bey.

Desse modo, Fabíola Hauch compreende o objeto fanzine em sua dissertação como um “veículo de expressões livres e um meio de autonomia e reflexão dos indivíduos e de suas culturas” (HAUCH, 2015, p. 11); e discute a noção de “zinar”, palavra utilizada em sua pesquisa para designar o processo pelo qual leitores de fanzines frequentemente se tornam zineiros, ou seja, passam a produzir seus próprios fanzines, ao passo que produtores/escritores de fanzines, por sua vez, “passam a ser leitores” dos primeiros, “daqueles que foram e continuam sendo seus leitores” (HAUCH, 2015, p. 82-83). Nesse sentido, nas palavras da pesquisadora,

“é o zinar que sustenta a expressão da autonomia libertária dos sujeitos que compartilham dessa cultura [zineira]” (HAUCH, 2015, p. 83).

Ainda na dissertação de Fabíola Hauch (2015), outro importante elemento a se observar é a maneira como a pesquisadora analisa os processos de leitura no que chama de “zinar” do século XXI, levando em consideração a influência das transformações tecnológicas deste tempo sobre os processos de construção e distribuição de impressos independentes, sem perder seu foco na questão da leitura e na formação do leitor em fanzines impressos. Nesse prisma, ao concluir seu trabalho, as definições de fanzine inicialmente apresentadas se atualizam no trabalho de Hauch (2015), de modo que o objeto passa a ser percebido como ferramenta para a formação de autores-leitores integrados em zonas autônomas temporárias, redes ou comunidades zineiras, flexíveis e provisórias, que se apresentam como uma verdadeira “interface entre o toque real e o toque virtual” (HAUCH, 2015, p. 106).

Na terceira e na quinta pesquisas de pós-graduação em Letras que localizei – finalizadas, respectivamente, em 2018 no município de São Gonçalo, no Rio de Janeiro; e em 2019 na cidade de Fortaleza, no Ceará –, retornamos à utilização do fanzine como instrumento metodológico para aplicação de propostas pedagógicas de letramento e/ou produção textual, já observada na tese de Juçara Benvenuti (2011). Trata-se da dissertação de Mestrado Profissional em Letras de Andrea Barbosa, intitulada *Fanzines: autorialidade e expressividade nas aulas de produção textual* (BARBOSA, 2018), defendida na Faculdade de Formação de Professores da UERJ, em 2018; e da dissertação de Mestrado Profissional em Letras de Amanda de Souza, *Fanzine na sala de aula: uma proposta com projetos de letramento para a produção textual de alunos na Educação de Jovens e Adultos* (SOUZA, 2019), defendida no Centro de Humanidades da Universidade Estadual do Ceará, em 2019.

A dissertação de Andrea Barbosa (2018) apresenta um estudo aprofundado da utilização do fanzine como ferramenta pedagógica em exer-

cícios de produção textual, com foco nas aulas de Língua Portuguesa do primeiro segmento do Ensino Fundamental. Além disso, a pesquisadora levanta reflexões relevantes sobre algumas das principais definições de fanzine desenvolvidas no meio acadêmico brasileiro – recorrendo, inclusive, à já mencionada pesquisa pioneira de Henrique Magalhães, bem como aos trabalhos de Edgard Guimarães e Gazy Andraus, entre outros – e elabora um histórico do desenvolvimento dos fanzines em função das tecnologias pelas quais essas publicações se produzem, das técnicas de composição e montagem analógicas aos recursos digitais (BARBOSA, 2018, p. 16).

Com isso, antes da exploração do fanzine como instrumento pedagógico, Andrea Barbosa (2018) apresenta esse objeto, a princípio, como um veículo de divulgação de artistas independentes. Ao mesmo tempo, a autora assinala o seguinte:

com a chegada da internet, [o fanzine] deixou de ter exclusivamente esse papel [de divulgação de artistas independentes], passando a ser visto como uma plataforma para socializar trabalhos artísticos, com formatos e temas variados (BARBOSA, 2018, p. 17, grifo meu).

Já na dissertação de Amanda de Souza (2019), o fanzine se insere tanto como ferramenta pedagógica em projetos de letramento de jovens e adultos, a ser aplicada em uma escola pública municipal de Fortaleza, quanto como objeto a ser investigado no nível de seus processos de escrita e leitura, com foco no impacto da produção de fanzines, como exercício didático, sobre a proficiência de leitura e escrita de alunos da EJA. Nesse sentido, segundo Souza (2019), os processos de criação e de troca de fanzines (processos aos quais a autora se refere como “prática zinesca”), em sala de aula, contribuiria para a produção textual de estudantes jovens e adultos em função das próprias características do fanzine, objeto percebido pela pesquisadora como propulsor de um tipo

de “compartilhamento de ideias” importante para o “desenvolvimento do senso crítico e de noções de exercício de cidadania” entre estudantes, além de possibilitar “a inserção dos alunos em práticas sociais de escrita” (SOUZA, 2019, p. 17, grifo meu).

Na quarta e na sexta pesquisas de pós-graduação em Letras que localizei no meu mapeamento, percebe-se um vínculo nítido com o campo dos Estudos de Literatura. Trata-se da dissertação de mestrado em Letras de Caroline Pinagé, defendida em 2018 no Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal do Amazonas, em Manaus; e da dissertação de mestrado em Letras de Juliana Pereira Andrade, defendida em 2020 no Programa de Pós-graduação em Letras da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, em Belo Horizonte.

Sob o título *Leitura de poéticas em suportes alternativos: mercado nas margens e manifestações literárias* (PINAGÉ, 2018), a dissertação de Caroline Pinagé investiga dois “suportes alternativos” para composições literárias na contemporaneidade: o fanzine e o *e-book*; bem como as expressões poéticas que neles se veiculam. Desde o início da dissertação, ambos os suportes em questão são percebidos pela pesquisadora como “novos meios de escoar manifestações literárias enquanto resultado de processos contemporâneos estabelecidos a partir da relação entre Arte e Novas Tecnologias” (PINAGÉ, 2018, p. 8).

Especialmente interessada nas dinâmicas de produção e de circulação das composições literárias que se difundem nas ruas da cidade de Manaus, em fanzines impressos; e no ciberespaço, em livros digitais – ambos às margens do mercado editorial convencional –, Caroline Pinagé utiliza como *corpus* de análise, em sua dissertação, um *e-book* de Priscila Lira, escritora amazonense; e os fanzines de Adriano Furtado, escritor paulista que passou a maior parte de sua vida em Manaus, onde atuou intensamente como quadrinista, poeta e contista. Desse modo, desde o princípio de sua pesquisa, Pinagé ressalta a importância de se

respeitar as características de cada manifestação cultural analisada [os fanzines e o *e-book*], desde as condições de produção até a leitura de poesia, a fim de que fosse possível realizar uma interpretação coerente sobre outra parte do cenário cultural contemporâneo de Manaus, a qual ainda recebe pouca visibilidade, visto que se mantém nas margens da tradição literária e do mercado livreiro (PINAGÉ, 2018, p. 17, grifo da autora).

Assim, Caroline Pinagé dedica o primeiro capítulo de sua dissertação ao estudo da formação histórica do sistema literário brasileiro, com base, principalmente, nos trabalhos de Antonio Candido e Alfredo Bosi, em diálogo com o pensamento de Marisa Lajolo e Regina Zilberman a respeito da formação da leitura no país. Nesse estudo inicial, a autora discute as funções histórica e social de diferentes suportes textuais na consolidação da literatura nacional, a partir de “uma perspectiva crítica sobre as Instituições (Coroa, Igreja e posteriormente a elite burguesa) que utilizaram da cultura letrada como meio de estabelecer certa hegemonia no campo cultural do Brasil” (PINAGÉ, 2018, p. 15).

Com isso, na parte final de sua dissertação, Pinagé demonstra que as ferramentas teórico-metodológicas tradicionais dos Estudos de Literatura não são suficientes para a leitura dos textos poéticos contemporâneos que se materializam nos dois suportes analisados, o fanzine e o *e-book*. Nesse sentido, a autora sugere que ambos os suportes, cada um a seu modo, apresentariam cisões com a lógica do sistema literário e do mercado editorial formal, configurando “mercados nas margens [...], como formas de escoar um tipo de produção [literária] mais autônoma e independente, mesmo que dispersa” (PINAGÉ, 2018, p. 106).

A respeito da inserção do fanzine como objeto de estudo, ainda na dissertação de Caroline Pinagé (2018), convém destacar o modo como essa pesquisadora analisa a poesia inscrita nesse suporte tanto nos níveis de sua concepção criativa, por zineiros de Manaus, quanto nos níveis de sua circulação e/ou distribuição na cidade de Manaus, em espaços culturais

alternativos, construídos pelos próprios escritores e leitores de fanzines. Assim, Pinagé se debruça, inclusive, sobre os aspectos econômicos e tecnológicos dos processos de produção e de distribuição de fanzines literários, encarados na sua pesquisa como objetos culturais cuja principal característica seria a “liberdade de criação” (PINAGÉ, 2018, p. 77).

Dessa forma, Pinagé (2018) comenta sobre as práticas de venda de fanzines por autores independentes, sobretudo no que chama de “mercado fanzinesco” manauara, e levanta reflexões sobre a dinâmica das trocas materiais e simbólicas que ocorrem entre zineiros, bem como entre estes e seus leitores. Com isso, a pesquisadora identifica a “cultura dos zines” como “menos uniforme e mais experimental” (PINAGÉ, 2018, p. 77-78); e, na sequência, afirma o seguinte:

Como seus símbolos e bens culturais [dos fanzines] não seguem a rigidez da sistematização erudita, seus processos aproximam-se de uma expressão artística mais livre para expor as tensões internas desse sujeito contemporâneo um tanto fragmentado. (PINAGÉ, 2018, p. 78, grifo meu)

Tal associação entre fanzines literários e “liberdade de criação” também é observada na dissertação intitulada *Fanzines na produção poética contemporânea: das Larvas à metamorfose social* (ANDRADE, 2020), segunda mais recente pesquisa brasileira de pós-graduação em Letras relacionada ao objeto fanzine que localizei no mês de março de 2023, em ambos os bancos de teses e dissertações consultados para a construção do presente trabalho. Nessa dissertação, Juliana Pereira Andrade investiga fanzines de poesia que circulam na região de Lavras, em Minas Gerais, desde a segunda década do século XXI, com foco nos processos de criação, distribuição e recepção dos fanzines estudados, levando em consideração a inserção desses materiais em seus contextos sociais.

Com base em teorias e reflexões críticas desenvolvidas por pensadores como Antonio Candido, Gilberto Mendonça Teles e Wolfgang Iser, entre

outros autores, Andrade (2020) examina um conjunto de fanzines literários produzidos por poetas que integram o grupo “Larvas Poesia”, na região indicada. Logo no início da dissertação, a autora sublinha “a importância dos fanzines como um suporte alternativo, que pode alcançar um público não familiarizado com a literatura”, demonstrando-se “capazes de aproximar a poesia do leitor não especialista” (ANDRADE, 2020, p. 8).

Já no parágrafo em que define o objeto fanzine e estabelece os principais objetivos de sua dissertação, diz a pesquisadora:

O fanzine consiste numa produção literária independente das editoras; todo o processo de produção, edição, impressão e venda fica a cargo do poeta. O resultado é um material mais simplificado, vendido a preços simbólicos, mas que garante ao poeta a liberdade de expressão, sem a censura editorial. Pode-se dizer que as possibilidades de pesquisa podem concentrar-se no processo de criação do fanzine, no público alvo, abordando a recepção, como também nas formas de circulação desse tipo de publicação. O estudo aqui apresentado pretende abordar esse fenômeno cultural em todo o seu circuito: a criação, a recepção e a circulação, buscando compreender as relações sociais que se estabelecem nesse processo. O objetivo geral dessa investigação é refletir sobre a produção poética no suporte zine como fenômeno cultural, dando relevância para sua inserção social contemporânea e a repercussão dessa produção entre o público leitor (ANDRADE, 2020, p. 11-12, grifo meu).

Com o trecho grifado na passagem acima, nota-se que Juliana Pereira Andrade (2020) se propõe a estudar os materiais poéticos que integram o *corpus* de sua dissertação de modo a considerar não apenas o texto literário “em si mesmo”, mas todo o processo de criação/produção, recepção e circulação das manifestações literárias inscritas no suporte fanzine, bem como as relações sociais estabelecidas nesse processo. Trata-se de uma proposta de pesquisa semelhante às que se observam nos respectivos trabalhos de Caroline Pinagé (2018) e de Fábíola Hauch (2015), sobre os quais comentei anteriormente.

Ao concluir sua dissertação, Andrade (2020) confirma a eficácia de sua abordagem para a análise de fanzines literários, afirmando que, como objeto de estudo, o fanzine aproxima-se “daquelas teorias que defendem a relação da literatura com a sociedade, e não ficam extremamente voltadas para o funcionamento exclusivo do texto” (ANDRADE, 2020, p. 91). Nesse sentido, a pesquisadora percebe o fanzine como um “suporte que foge à cultura dominante em todos os seus aspectos e contribui para a democratização do texto literário”, vinculando-se ao “popular” não apenas em “sua forma de ser produzido ou pela sua forma de circular”, mas no fato de que sua “própria escrita tem uma estreita relação com elementos populares e do cotidiano” (ANDRADE, 2020, p. 91).

Finalmente, a mais recente pesquisa brasileira de pós-graduação em Letras que localizei ao produzir este breve levantamento bibliográfico, atualizado no mês de março de 2023, trata-se da minha própria dissertação de mestrado, defendida em fevereiro de 2023 no Programa de Pós-graduação em Letras da UERJ. Intitulada *Práticas literários, feminismos zineiros: Nós, as poetas! e os papéis dos fanzines* (ASSUMPCÃO, 2023), a dissertação foi desenvolvida na área de concentração Estudos de Literatura, sob a especialidade Literatura brasileira, e tem como tema geral a relação entre a produção poética e os ativismos feministas contemporâneos em fanzines impressos, com foco nos zines autoeditados por escritoras e artistas brasileiras na segunda década do século XXI.

Nesse quadro, o principal objetivo da dissertação é investigar as práticas literárias e feministas exercidas por um coletivo de zineiras-poetas no processo de construção de fanzines de poesia e artes visuais – processo cujas etapas proponho estudar como “práticas zineiras”. Assim, com o aporte de pesquisas recentes acerca do objeto fanzine e seus circuitos de produção e distribuição, bem como de teorias do pensamento feminista negro, sobretudo no que tange ao conceito de interseccionalidade, desenvolvo uma investigação autoetnográfica dos principais procedimentos poéticos e políticos por meio dos quais nós, zineiras feministas do

século XXI, temos produzido arte e poesia no Brasil atual: tanto como expressões estéticas de ativismos feministas interseccionais quanto como objetos capazes de desestabilizar as estruturas discriminatórias que, até hoje, alicerçam o sistema literário nacional (ASSUMPÇÃO, 2023).

Caminhos abertos ao estudo de fanzines literários no Brasil

Com a apresentação dos resultados quantitativos das buscas sobre os termos “fanzine” e “zine” nos dois maiores bancos digitais brasileiros de teses e dissertações com acesso virtual, realizadas em junho de 2021 e atualizadas em março de 2023, verifica-se que o objeto fanzine tem despertado cada vez mais interesse em pesquisas acadêmicas produzidas no Brasil, embora ainda se trate de um tema pouco explorado pela via das Letras e da Literatura.

Ainda, ao compararmos tais resultados aos números obtidos por Ruth Lerm (2016) em seu próprio levantamento de teses e dissertações sobre o assunto, feito por essa pesquisadora em 2014, torna-se nítido que o aumento no interesse acadêmico pelo fanzine intensificou-se na última década. Com isso em vista, pode-se confirmar o que apenas sinalizei, em outra ocasião, ao comentar sobre este mesmo trabalho de Lerm: de fato, o estudo de fanzines tem configurado um campo de pesquisa em expansão no país (ASSUMPÇÃO, 2023, p. 47).

Além disso, a análise da maneira pela qual o fanzine é trabalhado em cada uma das sete pesquisas acadêmicas vinculadas à área de Letras sobre as quais comentei, no presente trabalho, demonstra que a inserção desse objeto nos estudos da área tem se realizado, principalmente, de duas maneiras: 1) como instrumento metodológico ou ferramenta para aplicação das reflexões teóricas desenvolvidas pelas pesquisadoras: é o caso da tese de doutorado de Juçara Benvenuti (2011) e das respectivas dissertações de mestrado de Andrea Barbosa (2018) e de Amanda de Souza (2019), três trabalhos acadêmicos produzidos na área de Letras

em diálogo com a Educação, compartilhando, entre si, o enfoque no ensino de Língua portuguesa e/ou Literatura em diferentes modalidades educacionais; e 2) como objeto de estudo ou parte do *corpus* de análise: caso das quatro dissertações de mestrado em Letras produzidas, respectivamente, por Fabíola Hauch (2015), Caroline Pinagé (2018), Juliana Pereira de Andrade (2020) e Juliana Gama de Brito Assumpção (2023), sendo que as três últimas se encontram nitidamente vinculadas aos estudos de Literatura.

Sob diferentes enfoques, nas sete pesquisas de pós-graduação em Letras enumeradas, também chama atenção a maneira como o fanzine é percebido por todas as pesquisadoras – tanto pelas que o abordam como instrumento metodológico, pelo viés da Educação, quanto pelas que o utilizam como objeto de estudo principal ou parte do *corpus* de análise – como um suporte textual e/ou literário que potencializa a coletividade, ou a criação de comunidades afetivas em torno de textos escritos e lidos, na medida em que o próprio suporte impulsiona o compartilhamento de ideias e a troca de experiências entre quem escreve e quem lê esse tipo específico de publicação independente, propiciando uma espécie de “socialização” dos fanzines que extrapola os limites dos textos que neles se veiculam.

Outro fator que se destaca nas pesquisas da área de Letras que reuni neste trabalho, sobretudo nas dissertações que mais se aproximam dos estudos de Literatura, diz respeito à associação entre fanzines literários e liberdade criativa. Vistos, os fanzines, como “meio de autonomia” e veículos de “expressões livres” por Fabíola Hauch (2015), os comentários que produzi anteriormente sobre as pesquisas de Caroline Pinagé (2018) e de Juliana Pereira Andrade (2020) evidenciam como essas autoras sublinham, em suas respectivas dissertações, a importância da “liberdade de criação” nos processos de escrita, produção, montagem, distribuição e recepção das manifestações literárias inseridas nos circuitos zineiros dos diferentes territórios que cada uma investiga.

Além disso, tanto nas dissertações de Hauch (2015), Pinagé (2018) e Andrade (2018) quanto na minha própria dissertação de mestrado (ASSUMPÇÃO, 2023), o fanzine é encarado como um objeto capaz de veicular práticas artísticas e literárias contemporâneas produzidas de modo a viabilizar a expressão de subjetividades dissidentes em redes independentes, alternativas ou contraculturais, às margens das cenas artísticas e literárias oficiais.

Assim, entre as sete diferentes pesquisas da área de Letras sobre o fanzine comentadas neste trabalho, pode-se considerar que o mais evidente ponto de encontro consista, justamente, na identificação das dimensões independente e convivial do objeto em questão. Tendo isso por base, os fanzines têm sido estudados como objetos que tendem a gerar e resultar de redes informais de produção e de circulação de textos autorais, aproximando pessoas com interesses afins em circuitos de trocas materiais e simbólicas. A meu ver, em última instância, tais dimensões remetem às ideias de informalidade, autonomia e integração de leitores e autores de zines, que Henrique Magalhães (1993; 2020) tem atribuído aos fanzines desde 1990, com sua pesquisa pioneira sobre o assunto.

Por outro lado, ainda entre as sete pesquisas de pós-graduação em Letras sobre o fanzine catalogadas nos bancos consultados, até o mês de março de 2023, também salta aos olhos que apenas a dissertação mais recente, de minha própria autoria (ASSUMPÇÃO, 2023), tenha se dedicado ao estudo da relação entre práticas literárias e ativismos feministas nos zines investigados.

Com tais apontamentos em vista, torna-se nítido que o objeto fanzine, embora ainda pouco estudado na área de Letras (principalmente, no âmbito dos estudos de Literatura), tem suscitado discussões relevantes no meio acadêmico brasileiro acerca de manifestações artísticas e literárias contemporâneas em relação a seus contextos sociais e a seus próprios processos de criação e de circulação às margens dos circuitos culturais hegemônicos. Ao mesmo tempo, trata-se de um objeto que

ainda aguarda pesquisas mais densas em Literatura, que tornem pensada sua relevância como suporte de práticas literárias contemporâneas em diálogo com os feminismos recentes no território brasileiro.

Assim, espero que as referências que reuni com o breve levantamento atualizado neste trabalho contribuam com novas investigações acadêmicas dedicadas ao tema que venham a ser produzidas por outras pesquisadoras e pesquisadores do Brasil, cujos trabalhos se aproximem da área de Letras ou dialoguem com os estudos de Literatura, para que esse vasto terreno da arte, literatura e (contra)cultura zineiras continue a ser cada vez mais explorado nas universidades do nosso país.

Referências

ANDRADE, Juliana Pereira. *Fanzines na produção poética contemporânea: das Larvas à metamorfose social*. 2020. 118 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-graduação em Letras, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2020. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=9278476#. Acesso em: 12 mar. 2023.

ASSUMPÇÃO, Juliana Gama de Brito. *Práticas literárias, feminismos zineiros: Nós, as poetisas! e os papéis dos fanzines*. 2023. 116 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Instituto de Letras, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <http://www.bdtd.uerj.br/handle/1/19125>. Acesso em: 12 mar. 2023.

BARBOSA, Andrea Gomes. *Fanzines: autoralidade e expressividade nas aulas de produção textual*. 2018. 149 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Faculdade de Formação de Professores, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, São Gonçalo (RJ), 2018. Disponível em: <https://www.bdtd.uerj.br/handle/1/14509>. Acesso em: 12 mar. 2023.

BENVENUTI, Juçara. *Letramento, leitura e literatura no ensino médio da modalidade de educação de jovens e adultos: uma proposta curricular*. 2011. 248 f. Tese (Doutorado em Letras) – Programa de Pós-graduação em Letras, Insti-

tuto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/37807>. Acesso em: 12 mar. 2023.

HAUCH, Fabíola. *O fanzine e a leitura: a formação do autor-leitor no zinar*. 2015. 113 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo (RS), 2015. Disponível em: <http://tede.upf.br/jspui/handle/tede/1032>. Acesso em: 12 mar. 2023.

LERM, Ruth R. P. Fanzines em pesquisas acadêmicas no Brasil. In: ENCONTRO da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 25., set. 2016, Porto Alegre. *Anais...* Porto Alegre: ANPAP; UFRGS, 2016. p. 3019-3027. Disponível em: http://anpap.org.br/anais/2016/simposios/s6/ruth_rejane_perleberg_lerm.pdf. Acesso em: 12 mar. 2023.

MAGALHÃES, Henrique. *O que é fanzine*. São Paulo: Brasiliense, 1993.

MAGALHÃES, Henrique. *O rebuliço apaixonante dos fanzines*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020. E-book. Disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/livros/quiosque/rebulicodosfanzines5ed/rebulicodosfanzines-5ed.pdf>. Acesso em: 12 mar. 2023.

PINAGÉ, Caroline de Assis Campos. *Leitura de poéticas em suportes alternativos: mercado nas margens e manifestações literárias*. 2018. 147 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Instituto de Ciências Humanas e Letras, Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2018. Disponível em: <https://tede.ufam.edu.br/handle/tede/6932>. Acesso em: 12 mar. 2023.

SOUZA, Amanda Almeida Alencar de. *Fanzine na sala de aula: uma proposta com projetos de letramento para a produção textual de alunos na Educação de Jovens e Adultos*. 2019. 134 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Centro de Humanidades, Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2019. Disponível em: <https://siduece.uece.br/siduece/trabalhoAcademicoPublico.jsf?id=92937>. Acesso em: 12 mar. 2023.

Marcas da resistência em *A maldição do AI-5*

Marks of resistance in *A maldição do AI-5*

Alberto Ricardo Pessoa
Adson Matheus Lucas Siqueira
Isaac Newton Dantas da Costa Luz

Resumo: A obra *A maldição do AI-5* de Julio Shimamoto apresenta as ameaças e as supressões dos direitos humanos ao longo da ditadura militar que comandou o Brasil de 1964 a 1985. O objetivo do artigo é refletir acerca das marcas da resistência na obra de terror *A Maldição do AI-5*, realizada em parceria com os escritores Nani e Reinaldo, publicada no encarte *O Pingente*, do jornal *O Pasquim*. A análise é feita a partir do processo criativo do artista, do contexto histórico, dos depoimentos de Shimamoto e da análise quadro a quadro da obra. Conclui-se que a narrativa denuncia a violação dos direitos humanos e revela a importância das liberdades civis seja qual for o regime democrático.

Palavras-chave: Paisagem do Medo; Fantástico; Julio Shimamoto; História em Quadrinhos.

Abstract: Julio Shimamoto's work *A maldição do AI-5* (*The curse of AI-5*) presents the threats and suppressions of human rights throughout

Alberto Ricardo Pessoa. Doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Docente Permanente do Programa de Pós Graduação Associado em Artes Visuais UFPB|UFPE. E-mail: albertoricardopessoa@gmail.com)

Adson Matheus Lucas Siqueira. Mestre em Direitos Humanos, Cidadania e Políticas Públicas pela Universidade Federal da Paraíba. E-mail: amls@academico.ufpb.br)

Isaac Newton Dantas da Costa Luz. Mestrando em Artes Visuais pelo Programa de Pós Graduação Associado UFPB|UFPE. E-mail: isaacnluz@gmail.com)

the military dictatorship that ruled Brazil from 1964 to 1985. The objective of the article is to reflect on the marks of resistance in the work of horror *A maldição do AI-5*, produced in partnership with writers Nani and Reinaldo published in the booklet *O Pingente*, part of the newspaper *O Pasquim*. The analysis is based on the artist's creative process, the historical context, Shimamoto's testimonies and a frame-by-frame analysis of the work. It is concluded that the narrative denounces the violation of human rights and reveals the importance of civil liberties whatever the democratic regime.

Keywords: Landscape of Fear; Fantastic; Julio Shimamoto; Comics

Introdução

O presente artigo reflete acerca de um período histórico do qual o artista Julio Shimamoto apresentou uma série de histórias de posicionamento político e de resistência ao autoritarismo social. Entre 1978 e 1982, em plena ditadura militar, o quadrinista produziu, dentre outros quadrinhos, uma história curta de [02] duas páginas intitulada *A Maldição do AI-5* em parceria com os roteiristas Nani (Ernani Diniz Lucas) e Reinaldo.

Apesar de ser uma história breve, a obra é um manifesto de repúdio à ditadura militar e suas ações políticas e sociais de sufocamento da livre expressão, em que narra a história de Cláudio, jornalista que investiga possíveis articulações políticas com forças ocultas no intuito de institucionalizar o medo e terror em um Brasil imaginário.

O gênero escolhido para ambientar a história foi o terror cômico, um tipo de narrativa que apresenta as marcas do insólito e fantástico para gerar o efeito do riso. A paisagem do medo em *A Maldição do AI-5* é um elemento irônico, que por meio do grotesco e abjeto, propõe o humor ao seu leitor como pano de fundo para crítica social frente à ditadura militar. Segundo Tihanov (2012) o riso, como um produto do corpo,

gera valores culturais (ex.: audácia do pensamento da inevitabilidade da morte) enquanto ainda preserva sua identidade fisiológica.

Shimamoto conhece o terror de ofício e de experiência sofrida em seu cotidiano. Juntamente com mestres como Flavio Colin, Eugênio Colonnese, Jayme Cortez, Nico Rosso e Rodolfo Zalla, se coloca como um dos expoentes dos quadrinhos de terror brasileiro, explorando técnicas como chiaroscuro, anatomia expressiva, composições de cena com maior dramaticidade e experimentações de materiais como: o uso do papel preto e tinta branca, papel térmico e ponta seca adaptada em solda quente dentre outras possibilidades artísticas.

Shimamoto enfrentou a experiência do terror ao ser preso e mantido na OBAN (Operação Bandeirante) e DOPS (Departamento de Ordem Política e Social) em 1969, acusado de ser benfeitor de atores ligados à teoria da conspiração com ênfase na ascensão de um regime comunista.

O terror psicológico, que Shimamoto passou, teve consequências que o marcam até hoje, aos 82 anos, tais como síndrome de perseguição e de ter que reconstruir a vida pessoal em outra cidade para se afastar do cenário opressor do qual viveu. Assim, o artigo se justifica devido à importância do artista a ser analisado, mas principalmente por compreender, no campo de estudos das histórias em quadrinhos, como este período da história brasileira interferiu nesta área artística e criativa.

I. Supressão dos direitos humanos como instrumento de controle durante a ditadura militar

Durante a ditadura militar no Brasil, que durou de 1964 a 1985, o regime autoritário que governou o país utilizou de várias formas de violência e repressão para silenciar a oposição e controlar a sociedade como, por exemplo, a cassação de mandatos políticos e a perseguição de militantes de esquerda e movimentos sociais.

Segundo o historiador Daniel Aarão Reis Filho (2021), o regime militar foi um “sistema político autoritário que negou as liberdades públicas e individuais, adotou políticas de repressão violenta, torturou e matou seus opositores e deixou um legado de autoritarismo e impunidade”. Uma das formas mais violentas de supressão dos direitos humanos foi o uso da tortura, prática comum nos porões da ditadura. Presos políticos e suspeitos de oposição eram frequentemente torturados pelos agentes do regime. Métodos como choques elétricos, afogamentos, cócegas, queimaduras, espancamentos e outros tipos de violência eram comuns nos interrogatórios.

O sociólogo Florestan Fernandes (1986, 1987) também destacou que a ditadura utilizou a tortura como um instrumento de terrorismo de Estado. Segundo ele, a violência não era apenas física, mas também psicológica, já que o regime buscava desumanizar os opositores e fazê-los sentir-se impotentes diante da opressão.

A supressão dos direitos humanos também afetou a liberdade de expressão e a imprensa, que foram fortemente controladas pelo regime. Segundo o jornalista Elio Gaspari (2002) em sua obra *A Ditadura Envergonhada*, a censura foi uma das marcas mais evidentes da ditadura militar, que controlou os meios de comunicação e limitou a divulgação de informações e ideias que fossem contrárias aos interesses do governo. Além disso, obras literárias, artísticas e cinematográficas também eram censuradas, impedindo a liberdade de expressão e de criação.

As pessoas eram consideradas suspeitas e a vigilância em ruas e locais públicos era constante. Alguns grupos de pessoas que desafiaram o governo, como o movimento negro, eram atacados de forma direta e sistemática. Assim, a ditadura militar no Brasil foi marcada pelo desrespeito aos direitos humanos e um processo autoritário que buscava controlar a sociedade a qualquer custo.

A falta de justiça e reparação para as vítimas da ditadura militar também é uma ferida aberta na sociedade brasileira, como destaca a filó-

sofa Marilena Chauí em sua obra *Brasil: Mito Fundador e Sociedade Autoritária*. A autora afirma que a impunidade dos crimes cometidos durante a ditadura perpetua a violência e a repressão, e compromete a construção de uma sociedade democrática e justa. É possível afirmar que a ditadura militar no Brasil foi um período de grande retrocesso para os direitos humanos e para a democracia, que ainda reflete nas estruturas sociais e políticas do país nos dias de hoje.

2. Fundamentação analítica

A *Maldição do AI-5* apresenta em seu discurso marcas do autoritarismo no cotidiano brasileiro da época da ditadura militar, por meio de representações do terror e propõe, através do humor, debater com o leitor acerca do medo.

O ambiente criado para tal diálogo é uma paisagem grotesca, sobrenatural e insólita. Este espaço é baseado em elementos do senso comum atrelado ao arcabouço de cada ator social que se dispõe a ler a história.

Em consonância com esta caracterização insólita os autores inserem, por meio do humor, elementos reais de interesse social presente naquele cotidiano de repressão ditatorial. O humor acaba por apresentar a realidade de maneira insólita, tão absurda quanto o terror ficcional.

Parte da esfera dominante no caso d'*A Maldição do AI-5* é a ditadura militar e tem como premissa suprimir qualquer ato de subversão ao pensamento ditatorial da época. De acordo com Shimamoto:

Minha geração viveu o horror dos crimes da Guerra Fria que ensanguentou a América Latina. E só no Brasil os opressores não foram punidos, lamentavelmente. Na Argentina, quase todos da família inteira de Hector Osterheld, genial roteirista de quadrinhos, foram dizimados: algumas de suas filhas foram jogadas vivas de um helicóptero militar sobre um rio (SHIMAMOTO, 2021, n.p.).

Como resposta a esse sistema ditatorial, a sociedade organizou movimentos de resistência através da emancipação discursiva como a arte conceitual. Novas vozes sociais oriundas da contracultura, a formação de novas frentes intelectuais como os pós estruturalistas, debates acerca da questão de gênero e espaço de fala dentre outros pontos de oposição à ditadura militar.

O governo militar também atuou na repressão enquanto esfera econômica. Editoras que publicavam quadrinhos em reprodução gráfica de massa recebiam subsídios em insumos como papel e tinta gráfica. Além disso, tinham preferência e compras garantidas de boa porcentagem de suas publicações e distribuição em escolas e instituições governamentais, desde que fossem submissas ao escopo de temas de interesse ao governo e boicote aos profissionais que os criticam.

Coube aos quadrinistas marginais, pequenas editoras e autores comerciais capazes de colocar a própria carreira em risco e produzir histórias e publicações de resistência à ditadura militar. Segundo depoimento de Julio Shimamoto:

A censura draconiana afetou os quadrinhos, a literatura, o cinema, a música, o teatro, as artes plásticas, a educação, caro autor! A nossa geração da pré-ditadura era criativa e privilegiada: tinha ganho duas Copas de futebol com Pelé e Garrincha, admiração mundial para a arquitetura de Oscar Niemeyer, ganhou Palma de Ouro com o filme “Pagador de Promessas”, o cineasta Glauber Rocha era premiado em diversos festivais de cinema europeus, Maria Ester Bueno campeã de tênis seguidas vezes em Wimbledon, Eder Jofre campeão mundial dos galos, Bossa Nova de Sérgio Mendes, Tom Jobim e João Gilberto arrebatou os EUA, João do Pulo: ouro olímpico em salto triplo, os físicos nucleares Mario Schenberg e Cesar Lattes são admirados mundialmente, sem falar no economista Celso Furtado, antropólogo Darcy Ribeiro e o educador Paulo Freire, etc... A Ditadura mediocrizo o país (SHIMAMOTO, 2021, n.p.).

Deste escopo de quadrinhos de resistência ao autoritarismo e posicionamento, enquanto espaço de fala e crítica, podemos destacar os

quadrinhos independentes da revista *Balão*, realizada na Universidade de São Paulo; autores como Laerte Coutinho; a participação da cartunista e quadrinista Conceição Cahú em jornais de circulação nacional e, ao mesmo tempo, em periódicos feministas; os catecismos de Carlos Zéfiro, que com a pornografia debatia tabus e sexualidades em tempos de repressão ditatorial; publicações mais populares com viés de confronto intelectual e ideológico como *O Pasquim*, de Ziraldo, Nani, Reinaldo, entre outros; por fim as histórias em quadrinhos de terror nacionais de Julio Shimamoto e Flavio Colin que ganharam autonomia de discurso após a censura e escassez de material importado e com a luta pela nacionalização dos quadrinhos.

O Pasquim sofreu diversas represálias que vão desde censura de entrevistas, imagens, cartuns e quadrinhos até a prisão de toda a redação do jornal. Os quadrinhos de terror brasileiro não apresentaram casos significativos de censura, provavelmente por terem sido subestimados pelos censores da época, imbuídos do senso comum de que quadrinhos são revistas para crianças e que não contêm discurso subversivo. Shimamoto sofreu com a ditadura militar, mas por outra razão diferente das histórias em quadrinhos:

Quando me prenderam em 1970 na Ditadura MÉDICI, fui acusado de apoio logístico ao terror devido ao meu nome constar na lista de contribuintes em dinheiro para ajudar o nosso patrão Henrique Knapp que estava refugiado na Itália. Antes, a namorada dele se envolveu num assalto a um banco japonês Banco América do Sul no bairro da Penha (SP). Ela fazia parte do grupo terrorista ligado a Carlos Marighella. Nesse assalto, morreu um vigia do banco e um terrorista acabou baleado na cabeça e foi levado até a casa de Knapp. Precisando urgentemente de sangue para uma transfusão, Knapp levou os terroristas até um Banco de Sangue em sua Mercedes. Comprometido, virou fugitivo também. A coleta das vaquinhas foi para ajudá-lo, pois estava na Itália sem recursos (SHIMAMOTO, 2021, n.p.).

Da união do insólito do terror com a crítica social e confronto a uma ditadura que buscava alienar o povo brasileiro, surge uma história em quadrinhos de terror humorística como *A Maldição do AI-5*.

As histórias em quadrinhos são um campo de saber legitimado no que se refere aos modos de narrar o passado e que podem dialogar de forma mais maleável e interativa no ato de lidar com a memória, a partir da apresentação de ideias e não de objetos. Lidar com a memória e os acontecimentos históricos por meio da arte é uma forma de aprendizagem histórica afetiva, com uma linguagem própria e lúdica para tratar de temas difíceis como as experiências pesadas de danos, guerras, ditaduras e terrorismo.

Através da vivência conectada ao contexto histórico, Shimamoto permite que suas percepções apareçam em sua obra na forma do inóspito, do terror, das figuras que evocam o sinistro e o sobrenatural, sendo uma maneira de lidar com a memória e o sentimento vivido. Assim, o ato de contar histórias em quadrinhos é a ponte através da qual buscamos soluções para os problemas que enfrentamos no cotidiano.

3. Análise da história em quadrinhos *A Maldição do AI-5*

Julio Shimamoto inicia a história com um narrador calvo, com cabelos desgrenhados, idoso e com um corpo cadavérico. Ele conversa com o leitor e o conectivo entre personagem e texto, o balão de texto não é convencional. Ele desenha as linhas como se estivessem derretendo, e simula uma voz sombria e insólita. O personagem introduz o leitor para a história do terror, advertindo a todos nós o que iremos presenciar se continuarmos com a leitura do quadrinho. O letreiro *A Maldição do AI-5* emula uma textura de sangue e poluída, e reforça a mensagem que estamos diante de uma história de terror.

Os autores buscaram apresentar a história em quadrinhos intencionalmente como uma estrutura fechada de criação de uma história em quadrinhos de terror. Assim, Julio Shimamoto emula traços dos ilus-

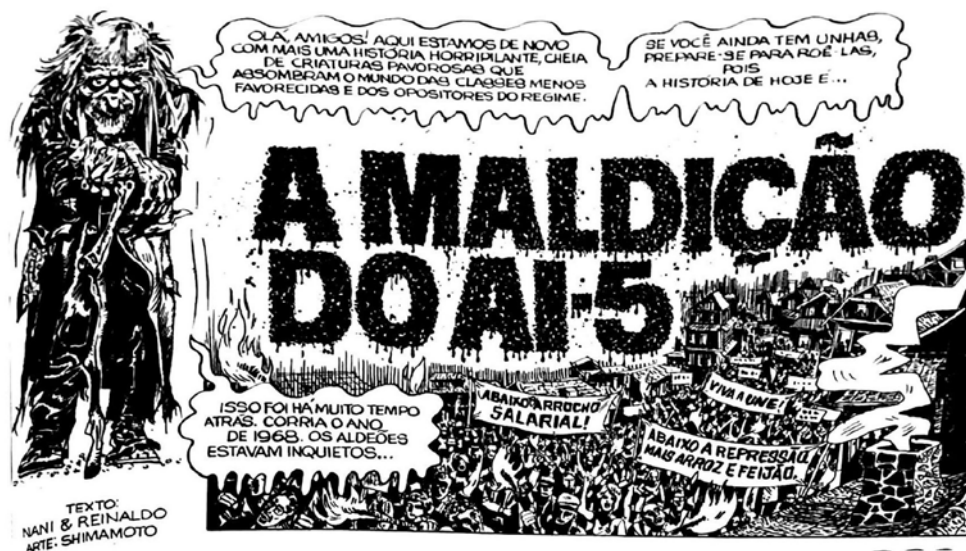
tradutores da *EC Comics*, à base de traços em nanquim e bico de pena, com grande volume de hachuras, quadros redimensionados para simular um tamanho proporcional aos das tiras de jornais.

Tanto no discurso verbal quanto não verbal temos a estrutura bem definida ao leitor. Dentre os signos gráficos temos morcegos, criaturas grotescas, um jornalista investigativo semelhante ao Edgar Allan Poe, o cocheiro apavorado, trovões, cientista louco e um narrador fantasmagórico. O discurso verbal também é preenchido com jargões clássicos do terror, tais como “se você tem unhas prepare-se para roê-las”.

Se em um primeiro momento esta descrição se apresenta como um pastiche de uma história de terror e, conseqüentemente abre o pensamento para uma não criação em *A Maldição do AI-5*, é justamente esta estratégia que é o ponto de inovação e criação dos autores, que, por meio de uma estrutura conhecida do terror comum, se propõe, como um pano de fundo, para distrair o grupo de leitores idealizados ao dogma autoritário e assim conseguir publicar, sem qualquer tipo de censura, um manifesto de resistência à ditadura.

Todos os textos, sejam verbais e não verbais, são permeados de complementos dos quais fazem com que esta história deixe de ter apenas uma função de entretenimento e que estabeleça uma relação de pertença e empatia com aquele que sofreu com o autoritarismo ditatorial. Há alguns elementos de conexão à crítica política autoritária. A primeira é a ambientação da história. Apesar de ter elementos do séc. XIX, como carruagens, o ano da história é 1968, ano em que foi instituído o AI-5.

O medo, além de eixo norteador, é exposto na obra dialogando com outras sensações humanas, como a ira, vaidade e com efeitos que estimulam sensações como o grotesco e o abjeto. As ações autoritárias visam anular o povo, por meio do medo e da angústia, elementos intrínsecos e que são usados pela ditadura para oprimir opositores e para legitimar as próprias ações. A ditadura não é embasada apenas por atores estatais, mas por uma sociedade tomada perante o caos.



A história é apresentada como se fosse um documentário, semelhante aos programas jornalísticos de televisão, mas com uma representação gráfica diferente do que temos em nosso senso comum. Ao invés de um/uma jornalista jovem vestido com roupa social temos um ser decrepito e grotesco narrando o quadrinho.

Este recurso foi bastante utilizado nos comics americanos de terror publicados na editora *EC Comics*, com o intuito de gerar no leitor a ambientação do terror associada ao riso involuntário. Aqui nós temos um pastiche dessa tradição do comics de terror americano com a mesma percepção: a de criar o riso involuntário por meio do terror.

Como podemos observar na imagem 01, a população se aglomera e levanta uma faixa com reclamações coletivas como “Abaixo arrocho salarial” e “Abaixo a repressão, mais arroz e feijão”. Há uma faixa que destoa do medo coletivo, com a inscrição “Viva UNE!” Essa inscrição possui um ponto de reflexão que é a construção da esperança inata do ser humano a partir da escassez e do caos. A fé, a crença, a necessidade de acreditar em algo que possa melhorar ou mudar a própria condição de existência é oriunda dos tempos mais remotos da sociedade.

A mobilização coletiva contra a opressão por meio do protesto e ao mesmo tempo no olhar da esperança faz parte da relação do real, simbólico e imaginário, elementos da reconstrução do ser humano perante o medo.

Em contrapartida, o Estado e seus agentes opressores pensam em estratégias para acabar com o lampejo da esperança da sociedade e reforçar a repressão por meio do terror, que em definição, são atos de ataque à sociedade e às instituições executadas por grupos marginais.

A *Maldição do AI-5* é embasada no conceito de Distopia, uma tradição literária que procura produzir, resgatar seus elementos e reconfigurar. A imagem 02 aborda este conceito ao apresentar seres guturais conspirando e realizando atos terroristas sem medir as consequências sociais desta ação. É única e exclusivamente para incriminar um grupo que luta contra a ditadura. O autoritarismo se relaciona com o conceito de utopia e distopia, uma vez que a utopia apresenta uma história literária como uma tentativa de ideário político, ou ainda, um mundo terreno em uma proposta religiosa. A distopia apresenta respostas e esclarecimento da hipocrisia acerca de um elemento utópico.

Assim, agentes estatais emulam atos terroristas como observamos no diálogo do quadrinho: “Precisamos fazer alguma coisa. Por exemplo, explodir o gásômetro e botar a culpa nos vermelhos...”. Aqui os autores realizam uma alusão ao caso Para-Sar, que segundo Maia (2009) foi um evento com tantas contradições que acaba por se perder na memória e espaço tempo da história da ditadura militar no Brasil.

Imagem 02: Shimamoto (2019)



A história apresenta um personagem fundamental que é o jornalista Cláudio, um indivíduo cético das acusações de medo e terror causadas pelo Estado, tratadas pelos roteiristas Reinaldo e Nani como “forças ocultas e poderosas”. O personagem possui um estilo gráfico que remete ao escritor Edgar Allan Poe, retratado outrora por Shimamoto em *O estranho caso de Valdemar* para a editora Bloch. Na imagem 03, no quinto quadro, há um balão de pensamento peculiar do jornalista: “Que nada! Mulas sem cabeça, vampiros, almas de outro mundo, atos institucionais, isto tudo não existe!”

Imagem 03: Shimamoto (2019)



Na imagem 03, Júlio Shimamoto faz uma menção aos filmes de terror, desenhando uma sequência narrativa que remete aos clássicos de terror, em que aparecem uma carruagem parada relativamente longe de um castelo mal-assombrado e Cláudio tendo que continuar o trajeto a pé.

Nani e Reinaldo incluem elementos do real no fantástico atribuído ao gênero terror. Eles agregam palavras a diálogos convencionais no terror, como na placa com a palavra “Planalto” ao indicar o castelo mal-assombrado, e no aviso do cocheiro “O palácio está amaldiçoado! Não se aproxime se tem amor aos seus direitos civis!”.

Shimamoto utiliza do grotesco, expressionismo para dramatizar as cenas. Segundo Araújo (2014), o horror é uma forma que o ser humano lida com os terrores da vida cotidiana. Há uma busca de angulações e

enquadramentos que fogem do lugar comum, que propõe ao leitor uma leitura desconfortável, que o tire da condição de um leitor convencional, mas crítico. Em relação aos enquadramentos escolhidos, Shimamoto (2021) afirma:

Nos exemplos que me enviou, caro autor, repare que o foco está na boca escancarada. Jogar a cabeça para trás com as mãos para a frente, caro autor, é um gesto instintivo de autodefesa. E se desenharmos essa cena vista mais de baixo dramatizamos essa condição. Quando estive preso na Oban pela ditadura, eu e meus colegas de cela não conseguimos dormir devido aos gritos que ouvíamos noite adentro de presos sendo torturados. Das mulheres, eram mais estridentes e cortantes. Oban era centro de repressão do Exército, dirigido pelo herói de Bolsonaro, Cel. Brilhante Ustra, sádico torturador. Depois fomos transferidos para o DOPS. Ali não ouvíamos gritos, devido às torturas acontecerem nos porões do velho edifício, e com bocas amordaçadas (SHIMAMOTO, 2021, n.p.).

A partir do oitavo quadro, imagem 04, os diálogos e personagens passam a ser ainda mais incisivos em relação às críticas ditatoriais, como podemos ver nesta narração presente no requadro: “Cláudio se aproximou do palácio. Soprava o vento quente de dezembro e seu coração batia forte como um cassetete”.

Imagem 04: Shimamoto (2019)



Outro personagem que complementa a trama é o professor Gama, caracterizado como um ser “horrrível, hediondo, vil, malévolo e ignominioso”, ou seja, a personificação do mal. Este cientista é o responsável por escrever uma fórmula da qual irá propiciar aos agentes estatais a possibilidade de “espalhar o medo e o pânico, desrespeitando os mais comezinhos direitos individuais”.

Imagem 05: Shimamoto (2019)



A caricatura é relacionada a Luís Antônio Gama e Silva, ministro da Justiça durante o governo Costa e Silva e redator do *AI-5*. *In memoriam*, Monteiro (1979), colega do ministro na Universidade de São Paulo, comenta as críticas em relação ao ex-reitor da USP em seu texto de oratória póstuma ao falecimento de Gama e Silva.

Shimamoto caracteriza os conspiradores como seres grotescos e com anatomias expressivas que remetem ao Nazismo. O próprio diálogo do Professor Gama reforça o discurso ao alegar: “se tivessem aceito meus préstimos o Reich não cairia”.

O quadro 14, imagem 06, apresenta o ápice da história que é a apresentação em um papiro do texto do *AI-5*, que é, nesta história de terror e na história da sociedade brasileira, uma mancha no que se refere ao direito às liberdades civis. O texto do requadro reforça o trágico conteúdo do *AI-5*: “Depois de laboriosos estudos, o terrível Prof. Gama logrou alcançar a fórmula que nos permitirá espalhar o medo e o pânico, des-

respeitando os mais comezinhos direitos individuais e ameaçar a segurança do cidadão, garantindo assim privilégios aos privilegiados!”.

Por se tratar de um artigo de resistência e de acordo com os pensamentos de Shimamoto, Nani e Reinaldo, optou-se por colocar aqui uma reflexão de Monteiro (1979) que, apesar de entender como uma argumentação equivocada, é um importante registro histórico para compreendermos o pensamento daqueles que, se não eram autoritaristas na execução das ações, foram omissos e coniventes em relação às consequências do que aconteceu às diversas pessoas que morreram e famílias que até os dias de hoje não têm notícias de seus entes queridos desaparecidos na época da ditadura militar.

Neste ponto da história temos o elemento do trágico em que o indivíduo, no caso Cláudio, tem o momento ímpar de compreensão do qual o insólito e abjeto se tornam reais e ele tem a certeza de que o fim chegou, naquele momento, espaço e tempo, não apenas para ele, mas para os seus amigos, parentes e comunidade.

Imagem 06: Shimamoto (2019)



Pessoas torturadas, censura midiática, sequestro de pessoas, dentre outras práticas que Cláudio acreditava que eram elementos do imaginário, ao se tornar real e trágico e com a certeza da ruína, acomete ao jornalista a síndrome do pânico e que faz com que instintivamente ele corra e fuja daquele local.

A crítica explícita ao Ato Institucional 5, apresentada como uma alegoria, como um plano do mal. Com uma figura sinistra e raios ao fundo reforça, por meio do humor e do grotesco, a crítica não só ao AI-5 em si, mas por todo um período de autoritarismo violento que o Brasil passou e que em sua contemporaneidade ainda carrega práticas autoritárias, mesmo se tratando de uma democracia constitucional.

Assim como o protagonista de *A Maldição do AI-5*, a repressão ditatorial afetou o artista Julio Shimamoto, que assim como tantos outros inocentes passaram do dia para noite a serem acusados pelo Estado de cometerem crimes de lesa pátria. O cárcere, humilhação e desdém desses atores trouxeram sequelas e traumas para Shimamoto (2021):

(...) estava na publicidade, no setor de criação, como diretor de arte, caro autor. Senti-me bastante vulnerável psicologicamente, eu que sempre me achava um tanto destemido, concluí que um fator externo incontrolável pode reduzi-lo a uma barata, como naquele conto “Metamorfosis” de Franz Kafka. Via-me seguido e vigiado por todos os cantos, nas ruas, nos restaurantes. Decidi sair de S. Paulo, e vim para o Rio na primeira oportunidade, ainda como publicitário. Tornei-me um antifascista empedernido, e odeio profundamente o autoritarismo, seja de esquerda ou da direita. Essa condição pode ter afetado meus desenhos (SHIMAMOTO, 2021, n.p.).

Esta sensação do trágico pode, em escala coletiva, estimular a volta da ditadura. A sensação coletiva da quebra dos pactos sociais, a iminência do fim, da morte em decorrência do colapso das garantias básicas de sobrevivência, do descontrole, deflagração de uma guerra civil, podem fazer com que, em nome do medo, aceitem abrir mão das liberdades

civis, das garantias mínimas de sobrevivência e não do ato de viver e se expressar. A sociedade em nome do pânico, ao invés de fugir do insólito, acata um evento como um estado de sítio, como o AI-5.

4. *A Maldição do AI-5* como história, memória e denúncia

A obra *A Maldição do AI-5*, de Julio Shimamoto, explora de forma ficcional as consequências sofridas no período da ditadura militar brasileira, mostrando como a violência e a repressão afetaram a vida de indivíduos comuns, que muitas vezes eram presos e torturados simplesmente por expressar suas opiniões contrárias ao governo. A história também destaca a repressão contra a liberdade de expressão e os movimentos estudantis e trabalhistas, que eram vistos como ameaças à estabilidade do regime.

Durante a obra, vemos personagens perseguidos por publicarem informações que desagradam ao regime, tendo seus livros e jornais censurados. *A Maldição do AI-5* retrata a censura como uma ferramenta do governo para manter a população na ignorância e sob controle.

A obra também aborda a questão da impunidade dos crimes cometidos durante a ditadura. Muitos agentes do Estado responsáveis por violações aos direitos humanos nunca foram punidos pelos seus atos, o que gerou um clima de impunidade e perpetuou a violência e a repressão. A história mostra como a falta de justiça e reparação para as vítimas da ditadura é uma ferida aberta na sociedade brasileira, que ainda busca a verdade e a justiça.

Por fim, é possível afirmar que *A Maldição do AI-5* de Julio Shimamoto é uma importante representação dos efeitos da supressão aos direitos humanos durante a ditadura militar no Brasil. Através da história de Cláudio, a obra ilustra a repressão, a violência e o medo que marcaram o período, bem como as aterrorizantes consequências para a sociedade brasileira.

Considerações finais

A história de *A Maldição do AI-5* utiliza a consciência do mal sobrenatural, do qual é possível fazer uma leitura, em um primeiro momento, de um mundo fantasmagórico mediado pela sensação da angústia, em que as coisas se tornam piores, com uma paisagem do ambiente cada vez mais deteriorada em termos sociais como a crise ecológica, tensão racial, fome mundial e relaciona este medo do desconhecido para reforçar, neste caso, o medo do real, do discurso autoritário.

O processo criativo de Shimamoto é mediado por diálogos e interações múltiplas, ou ainda por meio de correspondências ativas e passivas em nome de um lugar comum. O abstracionismo em seus desenhos é alienante no sentido que o mesmo não possui compromisso em explicar qualquer coisa que faça algum sentido. É o acaso puro do qual o artista se propõe.

Em uma sociedade de criadores de conteúdo, o artista encontra no abstrato uma verdade inconveniente: a de que a não comunicação, o acaso e a falta de conteúdo refratam nos maiores medos urbanos do ser humano. O medo é uma emoção, um alerta da natureza humana da qual o indivíduo avalia a situação e estabelece estratégias com o intuito de preservar a própria existência. Em um campo coletivo, essa emoção é tomada por problemas compartilhados em sociedade, geralmente relacionados à falta de valores abstratos como a economia, fé ou prazer.

Shimamoto busca nos quadrinhos a pesquisa do expressionismo. Nos elementos dos quadrinhos, tais como desenho, gestual, anatomia expressiva, narrativas, conectivos de balão de texto, letras são questões complementares para encontrar a sua poética visual.

As marcas de abstracionismo presentes na arte de Shimamoto não possuem acordos sociais com a beleza, forma e composição, somente oferecendo ao seu leitor um estado de entropia, o que torna um processo de

criação desafiador para o artista e para recepção dos leitores na contemplação desta obra. Não à toa, os elementos de comunicação presentes em suas histórias em quadrinhos transformam o local hermético das marcas abstratas em elementos complementares de diálogo com o leitor.

Os quadrinhos, por meio dos estereótipos, representam o ser humano em sua completude, no caso de *A Maldição do AI-5*, da capacidade humana de humilhar e ser humilhado, de envergonhar e ser envergonhado, capacidade de sentir culpa e remorso.

A história em quadrinhos deixa de ser uma entidade fechada, equipada de uma estrutura definida, tanto no discurso verbal como não verbal, para ser um manifesto pluralista do qual não irá atingir o público por um único centro. O uso da crítica social, da relação do real com o fantástico do terror e do posicionamento ideológico dos autores torna *A Maldição do AI-5* uma obra com uma cadeia de relações que subverte a estrutura de uma história em quadrinhos de terror de mero entretenimento para um manifesto de resistência.

Referências

ARAÚJO, Rafael. *A Experiência do Horror: Arte, Pensamento e Política*. São Paulo: Almeida, 2014.

CHAUÍ, Marilena de Souza. *Brasil: mito fundador e sociedade autoritária*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2000.

FERNANDES, Florestan. *A revolução burguesa no Brasil: ensaio de interpretação sociológica*. 3ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1987.

FERNANDES, Florestan. *Nova república?* 2ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.

GASPARI, Elio. *A ditadura envergonhada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

MAIA, Maria Manuela Alves. O “Caso Para-Sar” como fenômeno de desestabilização da memória. Artigo publicado em *ANPUH – XXV SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA*. Fortaleza: 2009.

MONTEIRO, W.B. In Memoriam: Luís Antônio Gama e Silva. Oração publicada em *Revista da Faculdade de Direito da USP*. <https://www.revistas.usp.br/rfdusp/article/view/66887/69497> São Paulo. Acesso em 26/06/2021.

NANI, REINALDO, SHIMAMOTO, J. A maldição do AI – 5. In: *O Ditador Frankenstein e outras histórias de terror, tortura e milicos*. Goiânia: MMar-te, 2019.

REIS FILHO, Daniel Aarão. *Ditadura e democracia no Brasil: do golpe de 1964 à Constituição de 1988*. Rio de Janeiro: Zahar, 2014.

SHIMAMOTO, J. *Depoimento cedido a Alberto Ricardo Pessoa*. João Pessoa: 2021. No prelo.

TIHANOV, Galin. A importância do grotesco. *Bakhtiniana*, n. 7. p. 166-180. São Paulo: 2012.

Os Leões de Bagdá: escancarando que os bichos são nossas vítimas preferenciais

Pride of Baghdad: Explaining that animals are our preferred victims

Elidiomar Ribeiro Da-Silva

Resumo: O presente estudo apresenta a análise da HQ *Os Leões de Bagdá* à luz dos preceitos da zoologia cultural, ramo da ciência que investiga a presença simbólica dos animais não-humanos nas diferentes manifestações culturais humanas. Os bichos presentes na trama são identificados até o nível taxonomicamente possível, bem como são apresentadas reflexões acerca do quão danosos os conflitos e guerras humanos podem ser para o meio ambiente.

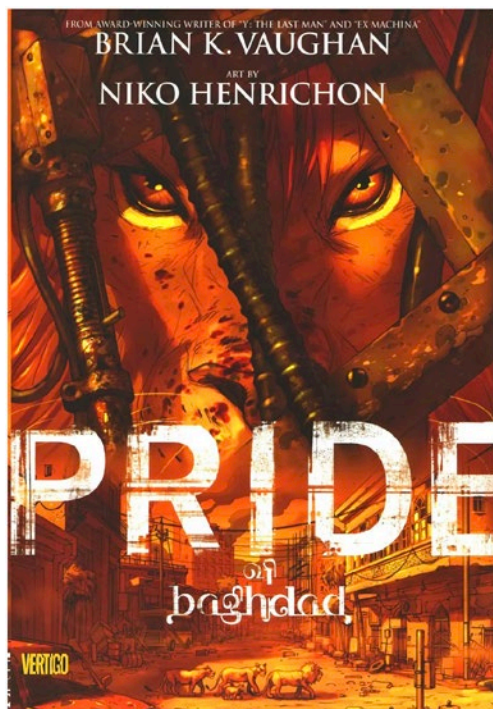
Palavras-chave: história em quadrinhos; leão; animais; guerra; zoologia cultural.

Abstract: The present study presents the analysis of the comics *Pride of Baghdad* in the light of the precepts of cultural zoology, branch of science that investigates the symbolic presence of non-human animals in different human cultural manifestations. The animals present in the plot are identified to the taxonomically possible level, as well as reflections are presented on how harmful human conflicts and wars can be for the environment as a whole.

Keywords: comics; lion; animals; war; cultural zoology.

Elidiomar Ribeiro Da-Silva. Licenciado em Ciências Biológicas pela UFRJ; mestre e doutor em Ciências Biológicas (Zoologia) pelo Museu Nacional (UFRJ); professor do Instituto de Biociências da UNIRIO; criador e organizador do *Colóquio de Zoologia Cultural* e da *Mostra de Biologia Cultural*; editor-adjunto da revista *A Bruxa*; editor do zine *Homem-Leoa*. Email: elidiomar@gmail.com

Imagem 1. Capa da HQ *Os leões de Bagdá* (edição em inglês)



Fonte: *Pride of Baghdad*

Introdução

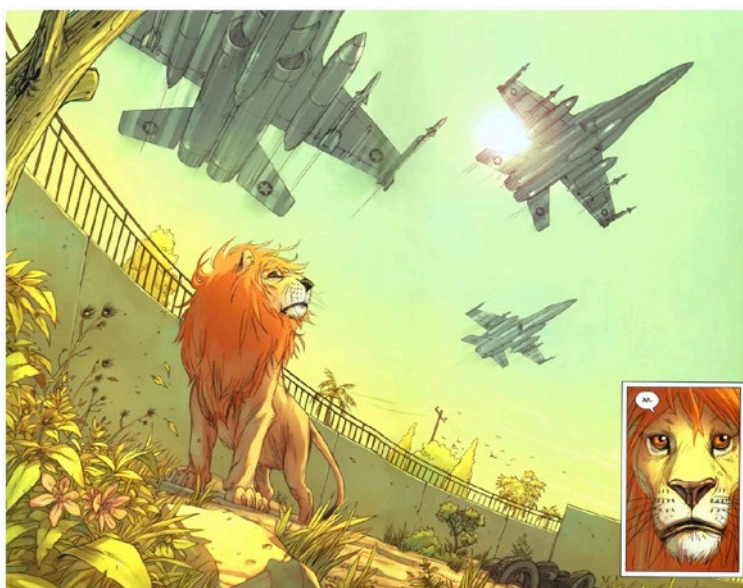
Em 2003, quatro leões fugiram do jardim zoológico de Bagdá, capital do Iraque, após uma violenta sequência de bombardeios imposta àquele país pelos Estados Unidos da América, tendo sido assassinados logo depois (BBC NEWS, 2017). Tal fato motivou o quadrinista Brian K. Vaughan a escrever o romance gráfico *Os Leões de Bagdá* (*Pride of Baghdad*, no original), lançado em 2006 pela DC Comics (Imagens 1-2). A obra conta ainda com as esplêndidas ilustrações de Niko Henrichon. Em uma convenção sobre cultura pop, Vaughan definiu a HQ, de modo brilhantemente sintético, como sendo a Guerra do Iraque mostrada sob o ponto de vista dos animais. Por sinal, são os bichos que protagonizam a história, servindo para dar corpo aos questionamentos acerca do imperialismo estadunidense e sua forma de interferência em outros territórios, independentemente das

consequências. Assim, à semelhança de *Maus* e *A revolução dos bichos*, através do animalismo são retratados diversos tipos sociais e vozes do momento político vivido (PEROTONI, 2022). Para Speranza Filho (2022), a história é relacionada ao direito à liberdade.

Objetivo e procedimentos metodológicos

Através da análise do texto de Vaughan e da arte de Henrichon, o presente trabalho objetiva discorrer sobre as agruras impostas pelas guerras humanas aos demais integrantes do reino animal e ao meio ambiente de maneira geral. Com isso, a partir de uma obra pop de grande impacto visual e que representa uma situação traumática, pretende-se trazer o foco para uma percepção pouco abordada, tendo os animais como centro de estudo, dentro do conceito de zoologia cultural, conforme definido por Da-Silva & Coelho (2016) e Da-Silva (2018). Resultados preliminares do presente trabalho foram apresentados no II Colóquio de Zoologia Cultural (DA-SILVA, 2017).

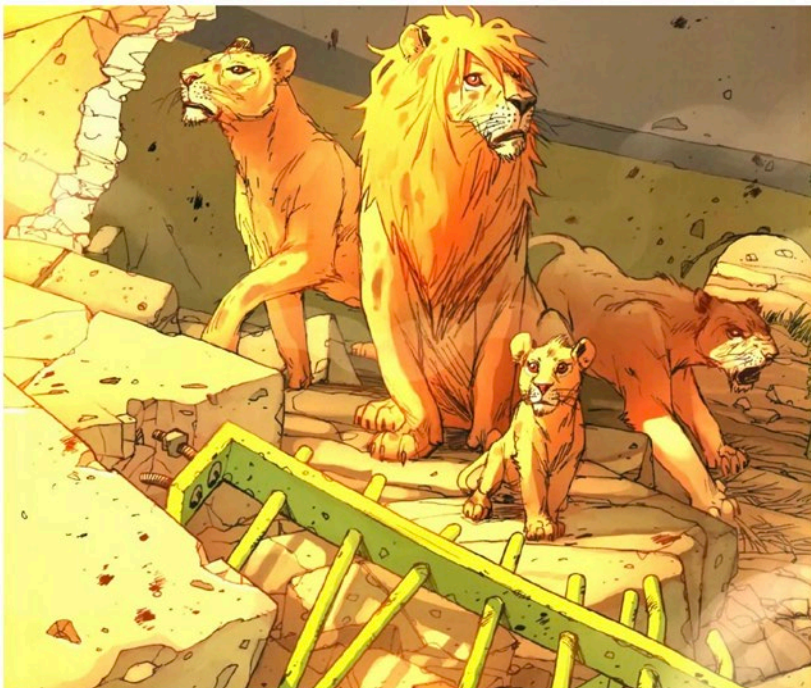
Imagem 2. Caças estadunidenses sobrevoam o zoológico de Bagdá, Iraque



Fonte: *Pride of Baghdad*

De certa forma, pelo protagonismo animal na trama, a HQ *Os Leões de Bagdá* pode ser considerada herdeira das parábolas e fábulas de Esopo, cujos bichos eram os personagens principais, aos quais se emprestavam características comportamentais humanas. Na história contada por Vaughan e Henrichon, os leões de zoológico Ali, Zill, Safa e Noor ganham a liberdade em uma cidade de Bagdá destruída pela guerra (Imagem 3). Para Domingues (2008), um aspecto interessante na personalidade dos felinos é que eles relembram leões arquetípicos que povoam a mente dos fãs de cultura pop. O filhote Ali, por exemplo, é muito parecido com o jovem Simba, de *O rei leão*, da Disney. Já Zill, um macho adulto pragmático e indeciso, é comportamentalmente parecido com o Leão Covarde, de *O Mágico de Oz*. Completam o quarteto leonino, alçado ao status de uma alcateia improvável pela guerra, a decidida e motivadora fêmea mais jovem, Noor, mãe de Ali, e a experiente anciã Safa.

Imagem 3. Após um forte bombardeio, quatro leões ficam soltos pela cidade de Bagdá



Fonte: *Pride of Baghdad*

Além dos leões, cientificamente chamados de *Panthera leo* (Linnaeus, 1758) (ordem Carnivora: família Felidae) (Imagem 4), outros bichos, em situação igualmente desoladora, participam em grau de maior ou menor importância, sendo tanto representantes da fauna urbana como fugitivos do zoológico (Imagem 5).

Imagem 4. Um leão africano, macho adulto



Foto de Bernard Dupont. Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lion_%28Panthera_leo%29_%2830941994012%29.jpg

Dentre os mamíferos, o traço talentoso do ilustrador possibilitou a identificação dos apresentados a seguir. Da mesma ordem zoológica do leão, Carnivora, aparece na história um urso-pardo (*Ursus arctos* Linnaeus, 1758), da família Ursidae). Da ordem Cetartiodactyla, estão presentes espécies de gnu [*Connochaetes taurinus* (Burchell, 1823)], gazela (*Gazella thomsonii* Günther, 1884), órix [*Oryx leucoryx* (Pallas, 1777)] e búfalo [*Syncerus caffer* (Sparrman, 1779)], integrantes da família Bovidae, além do dromedário [*Camelus dromedarius* (Linnaeus, 1758)], da família Camelidae, e da girafa (*Giraffa* sp.), da família Giraffidae. Da ordem Perissodactyla, estão presentes o rinoceronte-preto [*Diceros bicornis* (Linnaeus, 1758)], da família Rhinocerotidae; além

de jumento (*Equus africanus asinus* Linnaeus, 1758), cavalo (*Equus ferus caballus* Linnaeus, 1758) e uma espécie de zebra (*Equus* sp.), da família Equidae. Da ordem Primates, a mesma na qual estão classificados os humanos, está representado um outro macaco [*Chlorocebus aethiops* (Linnaeus, 1758)], da família Cercopithecidae. Da ordem Proboscidea, as espécies representadas são o elefante-asiático (*Elephas maximus* Linnaeus, 1758) e o elefante-africano-da-savana [*Loxodonta africana* (Blumenbach, 1797)], ambas da família Elephantidae. Outros representantes zoológicos que aparecem ao longo da trama são flamingos (Phoenicopteriformes: Phoenicopteridae), cegonhas (Ciconiiformes), algumas outras aves não identificáveis, um lagarto e uma espécie de tartaruga-marinha [*Caretta caretta* (Linnaeus, 1758)], da ordem Testudinata, família Cheloniidae.

Imagem 5. Animais fugindo do zoológico destruído



Fonte: *Os leões de Bagdá*

Na HQ, assim como na realidade inspiradora, os leões são mortos por soldados estadunidenses (Imagem 6), destino corriqueiro para animais que ousam desafiar as selvas de pedra (reais e metafóricas) criadas pelo bicho-homem e sua civilização. Mesmo quando estão no ambiente natural, os animais costumam ser alvo da sandice destrutiva durante conflitos dessa espécie complicada da família Hominidae, o tal do *Homo sapiens* Linnaeus, 1758.

Imagem 6. O triste desfecho da jornada dos leões: assassinados por militares estadunidenses



Fonte: *Os leões de Bagdá*

Na Guerra do Golfo, ocorrida no início da década de 1990, as áreas naturais do Golfo Pérsico e arredores foram pesadamente bombardeados, causando danos ambientais incalculáveis. Poços de petróleo arderam em chamas, fazendo com que o conflito seja considerado um dos mais destrutivos para o meio ambiente (LOURENÇO, 2017), tendo dizimado, segundo relatos da imprensa, várias populações animais. Estima-se que de 15.000 a 30.000 aves tenham morrido por ação direta dos derramamentos de petróleo e que suas áreas de nidificação também tenham sido drasticamente afetadas. Tais desastres podem ter sido mais danosos no caso dos grupos de invertebrados, muitos com propensão a endemismos, resultando em prejuízos inestimáveis à biodiversidade.

Considerações finais

É bastante simbólico o protagonismo do leão no romance gráfico *Os leões de Bagdá*. O grande gato tem distribuição geográfica atual restrita à Índia, onde remanescem cerca de 350 indivíduos, e à África Subsaariana, com população estimada em menos de 50.000 adultos. Porém, até o final do Pleistoceno Superior (há cerca de 10.000 anos), o leão era o mais difundido mamífero terrestre de grande porte, depois dos humanos, sendo distribuído pela maior parte da África, Europa, Ásia e América do Norte. *Panthera leo* é uma espécie considerada vulnerável pela IUCN (União Internacional para a Conservação da Natureza e dos Recursos Naturais), sofrendo preocupante declínio populacional nas últimas décadas, sendo a perda de hábitat e os conflitos com humanos as ameaças principais (DA-SILVA, 2019).

A preocupação com o bem-estar animal é tão pouco instituída entre os de nossa espécie que sequer é necessário um conflito bélico mais formal para fomentar injúrias. Em confrontos e manifestações urbanas, fenômeno comum nos países com instabilidade política e social, a corda invariavelmente arrebenta do lado mais fraco, com danos para cães,

gatos, cavalos, roedores e toda a sorte de integrantes da fauna urbana. Por sinal, recentemente, na tentativa frustrada de golpe representada pela invasão às sedes dos Três Poderes, em Brasília, DF, um cavalo das forças oficiais foi ferido pelos golpistas (DA-SILVA & COELHO, 2023). Diante de todos os apontamentos, tanto da ficção quanto do mundo real, é impossível não perceber que os perdedores de nossas guerras são sempre os mesmos.

Referências

BBC NEWS. *US troops kill Baghdad lions*. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/middle_east/2966107.stm> 14 de junho de 2017.

DA-SILVA, Elidiomar R. Vítimas de uma guerra que não é deles: reflexões sobre os animais em zonas de conflito, com base na HQ Os LEÕES DE BAGDÁ. In: Coelho, Luci B. N.; Da-Silva, Elidiomar R. (ed.). II Colóquio de Zoologia Cultural – Livro do evento. *A Bruxa*, Rio de Janeiro, UNIRIO, v. 1, n. especial, p. 48-49, dezembro de 2017.

DA-SILVA, Elidiomar R. Um macaco e um gato entraram na caverna – e periga apenas um deles sair. In: Coelho, Luci B. N.; Da-Silva, Elidiomar R. (ed.). IV Colóquio de Zoologia Cultural – Livro do evento. *A Bruxa*, Rio de Janeiro, UNIRIO, v. 3, n. especial 1, p. 39-40, dezembro de 2019.

DA-SILVA, Elidiomar R. Retrospectiva 2018: o ano de consolidação da Biologia Cultural - e jamais isso foi tão necessário. *A Bruxa*, Rio de Janeiro, UNIRIO, v. 2, n. 6, p. 1-8, dezembro de 2018.

DA-SILVA, Elidiomar R.; COELHO, Luci B. N. Zoologia Cultural, com ênfase na presença de personagens inspirados em artrópodes na cultura pop. In: *Anais do III Simpósio de Entomologia do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2018. p. 24-34.

DA-SILVA, Elidiomar R.; COELHO, Luci B. N. *Nosso reino por um cavalo*. Disponível em: <<https://www.revistaabruxa.com/c%C3%B3pia-editorial-do-volume-6-2022>> Acesso em: 01 de maio de 2023.

DOMINGUES, Guilherme K. Os leões de Bagdá. *Universo HQ*. Disponível em: <<https://universohq.com/reviews/os-leoes-de-bagda/>> Acesso em: 10 de maio de 2023.

LOURENÇO, Isabel. *Golfo Pérsico: o desastre anunciado*. Disponível em: <<http://www.alem-mar.org/cgi-bin/quickregister/scripts/redirect.cgi?redirect=EEFlpAZEyECapAMsqo>> Acesso em: 14 de junho de 2017.

PEROTONI, Fabiana. Dica de leitura: histórias em quadrinhos. *Boletim PPGEDU – UCS, Edição de Inverno 2022*. Programa de Pós-graduação – Mestrado e Doutorado, p. 10. Disponível em <<https://www.ucs.br/site/midia/arquivos/boletim-2022-inverno-ppgedu.pdf>> Acesso em: 12 de maio de 2023.

SPERANZA FILHO, Nelson. “Os leões de Bagdá” e o direito à liberdade. In: Oliveira, Amanda M. (org.). *Law and life beyond the apocalypse*. Graphic Justice Research Alliance, p. 26.

Metodologia de design aplicada à criação de história em quadrinhos

Design methodology applied to comic creation

Cláudio Aleixo Rocha

Resumo: A contribuição do artigo está na estruturação de uma proposta de metodologia de design voltada à criação de histórias em quadrinhos. Para isso são apresentadas suas etapas, suas contribuições e relevância para o desenvolvimento do projeto. Foram pesquisados autores do campo do design, histórias em quadrinhos, roteiro e criação de personagens. Juntos contribuíram para pensar como a metodologia de design pode auxiliar no desenvolvimento de uma história em quadrinhos. Também foi possível compreender o que incluir em uma metodologia genérica de design para atender às necessidades de criação de uma HQ. Os estudos de Bruno Munari foram a base para a adaptação e criação da metodologia de design aplicada à concepção de histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: História em quadrinhos, metodologia de design, *Concept art*, Design de personagens.

Abstract: The article's contribution lies in structuring a proposal for a design methodology aimed at creating comics. For this, its stages, contributions and relevance for the development of the project are presented. Authors from the field of design, comics, script and character creation were surveyed. Together they contributed to thinking about how the design methodology can help in the development of a comic book. It was also possible to understand what to

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

include in a generic design methodology to meet the needs of creating a comic book. Bruno Munari's studies were the basis for the adaptation and creation of the design methodology applied to the conception of comics.

Keywords: Comics, design methodology, Concept art, Character design.

O intuito do presente estudo é apresentar uma proposta de metodologia de design voltada à criação de histórias em quadrinhos. Para isso, optou-se por investigar a metodologia de Bruno Munari (1998) no propósito de, a partir das etapas dela, adaptá-la às especificidades de criação de uma HQ. A partir do estudo preliminar, foi proposta a seguinte estrutura metodológica para a criação de histórias em quadrinhos: Problema de Design, Coleta de Dados, Análise de Dados, Criatividade Conceitual, Criatividade Conceitual para Roteiro da HQ, Criatividade Conceitual para Personagens e Cenários da HQ, *Concept Art*, Estudo de *Layout* e Arte Final, Verificação do Projeto, Implementação do Projeto e Protótipo.

I. Problema de Design

O primeiro passo é determinar o problema, “que servirá também para definir os limites dentro dos quais o projetista deverá trabalhar (MUNARI, 1998, p. 32). O problema de design refere-se a uma necessidade que precisa ser revolvida. Ele é a principal finalidade do projeto e, portanto, o objetivo central a ser alcançado.

Nessa etapa introdutória de apresentação do problema, o pensamento é criar uma estrutura de *briefing* com perguntas, informações e indicações que ajudarão a conduzir a elaboração do projeto. Exemplo de um problema de design para uma história em quadrinhos seria: “A criação de uma história em quadrinhos para mídia impressa que discorra sobre a Procissão do Fogaréu, na cidade de Goiás (GO), direcionada ao público adolescente entre 12 a 18 anos de idade. Almeja-se que a HQ ajude

a reforçar junto a esse público leitor a importância de preservar a memória histórica de um povo e como isso contribuir para fortalecer sua identidade regional. Objetiva-se que o projeto resgate em sua narrativa toda a fase histórica do fogaréu e como se mantém até os dias atuais. É desejável que seja identificado para a história em quadrinhos um estilo visual de composição, diagramação, cores e traços que gere identificação e interesse do público adolescente. Por fim, espera-se que a narrativa da HQ seja objetiva e que cativa a atenção deste público leitor.”

Outras informações que podem constar no *briefing* do Problema de Design são os prazos de entrega, a verba destinada para criação e produção do projeto, quantidade de cores, formatos sugeridos, obrigações recomendadas pelo cliente e outros direcionamentos.

2. Coleta de Dados

Refere-se a uma fase que, com base nos apontamentos traçados na etapa de Problema de Design, tem a função de definir quais serão os dados informacionais que serão explorados, reunidos e posteriormente analisados para se chegar à resolução da finalidade do projeto.

A partir das orientações descritas no exemplo da fase anterior, que trata da criação de uma HQ que aborde a história da Procissão do Fogaréu na Cidade de Goiás (GO), os dados a serem coletados são:

- A) Pesquisar histórias em quadrinhos que abordem a Procissão do Fogaréu em Goiás ou similares que discorram sobre festas populares religiosas no Brasil;
- B) Verificar qual gênero de HQ os adolescentes mais gostam de ler;
- C) Investigar qual forma de narrativa em HQs cativa a atenção dos adolescentes e o que não gostam;
- D) Estudar a história da Procissão do Fogaréu da Cidade de Goiás (GO) e como ela é preservada até os dias atuais;

E) Pesquisar por amostragem qual estilo visual das ilustrações das HQs os adolescentes preferem.

F) Investigar qual tipo de diagramação e composição visual das páginas os adolescentes gostam e o que não gostam.

3. Análise de Dados

Nessa etapa metodológica são apresentados os resultados da análise dos dados coletados na fase anterior de Coleta de Dados. É recomendado que para cada item elencado e descrito seja apresentado um resultado analítico. Essa conclusão da investigação pode ser apurada por tabelas ou quadros comparativos de análises de produtos similares, que apontam pontos fortes, fracos, oportunidades e ameaças. Essa investigação também pode ser realizada por interpretações de entrevistas com os usuários. De acordo com os objetivos, as entrevistas podem ser feitas com grupo focal, entrevista em profundidade, entrevista de opinião, entre outras. Da mesma forma pode ser compreendida por testes de usabilidade, experiência ou experimentação do produto junto ao usuário, ou outras possibilidades que a coleta de dados possa requerer junto à recepção.

Para os questionamentos exemplificados na etapa de Problema de Design, as análises dos dados coletados seriam:

A) Não foram identificadas histórias em quadrinhos que abordam a Procriação do Fogaréu em Goiás e poucas que discorram sobre festas religiosas populares no Brasil. As HQs encontradas relataram as histórias das festas de maneira linear, organizada sequencialmente por meio de fatos históricos relevantes e com uma linguagem narrativa formal adequada para adultos e não para adolescentes. As HQs apresentam formatos convencionais, impressos em policromia (4/4), capa em papel brilhoso e com maior gramatura, miolo com papel fosco e menor gramatura;

- B) Os gêneros de HQs preferidos de leitura dos adolescentes são: 1º - Ação, 2º Investigação, 3º Fantasia e 4º Ficção Científica;
- C) Os adolescentes gostam de HQs que valorizam o desenho na página, com poucos textos, narrativas diretas e objetivas, com personagens envolventes, que tenham problemas instigantes a serem resolvidos e cuja trama e desfecho não sejam previsíveis;
- D) Durante a pesquisa histórica sobre a Procissão do Fogaréu em Goiás, foram encontrados alguns fatos que nunca foram tratados pela mídia em sua construção narrativa. Também foram identificadas algumas figuras importantes e emblemáticas que viabilizaram e consolidaram a Procissão do Fogaréu em Goiás. Entre elas estão: Dona Zamíria e Eldim¹;
- E) Os estilos visuais que os adolescentes mais gostam são: 1º Cartoon, 2º mangá e 3º comic americano.

4. Criatividade Conceitual

Na etapa de Criatividade Conceitual (após toda a pesquisa exploratória, descrição e análise das etapas anteriores), são apontados os encaminhamentos possíveis de criação e resolução do problema em questão. A solução, conforme exposto por Munari (1998, p. 45), “vem da análise dos dados”. A análise de todos os dados recolhidos fornece recomendações acerca do que deve e o que não deve ser feito. Nessa fase são indicados os atributos conceituais para o projeto, ou dito de outra forma, é a oportunidade de apontar as estratégias de design, os requisitos a serem seguidos para a solução do problema, conforme a situação de projeto. É a ocasião em que o(a) designer irá indicar uma síntese conceitual a ser seguida em todo processo criativo do projeto. Portanto, será na etapa de Criatividade Conceitual que o(a) designer recomendará o que deve ser feito, que diretrizes precisam ser seguidas e, até mesmo, o que precisa

1. Nomes meramente fictícios.

ser transmitido pela linguagem visual do projeto. Conforme defende Munari (1998, p. 44) (...) “a criatividade mantém-se nos limites do problema - limites que resultam da análise dos dados e dos subproblemas”.

Partindo desse princípio dos limites do problema, a partir das análises dos dados coletados, as ideias criativas podem surgir da verificação de como foram resolvidos outros problemas relacionados ao projeto em situações similares. Também podem resultar de soluções que até então foram pouco exploradas no contexto do objeto em estudo. Da mesma forma, podem provir da identificação de problemas mal resolvidos que a análise de similares revelou em projetos equivalentes. Assim como podem ocorrer da compreensão de como foram feitos os projetos similares e, a partir de então, explorar e aplicar no projeto, o que foi percebido como pontos positivos, ou corrigir aquilo que foi visto como pontos negativos ou aproveitar oportunidades que estão abertas por terem sido pouco exploradas em projetos anteriores, entre outros.

Conforme o exemplo exposto aqui sobre uma HQ que relate a Procissão do Fogaréu em Goiás, a Criatividade Conceitual do projeto precisa seguir as seguintes diretrizes:

- A) Criar uma HQ sobre Procissão do Fogaréu em Goiás. Será a primeira HQ do Estado a abordar esse assunto;
- B) Estruturar uma narrativa não linear para a HQ;
- C) Explorar a linguagem narrativa mais informal, adequada ao público adolescente;
- D) Experimentar formatos e materiais não convencionais para a HQ;
- E) Priorizar a criação de uma HQ que tenha a colaboração dos gêneros de Ação e Investigação;
- F) Valorizar o desenho na composição de suas páginas e evitar textos longos;
- G) Organizar a estrutura narrativa de forma direta e objetiva;

H) Desenvolver personagens envolventes, cujos conflitos tenham resoluções surpreendente e nada previsíveis. De acordo com a pesquisa o recurso mais utilizado para isso é o *plot twist*;

I) Inserir na narrativa da HQ fatos pouco ou nunca tratados na mídia sobre a Procissão do Fogaréu de Goiás, como: Os confrontos entre moradores e figuras religiosas da região²;

J) Priorizar como protagonistas, Dona Zamíria e Eldim³, personalidades invisibilizadas pela história oficial, mas que contribuíram diretamente para a consolidação da Procissão do Fogaréu em Goiás.

L) A premissa conceitual ou conceito-síntese para a coerência visual da ilustração dos quadrinhos deve seguir o estilo dos cartoons.

É importante esclarecer que a coerência visual não abrange apenas ilustrações. Como exposto por Filho (2009), a Semelhança, uma das Leis da Gestalt, é um princípio compositivo que tem a capacidade de unificar o todo de uma composição, dando a ela a percepção de harmonia e equilíbrio. “A igualdade de forma e de cor desperta também a tendência de se construir unidades, isto é, de estabelecer agrupamentos de partes semelhantes (FILHO, 2009, p. 35)”. Sendo assim, a coerência visual concebe ao projeto uma unificação formal entre o estilo visual dos elementos cromáticos, imagéticos e tipográficos da HQ. A coerência formal fará com que os elementos compositivos da HQ tenham uniformidade e coesão entre si, permitindo assim que cada parte seja conectada, agrupada e percebidas como pertencentes ao mesmo projeto.

Na sequência será apresentada a discussão teórica sobre Criatividade Conceitual aplicada às etapas do Roteiro, Personagens e Cenários de uma HQ, bem como o que precisa ser elaborado em cada uma delas.

2. Exemplo fictício.

3. Nomes meramente fictícios.

5. Criatividade Conceitual para Roteiro da HQ

De acordo com Danton (2010), o roteiro é um recurso usado pelas grandes editoras. Ele, além de ajudar o editor ter pleno controle sobre todo o processo, também facilita interferências e sugestões de mudanças antes que o roteiro esteja no processo de escrita final. O autor também afirma que “o roteiro é uma invenção genial. Ele permitiu que uma pessoa incapaz de desenhar um círculo fizesse quadrinhos” (DANTON, 2010, p. 9). Para Eisner (2015), “o roteiro, que contém instruções para o artista (descrição dos quadrinhos e conteúdo das páginas), transporta essa ideia da mente do escritor para a do ilustrador.” (EISNER, 2015, p. 127).

O roteiro pode ser escrito por um roteirista ou também pode ser feito pelo próprio ilustrador da HQ. Em grandes equipes, como são as editoras, é muito importante a criação do roteiro. Todavia, para quadrinhos autorais, nem sempre esse recurso é necessário. Frequentemente nas HQs autorais o quadrinista é o roteirista e o ilustrador. É oportuno ressaltar que, diferente do modo tradicional, o ilustrador pode organizar seu roteiro de forma visual ou verbo-visual. Isso é feito por meio dos esboços da HQ. Sobre essa prática, Eisner (2015) expõe que, “fazer quadrinhos é escrever através de imagens.” (EISNER, 2015, p. 136).

Caso o quadrinista autoral escolha fazer o roteiro escrito ou o esboço, antes de iniciá-lo, deve escrever o plot da história. De acordo com Danton (2015), o plot é o resumo da trama em um parágrafo. Todos os fatos da história “estão ali, de forma muito clara, inclusive sua resolução. Essa clareza é o principal mérito do plot.” (DANTON, 2015, p. 11). Ao finalizar o plot da história, o item seguinte a ser feito é o plot decupado que irá detalhar cada capítulo da HQ. Feito isso, o passo seguinte é pensar a escrita do roteiro.

Segundo Danton (2015), o roteiro é composto por dois elementos: a) Descrição da ação e B) Textos e diálogos. Portanto, no roteiro, existe

a parte destinada à descrição sobre o que se passa nos quadros e outra reservada aos textos e às falas e diálogos dos personagens. O roteiro pode ser formatado de dois modos. O primeiro é o roteiro em T. Nele uma folha é dividida ao meio. Ficam do lado esquerdo as descrições do quadro e, do lado direito, as falas dos personagens. Cada página corresponde a uma página de desenho. O segundo modo de formatação é o roteiro corrido. Nele são descritas as cenas, e, abaixo, insere-se o texto correspondente. A organização do roteiro corrido inicia-se com a inserção do título, nome do quadrinista, número da página, e finaliza com a descrição dos quadrinhos. Sempre que a página mudar, muda-se também a numeração dos quadrinhos, voltando ao 1.

De acordo com Danton (2015), o tipo de roteiro mais usado é o *Full Script*. Nele são detalhados cada quadro da página, incluindo os textos e os diálogos. Dessa forma são passados ao desenhista todas as informações sobre como o roteirista imaginou a história. O roteiro *full script* também escreve as considerações psicológicas, pertencentes às motivações do personagem na cena.

Exemplo de texto para roteiro *full script*:

João está andando na rua de uma grande cidade. Ele é alto, magro e branco. João parece estar triste e algumas pessoas olham para ele, comovidas com seu sofrimento.

Texto: Hoje não foi um bom dia.

João: Preciso melhorar a minha vida! (DANTON, 2010, p. 18).

5.1 Etapas para criação um roteiro

Aqui serão demonstradas quais são as etapas necessárias para a criação de um roteiro para histórias em quadrinhos.

5.1.1 Tema

O tema é o assunto abordado pela história em quadrinhos e pode ser criado a partir dos interesses pessoais do próprio quadrinista ou do

cliente que o contratou. Danton (2010), apresenta alguns exemplos de temas de histórias em quadrinhos. Entre eles estão:

V de Vingança, de Alan Moore. Tema: O anarquismo; Os Livros da Magia, de Neil Gaiman. Tema: A transição entre a infância e a idade adulta; X-Men, de Kurt Buziek e Alex Ross. Tema: O preconceito.

5.1.2 Os Três Atos do Roteiro

Em um roteiro é necessário que a história seja organizada por meio da divisão de três atos. Isso fará com que ela tenha mais clareza e que sua trama seja estruturada de forma envolvente.

5.1.3 Primeiro Ato

No primeiro ato é o momento de apresentação dos personagens, suas características e individualidade. Também é relevado o ambiente onde os personagens vivem e onde a história será contada “Essa parte tem a importante função de situar o receptor e fazê-lo simpatizar com o protagonista. É nessa fase que acontece a transferência e o leitor passa se ver como o herói da história” (DANTON, 2010, p. 48).

No final do primeiro ato o conflito é desencadeado. O conflito é o problema que gera e motiva o desenvolvimento da história. Sem ele a história torna-se totalmente desinteressante, pois não há nenhum desafio ou dificuldades a serem enfrentadas. O conflito dá início a todas as adversidades e desafios que serão encaradas pelos personagens. Para Danton, “o conflito é o que move a história, tornando-a interessante” (DANTON, 2010, p. 27).

5.1.4 Segundo Ato

No segundo ato da história será o momento em que o protagonista irá vivenciar desafios, entreves e dificuldades em busca de solucionar o conflito estabelecido. Para Danton, “o segundo ato engloba a ação e a tentativa do protagonista em resolver o conflito” (DANTON, 2010, p. 49).

5.1.5 Terceiro Ato

Terceiro ato é o momento em que é revelado como o conflito é resolvido.

5.1.6 Narrativa

A narrativa é o planejamento de como uma história será contada, ou como será seu desenrolar em meio a inserções de tramas.

5.1.7 Narrativa Linear

Na narrativa linear existe um começo, meio e fim muito bem traçados. Porém, para que esse tipo de narrativa fique atrativo para o leitor, é preciso acrescentar complicações ao longo do desenvolvimento da história.

5.1.8 Narrativa Não Linear

A narrativa não linear ocorre quando o modo de contar a história não acontece de maneira cronológica. Esse tipo de narrativa tem grande poder de captar a atenção do leitor. Existem diferentes táticas para tornar uma história com narrativa não linear. Entre elas estão a inserção de:

- a) *Flashback*: São lembranças do personagem. Todos os acontecimentos que não passam no tempo presente ou cronologicamente real da história.
- b) *Flash Forward*: Momento em que a história é dimensionada para o futuro.
- c) *Tramas Paralelas*: Ocorre quando a história de um personagem secundário é narrada concomitantemente com a do personagem protagonista. As histórias se entrecruzam, se completam, se contradizem, ajudam a montar um quebra-cabeças e passam a dividir e somar a atenção do leitor.

d) *Plot Twist (Virada)*: Trata-se do momento em que a história tem uma reviravolta inesperada e surpreendente, conferindo uma outra compreensão do todo ao leitor.

6. Criatividade Conceitual para Personagens e Cenários da HQ

Essa é a etapa da metodologia em que a conceituação dos personagens será descrita. Não existe história sem personagem. “Toda HQ precisa de personagens, mesmo que sejam um gato, um dinossauro ou uma pedra rolando por um despenhadeiro.” (DANTON, 2010, p. 31). Da mesma forma, nenhuma história pode ser bem sucedida sem a criação de personagens bem elaborados. “Eis quem dá vida à ação da narrativa: o personagem. Sem ele, seria impossível contar. É ele que transforma, que molda e que move a narrativa. Por isso é que uma boa história não existe sem um bom personagem.” (SILVA, 2021, p. 42). A criação de um personagem é a oportunidade que o quadrinista dá ao leitor de conhecer outras pessoas. “Agora reflita: quem você quer convidar o seu leitor a conhecer? E como?” (SILVA, 2021, p. 43).

Personagens bem construídos tendem a gerar nos indivíduos um sentimento de empatia. Esse certamente é o maior desafio do quadrinista, fazer com que o leitor não apenas simpatize, mas também se envolva emocionalmente com o personagem. “A habilidade de “sentir” a dor, o medo ou a alegria de alguém dá ao narrador a capacidade de despertar um contato emocional com o leitor” (EISNER, 2005, p. 51).

McCloud (2008), afirma que não é difícil criar um ser humano por meio de traços esquemáticos na mente das pessoas. Essa tarefa é relativamente fácil. Apenas com poucas linhas os leitores formarão mentalmente, por exemplo, o rosto de um indivíduo. Porém, McCloud (2008) enfatiza que “se você quiser que eles vejam uma pessoa específica, com uma aparência específica e sonhos e esperanças específicos, então vai precisar de alguns passos extras” (MCCLOUD, 2008, p. 61). Serão esses

caminhos necessários para a conceituação da personalidade dos personagens que serão tratadas a seguir.

6.1 Quem é o personagem e o que ele(a) representa

Tudo começa com a apresentação do(a) personagem. E para isso a primeira coisa a se perguntar é: A criação do personagem visa resolver qual problema no projeto da HQ? Ou qual é o objetivo da criação do personagem? Essa resposta depende da situação de projeto e, de acordo com sua especificidade, o problema de criação do personagem, ou parte do problema, já pode ter sido apontada nas etapas de “Problema de Design” e “Criatividade Conceitual”.

O exemplo de um problema/objetivo do personagem pode ser: Criar o personagem Eldim, um morador tradicional da Cidade de Goiás que, por meio de seu espírito pacifista e exímio articulista, contribuiu para o desenvolvimento e consolidação da Procissão do Fogaréu. Vale salientar que, caso um personagem seja uma figura real, é necessário realizar uma pesquisa histórica para entender tudo sobre ele e criar assim, uma HQ de gênero biográfico. Porém, se for um personagem ficcional, basta descrever as características que alicerçam sua conceituação. Para isso algumas perguntas podem ser feitas: Qual o nome do personagem? Quem ele é? Será o protagonista? Herói? Vilão? Qual sua idade? Qual sua altura? Qual seu porte físico? Qual seu sexo/gênero? Como é sua índole? Quais são suas características psicológicas? O que faz na vida? Qual sua profissão? Sobrevive de quê? Qual sua classe social? É um ser humano normal ou tem superpoderes? Quais suas habilidades? Como se veste? Qual seu perfil cultural? Quais suas manias? Cacoetes? Medos? Qual seu grau de instrução? Qual seu humor? Qual sua etnia? Estado civil? É humano? Animal? Objeto? Criatura? Ser? Espírito? É um humanoide? Antropomórfico? É desse mundo? De outro? Além destas, podem ser descritas muitas outras características conforme a situação de projeto.

Outro ponto que colabora na criação da personalidade de um personagem é a informação sobre o que ele representa ou significa na história. Significar diz respeito à razão de sua existência. Ele está ali para personificar ou denotar o quê? “Batman é um homem obcecado pela ideia de ordem (...) Batman é o protetor de Gotham e, para cumprir a missão que ele mesmo se incumbiu vale qualquer coisa, até mesmo recrutar uma criança (no caso, o Robin) (DANTON, 2010, p. 32).

6.2 Personagem Unidimensional

Ser unidimensional é ser um personagem com uma única característica e essa característica domina seu comportamento. Danton (2010) exemplifica isso ao citar que Magali é comilona, Cascão é sujo e Mônica é brava.

Seu personagem terá apenas uma característica dominante? Qual é?

6.3 Personagem Bidimensional

São personagens com uma camada a mais de características comportamentais e/ou psicológicas. Portanto, são um pouco mais elaborados. São essas camadas de características de personalidade que tornam os personagens mais humanos. Danton (2010) exemplifica isso ao explicitar que o “Demolidor é o homem sem medo, mas também é cego; Homem de Ferro é invencível, mas sofre com problemas de coração”. (DANTON, 2010, p. 34).

Quais são as camadas psicológicas e/ou comportamentais do seu personagem?

6.4 Personagem Tridimensional

Esses personagens se assemelham com as pessoas normais, com personalidades complexas e impossíveis de serem definidas a partir de uma ou duas características apenas. A esse respeito, Danton (2010) afirma que “o Demolidor foi transformado por Frank Miller em um per-

sonagem tridimensional. “Ele acrescentou mais uma camada ao herói ao mostrar que, além de corajoso e cego, ele também tinha ódio do pai por este tê-lo obrigado a estudar ao invés de seguir a carreira de lutador.” (DANTON, 2020, p. 35).

Seu personagem terá uma personalidade complexa? Como pode ser definida?

6.5 Motivação

Nenhum personagem age sem algo que o motiva. Danton (2010), dá alguns exemplos do que pode ser a força que motiva cada personagem em suas ações dentro de uma história. Em Sandman, o que motivava o personagem na história era a recuperação dos objetos do poder que lhes foram roubados. São eles: a algibeira de areia, o elmo e o rubi. As motivações do Monstro do Pântano, de Alan Moore, tratavam-se da busca do conhecimento de si mesmo. Qual é a motivação do seu personagem?

6.6 Descrição da Ambientação e Cenários da HQ

A ambientação é um excelente artifício para o embasamento de criação da personalidade de um personagem. Todo personagem tem uma origem. É importantíssimo que seja informado de onde vem o personagem, onde mora, quem faz parte de seu convívio, onde trabalha, etc. De acordo com Danton (2010), a ambientação vai acabar, inclusive, influenciando no modo de pensar e agir dos personagens.

É preciso ter informações sobre um determinado local caso seja uma região real. Necessita-se saber como é o clima do lugar, seus moradores, a cultura, o ambiente urbano, rural, sua fauna e flora, ter registros de fotografias, vídeos e outras. Só assim será possível ser mais fiel ao que é na realidade. Por outro lado, criar histórias em ambientes ficcionais e fantásticos geram maior esforço criativo. “É necessário, nesses casos, imaginar todos os aspectos dessa sociedade: quem governa, se é que há

governo, como as pessoas vivem, quais são os seus costumes, como elas se alimentam...” (DANTON, 2010, p. 36).

7. Concept Art

Após descrever com detalhes as características do personagem e ambientação, chega o momento de pensar seu design visual. O conceito visual de uma HQ, animação, game ou filme é idealizado pelo *concept art*. Sua função é definir a conceituação visual de todo o projeto e desempenhar o papel de um modelo visual para a criação de cenários, personagens, acessórios e outros. De acordo com Silva e Nakata (2011) o *concept art* pode ser entendido como uma forma de ilustração cujo objetivo principal é “transmitir uma representação visual de um projeto, ideia e/ou disposição para uso em filmes, videogames, animação ou quadrinhos, antes que seja colocado no produto final” (SILVA; NAKATA, 2012, p. 37). Nesse contexto, o designer conceitual é o profissional que cria o design visual dos personagens e de todo seu universo ficcional. Segundo Takahashi e Andreo (2011), a execução do *concept art* independe do tipo de técnica, nível ou acabamento da representação visual, pois abrange desde um grosseiro esboço até a finalização do trabalho em sua riqueza de detalhes. Na etapa de *concept art* a identidade visual do projeto é elaborada e, a partir de então, estabelece-se qual será a linguagem visual a ser adotada para o desenvolvimento de todo projeto.

7.1 Design de Personagens

O *Character Design*, ou Design de Personagens é uma das etapas do *Concept Art*. A fase de *character design* é o momento de materialização imagética do personagem. Trata-se do tão aguardado momento de criar, conceber, tangibilizar, desenhar o design visual do personagem a partir da descrição e interpretação de suas características físicas, psicológicas, motivacionais e outras descritas nas etapas anteriores. “(...)

a variedade interna dos tipos de personagens precisará corresponder a uma variedade externa de designs visuais” (MCCLLOUD, 2008, p. 70).

7.2 Expansão do Repertório Visual

A etapa de Expansão do Repertório Visual contribui para o enriquecimento de ideias criativas aplicadas à criação do design visual dos personagens e ambientação dos cenários. É dividida em duas subetapas, sendo elas: Estudo de Similares e Painéis de Referências Visuais. A finalidade está em compreender o panorama de onde o projeto se situa, o que já foi feito, e coletar recursos visuais que serão utilizados como referências para a materialização dos personagens e cenários.

7.2.1 Estudo de Similares

Aqui é realizada uma pesquisa sobre as obras existentes que são similares ao projeto de HQ a ser desenvolvido. Então, após organizar essas imagens em formato de painel, chega o momento de descrever as características observadas no design de personagens referente ao estilo visual dos traços, cores, formas, texturas, expressões corporais, posições, posturas, formato e proporção do corpo, entre outras. Isso é importante para se ter uma visão geral de como os profissionais da área de *character design* tem trabalhado e contribuído para esse campo de conhecimento e, da mesma forma, ajuda o designer a ter ideia sobre o que precisará se ater, seguir ou repensar para iniciar seu processo de criação do design de personagem. Para estruturar as descobertas advindas dos estudos dos similares, o designer pode criar um texto corrido ou uma tabela de parâmetros descritivos contendo o que identificou como características peculiares do design dos personagens.

7.2.2 Painéis de referências visuais

O painel de referências visuais, também conhecido como painel semântico, é uma ferramenta que auxilia na construção de repertório vi-

sual de um projeto, seja para o designer individualmente, quanto para a equipe. Ele auxilia na concepção da estética do projeto que deverá ser seguida por toda equipe envolvida. Isso se deve ao fato de as imagens selecionadas e montadas em um painel colaborarem na tradução de alguns conceitos visuais desejados para cada personagem. Essas imagens que compõem o painel semântico podem ser desenhos, ilustrações, fotografias, pinturas, entre outras.

Antes de montar os painéis é preciso ter algumas palavras-chave ou conceitos que contribuam para a seleção das imagens dos personagens. Para exemplificar, esses termos conceituais podem ser: Sarcástico, eclético, arrogante, carismático e outras palavras que ajudarão na escolha das imagens adequadas para a materialização do conceito visual desejado para um personagem em específico. Os painéis de referências visuais também podem ser organizados por temática como: profissões, estatura corporal, estilo de vestir, contexto histórico, idade e muitos outros conforme o objetivo de criação. Nessa perspectiva de organização os painéis de referências visuais contribuirão no alinhamento dos conceitos estéticos, bem como fornecerão as referências necessárias para a criação de desenhos durante a geração de alternativas na fase subsequente de silhueta e *sketches* dos personagens.

7.2.3 Materiais e Tecnologias para o Processo Criativo

Aqui é o espaço destinado para o designer descrever quais são os materiais de criação manual e digital que podem ser empregados na experimentação da criação visual de uma HQ. Esses itens vão desde técnicas manuais de criação com lápis e tintas, até os mais avançados *softwares* de criação e manipulação imagens digitais. Essas informações podem ser feitas tanto para a parte de *sketches*, desenho e arte final da ilustração, bem como para a parte de *layout* e a diagramação da HQ.

7.2.4 Silhuetas

Muitos designers no início do processo criativo usam a silhueta ou o *sketch*, ou ambos concomitantemente para criar a estrutura corporal e gestual de uma personagem. A importância da silhueta está na força que ela tem de diferenciar ou destacar a forma de um personagem em relação a outro.

Raynes & Raynes (2000) observam que é fundamental desenvolver a habilidade de desenhar silhuetas, pois isso leva o designer a não ficar preso em partes pequenas e restritas como rosto, olhos, mãos, mas sim pensar a composição estrutural do personagem de forma integral. Para Seegmiller (2008, p. 10, tradução nossa), “Um personagem com uma silhueta forte e reconhecível será visualmente mais impactante, compreensível e apelativo”.

7.2.5 Sketches

O *sketch* é uma ferramenta de criação que estimula, treina o desenho esquemático e o desenho gestual, assim como todo o planejamento compositivo de uma representação visual. É o momento de se dedicar na captura dos traços dos elementos essenciais da composição do personagem. Durante o estudo da forma por meio do desenho dos *sketches* o projetista vai

modelando o resultado final. O processo facilita a elaboração das ideias e, ao mesmo tempo, proporciona que ele seja modificado no decorrer da execução, assim, o autor tem flexibilidade e adapta as modificações conforme lhe for conveniente (SILVA; NAKATA, 2011, p. 22).

Os *sketches* podem ser realizados em qualquer tipo de suporte, desde suportes físicos como papel até os digitais presentes em *softwares* gráficos. Os *sketches* “dispensam compromisso com o refinamento gráfico, que é uma etapa posterior, e devem trazer, principalmente, as ideias

instantâneas e que caracterizam a intenção geral para o trabalho como um todo.” (SILVA; NAKATA, 2012, p. 23). Fazer *sketches* é um exercício de *brainstorm* de ideias visuais expressas em esboços, rascunhos e desenhos livres e rápidos. Ao mesmo tempo em que se desenha vão surgindo ideias de soluções visuais. Durante esse processo criativo o designer vai modelando as alternativas iniciais sem medo de estragá-las e continuamente corrigindo-as até chegar à solução definitiva. No que diz respeito a criação dos personagens, Lippincott (2007) explica que os *sketches* geram diferentes alternativas de poses, explorando diferentes ângulos de pontos de vistas e perspectivas do personagem.

7.2.6. Estudo de Vestuário e acessórios

Vestuário e acessórios são elementos fundamentais para identificação da personalidade do personagem. Eles dizem muito sobre suas origens, profissão ou ocupação, seus valores, etnias, religião, gostos, estilo de vida entre outros.

7.2.7 Estudo de Cores

Após a definição da estética formal do personagem inicia-se o estudo da paleta de cores que será aplicado no personagem. Para essa escolha é importante rever quais são as características de personalidade do personagem. Também é indicado o estudo sobre a teoria e psicologia das cores. Dessa forma é possível que toda escolha seja justificada a partir das questões de harmonia, equilíbrio e contraste, mas também pelas sensações que as cores transmitem.

7.2.8 Model Sheet e Expressões Faciais

Model sheet (folha modelo) é um documento muito utilizada por designers conceituais como um meio de estudar o personagem minuciosamente e manter sua reprodução durante o projeto de maneira fidedigna e consistente, seja em uma HQ, animação ou games. No *model*

sheet são feitos os desenhos de *turn around* do personagem com poses neutras, sem movimentos ou gestos corporais. Não há o limite de poses para o *turn around* (giro) do personagem, porém, é indicado o mínimo de três ângulos: frente, perfil e costas. É importante também que se trace linhas horizontais em diferentes alturas do corpo do personagem para garantir a manutenção das suas proporções em todas as poses. Também não há um padrão definitivo para a criação do *model sheet*. Muitos designers criam apenas as três poses de ângulos dos personagens. Já outros propõem, além do *turn Around*, uma imagem maior e central, uma espécie de imagem síntese do personagem. Essa seria a imagem que melhor representa a personalidade do personagem. Cabe ao designer se perguntar se nessa imagem síntese o personagem seria representado em qual posição: de luta? Alegria e entusiasmo? Melancólico? Desastrado? Nervoso?

Além do *turn Around* e da imagem síntese, o designer também pode inserir no *model sheet* algumas expressões faciais do personagem. As expressões faciais são variadas, conforme as singularidades do personagem, indo da tristeza à alegria, da raiva à calma, e outros. Além das expressões faciais também podem ser criados pelo designer alguns desenhos do personagem de corpo inteiro, com posições dinâmicas (*action poses*). Essas posições devem transparecer as características peculiares do personagem, como seu comportamento, manias, tiques nervosos, e outros.

Por fim, além de todos os itens mencionados, o designer também pode desenhar no *model sheet* os acessórios e objetos pertencentes ao personagem, como escudo, arco e flecha, mochila, capa, capacetes, entre outros.

7.2.9 Cenário

É necessário que seja criado o principal ou principais cenários onde a história irá ocorrer. Para essa missão, o designer também pode apli-

car as etapas de Expansão do Repertório Visual, Estudo de Similares e Painéis de Referências Visuais.

Uma das técnicas mais utilizadas para criação de cenários é o *thumbnail*, que é uma série de miniaturas de desenhos em tons de cinza feitos em uma área pequena destinada à composição do cenário. Por essa técnica de miniaturas de desenhos fazem-se várias opções de cenários e no final escolhe-se a mais adequada para ser finalizada para o projeto. *Thumbnail* são mais indicados para a criação de cenários, pois, devido ao seu tamanho pequeno e reduzidas cores, impede que os designers se distraiam na tentativa de melhorar detalhes pequenos, os quais serão refinados posteriormente. *Thumbnails* também são bons para a criação de cenários por terem como prioridade a construção dos planos e sua perspectiva dentro da composição do cenário.

Os *thumbnails* ajudam também no estudo de fontes de luz para o ambiente e as escalas dos elementos compositivos que irão aparecer no espaço do cenário. Após a aprovação do melhor ou melhores cenários, é feito o estudo de sua paleta de cores, que por sua vez, precisa transmitir a atmosfera indica para o ambiente.

7.2.10 Refinamento

Nessa fase do projeto é fundamental que o designer, após os estudos visuais preliminares, apresente, juntamente ou após a geração das alternativas, o refinamento ou renderização daquilo que foi criado, como personagens, expressões faciais, vestuários, acessórios e os cenários. Esse será o material com acabamento final que será apresentado ao cliente para aprovação.

7.2.11 Folha de Proporção

Geralmente um projeto de uma história em quadrinhos envolve a criação de diferentes personagens que em algum momento da narrativa irão se encontrar. Nesse aspecto é importante a elaboração de uma

folha de proporção para que seja possível compreender a altura e proporção do corpo de cada personagem, comparando-os uns aos outros.

8. Estudo de *Layout* e Arte Final

O estudo de *layout* é vital para que seja compreendido por meio dos esboços a dinâmica da página. O *layout* também é necessário para verificar como está a composição das páginas, organizar os espaços de inserção e leitura dos textos e pensar o contraste, equilíbrio e estética na página e entre as páginas.

Para Chinen (2011) a composição visual de uma HQ está relacionada a como dispor um quadrinho após o outro, portanto, como dar sequencialidade narrativa nas páginas por meio dos quadrinhos com seus desenhos e textos. Para compor é imprescindível que antes se saiba qual é o formato, orientação, dimensão e espaço existente para a distribuição dos elementos textuais e visuais.

Após o *layout*, chega o momento da arte final ou da diagramação da HQ. Nessa etapa serão utilizados os *softwares*, aplicativos ou materiais de criação indicados anteriormente para o planejamento visual do *layout*, acabamento dos esboços do *layout*, inserção do letreiramento da HQ, arte finalização da *line art* e pintura dos desenhos, além do estudo de paginação e diagramação final da HQ.

9. Verificação do Projeto

A validação pode ser feita pelo próprio designer verificando se todos os requisitos das etapas de Problema de Design e Criatividade Conceitual foram atendidos. Conjuntamente pode ser feito a impressão do boneco do projeto da HQ e examinar se está tudo adequado com sua funcionalidade, legibilidade, fidelidade de cores, sequência e numeração das páginas, margens de segurança, formatos, gramatura do papel e

outros. A depender dos objetivos do projeto e dos prazos, pode-se fazer uma pesquisa com o usuário final, ouvindo-o sobre suas percepções, experiências positivas e negativas junto ao projeto.

10. Implementação do Projeto

Nessa etapa são apresentadas as questões técnicas de produção e reprodução por impressão, ou hospedagem da HQ (caso seja um quadrinho digital). Entre as possíveis informações técnicas da HQ estão as questões sobre as dimensões das páginas em centímetros ou milímetros, assim como o tipo de papel da capa, o tipo de encadernação da capa, se será brochura ou capa dura; qual revestimento, se plastificação ou laminação fosca, rugosa, brilhosa; se terá aplicação de cores especiais, verniz localizado, revestimentos, se terá acabamento especial como o *hot stamping*, relevo seco, relevo americano, alto relevo, baixo relevo; a quantidade de cores para a capa e para o miolo da HQ; tipo de papel para o miolo e sua gramatura; se sua encadernação será grampeada, lombada quadrada; qual será o sistema de impressão, verificar se o número de página é múltiplo de 4, etc.

Além dessas questões importa também preparar o arquivo para a impressão, para isso as imagens devem ter sido tratadas e em alta qualidade. Também é preciso organizar pastas com todas as fontes utilizadas no letreiramento da HQ. Para as histórias em quadrinhos digitais é fundamental saber qual é o limite máximo de *megabytes* (MB) que o site disponibiliza; qual é o sistema de interação que o site ou aplicativo oferece para passar ou rolar as páginas; tipo de extensão e resolução de imagem aceita pelo site; tamanho da área para visualização das páginas em dispositivos móveis e *desktop*; o limite de *megabytes* (MB) que cada página terá entre outras descrições.

11. Protótipo

Trata-se da conclusão do projeto com a apresentação definitiva do seu protótipo físico impresso ou hospedado *online*.

Considerações finais

Ao concluir todas as etapas da metodologia de design para histórias em quadrinhos foi observado que se trata de um projeto extremamente extenso, de muitas nuances de etapa e subetapas. Também foi constatado que esse tipo de projeto exige do designer ou profissionais de áreas afins, habilidades e competências diversas, que vão desde a capacidade de ilustrar, compreensão de como se escreve um roteiro para quadrinhos, conhecimento técnico de editoração, diagramação e processos de impressão.

Uma questão a ser pontuada é que a parte de roteirização é pouco trabalhada nos cursos de design. Porém, acredita-se que a metodologia apresentada aqui contribui para que o estudante ou profissional de design tenham os parâmetros e os caminhos a serem seguidos para elaborarem seus roteiros para quadrinhos.

As etapas da metodologia de design para histórias em quadrinhos revelaram muitos caminhos de atuação para o designer. A área do *concept art* é uma grande potencialidade de atuação, pois muitos de seus estudantes e profissionais gostam e possuem habilidades com o desenho. Projetos gráficos para quadrinhos também podem dar a esse perfil de designer a abertura para explorar seu domínio técnico sobre sistemas de impressão, editoração eletrônica e produção gráfica. Imerso nesse ambiente expressivo, o designer, além de encontrar mais uma área de atuação profissional, também manterá viva sua admiração pelos quadrinhos.

Referências bibliográficas

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

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

_____, Gian. *O roteiro nas histórias em quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

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

FILHO, João Gomes. *Gestalt do Objeto. Sistema de leitura visual da forma*. São Paulo: Escrituras, 2009.

LIPPINCOTT, G. *The Fantasy Illustrator's technique book*. London: Barron's, 2007.

MUNARI, Bruno. *Das coisas nascem coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NAKATA, Milton Koji; SILVA, José Carlos Plácido. *Desenho para design*. Bauru, SP: Canal6, 2011.

_____. *Sketch para design. Sua importância no processo de criação de produtos*. Bauru, SP: Canal6, 2012.

RAYNES, J.; RAYNES, JY. *How to Draw the human figure: a complete guide*. Reino Unido: Parragon Publishing Book, 2000.

SEEGMILLER, D. *Digital Character Painting Using Photoshop CS3*. Boston: Charles River Media, 2008.

SILVA, Mylle. *Guia básico e prático para histórias em quadrinhos*. Curitiba: Têmpora, 2021.

TAKAHASHI, Patrícia Kelen. ANDREO, Marcelo Castro. *Desenvolvimento de Concept Art para Personagens*. Universidade Estadual de Londrina, Dept. de Design, Brasil, 2011.

O eterno retorno do Tempo

Time's eternal return

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: o presente texto estuda a série televisiva britânica de ficção científica Dr. Who, fazendo uma descrição interpretativa de seus principais elementos narrativos, realizando uma breve revisão bibliográfica a respeito e estabelecendo critérios de análise. O objetivo é observar a relação desses elementos ao longo das 11 temporadas da série atual.

Palavras-chave: Comunicação midiática; Televisão; Séries de Ficção Científica;



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

Abstract: This paper studies the British science fiction television series Dr. Who, making an interpretative description of its main narrative elements, conducting a brief bibliographical review about it and establishing criteria of analysis. The objective is to observe the relationship of these elements throughout the 11 seasons of the current series.

Keywords: Media communication; Television; Science Fiction Series.

Às vezes, Clara me pergunta se eu sonho.
- Claro que eu sonho - eu falo para ela. Todo mundo sonha.
- Mas com o que você sonha? - ela irá perguntar.
- O mesmo que todos sonham - eu digo para ela - Eu sonho
para onde eu irei.
Ela sempre ri disso.
- Mas não vai a lugar nenhum. Você está apenas vagando.
- Isso não é verdade. Não mais. Eu tenho um novo destino.
Minha viagem é a mesma que a sua. A mesma que qualquer um.
Levei tantos anos, tantas vidas... mas finalmente eu sei para onde
vou... para onde eu sempre fui indo. Meu lar.
O longo caminho de volta
The day of the doctor, 50th anniversary special
(2005, 01:14:35 - 01:15:18).

Introdução

Há uma insuficiência na formação nerd brasileira. Ela se deve principalmente ao fato da série *Doctor Who* não ter sido transmitida por aqui¹. A série de ficção científica britânica, produzida e transmitida pela BBC mostra as aventuras do personagem o Doutor, um Lorde do Tempo,

1. No Brasil, antes de 2005, foram lançados apenas os seguintes produtos: a) o filme spin-off estrelado por Peter Cushing Ano 2150: *A Invasão da Terra* em 1970; b) o filme *Dr. Who e a Guerra dos Daleks* (1981); c) o livro *Doutor Who e a Mudança da História* (editora Global, 1975); d) o VHS legendado *Os Robôs da Morte*, versão editada do arco *The Robots of Death*, da 14ª temporada (1976) lançado pela Video Network em 1988; e e) o VHS legendado do filme *O Senhor do Tempo*, (1996) foi lançado pela Universal nos anos 90, exibido pela televisão a partir do ano 2000. Fonte: Wikipédia.

alienígena do planeta Gallifrey, que explora o universo em sua máquina do tempo, uma nave espacial com a aparência externa de uma cabine de polícia londrina antiga. Juntamente com os seus companheiros, o Doutor navega incessantemente pelo tempo e pelo espaço, enquanto ‘cura’ planetas, salva civilizações, ajuda as pessoas e corrige erros históricos.

Para o Guinness World Records é a série de ficção científica televisiva de mais longa duração no mundo e a "mais bem sucedida" série de ficção científica de todos os tempos – com base em seus índices de transmissão global, DVDs, venda de livros, e o tráfego no iTunes. Além de ser considerada a série de TV “mais assistida do mundo”, *Doctor Who* tornou-se também parte da cultura popular britânica, sendo exibida durante muitos anos nos sábados à noite na Inglaterra, com audiência significativa.

A série original² (1963-1989) teve 26 temporadas e vários desdobramentos pioneiros no campo transmídia³, inclusive alguns filmes⁴. Além disso, os fãs da série, os Whovians, cruzam gerações em vários países. É o primeiro caso de ‘cultura de fãs’ e teve uma influência importante na linguagem da televisão, dialogando com outros universos do gênero (Túnel do tempo, O planeta dos macacos, Star trek, entre outros⁵). Aliás, as duas séries são intertextuais não só em relação a outras séries

2. Oito das 27 temporadas são acessíveis para download através do site: <https://universowho.com/>

3. Desde o começo da série, *Doctor Who* gerou centenas de produtos relacionados à série, de brinquedos e jogos a figuras colecionáveis e selos postais. Incluindo jogos de tabuleiros, jogos de cartas, Livro-jogos, jogos de computador, RPGs e um jogo de pinball. Há vários audiodramas (produzido pela Big Finish Productions, baseados na série clássica), diversos livros (sete publicados em português, a maioria pela editora Suma de Letras) e algumas séries derivadas (Spin-offs): *Torchwood* (2006-2011); *The Sarah Jane Adventures* (2007-2011), estrelado por Elisabeth Sladen no papel de Sarah Jane Smith, antiga acompanhante do 3º e 4º Doctors; e a série *Class* (2016) de apenas oito episódios, acompanhando um grupo de alunos de Senhores do Tempo do sexto ano da escola Coal Hill Academy.

4. Na década de 1960 existem dois filmes, tendo Peter Cushing como Dr. Who. Há também três produções de longa-metragem: *The Five Doctors* (1983), *Doctor Who* (1996) e o especial de 50 Anos, *The Day of The Doctor* (2013); e ainda 14 especiais de Natal e especiais adicionais (de 50 a 90 minutos de duração).

5. Universos Sci-Fic – Estudos narrativos transmídia II (GOMES, 2016) descreve as principais franquias televisivas de ficção científica - *Star Trek* (1966-2005), *Stargate* (1994-2011), *Babylon 5* (1994-1999), *Battlestar Galactica* (1978-2010).

televisivas, mas também em relação à literatura, história, cultura pop e até a lendas urbanas (como a suposta origem alienígena da família real britânica). E essa capacidade de ‘intertextualizar’ diferentes tipos de narrativa é o conceito principal do universo narrativo do Doctor Who.

Em 1989, a BBC suspendeu *Doctor Who*, mesmo ainda com uma boa audiência, pois queria se equiparar aos padrões da ficção científica televisiva norte-americana.

Em 1996, a BBC, com a FOX e a Universal, lançou um filme, que apesar de sofisticado em efeitos especiais e maquiagem, foi considerado americanizado demais. Finalmente, em 2005, a BBC do País de Gales trouxe de volta a série, que está agora em sua 12^a temporada (2007-2019)⁶. A série atual não é ‘remake’ da antiga, mas sim sua continuação. O Doutor é um extraterrestre viajante e excêntrico, com grande conhecimento sobre várias matérias, que combatia as injustiças encontradas ao explorar o Universo na sua nave espacial, a TARDIS - uma sigla para Time And Relative Dimensions In Space. A TARDIS é maior por dentro do que por fora, e, devido a um defeito no circuito camaleão (que normalmente permitiria que ela assumisse a forma de objetos locais para disfarçar-se), a sua imagem externa se assemelha à de uma cabine de polícia londrina.

Na série atual, o doutor permanece um Lorde do Tempo renegado se transformando continuamente. Porém, além da linguagem atual, a série ganha também um viés romântico com a participação de personagens femininos marcantes e também uma reinterpretação dos antigos antagonistas como inimigos.

6. Pode ser baixada via torrente em: <https://seriestorrent.tv/doctor-who/>

I. (Mini) revisão bibliográfica

Há diversos trabalhos acadêmicos sobre a série em inglês e pelo menos três compilações ‘nacionais’. Duas voltadas para o estudo de fãs e uma análise do universo ficcional e de seus principais personagens.

Literatura Whovian e Cultura de Fã: Uma análise sobre consumo de livros por fãs da série Doctor Who (MAINARDI, 2016)⁷ é um TCC em Comunicação Social e estuda como o consumo dos livros dentro da franquia Doctor Who aprimora e complementa a experiência do fã. *O lugar do fandom no processo produtivo das indústrias culturais no contexto da cultura da convergência: os casos de ‘Doctor Who Brasil’ e ‘Universo Who’* (VIEIRA, 2015)⁸ é uma dissertação em Comunicação que pesquisa “o lugar que os fandoms ocupam dentro do processo de produção coordenado pelas indústrias culturais no contexto da cultura da convergência” das mídias.

Uma Análise do Universo Ficcional de Doctor Who e de seus Arquétipos Centrais (CONTARTESE, 2007)⁹, uma dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos, é o trabalho mais antigo, mas também o que melhor analisa e descreve os elementos simbólicos do universo ficcional da série como fator determinante em seu sucesso de público e crítica; bem como de sua expansão pioneira para outras mídias.

A coesão de um mundo transmídia tem forte influência da relação que seus elementos narrativos tem com o consciente, mas também com o inconsciente dos seus leitores, esse mundo precisa fazer sentido para os símbolos e arquétipos adquiridos desses leitores, assim entender a cultura e o momento no qual esses estão inseridos tem grande importância, o desafio talvez seja compre-

7. <<http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2018/resumos/R62-0499-1.pdf>>

8. <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/4021/1/ELOY_SANTOS_VIEIRA.pdf>

9. <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/9350>>

ender esses arquétipos de maneira mais ampla já que os próprios autores também estão inseridos em seus próprios contextos, a natureza simbólica dos arquétipos faz como que eles possam ser interpretados e sentidos de inúmeras maneiras de acordo com a bagagem psíquica de cada indivíduo. (...) mas a decisão dos produtores claramente é influenciada pela recepção do seu público que é orientada fortemente pelo horizonte de expectativas criado pela obra e seus arquétipos centrais, fazendo como que a narrativa de certo modo seja construída de uma forma coletiva similar aos mitos antigos. (...) As vastas narrativas e narrativas transmídia tem se tornado cada vez mais amplas e complexas, portanto uma consolidação e força dos seus arquétipos centrais desempenham um papel importante no seu desenvolvimento, esses tipos de narrativas apresentam uma série de obstáculos, como mudanças de geração e de linguagens, assim a renovação desses universos para se adequar a outras realidades é muitas vezes necessário (CONTARTESE, 2007, p. 95-97).

2. Método Narrativo

Segundo a metodologia para estudo de narrativas audiovisuais em série (GOMES, 2017), há três etapas de procedimento: a descrição da narrativa, sua(s) análise(s) e a interpretação – que deve levar em conta e compreender outras interpretações.

A descrição é feita através de categorias descritivas (Personagens, Enredo, Narrador, Espaço Tempo e Ambientes). Três análises são sucessivas sugeridas: a linguística, a discursiva e a narrativa. A análise linguística, no caso de séries audiovisuais, é feita através das categorias descritivas fílmicas (fotografia, edição, sonoplastia, roteiro etc.). As análises Discursiva e Narrativa investigam o conteúdo (o conjunto da série audiovisual como um texto) e suas relações com o contexto em que foi enunciado e com os diversos contextos em que foi e é recebido.

A interpretação, no entanto, está quase sempre associada a quatro elementos universais: o protagonista, o antagonista (não apenas os inimigos e adversários mas também toda sorte de dificuldades, a morte,

tudo que causa desconforto), o elemento feminino (não apenas as mulheres, mais a natureza, a sociedade etc.) e o narrador. Esses quatro elementos psicológicos universais da narrativa definem sua mensagem simbólica, a chamada “moral da história”.

Não se trata aqui de descrever e analisar as séries do universo Who, mas sim de interpretar seus elementos principais ao longo das 11 temporadas da série atual.

Tabela 1 – Elementos narrativos principais de Dr. Who

Actante	Personagem	Conteúdo
Protagonista	O Doutor	O herói sem identidade
Antagonista	O Mestre	O Outro
Feminino	‘Impossible Girls’	
Narrador Oculto	BBC	Carnavalização à inglesa

Fonte: elaborado pelo próprio autor

3. O Protagonista e o Outro

O personagem principal da série é o Doutor, um viajante no tempo e no espaço que pode se regenerar antes de morrer e mudar sua aparência física e sua personalidade, ainda que conservando sua história e suas lembranças. Essa dinâmica permitiu que desde 1963 tenham desfilado 13 doutores diferentes interpretados por 15 atores diferentes (sem contar as substituições eventuais).

Tabela 2 – doutor/ator/ano

O Doutor	Interpretado por	Duração
1º Doutor	William Hartnell	1963 - 1966
	Richard Hurndall	1983
	David Bradley	2017
2º Doutor	Patrick Troughton	1966–1969; 1983; 1985
3º Doutor	Jon Pertwee	1970–1974; 1983
4º Doutor	Tom Baker	1974–1981
5º Doutor	Peter Davison	1981–1984; 2007
6º Doutor	Colin Baker	1984–1986
7º Doutor	Sylvester McCoy	1987–1989; 1996
8º Doutor	Paul McGann	1996; 2013
Dr da Guerra	John Hurt	2013
9º Doutor	Christopher Eccleston	2005
10º Doutor	David Tennant	2005–2010; 2013
11º Doutor	Matt Smith	2010–2013
12º Doutor	Peter Capaldi	2013–2016
13ª Doutora	Jodie Whittaker	2017–presente

Fonte: próprio autor



O Doutor não tem nome nem sobrenome. Ele está a procura de sua própria identidade (daí, a pergunta: Doutor Quem?). Para ele, tudo é passageiro, o universo é impermanente. E ele navega pelo tempo se deixando levar pelo presente. O Doutor não usa armas (apenas uma chave sônica para consertar máquinas, abrir portas e subtrair memórias), não tem poderes (só a regeneração, a telepatia com animais e alienígenas) e é contra matar seus inimigos, buscando sempre chegar a soluções pacíficas e pedagógicas para os conflitos em que se envolve. Pode-se associar o Doutor ao símbolo do eterno passageiro, o ‘moto-perpétuo’, a consciência do universo sempre impermanente. O doutor está sempre em trânsito, sempre voltando para o lugar do qual saiu. Ele mesmo é a favor do aleatório e não planeja os destinos de sua jornada caótica. A intensidade com que vive o imediato lembra a criança e o louco. Profundamente solitário, o que realmente define o viajante do tempo é o Outro (suas acompanhantes e seus adversários). Até hoje, mais de 35 atores e atrizes compartilharam a viagem com o Doutor. Com o transcorrer da série, o Doutor ganha novos companheiros e perde os antigos; às vezes voltam para seu lugar e têm a memória apagada. Desde o retorno da série em 2005, o herói geralmente viaja com uma companhia feminina, que ocupa um papel de narrativa maior.

Além de aparições esporádicas de vários inimigos, três adversários tornaram-se particularmente emblemáticos na série original e foram reinventados na série atual: Daleks, Cybermen (ambos raças de robôs alienígenas, representando a mecanicidade desumana, a falta de sentimentos etc.) e o Mestre – outro Senhor do Tempo renegado. O Mestre se torna o arqui-inimigo do Doutor.

O viés cômico e meio psicodélico da série, com seus roteiros criativos e saídas teatrais, contrasta com a ênfase tecnológica da maioria das séries de ficção científica, que valorizam narrativas de aventura mais tradicionais, com lutas, beijos e perseguições. Esse estilo narrativo que lembra Lewis Carol e o humor crítico do grupo *Monty Python*, é o que

distingue *Doctor Who* de outros seriados televisivos de ficção científica. Por outro lado, o clima de humor ‘non-sense’ vem como a forma “mágica” e teatral como a série trata a tecnologia, sugerem que a narrativa não se encaixa bem no gênero de ficção científica, se assemelhando mais a uma ‘ficção filosófica’. Mas, *Doctor Who* é ficção científica porque desmistifica temas espirituais (como fantasmas e deuses) e porque compreende o comportamento emocional humano dos personagens. Além disso, seu enredo de viajar no tempo é inspirado nos conceitos da física quântica.

4. O doutor eterno e seus envolvimento passageiros

Tabela 3: resumo das temporadas da série atual

Ano	Doutor	Envolvimento romântico
2005	Christopher Eccleston	Rose Tyler (Billie Piper)
2006-2010	David Tennant	Rose Tyler (Billie Piper)
The end of time		Donna Noble (Catherine Tate) Martha Jones (Freema Agyeman)
2011-2015	Matt Smith	Amy Pond (Karen Gillan)
The day of de doctor		River Song (Alex Kingston) Clara Oswald (Jenna-Louise Coleman)
2013-2016	Peter Capaldi	Clara Oswald (Jenna-Louise Coleman)
2017-	Jodie Whittaker	

Fonte: o próprio autor

Os acompanhantes originais do 1º Doutor eram sua neta Susan Foreman (Carole Ann Ford) e os professores Barbara Wright (Jacqueline Hill) e Ian Chesterton (William Russell). Sarah Jane Smith (Elizabeth Sladen) foi uma acompanhante dos 3º e 4º doutores da série original e que conseguiu protagonizar a própria série, além de participar de várias narrativas secundárias do universo narrativo Who. Mas, ela nunca teve nenhum envolvimento romântico com Doutor. Ela foi uma aprendiz que se tornou uma viajante do tempo. Já Daphne Ashbrook (Grace

Holloway) e Rose Tyler (Billie Piper) são personagens elaboradas para inserir o elemento romântico na narrativa. Não se trata mais de um protagonismo juvenil, mas de mulheres parceiras de homens mais velhos: Daphne no filme de 1996, contracenando com o 7º e o 8º doutores; e Rose Tyler nas duas primeiras temporadas da série atual, se envolvendo com o 9º e 10º doutores.

A 1ª temporada da série atual, de 2005, corresponde à 27ª temporada da série como um todo e ao 9º Doctor (Christopher Eccleston). Entre ele e a acompanhante Rose Tyler surge um envolvimento platônico, o amor impossível entre um ser ancestral e uma adolescente rebelde, deslumbrada pela possibilidade de viajar no tempo e no espaço. Tanto a mãe de Rose (Camille Coduri) quanto o namorado Mickey Smith (Noel Clarke) tentam convencer a jovem de que o Doutor deseja apenas manipulá-la, distanciando-a das pessoas que realmente a amam em troca de vida de aventuras. Mas, no decorrer da temporada, ambos são conquistados pelo Doutor e participam de suas viagens.

Além de treze episódios anuais, cada temporada apresenta ainda um especial de Natal, que “dá o tom” para a temporada seguinte. Assim, a segunda temporada começa no ano anterior, no dia 25 de dezembro de 2005 com o especial de Natal *The Christmas Invasion*. Esta é a estreia de David Tennant, a 10ª e mais popular encarnação do Doutor. E a mais romântica também. Ele continua viajando com Rose Tyler até o final da 2ª temporada. Na 3ª temporada se envolve com Donna Noble (Catherine Tate) e com Martha Jones (Freema Agyeman). Em 2008, 4ª temporada, última de 10º Doutor, Donna Noble volta a acompanhar o Doutor em suas viagens. Antes porém, no episódio *Voyage of the Damned*, a convidada especial é a cantora Kylie Minogue. Há ainda a longa e complicada relação do Doutor (em suas diferentes versões) com a misteriosa personagem River Song (Alex Kingston), única esperança possível de relacionamento romântico para o viajante do tempo.

No episódio *School Reunion* (So2E3), Rose Tyler e Sarah Jane Smith se encontram e o caráter solitário, carente e manipulador do Doutor é desmascarado. As personagens femininas descobrem que são usadas, depois abandonadas em algum momento do tempo e finalmente trocadas por acompanhantes mais jovens. É o destino trágico do Doutor e de suas “impossibles girls”.

Lançado como um especial de Natal em duas partes, *The End of Time* conta que o planeta natal dos Lordes do Tempo, Gallifrey, se aproxima da Terra provocando o apocalipse, a eternização do momento presente. Após derrotar os Lordes e o mestre (que havia se fundido como toda a humanidade), impedindo o colapso temporal e o fim da humanidade, o Doutor também morre. Mas, se regenera novamente passando de 10^a para 11^a encarnação¹⁰.

No final da 7^a temporada, o episódio *The Day of the Doctor* marca um momento importante tanto do ponto de vista histórico como do ponto da narrativa. Ele marca o aniversário de 50 anos da série, comemorada através de sua transmissão em nível global pela BBC para um público recorde. E do ponto de vista narrativo, o episódio promove o encontro entre 10^o e 11^o doutores (Matt Smith e David Tennant) e o War Doctor (John Hurt)¹¹ para decidir sobre reboot do universo, o extermínio dos lordes do tempo e o fim de linhas fixas no tempo. Em vários momentos da série, o Doutor desobedece as regras da viagem do tempo. Mas, a partir desse episódio, o universo *Dr. Who* se torna mais probabilístico. Em sua viagem do tempo, o protagonista passa a quebrar as regras de não interferência alterando as linhas de tempo deliberadamente.

10. Na 5^a temporada, em 2010, surge o 11^o Doctor (Matt Smith), talvez, o mais divertido de debochado de todos da série e seus novos parceiros de viagem - Amy Pond (Karen Gillan) e Rory Williams (Arthur Darvill). Também há o retorno de River Song (Alex Kingston). Na 8^a temporada, Amy deixa a série no 5^o episódio e é substituída por Clara Oswald (Jenna-Louise Coleman).

11. Em vários momentos, tanto da antiga como da nova série, há encontros entre as diferentes doutores. Em 1972, *The Three Doctors*; em 1983, *The Five Doctors*; em 2013, no especial de 50^o aniversário, *The Day of The Doctor*; e no Especial de Natal de 2017.

O ano de 2014 marca a estreia de Peter Capaldi como a nova encarnação do Doutor e o retorno de Clara Oswald (Jenna Coleman) como acompanhante - e também com Nardole (Matt Lucas) e Bill Potts (Pearl Mackie). Nessa nova temporada, o Doutor passa a ser interpretado por homem mais velho e Clara tenta viver uma vida dupla, viajando com o Doutor e tentando manter um romance com Danny Pink (Samuel Anderson). Há uma tentativa deliberada dos produtores de voltarem ao modelo da série original, em que os protagonistas não tinham nenhum envolvimento romântico, mas, sim uma relação paternal. Capaldi permanece no papel de Doutor por três temporadas (2013-2016). Ele se considera um capitão casado com seu navio (a Tardis).

E, finalmente, em 2017 Jodie Whittaker encarna como a 13ª Doutora e tem como companheiros Graham (Bradley Walsh), Yasmin (Mandip Gill) e Ryan (Tosin Cole). A Doutora é uma síntese criativa de Mary Jane Smith com os primeiros doutores, despidos de qualquer interesse sexual.

Conclusão

Alguém disse não se sabe onde que a verdadeira luta não é entre o bem e o mal, mas entre o conhecimento e a ignorância. No entanto, a grande maioria das narrativas são morais e prescrevem regras de comportamento. A ‘moral da história’ é a organização dos elementos universais da narrativa, sua mensagem psicológica quase sempre pautada pelos conceitos de Bem e Mal.

A ficção científica (e os quadrinhos de super-heróis) tinham originalmente essa preocupação em se distinguir dos contos de fada e das narrativas fantásticas da luta moral. O inimigo não é o outro ou o mal objetivo, mas sim nossa incapacidade de compreendê-lo e aceitá-lo. A adversidade existe para que possamos aprender com ela. Esse era o caso das primeiras séries de ficção científica televisiva, como *Doctor Who* ou *Star Trek*. Essas séries aspiravam pela vitória do conhecimento sobre a

ignorância e não pela vitória do bem sobre o mal, como nas narrativas dos contos de fadas.

Doctor Who foi originalmente concebido para um público familiar, com um viés educacional. As viagens no tempo eram um meio para explorar ideias científicas e visitar momentos famosos da história. A produção da série original era realizada com poucos recursos: a maquiagem, cenários e efeitos visuais eram precários, quase amadorísticos. Mas a série fazia um enorme sucesso graças, principalmente, aos roteiros criativos e à sua linguagem surrealista.

Na série atual, no entanto, passaram a predominar as aventuras de ficção científica onde os heróis encontravam estranhas civilizações e criaturas extraterrestres. E as histórias se tornaram cada vez mais centradas na luta entre o bem e o mal; e também mais românticas, como a inserção do elemento feminino de modo sexualizado. Aos poucos, *Doctor Who* começa a buscar o caminho de volta, o retorno aos ideias da série original de modo atualizado. Agora, por exemplo, na 11^a temporada, o Doutor é uma mulher, os acompanhantes são personagens complexos e os adversários não são moralmente demonizados. Há um retorno à proposta original, atualizada culturalmente para a vida contemporânea.

Talvez de todos os ensinamentos do *Doctor Who* que podemos extrair, o mais importante seja o mais simples: de como uma história se repete sempre na mesma armadura narrativa, seu esquema estrutural, de forma atualizada. A série, suas temporadas e cada episódio apresenta sempre os mesmos elementos narrativos dispostos sempre em um arranjo discursivo criativo. Mudam os produtores, os roteiristas, os atores – mas os personagens e suas características permanecem em constante transformação criativa.

Referências

- CONTARTESI, Felipe. *Uma análise do universo ficcional de Doctor Who e de seus arquétipos centrais*. Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos como requisito para a obtenção do título de Mestre em Imagem e Som. São Carlos, SP, 2017. <<https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/9350>>
- EDUARD, A. *Dimensions of character in Doctor Who: a study on genre, identity and mythology*. Tese de Mestrado, Universidade de Salzburg, 2013.
- GOMES, Marcelo Bolshaw. *Universos sci-fi audiovisuais: estudos narrativos transmídia II*. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016. <https://www.academia.edu/29845416/universos_Sci-fi>
- JOHNSON, L. *Fan self-identity in the Doctor Who Universe*. Texas, Estados Unidos: Trinity University, 2012.
- MAINARDI, Marina Smidt. *Literatura whovian e cultura de fã: uma análise sobre consumo de livros por fãs da série Doctor Who*. Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação Social, habilitação Produção Editorial – UFSM. Vozes & Diálogo. Itajaí, v. 15, n. 02, jul./dez. 2016. <<http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2018/resumos/R62-0499-1.pdf>>
- PARKIN, L. *A history: unauthorised history of the Doctor Who Universe*. 2006.
- PELUSI, A. J. *Doctor Who and the creation of a non-gendered hero archetype*. Universidade estadual de Illinois, 2014
- RUSSELL, G. *Doctor Who: the inside story*. 2006.
- TULLOCH, J.; MANUEL, A. *Doctor Who: the unfolding text*. [S.L.: s.n.]. 1984.
- TULLOCH, J.; HENRY J. *Science fiction audiences: watching Doctor Who and Star Trek*. [S.L.: s.n.]. 1995.
- VIEIRA, Eloy Santos. *O lugar do fandom no processo produtivo das indústrias culturais no contexto da cultura da convergência: os casos de 'Doctor Who Brasil' e 'Universo Who'*. Trabalho de Dissertação apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação PPGCOM/UFS, São Cristóvão: 2015. <https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/4021/1/ELOY_SANTOS_VIEIRA.pdf>

Nóico, o conspirólogo em: Marx-assombrado!

Wiverson (Will) Azarias

O cartunista Angeli disse uma vez que desenhava personagens que o incomodavam¹. Com uma ideia parecida na cabeça, resolvi criar *Nóico, o conspirólogo*: sujeitinho reacionário, fanático por teorias da conspiração e com quem eu, provavelmente, detestaria ter uma conversa. Sua criação se deu no final de 2022, embalada pelos delírios difundidos nas manifestações antidemocráticas que seguiram a eleição de Lula. Desde então, elaborei uma dezena de cartuns com o personagem².

Na história especificamente publicada aqui, *Nóico* faz referência a um dos resultados divulgados pela pesquisa *Ipec*, realizada no último mês de março. Bastante emblemático, o dado revelou que 44% dos respondentes temem o comunismo no Brasil com o retorno do PT à presidência³. Proponho, na história, expor uma das contradições deste anti-comunismo tupiniquim.

Os desenhos foram feitos em folhas A4 de boa gramatura com caneta nanquim e pintados com caneta ponta pincel. Eles, posteriormente, foram digitalizados e vetorizados (convertidos em arquivos .svg). Ao comparar este cartum com os do *FantasMarx*, publicados na *Imaginário* nº 25, o leitor perceberá que a fonte dos diálogos mudou, visto que passei a adotar minha própria letra para preencher as ilustrações. Também tenho me preocupado mais com sombras e enquadramentos. Resumindo, venho me dando mais trabalho.

Wiverson (Will) Azarias. <wiverson.azarias@gmail.com>

1. ITAÚ CULTURAL. *Angeli - Personagens e rascunhos - Ocupação Angeli (2012)*. Youtube, 08 out. 2012. Disponível em: <https://youtu.be/rCmltMyoLoc>. Acesso em: 24 abr. 2023.

2. Em março, compilei esse material em um e-zine, hoje disponível na loja da *Amazon*.

3. G1. *Ipec: 44% acreditam que Brasil corre risco de virar um país comunista*. Globo, 19 mar. 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/noticia/2023/03/19/ipecc-44percentacreditam-que-brasil-corre-risco-de- virar-um-pais-comunista.ghtml>. Acesso em: 24 abr. 2023.

Will
823

NÁICO

O CONSPIRÓLOGO



em:

Marx-assombrado!



Você é
um dos 44%.
que temem o
fantasma do
comunismo?



Will
23



Zé-ruela! Tu me
caça e passa pano
pra aquele outro
fantasma, né?

Qual?



Will
33

o do
FASCISMO!

Triste
fim...

Seu Raimundo Fred

Dudu Gomes

Seu Raimundo Fred é um personagem que pode ser encontrado nas maiores – e nas menores – cidades do mundo. Motorista de taxi e filósofo, passa a vida analisando os pacientes passageiros que sentam em seu divã. Inspirado em frases do neurologista e psiquiatra austríaco Sigmund Freud, esta série de tiras poético-filosóficas emergiu da minha busca por compreender o universo dos quadrinhos, em especial, a potência da síntese.

Essa ironia de (re)tratar os motoristas de taxi como terapeutas surgiu em minha estada fora do país. Tive oportunidade de viver por quase dois anos em Buenos Aires e me dei conta que os motoristas de lá também têm essa característica (que até então eu achava que era algo dos taxistas brasileiros): falam de todo e qualquer assunto. São meteorologistas, técnicos de futebol, especialistas em política internacional, economistas, cientistas sociais, atores, artistas, cantores, juristas, conselheiros familiares e amorosos, historiadores, arquitetos e urbanistas. Verdadeiros filósofos populares que se enveredam a analisar toda sorte de pessoas que cruzem seu caminho.

O personagem foi criado em 2012, assim como uma série de tiras. Na época, cheguei a publicar essa série no Facebook. Foram 3 meses de publicações semanais, atingindo a marca de 15 tiras criadas. As inspirações vinham de coisas que eu observava nas ruas e na mídia, datas comemo-

Eduardo Gomes de Lucena. Artista Visual, Designer Gráfico e Pesquisador. Mestrando em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pernambuco – PPGAV/UFPE. Membro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas - ANPAP, no Comitê Poéticas Artísticas. Atualmente é Técnico de Laboratório em Artes Visuais no Instituto Federal de Pernambuco - IFPE Campus Olinda. <http://lattes.cnpq.br/2435416144293028>. eduardogomes@gmail.com

rativas, mas, principalmente, frases célebres de Freud atualizadas para o contexto dos quadrinhos. O cenário é o consultório veículo, sendo retratado de diferentes ângulos, com foco no personagem principal.

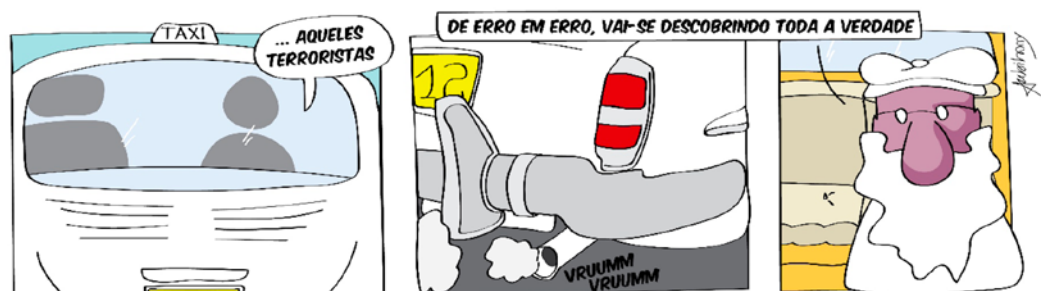
Buscar ângulos para representar esse diálogo dentro do automóvel foi um momento de grande estímulo, simplificando as informações e, ao mesmo tempo, mostrando alguns detalhes do cenário para situar o leitor dentro da história. Para a elaboração dessas tiras, planeei trabalhar com a síntese e buscar representações gráficas para a narrativa, com estudos de composição e reprodução de cenário e escolhas de elementos referenciais. Os passageiros são representados por uma silhueta na janela, vista de fora do carro, de forma a não personificar e enfatizar a mensagem como algo mais universal. As tiras foram feitas preferencialmente com três quadrinhos, mas em algumas aparecem com dois e até mesmo com apenas um quadrinho.

Passada uma década, relembrei dessa série ao perceber os novos “terapeutas” por aplicativo que tomaram as ruas da cidade. São milhares de novos filósofos que se espalham pelas urbes e analisam e dão opiniões sobre os mais diversos assuntos cotidianos, dentro de seus consultórios particulares móveis. São explorados por um sistema cada vez mais agressivo, mas acreditam na máxima: somos empreendedores.

Pensei em retomar esta série, em expandir os personagens, em desenvolver novos estudos. Atualmente, dentro do programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, estou pesquisando na linha de Processos Criativos e revisitando minhas gavetas em busca de projetos interrompidos que mereçam uma nova mirada e Seu Raimundo Fred me chamou atenção. Resolvi socializar algumas dessas tiras e espero que peguem carona nessa história, quem sabe alguém se identifique e encontre Seu Raimundo Fred nos taxis e úberes da vida.

Dudu Gomes
Olinda, maio de 2023





Paulo Sayeg e suas artes deslimitantes

Gazy Andraus

A arte de Paulo Sayeg há muito me atraía, pois eu sendo amante dos quadrinhos, via em suas artes traços e hachuras que remetem aos das HQs.

Pois foi nos idos de 1996, quando eu ainda cursava o mestrado na UNESP em São Paulo, que soube de um ciclo de palestras e fui assistir a dele. O evento era “A Gênese e a Obra” (processos de criação): palestras realizadas e promovidas pela Divisão de Patrimônio Histórico e Cultural do Banco do Estado de São Paulo, S. A., ocorridas de 22/10/1996 a 22/11/1996, em São Paulo, SP.

Na mesma época, foi publicada uma ilustração sua magnificamente criativa no álbum “Brazilian Heavy Metal” de 1996 (edição que eu também vim a participar). Recentemente, lembrei-me desta arte dele, ao voltar a folhear o álbum, coincidentemente, às muitas artes que Sayeg vem postando em seu *facebook* (<https://www.facebook.com/paulo.sayeg>).

Assim, recentemente retomei contato com o artista enviando foto da página do álbum que contém a sua arte. Depois, elogiei sua estética e a aproximação com os quadrinhos. Então, ocorreu-me avisá-lo da

Resenha/entrevista realizada por Gazy Andraus com Paulo Sayeg a partir de 15/04/2023.

Gazy Andraus. Pós-doutorando pelo PPGACV da FAV-UFMG (Bolsista CAPES-PNPD), Doutor pela ECA-USP, Mestre em Artes Visuais pela UNESP, Pesquisador e membro do Observatório de HQ da USP, Integrante do grupo de pesquisa CRIA_CIBER (FAV/UFMG), ASPAS – Associação dos Pesquisadores em Arte Sequencial e Poéticas Artísticas e Processos de Criação (FAV/UFMG). Também publica artigos e textos no meio acadêmico e em livros acerca das Histórias em Quadrinhos (HQs) e Fanzines, bem como é autor de HQs e Fanzines na temática fantástico-filosófica.

E-mail: gazyandraus@ufg.br

Sites e blogs: <http://tesegazy.blogspot.com/> , <https://yzagandraus.wixsite.com/gazy/home> , <http://classichqs.blogspot.com/> , <http://conscienciasociedades.blogspot.com/>

Imaginário! que abre para chamadas com artigos, textos, entrevistas e “contempla a publicação de quadrinhos autorais de caráter experimental, como os poético-filosóficos e tiras reflexivas”. Assim, instigado e motivado, Paulo elencou comigo cinco de suas imagens que de certa maneira se assemelham às HQs de caráter experimental que estão sendo publicadas no 26º número deste irreverente periódico acadêmico-artístico. Além disso, procedi a uma entrevista que conceitua as artes aproximando-a (e a ele) do leitor, conforme delineada a seguir.

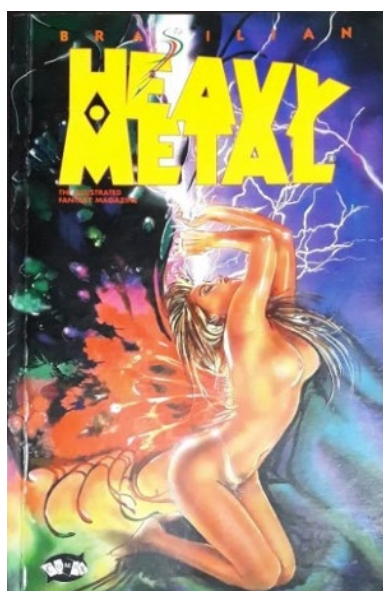


Imagem à esquerda, arte de Paulo Sayeg para a edição especial *Brasílian Heavy Metal*, cuja capa está à direita

Qual sua formação acadêmico-artística?

Não tenho formação acadêmica... minha formação veio da curiosidade e necessidade interna. Devido a acidentes e coisas inesperadas, uma formação no sentido formal se tornou impossível, porém, isso de certa forma me deu uma abertura e uma visão bem ampla sobre esse mundo das visualidades. Assim, tive devido a isso uma chance de aprender na prática técnicas e materiais e, bom... me tornei um desenhista pintor e

escultor bem eficiente e com a capacidade de reconhecer algumas “falcatruas”... foi uma boa formação... divertida e aventureira... e devo dizer até rentável.

Sua arte é bastante hachurada e tracejada, com muita fluidez e lembra um pouco desenhos de HQs altamente criativos. De onde vem sua(s) influência(s)?

Comecei a desenhar bem criança e devido aos quadrinhos o desenhar se tornou uma paixão: tenho fixo na memória as revistas da Ebal em preto e branco, Flash, Batman... eu gostava do Dick Sprang, do Carmine Infantino... Al Plastino... e repentinamente apareceram na minha frente Hal Foster, Alex Raymond... eu fiquei impressionado com aqueles desenhistas e devido a artistas como o Raymond e Joe Kubert, fui ampliando meu repertório e então a divisão entre as artes plásticas e ilustração ou quadrinhos deixou de existir... eu não via a diferença entre um Druillet ou um Veronesi ou um Picasso e o Segar... era a mesma coisa... (eu ainda não tinha noção que eu iria participar de uma espécie de família estética); então, para simplificar essa resposta, vou colocar poucos nomes... Hokusai, Joe Kubert, Alex Raymond, Portinari e Leonard Baskin... claro que existem outros, mas... aí a resposta seria gigantesca.

Você chegou a elaborar quadrinhos?

Sim, cheguei, mas os que foram editados não tenho como mostrar ou até realmente provar e algumas coisas que nunca foram editadas.

Você está envolvido com o mercado de artes. Vê alguma aproximação da arte e dos quadrinhos (artísticos) ou são mundos totalmente diversos?

Sim, minha fonte de renda é o mercado de arte... colecionadores e coisas assim e até algumas instituições e quanto à segunda parte da pergunta sobre as AP (artes plásticas), eram no final do século 19 uma possível proposta de inovação, porém com os adventos das tecnologias o que ocorre é

que elas (as APs) vão se refugiar em um novo produto, ou seja, a linguagem de massa, porém as Artes Plásticas vão ter de desenvolver um discurso mais sofisticado para convencer um grupo social mais sofisticado de que o que eles estavam vendo era algo novo e de um alto padrão intelectual, então surgem termos nas APs como linguagem e ou tendência e pegando tudo o que podiam ao redor, e já nos anos trinta as APs deixam de ser uma proponente de linguagens para uma mera consequência, mas com muito segredo em volta, criando barreiras em relação a um público consumidor... os quadrinhos, por sua vez são por definição uma forma de comunicação que, claro, dependem de um mercado visível e imediato... se teu material agrada... até com as dificuldades de se editar um trabalho, elas, as HQs independem de um sistema de *marketing* indireto... um autor de quadrinhos não precisa provar que sua incapacidade ou falta de originalidade seja fruto dele ser um gênio como no caso das APs, pois o público de HQ percebe isso facilmente.

Então, para de novo simplificar, na minha opinião é muito difícil essa união de forma sincera, pois as duas formas serão sempre as APs copiando as HQs, assim como o cinema e a literatura... sei que para explicar isso sem parecer ofensivo seria preciso um texto mais longo e completo e quem sabe ter algum interlocutor...

Por curiosidade, chegou a conhecer ou se envolver alguma vez com os fanzines?

Começo a ser apresentado aos fanzines e álbuns europeus... pois foi ao mesmo tempo no centro de São Paulo (esqueci o nome de uma agência onde se distribuía a *Metal Hurlant*). Isso na década de 1970; eu devia ter uns 16 anos e de alguma forma alguns fanzines de poesia e de quadrinhos apareceram nas minhas mãos... também era a época da *Balão*, a *Boca*, o *Versus*... era um período curioso na minha memória... eu estava descobrindo as diferenças entre as linguagens da produção cultural e eu diretamente não me envolvi... porém, na escola cheguei junto com

alguns amigos a produzir algumas HQs... em uma espécie de fanzine... mas não tenho nenhuma das cinco edições que fizemos.

Pode dizer algo sobre estas suas quatro artes que estão neste Imaginário! 26? (pode ser no geral, mesmo, como processo criativo/tema ou qualquer outra informação).

Bom...meus trabalhos funcionam objetivamente como um diário, pois se alguém em um ato de insanidade colocasse tudo o que produzi em ordem cronológica, teria um retrato extremamente fiel do que penso e os atos que cometi, pois está tudo lá com todos os detalhes... esses desenhos podem funcionar como um corte, um trecho que tem como principal função - já que colocados fora de contexto, são - pela minha crença, pertencentes às cabeças e corações de quem as vê... então elas não me pertencem mais nem intelectualmente, nem materialmente... então, eu que faço a pergunta às pessoas que as observam ou adquirem... o que representam para vocês, pois isso é que as torna interessantes, talvez relevantes...

Mais sobre o artista e referências

Brasilian Heavy Metal. Edição única. São Paulo: Comix Club, 1996.

Paulo Sayeg. <https://www.escriitoriodearte.com/artista/paulo-sayeg>

The Starlight SciFaiku Review, Spring 2023 (issue #3). <https://starshipsloane.com/the-starlight-scifaiku-review-spring-2023-issue-3/2/>

A arte de Paulo Sayeg











Uma jornada extraordinária

Henrique Magalhães
Anita Costa Prado

Desde sua criação, a editora Marca de Fantasia esteve ligada à Academia, seja como trabalho criativo do autor, seja como projeto de extensão como parte de suas atividades no Departamento de Comunicação e Turismo da Universidade Federal da Paraíba. A editora constituiu-se como uma plataforma de difusão de histórias em quadrinhos, particularmente de autores amadores, um espaço crítico sobre as artes gráficas e publicações independentes - os fanzines - e, posteriormente, a disseminação do conhecimento, com a publicação de livros teóricos produzidos sobretudo nos bancos universitários.

Refletir sobre sua trajetória passa a ser, então, um exercício acadêmico sobre a iniciativa editorial e difusora de trabalhos oriundos da própria academia, bem como traçar estratégias de consolidação das atividades da editora, cujo objetivo é a promoção dos autores e suas obras. Anualmente é feito o balanço editorial da produção do ano anterior, que serve de ponto de inflexão para os rumos que se deva tomar.

A partir da avaliação publicada no sítio da editora em janeiro de 2023, estabeleceu-se um diálogo com Anita Costa Prado que gerou um fluxo reflexivo/criativo sobre os modos operacionais da editora e sua definição como projeto editorial. Esperando que possa interessar aos

Henrique Magalhães. Autor da personagem de quadrinhos Maria, editor da Marca de Fantasia.
Anita Costa Prado. Poeta e autora da personagem de quadrinhos Katita.

leitores habituais, bem como aos eventuais pesquisadores sobre o tema, publicamos a seguir as ideias fundamentais desse diálogo.

Como a cada início de ano, fazemos o balanço editorial de 2022 com a constatação de que o trabalho segue firme, acima das expectativas, o que demonstra o vigor de nosso empreendimento. A produção de 2022 bateu o recorde de lançamentos de livros inéditos e reedições, revistas e álbuns; foram 46 publicações, quase que uma por semana, num esforço individual que se somou a minha própria produção autoral de fanzines, pranchas e charges com a personagem Maria.

Para chegar a essa amplitude conto com a generosidade e o engajamento dos autores, que têm na Marca de Fantasia uma plataforma colaborativa, como uma cooperativa em que cedem sua produção cultural para compor nosso programa editorial. Essa participação engendrou, inclusive, a atitude alternativa que vimos tomando já há algum tempo e que se consolida agora.

O objetivo de nosso projeto editorial sempre foi o de promoção das obras e autores, quer sejam amadores ou profissionais. A contribuição das obras é o que impulsiona nosso trabalho abnegado. Ao contrário do mercado, que tem seus próprios princípios e regras, desde o começo nos guiamos pela difusão e não pelo lucro, ainda que seja legítimo ter-se a obra cultural como produto comercializável.

As publicações impressas, quando não subsidiadas, precisam da venda para mover a máquina de novas publicações. A venda é um imperativo que de algum modo segrega parte dos leitores. Essa condição vai de encontro com nosso projeto de ampla difusão e levou-vos a optar pela edição digital, que traz redução máxima dos custos e processos produtivos, bem como eliminação de valores postais, comissão de venda, consignação, estoque etc.

O primeiro livro que lançamos no formato digital foi Estudos do Discurso: diálogos entre Nietzsche e Foucault, organizado por Nilton Milanez em 2010. Na altura, esse tipo de produção estava ainda em seus primórdios, mas conseguimos trabalhar com os recursos de navegação disponíveis nos programas de editoração, assim como tiramos proveito das facilidades oferecidas pela internet. A partir daí temos aperfeiçoando nossa prática construindo projetos editoriais mais elaborados, estética e funcionalmente mais adequados.

No início tentamos vender os livros digitais por valores simbólicos, para fazer frente ao hábito disseminado de se querer tudo disponível sem custo na internet, mas nos rendemos à realidade ao observar a baixa procura dos livros, não só dos digitais, assim como a dos impressos. Decidimos dar ênfase ao nosso propósito de ampla difusão das obras, razão inequívoca e compactuada com os autores para a existência da editora. Em 2022 tomamos a decisão de nos dedicar exclusivamente à edição digital e disponibilizar os livros gratuitamente, favorecendo o acesso livre e irrestrito das obras.

Boa parte de nossa produção tem origem na academia, com trabalhos de conclusão de curso, dissertações e teses. Entendemos que o papel da editora é de retirar esses trabalhos das gavetas e arquivos institucionais e torná-los públicos, contribuindo para novas investigações sobre os sujeitos editoriais a que nos dedicamos. É certo que o acesso livre aos livros não traz ganho financeiro para os autores nem para o editor, mas contamos que, além da divulgação da obra, do registro do ISBN, que conta como produção intelectual, o autor já teve retorno com a titulação obtida com o trabalho original.

Ao mesmo tempo em que praticamos um tipo de militância cultural, a difusão livre das obras assemelha-se a uma atitude contracultural. Em contraponto a um campo de produção excessivamente mercantil, dirigido aos produtos considerados "comerciais" e de lucro fácil, propomos a diversidade, a cultura de nichos, a experimentação, o estranho, a pro-

vocação e o que possa nos trazer algo de novo, cujo terreno se semeia longe da aridez do mercado (MAGALHÃES, 2023).

Bom dia, Henrique

Li o artigo completo e vou tecer algumas considerações.

Sou favorável a disponibilizar gratuitamente a edição digital. Sempre envio para as pessoas e acho uma boa ferramenta de divulgação.

No entanto, lembro uma mulher relatando que a organização social da qual ela fazia parte, parou de dar roupas gratuitamente. Observaram que ao longo do tempo, as mesmas pessoas pegavam as roupas e depois descobriram que elas usavam até ficar bem suja e iam pegar outras, jogando fora as anteriores pois sabiam que teriam sempre novas doações.

Aí decidiram cobrar um valor simbólico, tipo 0,50 centavos ou 1 real. Pode parecer pouco para nós, mas para eles era muito. Resultado. Diminuiu a frequência do retorno das mesmas pessoas. Começaram a lavar as roupas, ao invés de jogar fora. Acho que vc vai entender onde quero chegar. As pessoas não dão o devido valor ao gratuito.

A editora vai ser uma espécie de arquivo digital e isso é importante para pesquisadores, estudantes e maiores interessados. Por outro lado, os leitores em geral não darão o valor devido. [...] Lembra quando você fez uma promoção das publicações impressas? Teve alta procura e isso limitado a uma divulgação razoável. Imagine se fosse mais ampla. Acho que a editora tem estrada, reconhecimento e poderia atingir um público leitor muito maior e pagante.

Eu distribuí para meio mundo o mini zine com o Sno e os bottons Katita e Dodô mas sei que seriam vendáveis (uma amiga os vendeu em feiras). Acho que nos falta gente com visão e ação de marketing. Esses dias vi a divulgação de um lançamento independente, mas com forte “marketing” digital. Comprei. Um lançamento bom na intenção mas

repleto de erros. Seus lançamentos são infinitamente melhores e mais caprichados, mas sem esse “forte marketing digital”, tipo os patrocinados do “face”, não chega a um público mais amplo como essa publicação que citei chegou. Ou seja, coisas boas e profundas continuarão restritas, mesmo gratuitas e sem o valor merecido (PRADO, 2023).

Radicalidade e fantasia

Em resposta ao balanço editorial de 2022, divulgado no sítio da editora Marca de Fantasia e volante por meio de email, Anita Costa Prado enviou uma mensagem que toca em um ponto que me dilacera há muito tempo: a questão da valorização da obra e o acesso do público. Desde que lancei o primeiro livro digital que me debato com isso.

Como dito no balanço editorial, por longo período estabeleci um valor simbólico para a venda dos livros digitais exatamente para não banalizar o trabalho do autor, nem o meu como editor. O valor baixo - algo como um bilhete de ônibus - serviria mais para educar o público a colaborar com o esforço e a proposta editorial que para obter lucro. Procurei contrapor o hábito de se querer tudo de graça na internet, mas sem pesar no orçamento de ninguém.

Essa tentativa de chamar ao compromisso os leitores para a manutenção da editora foi, infelizmente, um fracasso. Poucos livros tiveram venda significativa, a maioria nem isso. Não considero que as obras sejam ruins ou que não tenham sido divulgadas. Além de minha pouca habilidade para a ampla promoção, talvez tenha faltado o empenho do autor em contribuir para a divulgação de sua obra, como se faz necessário em nosso programa editorial. Somos uma editora colaborativa e o esforço coletivo na divulgação e venda das obras é uma condição incontornável.

O problema é que tenho que lidar sozinho com todas as fases da produção: da leitura à revisão dos textos, da criação do projeto gráfico à diagramação, da inserção da obra no sítio da editora à divulgação e venda. Para quem está sempre produzindo novas edições, não há como trabalhar cada título além do lançamento, quando este ganha a página de abertura do sítio, página exclusiva com resenha em sua seção, divulgação por meio de volante para os contatos da editora, divulgação para uma lista de WhatsApp e em mais duas contas no Instagram, uma da editora e outra pessoal. Mais que isso é impossível fazer.

Se o interesse fosse transformar a editora em um empreendimento comercial, com amplo alcance de público, sem dúvida seria necessário contar com uma assessoria de marketing, que dominasse as ferramentas e mecanismos das mídias. Confesso que não sei comandar grupo de trabalho, empresa, associação etc. Gosto de participar de grupos como membro, mas não tenho qualquer habilidade para liderança.

Por outro lado, o propósito da editora Marca de Fantasia nunca foi correr atrás do lucro, procuro apenas mostrar as obras que considero importantes e também formar um banco de dados, um repertório de e sobre quadrinhos autorais no país. Se tiver alcançado esse objetivo, já me dou por satisfeito. Contudo, sinto que poderia ir bem mais longe, como apontou Anita C. Prado, chegar a um público que de algum modo desconhece a importância de nosso projeto. Se para isso for preciso monetizar a editora, esse passo nunca será dado.

Ultimamente tenho ido na direção contrária. Procuro aperfeiçoar a editoração das obras, valorizo cada leitor que acessa nosso sítio e baixa as publicações. Estamos contribuindo para o fomento à pesquisa, a construção de pensamento e mentalidade, servindo de fonte para mais trabalhos científicos e acadêmicos. Encontramos, talvez, nosso público ideal. Se o público é pequeno, que seja! Esse papel que desempenhamos já gratifica todo o nosso trabalho - o meu e o de todos os autores que cedem suas obras gratuitamente.

Ao disponibilizar as obras no sítio da editora, nem considero que tenham sido pouco valorizadas. Por um tempo utilizei um contador de acessos para cada obra e o surpreendente foi que algumas tiveram uma procura extraordinária, chegando a perto de mil acessos em poucos meses, o que certamente não alcançariam se fossem vendidas, mesmo com a massificação impulsionada por empresas especializadas.

Indo mais a fundo, sempre tive um pé na contracultura, desde a formação com amigos do primeiro grupo gay da Paraíba, o “Nós também”, em 1980, à rebeldia de minha personagem "Maria", desde 1975, criada quando eu era ainda adolescente. Por que não tornar mais radical o projeto da Marca de Fantasia e abri-lo como manifesto e contraponto à mercantilização da cultura? Os autores que embarcam no projeto da editora de certa forma sabem dessa intenção subjacente. Seria talvez uma traição tentar transformá-lo em uma editora comercial.

Sei que não foi isso que Anita quis dizer em seu questionamento - e estou absolutamente de acordo com ela. Mas, em vez de empreender um esforço enorme para tentar conquistar algum naco de mercado, mais venturoso é seguir o fluxo dessa impertinência, que é editar ainda que para poucos lerem, mas ser lido por quem realmente se interessa (MAGALHÃES, 2023a).

Referências

MAGALHÃES, Henrique. 2022: uma jornada extraordinária. Texto produzido em 30/12/2022. Parahyba: 2023. <https://www.marcadefantasia.com/nasparadas/nasparadas2021-2025/nasparadas2023/2022-balanco/2022-balanco.htm>

MAGALHÃES, Henrique. Radicalidade e fantasia. Parahyba: 2023a. <https://www.marcadefantasia.com/nasparadas/nasparadas2021-2025/nasparadas2023/2022-balanco/2022-balanco.htm>

PRADO, Anita Costa. Mensagem enviada por email <anitacostaprado@gmail.com> (editada) em 02/01/2023.

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 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. Ensaio visual – Relatos sobre processos criativos de histórias em quadrinhos.
6. Diálogo acadêmico – Interação com os leitores sobre o conteúdo da revista.

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 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 sobre História em Quadrinhos, Artes Visuais,
Comunicação e Cultura Pop



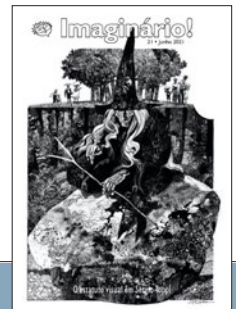
N. 18 - junho 2020



N. 19 - dezembro 2020



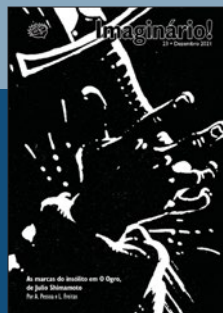
N. 20 - março 2021



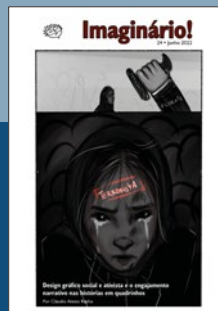
N. 21 - junho 2021



N. 22 - setembro 2021



N. 23 - dezembro 2021



N. 24 - junho 2022



N. 25 - dezembro 2022

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