



**CHEGAMOS,
CAPITÃO KIRK.**

imaginário!

Editor

Henrique Magalhães

Ilustração da capa

Paloma Diniz

Editoração

H. Magalhães, sobre projeto gráfico de Alex de Souza



Marca de Fantasia

Rua Maria Elizabeth, 87/407
João Pessoa, PB. 58045-180
editora@marcadefantasia.com
www.marcadefantasia.com

A editora Marca de Fantasia é uma atividade do Grupo Artesanal CNPJ 09193756/0001-79 e um projeto do Namid - Núcleo de Artes Midiáticas do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB



Imaginário!

N. 3. Paraíba, dezembro de 2012.

ISSN 2237-6933

Publicação do grupo de pesquisa Imaginário!, voltado ao estudo dos quadrinhos, humor, fanzine e game. Grupo ligado ao Núcleo de Artes Midiáticas, do programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.

Os textos não assinados são de autoria do editor. As colaborações em textos, ilustrações e quadrinhos são propriedade e responsabilidade dos autores.

Colaboram nesta edição: Cleriston Oliveira, Daslei Ribeiro, Edgar Franco, Elydio dos Santos Neto, Fábio Tavares, Gazy Andraus, Ivan Carlo Andrade, Lucio Luiz, Marcelo Bolshaw, Marcelo Soares, Matheus Moura, Paloma Diniz e Sandra Helena Medeiros.

Atenção: As imagens usadas neste trabalho o são para efeito de estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610, sendo garantida a propriedade das mesmas aos seus criadores ou detentores de direitos autorais.

Conselho editorial

Henrique Magalhães - UFPB; Elydio dos Santos Neto - UFPB

Alberto Pessoa - UFPB; Marcos Nicolau - UFPB

Marcelo Bolshaw - UFRN; Gazy Andraus - UNIMESP

Edgar Franco - UFG

SUMÁRIO



Editorial - p.4
Henrique Magalhães

**A máquina, a imagem e a primeira diretriz
(da Frota Estelar): três temas do universo
de ficção científica “Star Trek” - p.5**
Marcelo Bolshaw Gomes



**Quadrinhos, linguagem das Artes Visuais
p.35**
Fábio Tavares da Silva



**Quadrinhos poéticos (fantásticos)
filosóficos - p.57**

Edgar SilveiraFranco, Elydio dos Santos
Neto, Gazy Andraus e Matheus Moura



**Sorriso enigmático: genealogia do
personagem Coringa - p.87**
Daslei Bandeira e Paloma Diniz

**Aspectos da cultura indígena nas
Histórias em Quadrinhos paraibanas: uma
análise de Itabira - inimigos e amantes
p.106**

Marcelo Soares de Lima



**Ensino de francês língua estrangeira
(FLE) e História em Quadrinhos: uma
descoberta sociocultural - p.126**

Sandra Helena Gurgel Dantas de Medeiros



**Informação não precisa ser chata:
jornalismo e humor na revista O Pavio -
p.145**

Ivan Carlo Andrade de Oliveira



Resenha

**A trilogia Nikopol: a fria armadilha dos
imortais - p.162**

Cleriston Oliveira



Normas de publicação - p.167

imaginário!

A **Imaginário!** é uma revista eletrônica ligada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, que tem como propósito a divulgação dos estudos voltados à cultura pop e às artes visuais, como história em quadrinhos, grafite, humor, animação, fanzine e game. Dela participam professores e alunos do Programa e todos os interessados na área, por meio de artigos, entrevistas e resenhas.

Se na edição anterior tivemos uma revista dedicada exclusivamente às histórias em quadrinhos, nesta investimos na diversidade temática, com artigos que abordam desde aspectos da ficção científica ao jornalismo humorístico, sem deixar de reservar um generoso espaço a nossas queridas HQ. Como matéria de capa, Marcelo Bolshaw, da UFRN, apresenta um estudo sobre o processo narrativo nas séries Star Trek, que são pedras basilares da ficção científica cinematográfica e televisiva.

H. Magalhães

A MÁQUINA, A IMAGEM E A PRIMEIRA DIRETRIZ (DA FROTA ESTELAR): TRÊS TEMAS DO UNIVERSO DE FICÇÃO CIENTÍFICA “STAR TREK”

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: O presente texto discute o universo narrativo da franquia *Star Trek* (composto principalmente de seis séries para TV e 11 filmes longa-metragem), com o objetivo de destacar alguns temas relevantes do ponto de vista dos estudos narrativos: a relação com as máquinas, os vários modelos de viagem no tempo, a simulação virtual do “holodeck” e, principalmente, o tema da diretriz número um, que proíbe aos protagonistas de destruir os antagonistas, mesmo que corram perigo de morte. E esse elemento chave, a intenção compreender o inimigo e torná-lo um aliado, é a essência ética da narrativa de praticamente todas as histórias da franquia.

Palavras-chave: Estudos narrativos; Ficção científica; Seriados de televisão.

Marcelo Bolshaw é Doutor em Ciências Sociais, professor do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia (PPGEM/UFRN) encantador_de_serpentes@yahoo.com

Será possível fazer uma televisão mais inteligente? Geralmente, as narrativas seriadas de ficção são taxadas de “enlatados” e acusados de adaptar outras narrativas amputando-lhes o conteúdo. É possível existir um seriado de aventuras com qualidade técnica e artística, com conteúdo científico e preceitos éticos? Para responder a essas perguntas, discute-se aqui o universo narrativo da franquia *Star Trek* (composto principalmente de seis séries para TV e 11 filmes longa-metragem), com o objetivo de destacar alguns temas relevantes do ponto de vista dos estudos narrativos: a relação com as máquinas, os vários modelos de viagem no tempo, a simulação virtual do “holodeck” e, principalmente, o tema da diretriz número um, que proíbe aos protagonistas de destruir os antagonistas, mesmo que corram perigo de morte. E esse elemento chave, a intenção compreender o inimigo e torná-lo um aliado, é a essência ética da narrativa de praticamente todas as histórias da franquia.

Star Trek (no Brasil, *Jornada nas Estrelas*) é a franquia, criada por Gene Roddenberry, mais bem-sucedida da história da indústria do entretenimento



Primeiro Oficial Comandante Spock,
por Leonard Nimoy

mundial¹. O núcleo da franquia são suas seis séries de televisão: *The Original Series*, *The Animated Series*, *The Next Generation*, *Deep Space Nine*, *Voyager* e *Enterprise*. Há também onze filmes longa-metragem, dúzias de jogos eletrônicos, centenas de livros e pelo menos dois museus exibindo itens de seu universo narrativo. *Star Trek* se tornou um fenômeno cult, gerando inúmeras referências na cultura global contemporânea.

Star Trek tornou-se cultuada graças à abordagem humanista que fez de temas essenciais e à crença iluminista na ciência, na tecnologia e na democracia. A odisséia da *Enterprise* por galáxias desconhecidas pode ser vista como uma metáfora da aventura humana ao longo dos séculos no nosso próprio planeta, principalmente na era das grandes navegações e de descobrimentos de novos mundos, povos e culturas. E essa aventura traz os mais nobres ideais da modernidade, como a luta pela democracia contra a tirania e do conhecimento científico contra a intolerância e os fanatismos religiosos. E existem ainda vários aspectos econômicos, estéticos e culturais; que tornam a franquia *Star Trek* bastante relevante para os estudos narrativos: o pioneirismo em termos de ficção científica na televisão; os esquemas narrativos e discursivos que passaram a ser adotados por outros seriados de televisão; a participação da audiência através de fãs clubes e eventos periódicos; para citar os mais significativos.

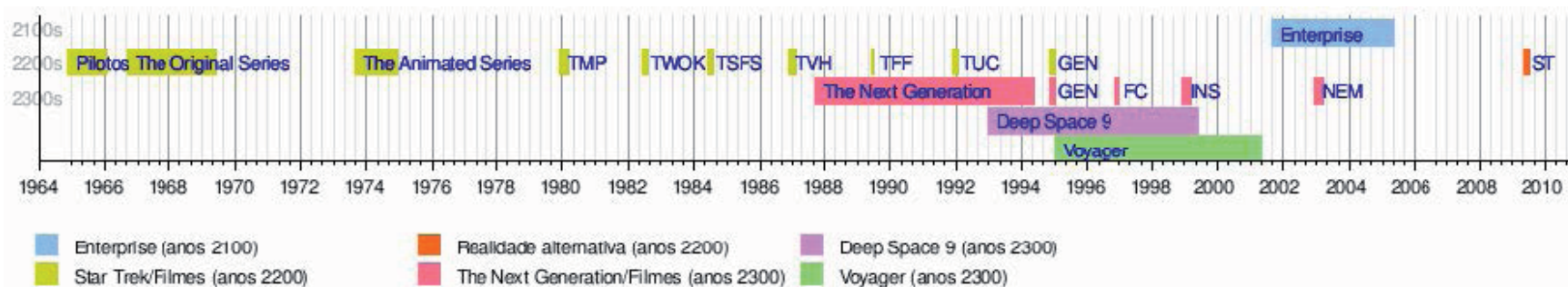
A série *Star Trek* original narra as aventuras interestelares da tripulação da USS *Enterprise*, uma espaçonave de exploração no século XXIII da Frota Es-

1. *Star Trek: The Original Series* foi produzida pela Desilu Productions. Com a junção da Desilu com a Paramount Pictures, o estúdio assumiu a propriedade total da franquia *Star Trek*. A CBS adquiriu a franquia em 2006, apesar de alguns aspectos (como produção de filmes e direitos de distribuição de DVD) ainda pertencerem a Paramount.

telar da Federação Unida dos Planetas. Os principais personagens são o capitão James T. Kirk (William Shatner), primeiro oficial comandante Spock (Leonard Nimoy) e do médico Dr. Leonard McCoy (DeForest Kelley). A série estreou em 1966 e teve três temporadas na NBC. E aventuras da USS Enterprise já foram continuadas pelo mini seriado *The Animated Series* e seis filmes. É interessante observar que a série original não foi um sucesso imediato e chegou a ser cancelada, porém alavancada pelos filmes tornou-se gradativamente um fenômeno cultural de longa duração.

Quatro outras série televisivas foram então produzidas, baseadas no mesmo universo porém seguindo personagens diferentes: *The Next Generation* (1987-1994), com as aventuras da tripulação da Enterprise-D cem anos após a Enterprise original; *Deep Space Nine* (1993-1999) e *Voyager* (1995-2001), se passando contemporaneamente a *The Next Generation*; e *Enterprise* (2001), se passando antes do período coberto pela série original, nas primeiras viagens espaciais humanas, quando não haviam nem Federação de Planetas, nem Frota Estelar, nem a primeira diretriz.

E quatro filmes adicionais foram produzidos, continuando as aventuras da tripulação da *The Next Generation*, e, mais recentemente, um filme de 2009 reiniciando a franquia com a então jovem tripulação da Enterprise original se passando em uma realidade alternativa.



The Next Generation trouxe uma nova nave, uma nova tripulação e novos adversários da Frota: os ferengi, os borg, os cardassianos, além dos já conhecidos romulanos, klingons e humanos renegados. Agora a *Enterprise* tem como missão a patrulha e a defesa do espaço da Federação e não mais a exploração do espaço desconhecido. A série foi o maior sucesso da franquia, com a participação de atores da Série Clássica, de estrelas hollywoodianas e de cientistas de renome, como Stephen Hawking.

Deep Space 9 é uma estação espacial construída com tecnologia cardassiana, próxima ao planeta Bajor, antiga colônia de Cardassia, que passou a ser ocupada pela Federação em um tratado de paz. Os bajorianos, um povo espiritualista e arcaico, consideram a Federação uma força imperialista semelhante aos seus antigos opressores. A saga começa com o drama do então comandante Sisko (Avery Brooks), nomeado para administração diplomática da estação,

Imagem 1: Linha do tempo dos filmes e séries da franquia *Star Trek* - Ano do universo de ficção x ano de produção

para quem o novo cargo é mais um castigo que uma promoção. Até a descoberta de wormhole (uma fenda espacial) que dá passagem para o quadrante gama, o que torna a estação um dos postos avançados mais importantes do espaço. Além dos cardassianos e klingons, que querem o controle da fenda, do outro lado, no Quadrante Gama, surge o Dominion e seu exército, os Jem Hadar, que querem destruir a Federação e conquistar os Quadrantes Alfa e Beta. Há, então, uma grande guerra.

Já a série *Voyager* trata de uma nave que foi transportada para uma região distante do cosmo, o Quadrante Delta, e luta sozinha para voltar à terra, mesmo sabendo que a jornada de retorno leva 75 anos em velocidade máxima. Também é preciso destacar a presença de uma mulher no comando da nave, a capitã Kathryn Janeway (Kate Mulgrew).

E, finalmente, a série *Enterprise*, ambientada no século 22, que conta a história da primeira Enterprise (NX-01), nave comandada pelo capitão Jonathan



A *Enterprise* era uma das estrelas da série

Archer (Scott Bakula) a serviço do planeta Terra, antes da formação da Frota Estelar. A série começa em 2151 e retrata os eventos que culminam com a fundação da Federação e a guerra contra os Romulanos. No decorrer da série, surge a Guerra Fria Temporal, com diferentes alienígenas vindos do futuro para tentar modificar a história. Surge também a federação do futuro e a primeira diretriz temporal, que prescreve que os viajantes do tempo não devem alterar o curso natural dos acontecimentos (podendo apenas impedir que os outros o façam).

Assim, a coluna vertebral da franquia *Star Trek* consiste nessas seis séries de televisão, em um total são 726 episódios produzidos em 30 temporadas de televisão para mais de 530 horas de entretenimento. Os 11 filmes de longa-metragem desempenham um papel periférico nesse conjunto e são muito intertextuais com os seriados, com os mesmos personagens e dramas, podendo ser vistos como macro episódios, com mais tempo e recursos, dentro da saga como um todo.

Diferentemente das produções audiovisuais, os programas de TV, independente de seu gênero, são concebidos para atender a fragmentação e a descontinuidade inerentes ao meio. O programa é planejado como parte de um todo, que pode se estender por semanas, meses ou mesmo anos, sendo organizado em vários capítulos ou episódios. Neste caso, temos a presença de uma narrativa seriada que se apresenta de forma descontínua e frag-



Star Trek é referencial incontornável da ficção científica televisiva e cinematográfica

mentada, com “ganchos de tensão”: efeitos de suspensão que funcionam como uma espécie de “isca” para o leitor continuar interessado na narrativa, seja nos capítulos entre si como entre os módulos de um episódio².

Há três tipos de narrativas seriadas na televisão, a partir da fragmentação oferecida ao espectador e estruturada na própria série (MACHADO, 2002; 2009): a) **a novela**, em que há uma ou diversas narrativas (entrelaçadas ou paralelas) principais que se apresentam de forma contínua e linear; b) o **seriado**, em que cada episódio se constitui como uma história completa e autônoma, com a repetição de elementos narrativos centrais na série. A partir de um padrão básico, recorrente, elementos variáveis são apresentados possibilitando variações em torno de seu eixo; e, finalmente, c) **o tele teatro**, que, por sua vez, apresenta as séries em que cada episódio possui independência narrativa e, ao mesmo tempo, apresenta elementos narrativos diferentes entre si, podendo mudar de personagens e mesmo de universos criativos inteiros. Neste caso, o que possibilita que os diferentes episódios se constituam como série é uma determinada temática comum recorrente, como narrativas de suspense, terror ou fantásticas, por exemplo.

A franquia *Star Trek*, no entanto, pode ser classificada em todas as três categorias. Em alguns momentos, suas séries parecem novelas (principalmente *Deep Space Nine* e *Voyager*); e, em outros momentos, seriados de episódios fechados. Há também episódios unitários, enquadramentos narrativos inespera-

2. O romance de folhetim é o primeiro gênero literário baseado na serialidade narrativa. Em seguida, surgiram as histórias em quadrinhos e as rádio novelas, em que a serialidade se fragmentou ainda mais devido as descontinuidades narrativas das inserções comerciais; e finalmente, a partir da década de 1960, chega-se à grade de programação da televisão e à narrativa seriada audiovisual em sua forma atual.

dos, episódios cruzados com personagens em comum entre as séries e o próprio encaixe intertextual entre os filmes e os seriados entre si, dando ao universo narrativo uma consistência lógica interna bastante rica e significativa.

Em relação à estrutura discursiva, ressalte-se que a serialidade narrativa proporciona linguagem fragmentada e descontínua, na qual a repetição de alguns elementos e a variação de outros, bem como a imposição de um determinado ritmo de exibição determina características próprias e específicas. Assim, a produção cultural em série depende tanto dos elementos fixos como dos variáveis. Os elementos invariáveis funcionam de forma cumulativa, estabelecendo uma continuidade com as expectativas e conhecimentos do público, ampliando o universo narrativo ficcional. Também podem ser observados elementos contínuos secundários, que, eventualmente podem ser esquecidos ao final do episódio. Estes elementos normalmente servem para ‘presentear’ o público mais atento com dados adicionais (*easter eggs*), que não chegam a ser determinantes para o entendimento da narrativa, mas que adicionam informação extras.

Nas séries *Star Trek*, devido à consultoria científica da NASA, há uma grande quantidade e variedade de *easter eggs*: de física teórica, de química, de biologia, de (diferentes tipos de) psicologia, de medicina, de engenharia (todas as naves tem projetos completos e modelos), de astronomia (a geografia narrativa das séries é baseada no mapa celeste real) e assim por diante³.

3. Algumas tecnologias *Star Trek* que se tornaram realidade: alumínio transparente; comunicadores; Fêiser (armas de atordoamento); o programa tradutor universal; o visor de Giordi La Forge (LeVar Burton); a telepresença à distância; o tricorder (utilizado para exames médicos e para análise ambiental); entre outros.

E, por fim, as expectativas do público interferem diretamente na narrativa seriada enquanto ela se desenvolve. As narrativas seriadas de TV são abertas à participação ativa do público. Para Vilches (1984), essa interferência do público na estrutura narrativa das séries de televisão gera vários tipos de elementos “paratextuais”, isto é, que, mesmo não pertencendo diretamente à narrativa seriada, acabam atuando sobre ela. Por exemplo, as chamadas comerciais, as críticas e comentários da imprensa, os estudos acadêmicos sobre as séries etc.

E o aspecto mais relevante e interessante do fenômeno *Star Trek* é a forma de recepção organizada a partir de fãs clubes da franquia por todo o mundo. Embora a organização da audiência em uma forma de público cativo fechado tenha sido posterior às exibições da série original, a participação ativa dos fãs na narrativa das séries é bastante evidente, não apenas determinando a mudança de comportamento, o desaparecimento ou maior espaço de personagens como também pela coprodução de vários tipos de elementos paratextuais: livros, almanaques, histórias em quadrinhos, sites, roupas, brinquedos e convenções anuais regulares em vários países. Toda uma subcultura internacional foi criada ao redor da franquia, envolvendo jogos, convenções anuais, formas de vestir e de falar⁴. Em inglês, a palavra “fã” é um diminutivo de *fanatic*. O comportamento semirreligioso dos trekkers, aficionados em *Star Trek*, já foi até objeto de documentário⁵ e de estudos comportamentais.

Gene Roddenberry imaginou uma série de ficção científica para televisão

4. Os trekkers se cumprimentam com a saudação vulcana e muitos falam o idioma dos klingon. Na internet, há inclusive um tradutor online: <<https://sites.google.com/a/klingonword.org/klv/klingon-translator-and-dictionary>>

5. *Trekkies* (termo pejorativo de Trekkers) é um documentário de 1997, dirigido por Roger Nygard e estrelado por Denise Crosby.

em que cada episódio teria dois níveis: um de suspense e aventura; e um que discutisse algum valor moral ou dilema ético. Roddenberry desejava, sobretudo, mostrar no que a humanidade poderia se transformar se aprender com as lições do passado, mais especificamente terminando com o comportamento violento e investindo em um desenvolvimento tecnológico humanizado e integrado ao meio ambiente.

As histórias de *Star Trek* contam as aventuras de humanos e alienígenas da Frota Estelar da Federação dos Planetas Unidos. Os protagonistas são essencialmente éticos e altruístas, cujos ideais são testados em dilemas morais, científicos e tecnológicos. Os antagonistas mais que inimigos, são problemas científicos a serem solucionados ou mal entendidos com culturas alienígenas. Cada episódio é dividido em quatro blocos, pontuados pela narração feita a partir do diário de bordo estelar dos oficiais, sendo os três primeiros de apresentação e desenvolvimento do conflito, enquanto o último bloco desfecha uma solução rápida e inesperada do confronto.

Os conflitos apresentados em *Star Trek* muitas vezes são alegorias de problemas contemporâneos: a série original discute questões dos anos 60, assim como as outras séries refletem problemas de suas respectivas décadas. Questões refletidas nas séries incluem: guerra e paz, lealdade, autoritarismo, imperialismo, racismo, religião, direitos humanos e o papel da tecnologia.

O papel da mulher na sociedade visto através da evolução dos episódios e das séries *Star Trek*, por exemplo, renderia um livro completo, bastante interessante. Na série original, os episódios refletiam um certo machismo dominante na sociedade da época⁶. O capitão Kirk da série original fazia um tipo meio sedutor sem escrúpulos, que usava os sentimentos de belas alienígenas em defesa dos interesses da Frota. Foi castigado, no episódio *Turnabout Intruder*, em que uma



Algo inédito na teledramaturgia, a mulher tem lugar de destaque em *Star Trek*

6. Em 1965, Gene Roddenberry, criador e produtor de Jornada nas Estrelas (*Star Trek*), havia submetido um episódio piloto de sua nova série, produzido pelos estúdios Desilu, aos executivos do canal de TV NBC. Eles recusaram o piloto e fizeram duas exigências: que Roddenberry tirasse a “Número Um”, segunda em comando na nave; e eliminassem o personagem Spock, pois ele tinha um ar “demoníaco”. Gene concordou com a primeira exigência, pois achava que os espectadores realmente ainda não estavam preparados para ver uma mulher em posição de comando (mas a atriz permaneceu, no papel da enfermeira Chapel). Entretanto, não concordou com a retirada de Spock. Fonte: Wikipedia.

ex-namorada ensandecida se vingando tomando-lhe o corpo e o comando da nave. Nas séries *The New Generation* e *Deep Space Nine* as mulheres conquistaram o mesmo patamar dos protagonistas (e antagonistas) masculinos, porém é com a série *Voyager* e com a capitã Janeway (que trata a tripulação como se fosse sua família), que os valores femininos se tornam dominantes. Isto, é claro, sem perder a competência profissional como oficial da Frota Estelar.

Outro tema constante que evoluiu com o passar do tempo e uma de suas maiores e mais significantes contribuições para a história da televisão foi seu elenco multirracial e multicultural. Isso se tornou comum na televisão a partir da década de 1980, porém nos anos 1960 isso era algo controverso e arriscado. Na ponte da Enterprise havia um piloto japonês, um navegador russo, uma oficial de comunicações negra, um engenheiro escocês e um primeiro oficial alienígena. O número de alienígenas foi aumentando nas tripulações das séries posteriores, inclusive adotando raças que foram inimigas na primeira série, como os Klingon, como membros efetivos da Frota.

Também controverso nos anos 1960 foi o primeiro beijo interracial planejado da história da televisão americana, entre Kirk e Uhura (Nichelle Nichols,



A série contribuiu para a interação multirracial na televisão

a primeira mulher afro-americana a ter um papel tão importante em uma série americana) no episódio *Plato's Stepchildren*. Nas séries posteriores esta tendência de miscigenação (e de ênfase em conflitos interpessoais) também vai evoluir em outros relacionamentos interétnicos, incluindo vários tipos de alienígenas, chegando mesmo a beirar o bizarro. Esse foi o caso do casamento do tenente Worf (Michael Dorn), um monstruoso klingon, com a bela comandante Jadzia Dax (Terry Farrell), uma Trill, raça de larvas que possui hospedeiros simbióticos humanoides, em *Deep Space Nine*.



O visual espetacular era um dos fortes atrativos da série

Além do papel da mulher na sociedade e da ideia de miscigenação étnica entre humanos e alienígenas, há alguns temas estratégicos para entender a relevância da franquia *Star Trek*: a interface homem-máquina, o holodeck (um teatro holográfico de simulação virtual) e a primeira diretriz do regulamento da Frota Estelar.

Os temas da máquina como antagonista e do papel da tecnologia no futuro são constantes na ficção científica. Eles estão presentes em vários episódios

em todas as séries, tanto de forma explícita (como, por exemplo, no episódio *The Return of the Archons* da série original, em que um computador programado para ser uma divindade de um planeta primitivo luta diretamente contra a tripulação para manter seu controle sobre a população de nativos) como também de várias formas mais sutis, em que se discute a mecanização dos homens e a interface homem-máquina.

Na *Star Trek* original, o comandante Spock representa o conflito entre a lógica e a emoção. Ele é meio vulcano, raça treinada para não ter emoções e pautar seu comportamento unicamente pela lógica; meio humano por parte de mãe.

Em *The next generation*, essa função passou a ser desempenhada por Data (Brent Spiner), um androide senciente incapaz de ter emoções e de compreender as idiosincrasias humanas. Apesar de ser oficial da Frota Estelar, Data passar por várias dificuldades no decorrer da série para ser reconhecido como uma forma de vida inteligente e vai se aperfeiçoando como “pessoa”. No final, consegue instalar um “chip de emoção” em seu cérebro positrônico.

E, na série *Voyager*, há o personagem “the doctor” (Robert Picardo), o Holograma Médico de Emergência (ou EMH para abreviar) do computador da nave. The doctor também luta para ser reconhecido como uma forma de vida, mas, ao contrário de Data, não padece de falta de emoções, chegando a ser muito dramático em seus apelos para ser levado em conta. Instala frequentemente

novas sub-rotinas éticas em seu programa, se envolve nos problemas afetivos de seus pacientes e até se apaixonou por outros personagens da tripulação. É um artista: canta, pinta e chegou até a escrever um romance holográfico em defesa dos direitos dos hologramas.

Também é necessário lembrar dos borgs, uma raça alienígena que assimila simbioticamente outras raças em conjunto com suas tecnologias através de implantes biomecânicos e nanorrobôs espalhados nos organismos assimilados. No começo da série *The Next Generation*, os borgs eram os mais próximos de uma máquina coletiva, porém com o aparecimento da rainha borg, eles se aproximaram mais da metáfora de insetos do que da lógica da máquina-antagonista.

Significativa é a estória de Seven of Nine (Jeri Rya), uma humana assimilada pelos borgs ainda criança, que, depois de crescida, foi resgatada pela tripulação da Voyager, sendo desconectada da coletividade mental borg. Seven tem que reaprender a ser um indivíduo novamente.

Há muitos temas recorrentes nas narrativas clássicas de ficção científica, que as séries *Star Trek* trabalham de várias formas, testando modelos de outras narrativas e evoluindo dentro do próprio tema. Como é o caso do forte espírito antirreligioso (em que as divindades são sempre alienígenas cultuados por seres menos desenvolvidos) ou como o tema exaustivamente trabalhado da *viagem no tempo*.



The Doctor, personagem holográfico, mas cheio de dramaticidade

Há viagens temporais em quatro dos filmes longa-metragem, cinco episódios na *série original*, um na *série animada*, onze em *The Next Generation*, nove em *Deep Space Nine*, onze na *Voyager* e oito na *Enterprise*. E, há vários métodos de viajar no tempo. Nas séries original e animada, existe um portal (o guardião da eternidade) por onde indivíduos podem voltar no tempo. Também existe a possibilidade de inverter a polaridade do motor de dobra e levar a nave toda para o passado. Em *The Next Generation*, surge o personagem “Q” (John de Lancie) – um ser eterno de poderes ilimitados que tenta testar a tripulação da *Enterprise* inventando provas, que frequentemente envolvem viagens espaço-temporais. Há ainda os buracos negros, distorções e fendas espaciais; transes místicos de vários personagens; entre outros métodos. Não nos cabe aqui discutir a possibilidade dessas metodologias de viagens do ponto de vista da física teórica⁷ e sim do ponto de vista discursivo, isto é, como o tempo (passado, presente e futuro) está organizado como narrativa.

E, nessa perspectiva discursiva, há duas tecnologias de viagens no tempo que são mais importantes: o teletransporte temporal (aqui entendido como um paradoxo temporal narrativo) e o holodeck, o ambiente de simulação holográfica das naves.

No último episódio da última temporada da série *The Next Generation*, os tripulantes da *Enterprise* entram em contato com a guerra fria temporal, com aliados vindos do futuro para impedir que seus inimigos modifiquem o passado

7. Veja principalmente em: < <http://io9.com/5238315/6-theories-of-time-travel-in-star-trek> >

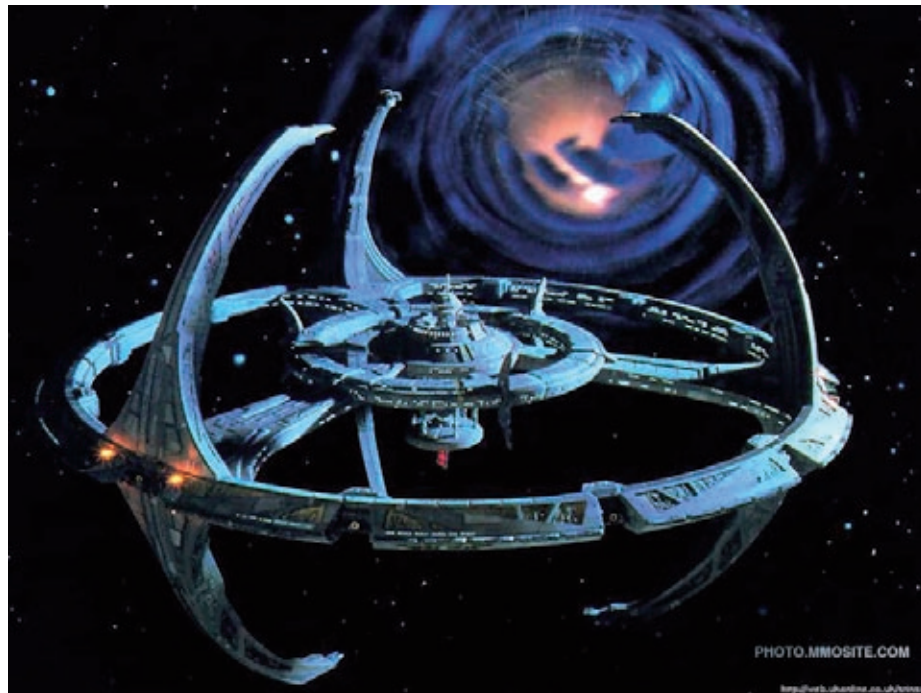
alterando a linha do tempo, tema que será desenvolvido durante toda a última série da franquia, a *Enterprise*. Essa narrativa de paradoxo temporal, importada de outros trabalhos de ficção científica⁸, foi possível no universo *Star Trek* graças a uma solução bem simples: o teletransporte, presente desde a série original, “terá seu” parâmetros ampliados no futuro, permitindo viagens no tempo. No tempo retratado na série *Enterprise*, a tripulação ainda tem medo de usar o teletransporte normal. Aliás, tudo na série *Enterprise* é meio retrô: o design das naves, o visual dos atores, a sátira ao próprio americanismo e o texto recheado de *easter eggs* retroativos, isto é, informações que explicam eventos futuros (na linha de tempo da narrativa) que o telespectador já viu nas séries anteriores. Esse efeito narrativo (de encontro do futuro com o passado para explicar o que seria o tempo presente da narrativa principal) também foi utilizado no último filme da franquia.

À primeira vista, o teatro holográfico de simulação virtual chamado de holodeck (nas naves) e de holosuites (nas estações espaciais) não é uma modalidade de viagem no tempo, mas sim representações fiéis de outros ambientes históricos dos diferentes mundos do universo narrativo *Star Trek*. Do ponto de vista narrativo, permite contar uma história dentro de outra, com os personagens das séries assumindo outros personagens do drama holográfico. É utilizado, não apenas para diversão, mas para terapia e autoconhecimento. Há também aplicações científicas. Podem-se simular operações cirúrgicas em alienígenas pou-

8. As narrativas de paradoxo temporal representam um terceiro momento nas histórias de ficção científica, em que a tecnologia pode ser utilizada para o bem-estar ou para o controle. A chave para o futuro está no presente e no uso que fazemos da tecnologia. É o paradigma do retorno do futuro para o presente e do tempo, simultaneamente, progressivo e regressivo. Elas estão presentes em inúmeros filmes (*De volta para o futuro*, *O Exterminador do futuro* etc) e vários seriados de TV.

co conhecidos ou experiências de misturas químicas perigosas com os motores de dobra das naves espaciais. Porém, com o transcorrer das séries, o universo holográfico começa a se materializar cada vez mais, chegando várias vezes a se igualar ontologicamente com a realidade (ou melhor, com a realidade do universo narrativo), tornando as viagens holográficas no tempo “reais”. Aqui também pode-se perceber uma evolução do tema, começando com os distúrbios psicológicos do tenente Reginald Endicott Barclay III (Dwight Schultz) até o reconhecimento interplanetário dos direitos dos hologramas como formas de vida, defendido com veemência por The Doctor no final da série *Voyager*.

Na série *The Next Generation*, o tenente Barclay se torna viciado em simulação holográfica, prestando um inestimável serviço aos portadores de deficiência mentais e dependentes químicos ao discutir seus problemas (bulling, paixões platônicas, confusão entre a realidade e o holodeck) e qualidades (técnicas e pessoais) no âmbito de uma nave da Frota Estelar. E na série *Voyager*, o mesmo personagem, muitos anos depois, tem um papel fundamental no retorno da nave à terra, teletransportando



Viagens no tempo foram muito utilizadas na narrativa de *Star Trek*

um cópia holográfica de si mesmo até à *Voyager*, sendo então considerado integrante de honra de sua tripulação.

No entanto, o tema chave do universo narrativo *Star Trek* é a primeira diretriz do regulamento da Frota Estelar, que proíbe aos seus integrantes destruir quaisquer formas de vida inteligente, mesmo que corram perigo de morte. A primeira diretriz é a observação sem interferência. Ela não exclui a compaixão e sim o desejo de fazer justiça com as próprias mãos. É semelhante ao princípio budista da não violência ou a “outra face” do cristianismo, uma vez que a Frota Estelar não pode destruir outras formas de vida mesmo que elas ameacem destruir seus integrantes.

No entanto, mais que um preceito ético que norteia a ação dos personagens, a primeira diretriz é um cânone narrativo. Tanto que foi desobedecida por todos os capitães das séries e nunca quebrada pelos roteiristas da franquia. Ela é o principal fator de conflito narrativo de cada um dos episódios de todas as séries. Isto é particularmente visível na série *Enterprise*, quando não havia ainda nem Frota nem a primeira diretriz.



Conflitos éticos nortearam a série *Enterprise*

A tripulação do capitão Jonathan Archer aprendeu a duras penas a compreender o resultado negativo de sua intervenção bem intencionada como uma forma destrutiva de contaminação cultural e tecnológica. Ao mesmo tempo, também conheceram a primeira diretriz temporal da frota do futuro como uma forma de manter a linha do tempo e o equilíbrio do universo.

Não há nada de novo nesse recurso! A narrativa escrita mais antiga que conhecemos conta a estória de dois inimigos (Gilgamesh e Enkidu), que depois de se qualificarem na luta, tornam-se amigos inseparáveis. E este mesmo modelo é insistentemente repetido durante toda a multifacetada saga da *Star Trek*. A jornada nas estrelas, tal como foi sonhada por Gene Roddenberry, implica em ter o próprio universo como aliado, em realizar a missão humana de descobrir outros mundos, não como conquistadores ou colonizadores, mas como exploradores que pesquisam e compreendem diferentes formas de vida.

Muitos já decretaram a impossibilidade de se transpor universos imaginários do texto escrito para o audiovisual. Há fracassos memoráveis com a adaptação de *O Senhor dos Anéis* ou os filmes extraídos dos livros derivados de *Duna*, de Frank Herbert. Segundo esses, a imagem semiótica inibe a imaginação cognitiva. No que se refere à televisão em especial, as dificuldades são ainda maiores: há menos tempo e dinheiro, a linguagem é ainda mais superficial e difícil de agregar conteúdo, a segmentação descontínua leva à fragmentação da narrativa etc.

As narrativas *Star Trek* provam que é possível fazer ficção científica na televisão com qualidade técnica e artística. E mais: por ser uma forma seriada de narrativa, *Star Trek* é um canteiro de experimentação; e também um campo de reflexão sobre a própria ficção científica, a evolução de seus temas centrais (a máquina, a holografia e a observação sem interferências) representa a evolução de nossa reflexão sobre o futuro e a humanidade.

Por outro lado, há narrativas audiovisuais mitológicas em cenários futuristas, que não são consideradas como “ficção científica” pelos especialistas e fãs do gênero – como é o caso de *Star Wars*. No universo narrativo de “Guerra nas Estrelas” não há reflexão sobre o futuro e a tecnologia, não há *easter eggs* informacionais, não há problemas científicos a serem solucionados; porém foram os filmes de George Lucas que popularizaram a ficção científica para o grande público, viabilizando inclusive o retorno de *Star Trek* original ao ar e da criação de várias outras novas séries do gênero na TV nos anos 1980/1990.

No entanto, como universo narrativo televisivo, *Star Trek* não tem rival. As séries *Babylon Five* (1993, seguida por *Cruzada* de 1999) e *Battlestar Galactica* (originalmente de 1978, ressuscitada em 2003 e 2009) são novelas (e não seriados de episódios). Seus personagens são menos idealizados, as histórias tentam conquistar um público adulto, que gosta mais de ação do que de antropologia. Nessas séries, a tecnologia não nos torna seres mais éticos ou sábios, nem o futuro é culturalmente melhor do que a realidade atual. A franquia *Stargate*, da MGM, é

a única que consegue fazer frente ao universo trekiano. Composta pela série mãe (1997-2007), cinco filmes longa metragem e duas séries derivadas *Stargate Atlantis* (2004-2009) e *Stargate Universe* (2009-2011), a franquia combina e aperfeiçoa vários elementos narrativos lançados pelas séries *Star Trek*.

Aliás, o universo narrativo de *Star Trek* é uma contribuição importante, não apenas para a ficção científica na TV (ou mesmo da ficção científica em si, como gênero literário), mas, sobretudo, para a televisão em geral e para sua linguagem seriada, pois seus elementos influenciaram outros universos narrativos transmidiáticos, em que o público passou a se organizar para produzir objetos paratextuais e interferir efetivamente na narrativa. O universo *Star Trek*, no entanto, foi apenas mais um passo em direção ao paradigma atual (de produção/linguagem/recepção) instaurado pelo Mangá/Animê. A influência das narrativas audiovisuais do Oriente – geralmente autorais e artesanais, desenhadas e animadas por computador – sobre o modelo de narrativa seriada televisiva em escala industrial do Ocidente está produzindo um novo momento e novas histórias estão sendo contadas.

Guia completo dos filmes da franquia Star Trek

Star Trek: The Motion Picture/ Jornada nas Estrelas: O Filme (BR). Estados Unidos; 1979; cor; 132 min.; Direção: Robert Wise; Produção executiva: Gene Roddenberry; Roteiro: Harold Livingston; Criação original: Alan Dean Foster; Elenco original: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan, George Takei, Walter Koenig, Nichelle Nichols, Majel Barrett, Persis Khambatta, Stephen Collins; Gênero: Ficção científica; Idioma original: Inglês; Música: Jerry Goldsmith; Diretor de arte: Harold Michelson; Diretor de fotografia: Richard H. Kline; Figurino: Robert Fletcher; Edição: Todd C. Ramsey; Estúdio: Paramount Pictures; Distribuição: Paramount Pictures; Lançamento: 7 de dezembro de 1979; Orçamento: US\$ 46.000.000; Receita: US\$ 139.000.000.

Star Trek II: The Wrath of Khan/ Jornada nas Estrelas II: A Ira de Khan (BR). Estados Unidos; 1982; cor; 116 min.; Direção: Nicholas Meyer; Produção: Robert Sallin; Produção executiva: Harve Bennett; Roteiro: Jack B. Sowards, Nicholas Meyer; Elenco original: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan, Walter Koenig, George Takei, Nichelle Nichols, Bibi Besch, Merritt Butrick, Paul Winfield, Kirstie Alley, Ricardo Montalbán; Gênero: Ficção científica; Idioma original: Inglês; Música: James Horner; Cinematografia: Gayne Rescher; Edição: William Paul Dornisch; Estúdio: Paramount Pictures; Distribuição: Paramount Pictures; Lançamento: 4 de junho de 1982; Orçamento: US\$ 11 milhões; Receita: US\$ 97 milhões.

Star Trek III: The Search for Spock/ Jornada nas Estrelas III: À Procura de Spock (BR). Estados Unidos; 1984; cor; 105 min.; Direção: Leonard Nimoy; Produção: Harve

Bennett; Roteiro: Harve Bennett; Elenco original: William Shatner, DeForest Kelley, James Doohan, George Takei, Walter Koenig, Nichelle Nichols, Mark Lenard, Merritt Butrick, Judith Anderson, Robin Curtis, Christopher Lloyd; Gênero: Ficção científica; Idioma original: Inglês; Música: James Horner; Cinematografia: Charles Currell; Edição: Robert F. Shugrue; Estúdio: Paramount Pictures; Distribuição: Paramount Pictures; Lançamento: 1 de junho de 1984; Orçamento: US\$ 16.000.000; Receita: US\$ 87.000.000.

Star Trek IV: The Voyage Home/ Jornada nas Estrelas IV: A Volta para Casa (BR). Estados Unidos; 1986; cor; 119 min.; Direção: Leonard Nimoy; Produção: Harve Bennett; Roteiro: Steve Meerson, Peter Krikes, Nicholas Meyer, Harve Bennett; Criação original: Harve Bennett, Leonard Nimoy; Elenco original: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan, George Takei, Walter Koenig, Nichelle Nichols, Catherine Hicks, Mark Lenard, Jane Wyatt; Gênero: Ficção científica; Idioma original: Inglês; Música: Leonard Rosenman; Cinematografia: Donald Peterman; Edição: Peter E. Berger; Estúdio: Paramount Pictures; Distribuição: Paramount Pictures; Lançamento: 26 de novembro de 1986; Orçamento: US\$ 24.000.000; Receita: US\$ 133.000.000.

Star Trek V: The Final Frontier/ Jornada nas Estrelas V: A Última Fronteira (BR). Estados Unidos; 1989; cor; 107 min.; Direção: William Shatner; Produção: Harve Bennett; Roteiro: David Loughery; Criação original: William Shatner, Harve Bennett, David Loughery; Elenco original: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan, Walter Koenig, Nichelle Nichols, George Takei, Laurence Luckinbill; Gênero: Ficção científica; Idioma original: Inglês; Música: Jerry Goldsmith; Cinematografia: Andrew Laszlo; Edição: Peter E. Berger; Distribuição: Paramount Pictures; Lançamento: 9 de junho de 1989; Orçamento: US\$ 27.800.000; Receita:

US\$ 63 milhões.

Star Trek VI: The Undiscovered Country/ Jornada nas Estrelas VI: A Terra Desconhecida (BR). Estados Unidos; 1991; cor; 113 min.; Direção: Nicholas Meyer; Produção: Steven-Charles Jaffe, Ralph Winter; Roteiro: Nicholas Meyer, Denny Martin Flinn; Criação original: Leonard Nimoy, Lawrence Konner, Mark Rosenthal; Elenco original: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan, Walter Koenig, Nichelle Nichols, George Takei, David Warner, Kim Cattrall, Rosanna DeSoto, Christopher Plummer; Gênero: Ficção científica; Idioma original: Inglês; Música: Cliff Eidelman; Cinematografia: Hiro Narita; Edição: Ronald Roose; Distribuição: Paramount Pictures; Lançamento: 6 de dezembro de 1991; Orçamento: US\$ 27 milhões; Receita: US\$ 96.888.996.

Star Trek Generations/ Jornada nas Estrelas: A Nova Geração (BR). Estados Unidos; 1994; cor; 118 min.; Direção: David Carson; Produção: Rick Berman; Roteiro: Brannon Braga, Ronald D. Moore; Criação original: Rick Berman, Brannon Braga, Ronald D. Moore; Elenco original: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner, LeVar Burton, Michael Dorn, Gates McFadden, Marina Sirtis, Malcolm McDowell, James Doohan, Walter Koenig, William Shatner; Gênero: Ficção científica; Idioma original: Inglês; Música: Dennis McCarthy; Cinematografia: John A. Alonzo; Edição: Peter E. Berger; Distribuição: Paramount Pictures; Lançamento: 18 de novembro de 1994; Orçamento: US\$ 35.000.000; Receita: US\$ 118.071.125.

Star Trek: First Contact/ Jornada nas Estrelas: Primeiro Contato (BR); Estados Unidos; 1996; cor; 111 min.; Direção: Jonathan Frakes; Produção: Rick Berman; Roteiro: Brannon Braga, Ronald D. Moore; Criação original: Rick Berman, Brannon Braga, Ronald D. Moore; Elenco original: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner,

LeVar Burton, Michael Dorn, Gates McFadden, Marina Sirtis, Alfre Woodard, James Cromwell, Alice Krige; Gênero: Ficção científica; Idioma original: Inglês; Música: Jerry Goldsmith, Joel Goldsmith; Cinematografia: Matthew F. Leonetti; Edição: Anastasia Emmons, John W. Wheeler; Distribuição: Paramount Pictures; Lançamento: 22 de novembro de 1996; Orçamento: US\$ 46 milhões; Receita: US\$ 146.027.888.

Star Trek: Insurrection/Jornada nas Estrelas: Insurreição (BR); Estados Unidos; 1998; cor; 103 min.; Direção: Jonathan Frakes; Produção: Rick Berman; Roteiro: Michael Piller; Criação original: Rick Berman, Michael Piller; Elenco original: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner, LeVar Burton, Michael Dorn, Gates McFadden, Marina Sirtis, F. Murray Abraham, Donna Murphy, Anthony Zerbe; Gênero: Ficção científica; Idioma original: Inglês; Música: Jerry Goldsmith; Cinematografia: Matthew F. Leonetti; Edição: Peter E. Berger; Distribuição: Paramount Pictures; Lançamento: 11 de dezembro de 1998; Orçamento: US\$ 58 milhões; Receita: US\$ 112.587.658.

Star Trek Nemesis/Jornada nas Estrelas: Nêmesis (BR). Estados Unidos; 2002; cor; 116 min.; Direção: Stuart Baird; Produção: Rick Berman; Roteiro: John Logan; Criação original: John Logan, Rick Berman, Brent Spiner; Elenco original: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner, LeVar Burton, Michael Dorn, Gates McFadden, Marina Sirtis, Tom Hardy; Gênero: Ficção científica; Idioma original: Inglês; Música: Jerry Goldsmith; Cinematografia: Jeffrey L. Kimball; Edição: Dallas Puett; Distribuição: Paramount Pictures; Lançamento: 13 de dezembro de 2002; Orçamento: US\$ 60.000.000; Receita: US\$ 67.312.826.

Star Trek (filme); Estados Unidos; 2009; cor; 127 min.; Direção: J. J. Abrams; Produção: J. J. Abrams; Damon Lindelof; Roteiro: Roberto Orci, Alex Kurtzman; Criação original: Star Trek, de Gene Roddenberry; Elenco original: Chris Pine, Zachary

Quinto, Karl Urban, Zoë Saldaña. Simon Pegg, John Cho, Anton Yelchin, Bruce Greenwood, Eric Bana, Leonard Nimoy; Gênero: Ficção científica; Idioma original: Inglês; Música: Michael Giacchino; Cinematografia: Daniel Mindel; Edição: Mary Jo Markey, Maryann Brandon; Estúdio: Spyglass Entertainment; Bad Robot Productions; Distribuição: Paramount Pictures; Lançamento: 6 de abril de 2009; Orçamento: US\$ 150 milhões; Receita: US\$ 385.680.446.

Guia geral das séries **Star Trek**

Star Trek (série original). Formato: Seriado; Gênero: Ficção científica; Duração: 50 minutos; Criador: Gene Roddenberry; País de origem: Estados Unidos; Idioma original: Inglês; Produção: Desilu Productions (mais tarde pela Paramount Television); Produtores executivos: Gene Roddenberry, Gene L. Coon, John Meredyth Lucas, Fred Freiberger; Elenco: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley; música: Alexander Courage; Exibição: NBC; Formato de exibição: NTSC (480i); Transmissão original: 8 de setembro de 1966 – 3 de junho de 1969; Nº de temporadas: 3; Nº de episódios: 79.

Star Trek: The Animated Series. Formato: Série de desenho animado; Gênero: Ficção científica; Duração: 30 minutos; Criador: Gene Roddenberry; País de origem: Estados Unidos; Idioma original: Inglês; Produção: Paramount Television; Diretores: Hal Sutherland, Bill Reed; Produtores executivos: Gene Roddenberry, D. C. Fontana, Norm Prescott, Lou Scheimer; Elenco: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley; música: Yvette Blais, Norm Prescott; Exibição: NBC; Formato de exibição: NTSC 480i; Transmissão original: 8 de setembro de 1973 – 12 de outubro de 1974; Nº

de temporadas: 2; Nº de episódios: 22.

Star Trek: The Next Generation. Formato: Seriado; Gênero: Ficção científica; Duração: 45 minutos; Criador: Gene Roddenberry; País de origem: Estados Unidos; Idioma original: Inglês; Produção: Paramount Television; Produtores executivos: Gene Roddenberry (1987-1991), Maurice Hurley (1988-1989), Rick Berman (1989-1994), Michael Piller (1989-1994), Jeri Taylor (1993-1994); Elenco: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, LeVar Burton, Denise Crosby, Michael Dorn, Gates McFadden, Marina Sirtis, Brent Spiner, Wil Wheaton, Diana Muldaur; música: Alexander Courage, Jerry Goldsmith; Emissora de televisão original: Sindicacão; Formato de exibição: NTSC 480i 4:3; Transmissão original: 28 de setembro de 1987 – 23 de maio de 1994; Nº de temporadas: 7; Nº de episódios: 178.

Star Trek: Deep Space Nine. Formato: Seriado; Gênero: Ficção científica; Duração: 45min; Criador: Rick Berman, Michael Piller; País de origem: Estados Unidos; Idioma original: Inglês; Produção: Paramount Television; Produtores executivos: Ira Steven Behr, Rick Berman, Michael Piller; Elenco: Avery Brooks, Rene Auberjonois, Nicole de Boer, Michael Dorn, Terry Farrell, Cirroc Lofton, Colm Meaney, Armin Shimerman, Alexander Siddig, Nana Visitor; música: Dennis McCarthy; Emissora de televisão original: Sindicacão; Formato de exibição: NTSC 480i 4:3; Transmissão original: 3 de janeiro de 1993 – 2 de junho de 1999; Nº de temporadas: 7; Nº de episódios: 176.

Star Trek: Voyager. Formato: Seriado; Gênero: Ficção científica; Duração: 45 minutos; Criador: Rick Berman, Michael Piller, Jeri Taylor; País de origem: Estados Unidos; Idioma original: Inglês; Produção: Paramount Television; Produtores executivos: Rick Berman, Jeri Taylor, Kenneth Biller, Brannon Braga; Elenco: Kate Mulgrew, Robert Beltran, Roxann Dawson, Robert Duncan McNeill, Jennifer Lien,

Ethan Phillips, Robert Picardo, Tim Russ, Jeri Ryan, Garrett Wang; música: Jerry Goldsmith; Emissora de televisão original: UPN; Formato de exibição: NTSC (SDTV); Transmissão original: 16 de janeiro de 1995 – 23 de maio de 2001; Nº de temporadas: 7; Nº de episódios: 172.

Star Trek: Enterprise. Formato: Seriado; Gênero: Ficção científica; Duração: 45 minutos; Criador: Rick Berman, Brannon Braga; País de origem: Estados Unidos; Idioma original: Inglês; Produção: Paramount Television; Produtores executivos: Rick Berman, Brannon Braga, Manny Coto; Elenco: Scott Bakula, John Billingsley, Jolene Blalock, Dominic Keating, Anthony Montgomery, Linda Park, Connor Trinneer; música: Diane Warren, Dennis McCarthy; Emissora de televisão original: UPN; Formato de exibição: 720p; Transmissão original: 26 de setembro de 2001 – 13 de maio de 2005; Nº de temporadas: 4; Nº de episódio: 98.

Referências

CALABRESE, Omar. **A Idade Neobarroca.** Lisboa: Edições 70, 1987.

MACHADO, Arlindo. **A Televisão levada a Sério.** São Paulo: Senac, 2009.

MACHADO, Arlindo. **Prés-Cinemas e Pós-Cinemas.** São Paulo: Papyrus, 2002.

VILCHES, Lorenzo. *Play it Again Sam.* In: **Revista Anàlisi – Quaderns de Comunicació** I n 9, p. 57-70, 1984.

QUADRINHOS, LINGUAGEM DAS ARTES VISUAIS

Comics, language of Visual Arts

Fábio Tavares da Silva

Resumo

A consolidação e o amadurecimento da linguagem das Histórias em Quadrinhos – HQs provocou a realização de estudos e pesquisas sobre os múltiplos aspectos que a compõem. No entanto, a maioria dos estudos sobre quadrinhos estão ligados a Comunicação, Linguística e Semiologia. Estudos sobre suas possibilidades artísticas e estéticas ainda são pouco explorados. Neste artigo buscamos entender, por meio de uma revisão bibliográfica, o porquê dos estudos sobre quadrinhos como uma legítima linguagem artística terem tardado tanto. Buscamos, também, entender qual o lugar das Histórias em Quadrinhos nas Artes Visuais.

Palavras-chave: História em Quadrinhos, Cultura de Massa, Artes Visuais.

Abstract

The consolidation and maturation of the language of comic books led to studies and research on the many aspects that comprise it. However, most studies comics envelopes are connected to communication language, and symptomato-

Fábio Tavares é graduado em Artes Visuais pelo Centro de Artes da Universidade Regional do Cariri – URCA. Membro do Grupo de Pesquisa “Ensino da Arte em Contextos Contemporâneos” – GPEACC/URCA/CNPq. Professor de Artes das escolas estaduais Senador Martiniano de Alencar e Gov. Adauto Bezerra, ambas localizadas no município de Barbalha, CE.
E-mail: artesvisuais.fabio@gmail.com

logy. Studies on their artistic and aesthetic possibilities are still little explored. In this article we seek to understand, through a literature review of studies on why comics as a legitimate language arts have been slow either. We also seek to understand what the place of comics in the Visual Arts.

Keywords: Comics, Mass Culture, Visual Arts.

1. Introdução

Este artigo é uma adaptação do segundo capítulo da Monografia intitulada: *História em Quadrinhos no Ensino de Artes Visuais* elaborada como requisito parcial para a obtenção do grau licenciatura plena em Artes Visuais pelo Centro de Artes da Universidade Regional do Cariri – URCA, defendida e aprovada em maio de 2012. Nesse estudo, buscamos entender as Histórias em Quadrinhos – HQs, como uma linguagem artística autônoma, e compreender qual o lugar das HQs nas Artes Visuais.

A consolidação e o amadurecimento da linguagem dos quadrinhos no Brasil e em todo o mundo provocaram a realização de estudos e pesquisas dedicadas à análise dos múltiplos aspectos que a compõem. No Brasil, começou a haver um crescimento de pesquisas sobre quadrinhos a partir da década de 1970,

com destaque para estudiosos pioneiros como Álvaro de Moya, Moacyr Cirne e Antônio Luiz Cagnin. Segundo Franco (2009), essas pesquisas, inicialmente estavam ligadas à área da Comunicação, depois foram gradativamente migrando para outros campos como o das Artes, Linguística, Psicologia, História, Design, Arquitetura entre outros.

Porém, segundo Mendonça (2006), a maioria das pesquisas acadêmicas sobre quadrinhos estão relacionadas à área de Comunicação, Linguística e Semiologia. Estudos sobre suas possibilidades artísticas e estéticas ainda são pouco explorados.

Para entender o porquê dos estudos sobre as possibilidades artísticas das Histórias em Quadrinhos – HQs terem tardado tanto e ainda serem pouco exploradas é necessário compreender o contexto em que esta linguagem se consolidou. A compreensão deste se faz necessário no sentido de entender porque as HQs não foram aceitas inicialmente como uma linguagem artística. Entender, também, as transformações que ocorreram e proporcionaram às HQs a inserção no mundo das manifestações artísticas socialmente reconhecidas, pois embora História em Quadrinhos seja uma linguagem secular, já foi motivo de muitos preconceitos por parte de vários setores da sociedade e da academia. Para Vergueiro (2009), as HQs tiveram sua aceitação pelas elites pensantes dificultadas por diversos fatores, o principal deles é sua característica de linguagem direcionada para as massas.

2. Quadrinhos e cultura de massa

As HQs consolidaram-se como linguagem ao longo da primeira metade do século XX. Inicialmente as histórias eram mais humorísticas, por isso foram chamadas de *Comics* nos Estados Unidos, mas o seu potencial expressivo não demorou a ser explorado e já nas primeiras décadas do século XX, outros gêneros de HQs foram surgindo.

Na década de 1930, ocorreu a consolidação de gêneros como a aventura, a ficção científica, o policial, as histórias de guerra, de cavalaria e de faroeste. Nessa época, surgem os quadrinhos de inspiração neoclássica com cenários muito bem elaborados como é possível ver em *Tarzan* de Hal Foster, uma das primeiras HQs produzidas no estilo realista, depois *Flash Gordon* de Alex Raymond, entre outros.

Na década de 1940 consolidam-se as histórias de super heróis, e com isto as HQs passam a ser exploradas em todo o seu potencial narrativo, além de abarcarem toda uma variedade possível de gêneros. Aos poucos elas foram atraindo públicos das mais variadas faixas etárias e se tornando um fenômeno cultural.

No entanto, na maior parte do século XX era inaceitável associar HQ a Arte. Segundo Mendonça (2006), o aspecto comercial no qual os personagens e histórias atendiam a interesses comerciais em detrimento dos interesses artísti-

cos, aliados a baixa qualidade de impressão contribuiu para que esta linguagem não fosse considerada como uma manifestação artística. Para o autor, “o próprio conceito de arte vigente na primeira metade do século XX ajudou a criar uma rejeição às HQ.” (MENDONÇA, 2006, p.8).

Nessa época existiam discussões sobre a separação entre a alta cultura (das elites) que era considerada crítica e reflexiva, e baixa cultura (das classes populares) ligada a tradições e costumes. Para Feijó (1997), as elites condenaram os quadrinhos devido ao fato destes estarem associados à ideia de comunicação com um público tido como inculto.

Foi na indústria jornalística estadunidense, no início do século XX, que os quadrinhos foram consolidando suas características e se popularizando. Porém, para Mendonça (2006), esta relação das HQs com os jornais contribuiu, também, para formar uma imagem negativa dos quadrinhos, principalmente, no campo das Artes Visuais, no qual essa ideia da produção artística alcançando milhares de pessoas era nova e contrária à posição de como a arte era compreendida até então. Era um momento em que os críticos reagem contra as mudanças sociais e tecnológicas e suas influências nos novos caminhos apontados para a arte.

Com interesses comerciais óbvios, e produzidos em grande escala os quadrinhos se tornaram um representante típico da cultura de massa, entendendo esta como “uma forma de produção cultural organizada sobre bases industriais para conseguir atingir uma grande quantidade de leitores” (FEIJÓ, 1997, p. 10).

Esta relação intrínseca entre quadrinhos e cultura de massa contribuiu para que essa forma de expressão não ganhasse, a princípio, o *status* de arte, sendo vista apenas como um produto da indústria cultural¹.

O crítico Clement Greenberg publicou um texto em 1939 onde defendia a separação entre a chamada *alta cultura* e a *cultura de massa*, texto intitulado *Vanguarda e Kitsch*, em que ele refletia sobre o papel do artista e da arte na sociedade moderna. O crítico culpa, em seu artigo, “a burguesia e a aristocracia de abandonarem a alta cultura, deixando à deriva na sociedade de massas.” (BUENO apud MENDONÇA, 2006, p. 18), o que para ele era uma subversão dos valores seculares da cultura e da arte.

Para Mendonça (2006), Greenberg coloca a cultura de massa como principal adversário da produção artística, reforçando a ideia de uma arte altamente elitizada, afastada do mundo da experiência, desvinculada de sua realidade. Para Greenberg, o interesse pelos lucros e o comprometimento com o mercado privavam o artista do exercício de uma produção autêntica.

Concomitantemente à opinião do crítico, os teóricos da Escola de Frankfurt liderados por Max Horkheimer e Theodor W. Adorno defendiam que a arte era realmente uma esfera privilegiada e separada dos cidadãos comuns, tecendo muitas críticas para com a indústria cultural vendo os produtos dessa indústria como um meio de estimular a passividade social, sendo a negação da verdadeira cultura.

O preconceito acerca da importância social e cultural das HQs e de seu

I. Segundo Feijó (1997) este termo é usado para designar o conjunto das indústrias que produzem entretenimento para as massas.

reconhecimento como arte, segundo Gazy Andraus (2009), pode ter outro motivo, e mais específico, embora não perceptível facilmente, pode estar vinculado a todo o envolvimento que o ser humano teve com o despertar do racionalismo cartesiano e a diminuição do valor dado às imagens desenhadas. Além disso, uma elitização da vida burguesa, que buscou distanciar-se da plebe, pode ter motivado tal preconceito, num processo iniciado no Renascimento e que se estendeu até a Modernidade.

Contrário às opiniões de Greenberg e Horkheimer, destacam-se as posições defendidas pelo filósofo John Dewey, que em 1934 publicou *Arte como experiência*, a qual “ajudou na tarefa de desenquistar a arte da esfera de Beaux-Arts e da alta cultura, onde estava confinada, para religá-la ao contexto social onde era produzida” (BUENO, 2001 apud MEDONÇA, 2006, p. 20). Dewey defendia uma postura artística integrada com o cotidiano, sendo um opositor às opiniões que viam a cultura de massa como uma vilã vinda para romper com a ideia que separava as Belas-Artes do mundo real. Para ele, “as teorias que isolavam a arte e sua apreciação, situando-as em um domínio à parte, isoladas de um outro modo de experiência, não são inerentes ao seu objeto, mas surgem de condições externas específicas” (idem, 2006, p. 20).

Portanto, “nada impede que um trabalho criado para ser um produto de entretenimento de milhões de pessoas possa ser também uma obra de arte – única e especial na forma e no conteúdo” (FEIJÓ, 1997, p. 20). Refletindo sobre

essa temática, destaca-se também Walter Benjamin, que foi “um dos primeiros pensadores a se dar conta de que as transformações introduzidas pelo advento das massas e das novas tecnologias poderiam resultar em modificações profundas nos modos de sentir e perceber, assim como na própria noção de arte” (BUENO, 2001, p. 20).

3. Uma linguagem das Artes Visuais

Superando preconceitos e questionamentos as histórias em quadrinhos buscam seu espaço como uma linguagem artística autônoma. Uma linguagem com características próprias que é tão importante quanto qualquer outra forma de expressão. Sobre isto, Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos (2009), dizem que quadrinhos é uma manifestação artística autônoma,

assim como o são a literatura, o cinema, a dança, a pintura, o teatro e tantas outras formas de expressão. Esse entendimento é corroborado por diferentes autores, como Moacy Cirne (1977, 2000), Will Eisner (1989) e Daniele Barbieri (1998), para quem os quadrinhos já teriam se “emancipado” e construído recursos próprios de linguagem. (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 37).

A valorização das HQs como linguagem artística ganha força se analisada dentro das culturas contemporâneas que são cada vez mais visuais, o que fortalece todas as formas de comunicação que têm por base o uso da imagem. Para Feijó (1997), o cinema, a televisão, a fotografia e a multimídia são cada vez mais valorizados, tanto como formas de entretenimento quanto como meios de expressão artística.

A partir da década de 1960 começaram a surgir várias manifestações artísticas que divergiam com a concepção de “belas artes” instituída pela modernidade. Como diz Martins, “uma grande variedade de movimentos – arte pop, arte conceitual, performance, instalações, arte ambiental, etc. – intensificaram abertamente a resistência às polaridades do sistema das belas artes buscando manter e até mesmo aprofundar a relação entre arte e vida” (MARTINS apud VERGUEIRO, 2009, p. 17).

O afastamento das HQs com a arte começa a mudar, a partir desta década, também com a contribuição de grandes artistas das mais diversas áreas como: cinema, teatro, TV e artes plásticas, que testemunharam em favor dos quadrinhos declarando que estes tiveram influência em seus trabalhos.

Para Vergueiro (2009), movimentos artísticos como a Pop Arte estiveram no centro da inserção das histórias em quadrinhos no mundo das artes, pois, na realidade, elas adentraram o ambiente museológico por meio da arte pop, especialmente na obra de artistas como Andy Warhol e Roy Lichtenstein. O primeiro

começou a explorar a pintura no início dos anos 1960 e usava os quadrinhos de Popeye e Super Man como referências; na figura 1 vemos uma serigrafia do Superman produzida por Warhol.

Lichtenstein começou a pintar personagens de quadrinhos no início dos anos 1960, ele apreendeu elementos da linguagem gráfica sequencial e os ressignificou em seus trabalhos artísticos, produzindo e explorando todo seu impacto visual como podemos observar na figura 2.

Estes artistas muito contribuíram para a superação dos preconceitos referentes às HQs dentro das artes, no entanto eles não foram os primeiros, é importante destacar que vários intelectuais europeus reconheceram o forte impacto social dos quadrinhos e realizaram publicações, estudos e exposições.

Também deve se destacar o pioneirismo do Brasil, que por iniciativa de alguns quadrinistas e admiradores brasileiros das HQs liderados por Álvaro de Moya, Jayme Cortez, Syllas Roberg, Reinaldo de Oliveira e Miguel

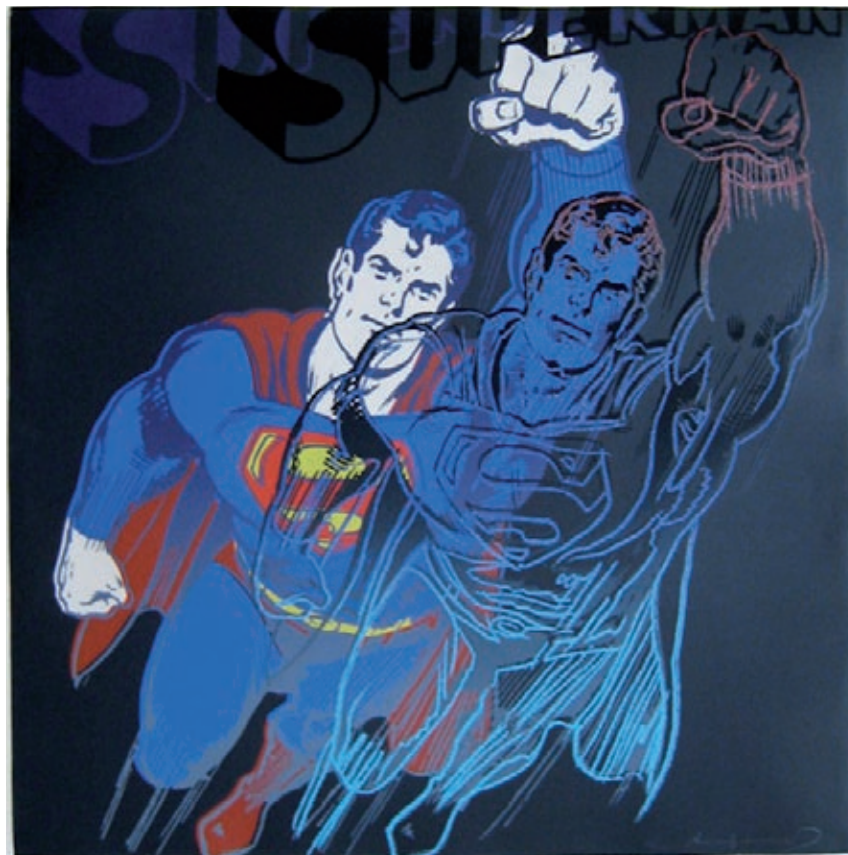


Figura 1. Serigrafia do *Superman* de Warhol

Penteado, foi realizada em 1951 na cidade de São Paulo a I Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, considerada a primeira exposição internacional de HQs que contou com originais de artistas como Alex Raymond (*Flash Gordon*), George Herrmann (*Krazy Kat*), Hal Foster (*Príncipe Valente*), Will Eisner (*The Spirit*), Burne Hogart (*Tarzan*) e Al Capp (*Li'l Abner*) e Milton Caniff. (MOYA, 1970)

Estas iniciativas foram muito importantes, mas Vergueiro (2009) chama a atenção para o fato de que é preciso reconhecer que a apropriação de elementos ou páginas de histórias em quadrinhos como objetos museológicos é muito pouco em termos de descrição ou categorização das possibilidades artísticas dos quadrinhos.

Os movimentos artísticos da segunda metade do século XX buscavam uma aproximação entre arte e vida, e para isto exploravam novas possibilidades de se expressar, questionar, indagar, provocar por meio da arte, com isto foi se entendendo a arte para além das reconhecidas belas artes.

Estas transformações encontram força no surgimento dos estudos sobre a Pós-Modernidade. Ao falarem sobre as características da modernidade e pós-modernidade, Efland, Freedman e Kerry dizem que,



Figura 2. Roy Lichtenstein, Estados Unidos, 1963. Drowning Girl. Pertencente ao acervo do Museu de Arte Moderna de New York

El arte es una forma de producción y reproducción Cultural que sólo se puede entender teniendo en cuenta el contexto e intereses de sus culturas de origen y recepción. Los posmodernos intentan cancelar la dicotomía entre arte superior e inferior y repudian el elitismo. (EFLAND; FREEDMAN; KERRY, 2003, p. 77).

Portanto, é na pós-modernidade com a superação da dicotomia entre arte superior e inferior que os quadriminhos vão ganhar espaço nos estudos sobre arte na academia. Segundo Gralik (2007, p. 56), “com a entrada das sociedades na era pós-industrial e as culturas na idade pós-moderna, ocorrem modificações profundas causadas pelo impacto das transformações tecnológicas na própria ciência, na sociedade e na arte”.

É neste contexto quando começaram a aparecer questões que nem a História da Arte, tampouco, a Estética poderiam resolver que surge no campo das artes a cultura visual como um campo de estudos. Estes estudos culturais surgiram e ganharam espaço, sendo ensinados como disciplina em universidades (SILVA; RECH, 2010).

A Cultura visual é composta por todas as categorias de elementos visuais significativos e significantes de uma sociedade. Portanto, os estudos sobre Cultura Visual contribuem para que as HQs obtenham atenção e interesse, pois

segundo Gralik (2007, p. 62), “Esta noção de cultura está relacionada a visualidade que torna possível modelar comportamentos e identidades: vídeo games, filmes, desenhos animados, revistas, propagandas e outras formas possíveis”.

Outra transformação ocorrida no campo da arte está ligada à própria denominação da área em que o espectador é estimulado predominantemente por informações visuais, ou seja, as artes plásticas passam a ser entendidas como artes visuais. Para Kátia Pereira,

no contexto educativo, o termo artes visuais substituiu a designação artes plásticas para nomear a grande área da visualidade. Isso porque a concepção ampliou-se de artes plásticas – que abrangia as belas-artes – para artes visuais, por incorporar várias manifestações visuais como: desenho, pintura, escultura, gravura e artes gráficas, vídeo, cinema, televisão, grafite, animação (PEREIRA, 2008, p. 9).

Poderíamos inserir dentro das múltiplas linguagens das artes visuais as histórias em quadrinhos, pois estas são uma forma de expressão em que há o predomínio do estímulo visual. Portanto como diz Guimarães (2010), “está inserida dentro de uma categoria mais geral que pode ser denominada Arte Visual” (GUIMARÃES, 2010, p. 27).

Refletindo sobre estes pensamentos compreendemos que as HQs são além de um importante meio de comunicação, uma manifestação artística das artes visuais que deve ser estudada no âmbito acadêmico, devendo-se ampliar os espaços nas universidades para os estudos em/sobre arte que tenham como objeto de investigação as histórias em quadrinhos.

4. Quadrinhos de arte

A atenção dada aos quadrinhos por intelectuais ocorreu apenas a partir dos anos 1960 simultaneamente com a emergência de movimentos de produção de quadrinhos que buscavam sua independência das obras disponibilizadas pela indústria massificada, os genericamente denominados por quadrinhos *mainstream*, colocando-se como independentes e, conseqüentemente, superiores ao que era então disponibilizado pelas grandes editoras de quadrinhos, onde os artistas não possuíam liberdade artística por terem que obedecer a normas editoriais. Nesse sentido, eles se aliavam, embora muitas vezes não explicitamente, à crítica à indústria cultural feita pelos ideólogos da Escola de Frankfurt, pois buscavam uma alternativa para a produção e circulação das HQs independente das grandes indústrias (VERGUEIRO, 2009).

Neste contexto, vários quadrinistas se esforçaram para alcançar uma melhor qualidade estética e um conteúdo mais literário em suas produções. Se-

gundo Gralik (2007, p. 85), “Essa tendência começou com o movimento Underground e sua continuidade deu início a uma grande variedade, ampliando o espectro de leitores.” Nesse caminho, os artistas buscavam temas que até então eram usualmente abordados apenas em livros, teatro e cinema. Sobre o movimento *underground* nos quadrinhos, Waldomiro Vergueiro (2009) afirma que,

os artistas do movimento *underground* propunham uma criação quadrinística totalmente desvinculada de editoras ou normas editoriais, com obras voltadas para a expressão de sentimentos, para o desafio às tradições e para a liberação de costumes, sem preocupações imediatas com o consumo ou motivações mercantilistas. (VERGUEIRO, 2009, p. 20)

À frente desse movimento estiveram nomes posteriormente consagrados no que se refere à produção de quadrinhos, verdadeiros ícones quando se fala de HQ como forma de manifestação artística capaz de superar as limitações da produção industrializada que muitas vezes é voltada para o lucro em detrimento da expressão pessoal. Dentre estes nomes podemos citar Robert Crumb, que é considerado o influenciador dos artistas que se preocupam em fazer quadrinhos fora das convenções do *mainstream*, e Gilbert Shelton, Rick Griffin, S. Clay Wilson, Spain Rodriguez, entre outros (VERGUEIRO, 2009).

Para Edgar Franco, “são nas obras dos quadrinhistas autorais que os quadrinhos alcançam a sua maior expressividade e é nelas que vemos confirmada a importância das HQs como forma artística” (FRANCO, 2008, p. 33). É possível apontar inúmeros artistas talentosos que resolveram abraçar as HQs como forma de expressão, quadrinistas que justificam mediante a qualidade de seus trabalhos a inclusão das HQs na categoria de arte (FRANCO, 2008).

É neste contexto de produção autoral e independente que desde o final da década de 1980, um grupo de artistas no Brasil vem elaborando uma produção no campo dos quadrinhos chamada de “quadrinhos poético-filosóficos” (SANTOS NETO, 2009). São vários os artistas que produzem HQs poéticas filosóficas, dentre eles podemos citar: Flávio Calazans, Edgar Franco, Gazy Andraus, Antonio Amaral entre outros.

As histórias em quadrinhos poético-filosóficas tendem a ser apresentadas em histórias curtas que, muitas vezes, rompem com a linearidade convencional das narrativas em quadrinhos, usando, para tanto, criativos recursos seja no traço do artista, seja em novas propostas de utilização dos elementos de sua linguagem. Sobre estas produções, Santos Neto (2009), destaca que,

Eles são uma criação cultural que dialoga com as questões existenciais do homem contemporâneo com um grande repertório de temas – existenciais, espirituais e filosóficos – como: o so-

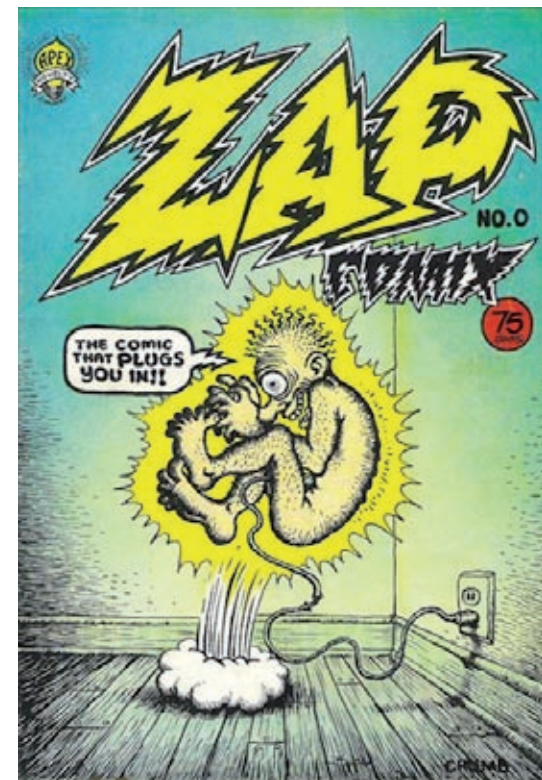


Figura 3. Capa da revista *Zap Comix*, criada por Robert Crumb

frimento humano, a morte, a esperança, o destino, o ego encapsulado em si mesmo, a mente humana, o feminino materno, a consciência planetária, a consciência cósmica, o imediatismo e o consumismo, a ciência, a religião, as instituições sociais, o autoconhecimento, a tensão entre as polaridades masculina e feminina do ser, a sexualidade, o poder, as lutas e contradições internas do ser humano, a fraternidade, a fraticidade, a evolução dos homens e dos animais, a espiritualidade, o inacabamento humano e a construção da liberdade (SANTOS NETO, 2009, p. 92).

Vale resaltar que, a quantidade de leitores desse tipo de trabalho ainda é reduzida se comparado ao número de leitores cativos dos chamados quadrinhos comerciais, mas isso não diminui o valor de sua abordagem de natureza poética, fantástica e filosófica (SANTOS; SANTOS NETO, 2010).

Para Vergueiro (2009), as obras que fazem avançar a linguagem quadrinística não se situam somente no âmbito do quadrinho alternativo. Na segunda metade do século XX também surgiram obras no mercado *mainstream* buscando a excelência artística e atingir um público mais adulto, muitas delas sendo extremamente bem sucedidas em ambos objetivos.

Cada vez mais, é possível encontrar no contexto de quadrinhos



Figura 4. Capa da revista *Artlectos e Pós-Humanos* n. 5, de Edgar Franco. Marca de Fantasia, março de 2011

mainstream obras que, embora tratando de temáticas aparentemente padronizadas, re-elaboram a linguagem e influem significativamente em seu aprimoramento. E isso ocorre com frequência cada vez maior. (VERGUEIRO, 2009, p. 37-38)

A afirmação de Vergueiro é corroborada por Santos e Santos Neto (2010) quando dizem que mesmo como uma manifestação cultural industrializada, uma mercadoria, um produto criado como uma forma de entretenimento para ser consumido por uma grande quantidade de leitores, as HQs são uma arte – fruto da criatividade e do talento de artistas (roteiristas, desenhistas, coloristas, entre outros) – cujo conteúdo permite interpretações mais profundas e leituras mais sofisticadas.

Ao fazer uma análise de uma HQ, seja ela comercial ou autoral, em seus diferentes gêneros e formatos, é possível identificar em sua estética diversos elementos da linguagem visual que para serem utilizados exigem todo um domínio da linguagem. A exigência para se produzir quadrinhos é a mesma que um pintor ou escritor enfrenta no processo de criação artística como recordam Santos e Santos Neto (2010):

A estética da história em quadrinhos perpassa uma série de escolhas artísticas quanto ao desenho (que pode ser realista, es-

quemático ou caricato), ao estilo gráfico (claro, expressionista, hachurado), à linha (fina ou grossa), à existência ou não de sombreado, às formas, à anatomia, ao volume, às cores, ao cenário, à anatomia, aos enquadramentos e às angulações, ao ritmo em que se sucedem imagens e textos, aos diálogos, pensamentos e a outras formas verbais da narrativa. Da mesma maneira que um pintor ou um escritor, o artista que produz quadrinhos pauta-se por preocupações estéticas que podem interferir na comunicação estabelecida com o público leitor de narrativas gráficas. (SANTOS; SANTOS NETO, 2010, p. 52).

Além disso, é importante também destacar o crescimento durante a década de 1980 da produção e publicação de *graphic novels* permitindo a exploração e utilização da linguagem dos quadrinhos com diversos gêneros. Foram muitas as obras com qualidades artísticas que jogaram por terra as ideias pré-concebidas sobre as limitações da linguagem quadrinística.

5. Conclusão

Mediante a realização deste estudo chego à conclusão que o lugar das Histórias em Quadrinhos nas Artes Visuais deve ser o lugar de uma linguagem das

Artes Visuais. Isto é possível graças a compreensão do que seja arte na pós-modernidade, superando um elitismo imposto as artes pela modernidade, que afastou as HQs das artes por serem uma linguagem de massa.

Felizmente os estudos culturais realizados a partir da segunda metade do século XX contribuíram para mudar isso, aproximando a arte da vida, ou seja, do cotidiano das pessoas. Agora é preciso que se abra espaço nas universidades para que mais estudos sobre as possibilidades artísticas e estéticas desta linguagem sejam realizados.

Referências

ANDRAUS, Gazy. *A autoria artística das histórias em quadrinhos (HQs) e seu potencial imagético informacional*. In **Visualidades**: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual, Faculdade de Artes Visuais/UFG. V. 7, n.1. Goiânia: UFG, FAV, 2009.

BUENO, Maria Lúcia. **Artes Plásticas no século XX**: modernidade e globalização. Campinas: Editora da Unicamp, 1999.

EFLAND, A. D.; FREEDMAN, K.; STUHR, P. **La educacion en el arte pos-moderno**. Barcelona: Paidós, 2003.

FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação**: um século de história. São Paulo: Mo-

derna, 1997.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQTRÔNICAS**: do suporte papel à rede Internet. 2º edição. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2008.

FRANCO, Edgar Silveira. *Apresentação: História em quadrinhos – Uma arte consolidada*. In **Visualidades**: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual, Faculdade de Artes Visuais/UFG. V. 7, n.1. Goiânia: UFG, FAV, 2009.

GRALIK, Thaís Paulina. **As Histórias em Quadrinhos no Ensino de Artes Visuais na Perspectiva dos Estudos da Cultura Visual**. Dissertação de Mestrado defendida na UDESC em 2007.

GUIMARÃES, Edgar. **Estudos sobre História em Quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2010.

MENDONÇA, João Marcos. **O ensino da arte e a produção de histórias em Quadrinhos no ensino fundamental**. Dissertação de Mestrado defendida na UFMG em 2006.

MOYA, Álvaro (Org.). **Shazam**. 3. ed. Perspectiva: São Paulo, 1977.

PEREIRA, Kátia Helena. **Como usar artes visuais na sala de aula**. São Paulo: Ed. Contexto, 2008.

SANTOS NETO, Elydio dos. *O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro*. In **Visualidades**: Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual, Faculdade de Artes Visuais/UFG. V. 7, n.1. Goiânia: UFG,

FAV, 2009.

SANTOS, Roberto Elísio dos; SANTOS NETO, Elydio dos. *Narrativas Gráficas como Expressões do ser Humano*. In **Trama Interdisciplinar**. Ano 1, Volume 2. 2010.

SILVA, Rosielli de Sá; RECH, Sandra Regina. *A cultura visual e o desenvolvimento de produtos: Observações para a criação de produtos originais*. **Anais do III Seminário Nacional de Pesquisa em Cultura Visual**. Goiânia: UFG, 2010.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Uso das HQs no ensino*. In RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.) **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (Org.) **Quadrinhos na educação: da rejeição à prática**. São Paulo: Contexto, 2009.

QUADRINHOS POÉTICOS (FANTÁSTICOS) FILOSÓFICOS

Edgar Silveira Franco

Elydio dos Santos Neto

Gazy Andraus

Matheus Moura Silva

Resumo: O texto inicia-se apresentando uma definição de quadrinhos poéticos (fantásticos) filosóficos, depois de ter contextualizado a sua origem na realidade brasileira e ter problematizado os termos poético, fantástico e filosófico. A seguir mostra seus principais criadores procurando evidenciar sua importância neste tipo de produção. A partir daí apresenta a revista *Tyli-Tyli*, depois *Mandala*, que sob a editoria de Henrique Magalhães, editor responsável da Editora Marca de Fantasia (João Pessoa, PB), foi a primeira revista independente, além de alguns fanzines, a publicar o gênero poético (fantástico) filosófico no Brasil. Neste percurso o texto refere-se ainda à também independente revista *Camião di Rato*, que atualmente vem publicando este gênero de quadrinhos no Brasil. O texto encerra-se trazendo à luz os processos criativos dos autores Edgar Franco

Edgar Silveira Franco é arquiteto, desenhista de quadrinhos, fanzineiro e artista multimídia. Doutor em Artes pela USP. Docente e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da FAV-UFG.

Elydio dos Santos Neto é filósofo e pedagogo tendo uma de suas linhas de pesquisa na relação educação e quadrinhos. Doutor em Educação pela PUC-SP. Docente e pesquisador do Mestrado Profissional em Organizações Aprendentes da UFPB. Participa do Grupo de Estudos e Pesquisas Imaginário!-UFPB. Membro do Observatório dos Quadrinhos-USP.

e Gazy Andraus na criação de quadrinhos poéticos (fantásticos) filosóficos e, por fim, aponta algumas possibilidades do trabalho com este gênero de quadrinhos em processos educativos ou em processos que estimulem o desenvolvimento de fazeres criativos.

Palavras-chave: Quadrinhos poéticos (fantásticos) filosóficos, revista *Tyli-Tyli*, revista *Camiño di Rato*, Edgar Franco, Gazy Andraus.

Introdução

Um grupo de artistas no Brasil, desde o final da década de 1980, vem elaborando uma produção no campo dos quadrinhos chamada por alguns de “quadrinhos poéticos”, por outros de “quadrinhos poético-filosóficos” e, por outros ainda de “fantasia filosófica” ou “quadrinhos fantástico-filosóficos”. São representantes conhecidos e significativos deste grupo de artistas: Flávio Calazans, Edgar Franco, Gazy Andraus, Henry e Maria Jaepelt, Wally Viana, Joacy Jamys, Luciano Irrthum, Eduardo Manzano, Antonio Amaral e ainda os editores Henrique Magalhães e Edgard Guimarães.

Embora sejam quadrinhos de circulação restrita são uma produção original que pode trazer muitas contribuições aos processos reflexivos, criativos

Gazy Andraus é artista plástico, fanzineiro e desenhista de quadrinhos. Doutor em Ciências da Comunicação pela USP. Docente da FIG-UNIMESP. Membro do Observatório dos Quadrinhos-USP. Participa do Grupo INTERESPE.

Matheus Moura Silva é jornalista e editor da revista *Camiño di Rato*, focada em quadrinhos poéticos (fantásticos) filosóficos. Mestrando em Arte e Cultura Visual na FAV-UFG.

e educativos. Pensando nesta importância este artigo apresenta os principais aspectos desta produção, das definições às possibilidades educativas, passando pelas revistas que as têm publicado e os processos criativos de dois de seus artistas significativos.

Quadrinhos Poéticos (Fantásticos) Filosóficos: diferentes expressões, definição, origem e principais autores

Sobre as diferentes expressões utilizadas

Entre os artistas, estudiosos e pesquisadores do gênero poético-filosófico, ou poético (fantástico) filosófico, não há uma unanimidade quanto à expressão mais adequada para a caracterização do mesmo. Em fevereiro de 1995, no número 1 da revista *Tyli-Tyli*, seu editor, Henrique Magalhães (1995, p.2), no editorial utiliza as expressões quadrinhos esotéricos, filosóficos ou poéticos para referir-se ao gênero que aquela revista começava a publicar:

Os quadrinhos brasileiros são ricos em seu universo criativo. Dos quadrinhos infantis, tão difundidos, ao terror, do humor debochado aos super-heróis. Desta forma, tem surgido já há alguns

anos um gênero de quadrinhos que não encontra espaço para publicação que nos fanzines e revistas alternativas ou independentes: são os quadrinhos esotéricos, ou filosóficos, ou poéticos, tão bem representados pelo trabalho de Flávio Calazans, Gazy Andraus, Edgar Franco, Joacy Jamys e tantos outros. Com a revista *Tyli-Tyli* (dedicada à personagem homônima de Calazans) estamos criando um espaço onde todos estes novos autores poderão dar vazão a seus quadrinhos reflexivos.

No artigo da revista *Mandala*, nº 13, de Junho de 2001, Magalhães utiliza a expressão “Quadrinhos Poéticos” para referir-se ao gênero em questão:

Os quadrinhos ditos poéticos têm como princípio a liberdade de expressão incondicional visto que fluem da subjetividade mais intrínseca do autor. Mais que qualquer outro gênero de quadrinhos, os poéticos procuram produzir as reflexões, os questionamentos, as inquietações do artista de uma forma muito pessoal e diferenciada do senso comum. Isto é o que torna o poeta por vezes um visionário, um sujeito que enxerga outras nuances da realidade. (2001a, p.19)

Esta é também a expressão utilizada por Edgard Guimarães em seu artigo “Reflexões sobre Quadrinhos Poéticos” (2001, p.17):

Diversas considerações devem ser feitas inicialmente sobre os “quadrinhos poéticos”, ou seja, sobre essa “mistura” de histórias em quadrinhos e poesia.

Henrique Torreiro, organizador da *Xornadas de Banda Deseñada de Ourense* (Espanha) e da *Expofanzines*, catálogo de 1997, p.15, utiliza a expressão “fantasia filosófica” para referir-se ao fanzine *Irmãos Siameses*, de Edgar Franco e Gazy Andraus. Este mesmo catálogo, quando se refere ao trabalho *Homo Eternus*, de Gazy Andraus, adjectiva-o de “cómics filosóficos”.

Na mesma direção de Torreiro, Gazy Andraus prefere utilizar a expressão “quadrinhos fantástico-filosóficos”, como afirma em entrevista concedida (Andraus, 2007):

Elydio: São utilizadas várias terminologias aparentemente sinônimas: quadrinhos poéticos (Henrique Magalhães), quadrinhos poético-filosóficos (Edgar Franco), quadrinhos de fantasia filosófica (Catálogo da *Expofanzines* de Ourense, Espanha). Qual você considera mais adequada ao tipo de quadrinhos que você produz?

Gazy: Talvez HQ Fantástico-filosóficas, mesmo. Acho que revela a fantasia, mas ao mesmo tempo a seriedade, a busca da sabedoria, e a espiritualidade inerente. E abrange mais do que se fosse HQ espiritualista, só por causa dos preconceitos concernentes às questões de ordens espirituais. A abordagem do termo “filosofia” evita tal preconceito, e pode atingir mais pessoas.

As evidências das publicações mostram que foi Edgar Franco, em seu artigo no livro *As histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática*, de 1997, organizado por Flávio Calazans, que utilizou pela primeira vez a expressão poético-filosófico ao denominar uma das linhas do que chamava de quadrinhos subterrâneos no Brasil como “linha poético-filosófica” (Franco, 1997, p.54).

Franco utiliza a mesma expressão em artigo intitulado “História em Quadrinhos Redondos”, publicado na revista *Mandala*, número 13, de Junho de 2001, quando apresenta sua visão sobre o que sejam os quadrinhos poético-filosóficos:

A primeira maneira encontrada para tentar classificar esses trabalhos foi chamá-los de poéticos, pois foi feito um paralelo com a literatura, ou seja, os quadrinhos tradicionais estariam para a prosa assim como os quadrinhos ‘poéticos’ estariam para a poesia, como todo rótulo, esse certamente foi insuficiente para clas-

sificar a abundância e diversidade dessas manifestações que não passariam despercebidas até ao mais desatento leitor que acompanhe o cenário de quadrinhos alternativos brasileiros. (...) Todos estes quadrinhistas possuem suas singularidades, mas algumas das características de seus trabalhos podem reuni-los num grupo que como disse anteriormente convencionou-se chamar de quadrinhistas poético-filosóficos, anexando a palavra filosófica ao rótulo por verificar que a maioria deles também apresentava trabalhos com a pretensão filosófica de levar o leitor a refletir sobre alguma questão existencial, citando inclusive filósofos, além de poetas. (p.14)

Definindo quadrinhos poético (fantástico) filosóficos

A partir do quanto foi trazido aqui, como contribuição dos vários artistas e estudiosos do tema, é possível afirmar que histórias em quadrinhos poético-filosóficas, ou poéticas (fantásticas) filosóficas, são aquelas que apresentam, de maneira explícita em sua arte, a intenção de que seja feita uma reflexão poética, enquanto aberta criativamente ao contínuo movimento da vida, e filosófica, enquanto provocação a um pensar aprofundado sobre a condição humana. As

histórias em quadrinhos poético-filosóficas tendem a ser apresentadas em histórias curtas que, muitas vezes, rompem com a linearidade convencional das narrativas em quadrinhos usando, para tanto, de criativos recursos seja no traço do artista seja em novas propostas de utilização dos requadros.

São, portanto, três as características que principalmente definem uma história em quadrinhos poético-filosófica, no caso brasileiro: 1. A intencionalidade poética e filosófica; 2. Histórias relativamente curtas que exigem uma leitura diferente da convencional; 3. Inovação na linguagem quadrinhística em relação aos padrões de narrativas tradicionais nas histórias em quadrinhos.

Quando se fala da intencionalidade poética aqui é no sentido sugerido por Edgar Franco, que se referenciou no pensamento de Aristóteles, isto é, um olhar que, sem perder completamente o pé do chão presente e estando aberto aos influxos criativos da imaginação, consegue vislumbrar as coisas que ainda não são e trazê-las para a fruição e reflexão do leitor ou leitora. Da mesma forma, quando se fala na intencionalidade filosófica não se está pensando aqui na filosofia que está presente necessariamente em qualquer obra de arte, mesmo naquela que se destina a fazer rir ou a ajudar a passar o tempo. Nem se está pensando naqueles autores que, como Alan Moore¹, por exemplo, conseguem construir reflexões filosóficas em quadrinhos já consolidados no mercado formal. E muito menos se está pensando naqueles trabalhos que usam a linguagem das histórias em quadrinhos para introduzir ao pensamento de filósofos já consagrados, seja

1. Roteirista de origem inglesa que ficou conhecido por escrever textos para as histórias em quadrinhos de forma criativa e usando largamente motivos e referências filosóficas e literárias. Também escreveu histórias de super-heróis, como Super-Homem e Batman, que se tornaram muito conhecidas. Alguns de seus trabalhos significativos são: *Do Inferno*, *Watchmen* e *V de Vingança*.

do pensamento ocidental ou oriental. Quando se fala de intencionalidade filosófica a referência é ao desejo, que explicitam os autores poético-filosóficos, de provocar uma reflexão mais profunda sobre a condição humana em seus leitores e leitoras e, para isso, compartilham suas visões sociais, oníricas, subjetivas, cósmicas, políticas e espirituais por meio da linguagem dos quadrinhos.

A inovação da linguagem, as histórias curtas e condensadas e, com certeza, o apelo à reflexão pedem um leitor diferenciado em relação aos padrões habituais. A construção do sentido da história e sua interpretação passam, em grande parte, pela experiência que o mesmo fez com a leitura. O sentido não é imediatamente dado e nem é fruto de uma lógica detetivesca, mas depende muito mais dos estados de consciência percebidos e refletidos pelo leitor ao longo da narrativa imagética. E, sob um certo ângulo, portanto, é possível falar numa co-autoria do leitor naquilo que diz respeito à construção de sentido, isto é, os quadrinhos poético-filosóficos, em certa medida, contribuem para o processo de construção de autoria, de autoconhecimento e de autonomia daqueles que os leem. Isto é tarefa bastante exigente para um leitor e os leitores do gênero poético-filosófico; certamente, ainda existem em número restrito se comparados com a grande maioria dos leitores brasileiros.

Origem e principais autores

De acordo com Franco (1997, p.56) Calazans pode ser considerado como um dos precursores no Brasil deste quadrinho de fundo filosófico. Foi por muitos anos editor do fanzine *Barata* (1979) e está na origem de produções editoriais que abriram espaço para os quadrinhos filosóficos. O fanzine *Barata* e a revista *Tyli-Tyli* (1995) são dois exemplos expressivos. No *Barata* possibilitou que autores como Gazy Andraus e Edgar Franco pudessem não apenas mostrar sua produção, mas também se conhecer e construir novos caminhos no campo dos fanzines e dos quadrinhos.

Calazans é, pois, um nome importante para a constituição do gênero poético-filosófico no Brasil, seja por seu trabalho como editor no fanzine *Barata* ou pelas HQs filosóficas que ele próprio escreveu e desenhou.

As HQ poético-filosóficas, por seu caráter autoral e não-comercial, encontraram seu espaço mais adequado de publicação nos fanzines, editados e publicados pelos próprios autores, mas chegaram a ter também revistas independentes. É o caso da revista *Tyli-Tyli*² que posteriormente, a partir do número 9, passou a chamar-se *Mandala*. Ambas foram publicadas pela Editora Marca de

2. O nome da revista é uma homenagem a uma das principais personagens de Flávio Calazans.

Fantasia, tendo como editor Henrique Magalhães³.

Além das revistas *Tyli-Tyli* e *Mandala* a Editora Marca de Fantasia publicou também álbuns contendo especialmente trabalhos poéticos ou filosóficos: *Guerra das Idéias* (5^a ed, 2011), de Flávio Calazans, foi publicado em 1997 e em 2001; *Ternário M.E.N.*, de Gazy Andraus, em 2001; *Agartha*, de Edgar Franco, em 2002; *Guerra dos Golfinhos*, de Calazans, em 2002; *Transessência: transcendendo a essência*, de Edgar Franco, em 2003 e *Elegia*, também de Edgar Franco, em 2005. Acompanha *Elegia* um CD com a leitura musical da HQ criada por Edgar Franco, sendo as composições de autoria de Grim e Naberius, músicos da Banda de Black Metal Sinfônico *Eternal Sacrifice*.

É importante lembrar que além destes artistas acima destacados há outros, menos conhecidos talvez, mas também com produção no gênero e que tiveram espaço para apresentação de seus trabalhos junto às publicações da editora Marca de Fantasia. Dentre outros, podem ser citados Érika Saheki, Ivânia Cristina, Jefferson Camargo, Al Greco, Rosemário, Michel, Nuno Nisa Reis, Rafael Lopes, Manoel Macedo, Norival Bottos Júnior, Lavoisier, Caique, Whisner, Soter Bentes, André Marron Gavazza, Flávio Rafael, Fabio Mor, Murilo Rufião e André Marron.

A Comix Book Shop publicou, em 1996, a *Brasilian Heavy Metal* e nela tiveram espaço para publicação alguns autores de quadrinhos poético-filosóficos: Antônio Amaral, Flávio Calazans, Gazy Andraus, Edgar Franco e Luciano Irrthum.

3. Foi o editor que lançou, no Brasil, as primeiras revistas dedicadas exclusivamente aos quadrinhos poético-filosóficos. Natural de João Pessoa, Paraíba, onde criou, em 1975, a personagem de HQ “Maria”, publicada em tiras diárias em diversos veículos no Brasil e em Portugal. Fez Mestrado na Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo e Doutorado na Universidade Paris VII, ambos com estudos dirigidos aos fanzines de histórias em quadrinhos. Atualmente é professor do Curso de Comunicação em Mídias Digitais na UFPB e do Mestrado em Comunicação. Dirige a editora Marca de Fantasia (nome que tem origem no fanzine homônimo e que foi criado por Magalhães; www.marcadefantasia.com), lançando o fanzine *Top! Top!*, as revistas *Mandala*, *Quiosque*, *Maria Magazine* e a série *Corisco*, além de álbuns e livros sobre quadrinhos e cultura alternativa.

Wellington Srbek publicou em 2001, com a Lei de Incentivo à Cultura da Prefeitura de Belo Horizonte, o álbum *Quantum*, com texto de sua autoria e desenhos de Fernando Cypriano, Leonardo Muniz e Luciano Irrthum. O trabalho, de modo especial pela temática reflexiva e filosófica, e também pela narrativa curta e criativa (embora mais longa do que aquilo que habitualmente se vê no gênero), pode ser considerado como sendo do gênero poético-filosófico.

A Opera Graphica Editora publicou no ano de 2003, com texto de Edgar Franco e arte de Mozart Couto, o álbum *BioCyberDrama*, na coleção Opera Brasil, no qual Franco, como roteirista, apresenta com mais detalhes, inclusive em texto introdutório à HQ, seu universo ficcional da *Aurora pós-humana*. A mesma editora, em parceria com Edições Pulsar, publicou também *Hipocampo: 3ª Ocorrência* (s/d), de Antonio Amaral.

Também Edgard Guimarães⁴ deu uma contribuição importante para a divulgação do novo gênero no campo dos quadrinhos, de acordo com o relato de Andraus⁵, que publicou com ele o seu importante trabalho *Homo Eternus* (1993a, b, c, d).

Hoje a SM Editora, cujo editor é José Salles, que tem sua sede em Jaú (SP), também abriu espaço para os quadrinhos poético-filosóficos. Edgar Franco chegou a publicar dois números da revista *Artlectos e Pós-Humanos* por esta editora nos anos de 2006 e 2007.

A revista *Camiño di Rato*, inicialmente editada por Matheus Moura e Ro-

4. Quadrinhista e editor independente. Mestre em Ciências pelo Instituto Tecnológico de Aeronáutica. Participou do livro *História em Quadrinhos – Teoria e Prática* organizado por Flávio Calazans. Publicou os livros *Fanzine*, um estudo sobre publicações independentes, *Algumas Leituras sobre Príncipe Valente* e organizou a publicação do livro *O que é Histórias em Quadrinhos Brasileira*, todos pela Editora Marca de Fantasia.

5. Conferir o relato em: <http://www.ibacbr.com.br/?dir=artigos&pag=013&opc=0082>. Acesso em 14 de setembro de 2008.

semário Souza, mas hoje tendo à frente apenas o primeiro, vem publicando quadrinhos poético-filosóficos. A revista, independente, é de excelente qualidade e, até o momento, publicou quatro números e um fanzine, o *Camiño di Rato 4 e 1/2*, trazendo uma peculiaridade nesse número: junto de cada HQ há um texto instigante logo após, em que cada autor versa seu conteúdo, ampliando o leque de entendimento e significado que o leitor encontra ao ler os quadrinhos poéticos.

Distante do grupo de autores que vem publicando os quadrinhos poético-filosóficos, mas muito próximo da proposta poética e filosófica do grupo, Marcelo Campos⁶ publicou no ano de 2007, pela Editora Casa 21 do Rio de Janeiro, o álbum de tiras *Talvez Isso...*, que sem explicitar a intencionalidade de uma reflexão filosófica a permite abundantemente ao longo das 70 tiras nas quais colocou a criatividade e a competência técnica de um desenhista experiente. Gazy Andraus concorda que este trabalho de Campos pode ser considerado do gênero poético-filosófico (Andraus, 2008a).

As HQ poético-filosóficas ainda são pouco conhecidas no Brasil, embora em 2007, a revista *Língua Portuguesa*, de São Paulo, em trabalho assinado por seu editor Luiz Costa Pereira Junior, tenha dedicado uma extensa matéria, intitulada “Poesia em quadrinhos”, ao estudo deste gênero fazendo referências ao trabalho de Henrique Magalhães como editor, e aos trabalhos dos artistas Edgar Franco, Antonio Amaral, Flávio Calazans e Gazy Andraus.

6. Marcelo Campos é desenhista de quadrinhos e diretor da Quanta Academia de Artes. Trabalhou em diferentes campos das artes visuais e ficou conhecido por ter sido o primeiro brasileiro da nova geração a publicar seus trabalhos nos Estados Unidos. Hoje divide seu tempo entre dirigir sua escola de artes e partilhar, pela docência, a grande experiência que tem com as histórias em quadrinhos.

A revista *Tyli-Tyli*

Como já se explicitou, Henrique Magalhães acolheu os autores de quadrinhos poético-filosóficos, ou poéticos fantásticos filosóficos, na editora Marca de Fantasia e, com eles, criou a revista *Tyli-Tyli*, dedicada aos mesmos.

Magalhães teve o primeiro contato com esta produção por meio dos trabalhos de Flávio Calazans, Edgar Franco e Gazy Andraus (Magalhães, 2009) e intuiu que ali estava uma produção brasileira original e que merecia algum espaço editorial, uma vez que no mercado formal de quadrinhos não havia espaço para as mesmas. Assim criou a revista *Tyli-Tyli*, inspirada na personagem criada por Flávio Calazans, como já se afirmou, para ser este espaço para o que já considerava uma importante produção. A revista começou com publicações ancoradas principalmente nos três autores citados, mas depois começou a receber contribuições de vários outros autores interessados em criar dentro deste gênero.

A revista *Tyli-Tyli* teve 8 números publicados e a partir do número 9 começou a chamar-se *Mandala* e foi até o número 13 quando se encerrou a sua publicação. Segundo Magalhães o público que frequentava a publicação foi se tornando escasso para uma revista seriada o que determinou o encerramento da mesma. Ele avalia que talvez o gênero estivesse se tornando complexo demais para um público não tão acostumado a este tipo de produção (Magalhães, 2009). Contudo, depois de alguns anos, a editora Marca de Fantasia⁷, sob responsabilidade de Henrique

7. Para conhecer as publicações da editora Marca de Fantasia: www.marcadefantasia.com.

Magalhães, continuou a publicar este gênero de quadrinhos, inclusive sob a forma seriada, como é o caso da revista *Artlectos e Pós-Humanos*, de Edgar Franco, nesta altura já com seis números publicados⁸.

Outra publicação que têm como escopo os quadrinhos poéticos é a *Camiño di Rato*, editada inicialmente por Matheus Moura e Rosemário Souza. A primeira edição foi lançada 2008 e, apesar de não se impor como uma publicação destinada a veicular esse tipo específico de quadrinho, desde já demonstrava tendências em apostar no gênero e nas histórias experimentais. Autores como Gazy Andraus, Edgar Franco, Al Greco, Soter Bentes e o próprio Rosemário Souza, estão presentes nessa edição e são eles, todos, autores de HQs poético-filosóficas – inclusive tendo, alguns deles, publicados na *Tyli-Tyli/Mandala*.

A segunda edição repete boa parte dos autores e da proposta da número 1. A principal diferença é que Edgar Franco passa a discutir, em texto, seus processos criativos, assim como Gazy Andraus já vinha a fazer desde a primeira edição. Do terceiro número em diante, naturalmente a publicação se torna mais próxima do gênero e passa a definir com mais clareza a linha editorial calcada



Fig 1 e 2 – Capa da revista *Tyli-Tyli*, número 1, de 1995; capa da revista *Mandala*, número 8, de 2000

8. Os dois primeiros números foram publicados pela SM Editora e os demais pela Marca de Fantasia.

em histórias reflexivas. Novos autores com propostas poéticas surgem, como Alberto Pessoa, Guilherme E Silveira, Matheus Moura e Vinicius Posteraro.

Na quarta edição, a *Camiño di Rato* (ou *CdiR*) defini-se como uma publicação voltada a divulgação do gênero poético-filosófico. A base de colaboradores, então, parece ter se formado mantendo-se com Franco, Andraus, Posteraro, Pessoa, Ramírez, Moura e Silveira. Além deles, dividem espaço na publicação autores como Franco de Rosa, Fábio Turbay, Leonardo Santana, Felipe Cazzeli, Shima, Fil, e Elmano Silva. É interessante notar que, mesmo esses outros autores, que trabalham de maneira tradicional os quadrinhos, publicam histórias que instigam a reflexão apurada do leitor, não se detendo apenas a narrar uma história – salvo exceção a HQ de Franco de Rosa.

Em 2011, a *CdiR* lança uma edição especial em formato menor e por isso chamada de edição número 4 e meio, ou 4 ½. Nela, a principal diferença, além do formato, é todas as histórias terem um texto a respeito do processo criativo envolvido na construção da narrativa. Como novos autores, destaque para Fábio Purper Machado, Elydio dos Santos Neto e Anésio Azevedo – o qual participa com um ensaio fotográfico.

Ao analisarmos essas cinco edições em conjunto, destacamos que a preocupação geral dos autores está ligada aos temas existenciais e de transcendência, ora narrados de maneira otimista, ora pessimista. No entanto, todas têm em comum abordarem angústias e anseios que estão no âmago do ser humano.



Fig. 3 – Capa do fanzine *Camiño di Rato* 4 e meio, 2011

O processo criativo de Edgar Franco

Edgar Franco relata que seu processo criativo pode acontecer de distintas maneiras, sendo que o artista destaca quatro formas mais comuns. A motivação para a criação de uma HQ é sempre um insight que pode ocorrer durante a leitura de um livro, a audição de uma música, um sonho, e mais comumente durante uma experiência vivida no transcorrer do dia. O artista registra o insight às vezes na forma de um argumento rápido e resumido que anota em um papel, outras vezes na forma de um desenho que poderá servir de base para iniciar a HQ e ainda pode unir um rascunho de um desenho a uma frase.

Esses insights muitas vezes são tão fortes que Franco sente uma pulsão quase imediata de realizar a HQ, em outros casos eles ficam guardados por um bom tempo e no momento propício, após algum novo fato vivido que faça o artista recordar do insight, são retomados para o desenvolvimento da narrativa. Na primeira e mais comum forma de realizar suas HQs, Franco parte desse insight e inicia o desenho da HQ sem desenvolver um roteiro prévio, enquadramento, narrativa e texto vão surgindo de forma fluida no papel sem censura nenhuma. O artista costuma fazer um leve rascunho a lápis antes da arte-final, mas pode também – certas vezes – desenhar diretamente no papel já a nanquim ou lápis de cor. O número de páginas do trabalho dependerá exclusivamente da necessi-

dade que o artista sentir para expressar o conceito desejado, variando entre uma e oito páginas, em média.

O segundo processo utilizado pelo artista é partir de um desenho previamente realizado que foi feito como demarcador do insight. Esse desenho, muitas vezes, não fará parte da página inicial da HQ, podendo estar em qualquer uma das páginas ou mesmo na página final, o que acontece comumente. Ele tem sempre uma importância ímpar no contexto da narrativa por tratar-se justamente do desenho que serviu como base para o argumento. Um bom exemplo é o da HQ “brin-GuedoTeCA”, publicada na revista *Artlectos e Pós-Humanos #2*, na qual a última página traz o “desenho argumento” que serviu de start para a sua criação.

A terceira forma mais comum de criação de uma HQ desenvolvida por Edgar Franco envolve a redação prévia de um poema, que surge inteiro na forma de um insight, posteriormente o artista utiliza esse poema como roteiro integral para a quadrinhização e desenvolve a narrativa visual integrando-o a ela. Um bom exemplo de trabalho criado nesses moldes é a HQ “Clonoids”, publicada na revista *Artlectos e Pós-Humanos # 1*. O poema que serviu de base para a criação da HQ foi escrito logo após a leitura de um texto do filósofo Jean Baudrillard que nos instigou a escrevê-lo.

O quarto procedimento de criação utilizado por Franco foi incorporado ao seu processo criativo em anos recentes e é, para o artista, o mais experimental de todos. O artista gosta de desenhar em papéis brancos sem nenhum conceito



Fig. 4 – Página I da história “Fetal Sapiens”, de Edgar Franco, 1996

prévio e diretamente à tinta, um exercício de pura fruição artística e sem nenhuma pretensão. Esses desenhos têm formado um grande banco de imagens, que soma centenas delas, então, em certos momentos, após Franco ter um insight para uma HQ, ao invés de começar a desenhá-la, ele vai até esse banco pessoal de desenhos livres e despreziosos e seleciona alguns que podem funcionar como parte da narrativa da HQ. Após selecioná-los ele irá desenhar apenas as partes do trabalho que criarão a sua continuidade, estruturando a narrativa. O interessante do processo é o fato de que muitas imagens que não tinham nenhum significado específico, ganham narratividade e sentido ao serem incorporadas à uma HQ. Trata-se de um processo muito instigante e que rompe com muitos dos paradigmas criativos do próprio artista.

É importante salientar que após a utilização em uma HQ, os desenhos são retirados do banco de imagens, e não serão mais utilizados em outro trabalho. Um exemplo interessante de trabalho criado utilizando esse processo criativo é a HQ “Psicohipertecnoarte” de cinco páginas, publicada na revista *Camiño Di Rato* # 4. Nessa história em quadrinhos, os desenhos das quatro primeiras páginas foram retirados do banco de imagens criado por Edgar Franco e apenas a página final foi desenhada exclusivamente para a HQ completando a narrativa.

Eventualmente Franco também utiliza processos criativos mais tradicionais para a criação de suas HQs, como a criação de um roteiro prévio com falas de personagens e um rascunho completo da história. Um exemplo é a HQ “Hi-

ghTech”, incluída no CD-ROM *HQtrônicas*. Também em trabalhos feitos em parceria, em que o artista foi roteirista, o procedimento de criação pode ser um minucioso roteiro, incluindo descrições escritas da quadrinhização das páginas, falas de personagens e até detalhamentos sobre enquadramentos, indumentária e arquitetura. O exemplo mais importante desse tipo de procedimento criativo desenvolvido por Edgar Franco foi sua parceria com Mozart Couto no álbum *BioCyberDrama Saga*, no qual Couto ficou responsável pelo desenho e quadrinhização e Franco pelo roteiro.

Como artista multimídia que é, envolvido com trabalhos em múltiplos suportes como: instalações interativas, sites de web arte, música eletrônica e seu projeto musical performático híbrido *Posthuman Tantra*, Edgar Franco é contaminado por todas as suas criações quando vai criar seus quadrinhos. Além dos procedimentos descritos aqui, o artista pode sempre experimentar outros métodos em seu processo criativo, pois está constantemente interessado em descobrir novos caminhos para a criação, inclusive utilizando outras possibilidades sinestésicas no desenvolvimento de suas HQtrônicas.

Quadrinhos poéticos fantásticos filosóficos e possibilidades educativas

As duas últimas décadas do século XX trouxeram mudanças significativas tanto no cenário internacional como nacional. Vimos o avanço radical do neoliberalismo e da globalização econômica; a crise e o desmoronamento do socialismo real expresso, de modo simbólico, na queda do muro de Berlim; a crise dos paradigmas tradicionais para a produção de conhecimento e a emergência de um discurso, de caráter pós-moderno, que afirma a impotência da condição humana para a construção de utopias de igualdade e transformação da sociedade; os estupendos avanços da tecnologia favorecendo, por um lado, o aumento de benefícios em termos de saúde, educação e comunicação, mas, por outro, permitindo a sofisticação do consumo e o conseqüente aumento da exclusão e do fosso entre ricos e pobres; a emergência econômica de países do oriente; os conflitos bélicos entre nações do ocidente e do oriente com conseqüências e implicações imediatas para os demais países do planeta; e, ainda, a agonia do planeta, de modo especial em seus aspectos ambientais, sob o forte caráter predatório das relações exploratórias estabelecidas pelos seres humanos.

Este contexto nos faz perguntar: Que mundo estamos construindo? Para onde estamos caminhando? A história acabou mesmo? Não há saídas? Não será

possível justiça e solidariedade sobre o planeta Terra? E nós brasileiros estamos fadados a simplesmente repetir o caminho e a imposição de outras culturas? Temos uma contribuição a dar neste momento de construção/desconstrução da civilização planetária? É neste quadro de perguntas e dúvidas que compreendemos a importância dos quadrinhos poético-filosóficos.

Os quadrinhos poético-filosóficos, com toda a força de sua produção poderão contribuir, no âmbito da educação formal, no cotidiano das construções curriculares, elaboradas pelos professores, com o favorecimento de uma poderosa linguagem imagético-textual que consegue estabelecer comunicação, com diferentes faixas etárias e sociais, acerca de temas complexos e necessários à reflexão coletiva e ao processo criativo de construção do conhecimento, de modo especial, como já dito acima, na educação formal, mas não só, também na educação não-formal.

Nossa sociedade, não apenas brasileira, mas planetária, tem passado por muitos processos de mudança. Os diferentes campos da cultura humana têm sido sacudidos por questionamentos, reformulações, novas posturas e novos valores. Da moral às novas tecnologias, passando pela ciência, economia, política, religiões, filosofia, trabalho e educação temos visto os conflitos paradigmáticos entre uma cultura dominante que insiste em permanecer e novas abordagens culturais que ousam novas proposições.

É neste quadro, que gera perguntas e dúvidas, que compreendemos a im-

portância dos quadrinhos poético-filosóficos. Eles são uma criação cultural que dialoga com as questões existenciais do homem contemporâneo com um grande repertório de temas – existenciais, espirituais e filosóficos – como: o sofrimento humano, a morte, a esperança, o destino, o ego encapsulado em si mesmo, a mente humana, o feminino materno, a consciência planetária, a consciência cósmica, o imediatismo e o consumismo, a ciência, a religião, as instituições sociais, o autoconhecimento, a tensão entre as polaridades masculina e feminina do ser, a sexualidade, o poder, as lutas e contradições internas do ser humano, a fraternidade, a fratricidade, a evolução dos homens e dos animais, a espiritualidade, o inacabamento humano e a construção da liberdade.

Vemos, assim, que as histórias em quadrinhos poético-filosóficas poderão auxiliar a compreender como a educação, a arte e a comunicação estão imbricadas na cultura contemporânea e quais problemas e possibilidades de respostas criativas estão presentes neste universo no atual momento histórico de nossa cultura. É importante, para tanto, que tais artistas continuem, a produzir e a dialogar com o nosso tempo.

Claro está que não conseguimos ver os quadrinhos poético-filosóficos como panaceia para as práticas pedagógicas e educativas em geral. Mas, em articulação com um projeto político-pedagógico bem elaborado, com uma ação de coordenação pedagógica que apoia e problematiza os fazeres docentes e com professores/educadores abertos a trabalhar com a arte e suas implicações para a au-

toformação, acreditamos que eles possam dar uma contribuição significativa aos estudantes e professores neste espaço privilegiado de desenvolvimento humano que é a escola e também a universidade. Obviamente que isso supõe uma formação que possibilite aos professores um manejo adequado e responsável deste rico material, nem sempre bem compreendido no primeiro exame de olhos.

Considerações Finais

Alguns dirão que as histórias em quadrinhos são apenas um tipo de entretenimento e lazer e que, por certo, não se prestam a reflexões mais profundas. Outros dirão que ela facilita o processo de comunicação e, portanto, são didáticas e devem ser utilizadas nos processos criativos e pedagógicos, formais e não-formais, ainda que corram o risco de superficialização.

Entendemos que as histórias em quadrinhos são também uma forma de entretenimento e lazer, mas não só. Elas têm também um poder didático, mas não só. Elas, como arte e comunicação, têm valor em si. São mais do que entretenimento e lazer. Várias delas não são nada didáticas, enquanto facilitadoras da comunicação, mas, pelo contrário, são problematizações provocadoras que fazem pensar e nem sempre apresentam respostas. Muitas, é verdade, são comerciais e fazem-se para um abstrato cidadão mediano, com gostos e padrões bem identificados. Outras, no entanto, são narrativas e poéticas visuais de an-

darilhos humanos implicados com a própria condição e necessitados de dizer algo ao mundo e aos demais humanos. Fazem-se contra e apesar do mercado. Entre estes “andarilhos”, que criam visualidades poderosas, há aqueles que conseguiram dobrar as “leis editoriais” e chegam, em fino estilo, ao grande público. Enfim, estamos diante de uma linguagem que não pode ser desprezada.

As narrativas visuais, neste trabalho evidenciadas, sugerem que elas podem favorecer reflexões profundas sobre o viver, o sofrer, a construção de sentido e o desenvolvimento de uma boa energia a favor da existência pessoal e coletiva. Como obras de arte, a fruição de tais HQs pode levar o leitor a novos estados e descobertas, a abrir portas e percepções acerca do mundo, apresente caminhos antes tidos como inalcançáveis ou simplesmente inconcebíveis. É o exercício crítico reflexivo no fruir e, principalmente, no fazer, como poética pessoal de reafirmação do ser perante o mundo.

Referências

ANDRAUS, G. **Homo Eternus** (1 de 4). São Vicente: Fanzine/Edição do Autor, 1993a.

ANDRAUS, G. **Homo Eternus** (2 de 4). São Vicente: Fanzine/Edição do Autor, 1993b.

ANDRAUS, G. **Homo Eternus** (3 de 4). São Vicente: Fanzine/Edição do Autor, 1993c.

ANDRAUS, G. **Homo Eternus** (4 de 4). São Vicente: Fanzine/Edição do Autor, 1993d.

ANDRAUS, G. Terra e Plantio. In: **Revista Brazilian Heavy Metal**. São Paulo: Comix, 1996, p.67-70.

ANDRAUS, G. **Ternário M. E. N.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2001, p.7-8.

ANDRAUS, G. **Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: o Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas)**. São Paulo: Universidade Estadual Paulista (Instituto de Artes Visuais – UNESP), 1999. (Dissertação de Mestrado)

ANDRAUS, G. **As Histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário**. São Paulo: Universidade de São Paulo (Escola de Comunicações e Artes), 2006a. (Tese de Doutorado)

ANDRAUS, G. **História em Quadrinhos, Imagética e Infância**. In: <http://www.ibacbr.com.br/artigos.php?dir=artigos&opc=013&idartigo=0013>. Último acesso em 19 de novembro de 2006b.

ANDRAUS, G. **Entrevista** concedida a Werner José Lisbôa Krapf. In: Anexo de E-mail de Gazy Andraus para Elydio dos Santos Neto, em 10 de maio de 2007,

às 03:54, 2007a.

ANDRAUS, G. **Entrevista** concedida a Elydio dos Santos Neto. In: Anexo de E-mail de Gazy Andraus para Elydio dos Santos Neto, em 21 de maio de 2007, às 06:02, 2007b.

ANDRAUS, G. *HQ fantástico-filosóficas: gênero único no Brasil*. **Jornal Graphiq**, nº 14, janeiro, 2008a.

ANDRAUS, G. *HQ fantástico-filosóficas: gênero único no Brasil. Dois estudos de caso*. **Jornal Graphiq**, nº 15, fevereiro, 2008b.

ANDRAUS, G. *História em quadrinhos, imagética e início da maturidade – XV: Da semelhança à criatividade*. In: <http://www.ibacbr.com.br/?dir=artigos&pag=013&opc=0082>. Último acesso em 22 de setembro de 2008c.

AMARAL, A. **Hipocampo: 3ª ocorrência**. Teresina/São Paulo: Pulsar/Opera Graphica, s/d.

CALAZANS, F. *A arte das Histórias em Quadrinhos de Gazy Andraus*. In: ANDRAUS, G. **Homo Eternus** (1 de 4). São Vicente: Fanzine/Edição do Autor, 1993, p.3.

CALAZANS, F. **Guerra das Idéias**. 4ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2001.

CALAZANS, F. **Guerra dos Golfinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2002.

CALAZANS, F. **História em quadrinhos na escola**. São Paulo: Paulus, 2004.

CAMPOS, M. **Talvez isso...** Rio de Janeiro: Casa 21, 2007.

FRANCO, E. S. *Panorama dos Quadrinhos subterrâneos no Brasil*. In: CALAZANS, F. M. A. (Org.) **As histórias em Quadrinhos no Brasil: Teoria e Prática**. São Paulo: Intercom/Unesp/Proex, 1997, p.51-65.

FRANCO, E. S. *Histórias em quadrinhos redondos*. In: Revista **Mandala**, nº 13, Junho de 2001, João Pessoa: Marca de Fantasia, p.14-16.

FRANCO, E. S. **Agartha**. 2ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2002.

FRANCO, E. S. **Transessência: transcendendo a essência**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2003.

FRANCO, E. S. **Hqtrônicas: do suporte papel à rede internet**. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2004.

FRANCO, E. S. **Elegia**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

FRANCO, E. S. **Perspectivas pós-humanas nas ciberartes**. São Paulo: USP/ECA, 2006. (Tese de Doutorado).

FRANCO, E. S. **Arlectos e Pós-Humanos**, nº 1, 2006, Jaú/SP: SM Editora.

FRANCO, E. S. **Arlectos e Pós-Humanos**, nº 2, 2007, Jaú/SP: SM Editora.

FRANCO, E. S. O Parto. In: **Arlectos e Pós-Humanos**, nº 2, 2007, Jaú/SP: SM Editora, p.3-7.

FRANCO, E. S. **Respondendo: “Quadrinhos poético-filosóficos”!**. In: E-mail de Edgar Franco para Elydio dos Santos Neto, em 14 de setembro de 2008, às 12h35, (2008).

FRANCO, E. & COUTO, M. **BioCyberDrama**. São Paulo: Opera Graphica Editora, 2003.

GUIMARÃES, E. *Reflexões sobre quadrinhos poéticos*. In: **Mandala**, nº 13, junho de 2001, João Pessoa: Marca de Fantasia, p.17-18.

MAGALHÃES, H. *Editorial*. In: **Tyli-Tyli**, fevereiro de 1995, João Pessoa: Marca de Fantasia, p. 2.

MAGALHÃES, H. *Poesia e Quadrinhos*. In: **Mandala**, n.12, junho de 2000, João Pessoa: Marca de Fantasia, p.17-18.

MAGALHÃES, H. *Quadrinhos Poéticos: viagem obtusa aos meandros da alma*. In: **Mandala**, n.13, junho de 2001a, João Pessoa: Marca de Fantasia, p.19-20.

MAGALHÃES, H. *Transcendência e poética visual*. In: ANDRAUS, G. **Ternário M. E. N.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2001b, p.7-8.

MAGALHÃES, H. **A nova onda dos fanzines**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2004.

MAGALHÃES, H. **Entrevista** concedida a Elydio dos Santos Neto. In: Anexo de E-mail de Henrique Magalhães para Elydio dos Santos Neto, em 22 de maio de 2007, às 00:48, 2007.

PEREIRA Jr., L. C. *Poesia em quadrinhos*. In: **Língua Portuguesa**, ano II, n. 18, abril de 2007, São Paulo: Editora Segmento, p.22-27.

SANTOS NETO, E. *Os quadrinhos poético-filosóficos de Gazy Andraus: provocações de uma visão crítica, espiritual e afirmativa da vida*. In: **Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Santos, 29 de agosto a 2 de setembro de 2007.

SANTOS NETO, E. *Transgressão, Transcendência e Esperança: os quadrinhos poético-filosóficos de Edgar Franco*. In: **Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Natal, 2 a 6 de setembro de 2008.

SRBEK; CYPRIANO; MUNIZ e IRRTHUM. **Quantum**. Belo Horizonte: Prefeitura de BH, 2001.

TORREIRO, H. [8] **Expofanzines**. Exposición Internacional de Fanzine e Pro-zines. **IX Xornadas de Banda Deseñada de Ourense**. Ourense : Phanzynex/Casa da Xuventude/IX Xornadas de Banda Deseñada/Xunta de Galicia, 1997.

VVAA. **Brasilian Heavy Metal: the illustrated fantasy magazine**. São Paulo: Comix Book, s/d.

SORRISO ENIGMÁTICO: GENEALOGIA DO PERSONAGEM CORINGA

Daslei Bandeira e Paloma Diniz

Resumo

O objetivo deste trabalho é investigar a genealogia e a criação do personagem Coringa (Joker), procurando nele, a compreensão dos movimentos de artes visuais do expressionismo alemão, tanto o filme quanto as artes visuais, e intersecção entre quadrinhos e outras mídias. Nós começamos com a premissa comum que diz que o Coringa (Joker), foi criado com base no filme expressionista, o homem que ri. O estudo traça a genealogia do personagem desde o seu início em 1940, através do Gwynplaine personagem em 1928, atingindo o movimento expressionista alemão (filme), em 1920, e a criação do movimento expressionista alemão (artes visuais) em 1905. Os Movimentos artísticos estudados aqui estão intrinsecamente incorporados no personagem que mostra a sua complexidade e importância, não só no mundo dos quadrinhos, como na cultura artística.

Palavras-chave: Expressionismo. Comics. Coringa. Artes Visuais. Filme.

Daslei Bandeira é formado em Comunicação Social pela UFPB, com habilitação em Jornalismo; é autor do livro *O escudo manchado*, sobre o Capitão América, pela Marca de Fantasia.

Paloma Diniz é formada em Artes Visuais pela UFPB, é professora e uma das articulistas do grupo Made in PB; é pesquisadora do grupo Imaginário!, do Mestrado em Comunicação da UFPB.

1. Introdução

A arte é vista como uma forma que o artista interpreta o mundo, e por vezes, o autor tende a utilizar a estética dos que o precederam, criando uma espécie de mapa genealógico artístico pelo qual se podem seguir as influências até tempos imemoráveis.

Não sendo diferente, o mesmo acontece com as histórias em quadrinhos. Além de possuir um vocabulário próprio, tem estética cuja emissão de informações caracteriza esta arte, podendo ter informações básicas como a dualidade entre o bem e o mal, ou uso das cores, para transmitir informações na mescla entre narrativa e grafismo, inspirada em outras artes.

Este artigo propõe investigar a origem estética do objeto Coringa, personagem de história em quadrinhos criado em 1940, inimigo-mor do personagem Batman, procurando descobrir as influências artísticas de seus criadores e a partir daí, criar um embasamento estético-teórico através dos movimentos artísticos visuais. Tal fundamentação surge da criação de uma obra artística que engloba em suas pinceladas os símbolos referentes a todos que estão envolvidos direta ou indiretamente na criação do Coringa. Este personagem está cheio de símbolos e significados que o fundamenta tanto como um personagem de história em quadrinhos como uma figura literária, vista como um inimigo da sociedade.

Partindo da revista *Batman* nº1 publicada em 1940 e entrevistas dos próprios criadores do personagem Coringa, analisaremos o conteúdo do filme *O homem que ri*, uma produção de 1928, ligado diretamente à criação do Coringa. Decompondo as raízes cinematográficas, investigaremos suas amarras criativas do cinema alemão do início do século XX e suas manifestações artísticas germânicas no período pré-Primeira Guerra Mundial.

Na primeira, estudaremos a criação do personagem nas histórias em quadrinhos. Regredindo no tempo, na segunda parte teremos uma análise crítica do filme norte-americano, *O homem que ri*, além de uma pesquisa histórica para fundamentar sua ligação com o cinema alemão, conhecido como Expressionismo Alemão. Continuando a hipótese investigativa, faremos um retrospecto neste movimento do cinema e suas influências externas, sendo a principal o movimento artístico Expressionista do início do século XX. Finalizando, relataremos o contexto histórico do século XX, o processo de criação e concepção deste personagem. Explanaremos a complexidade artística envolvida na sua concepção e interseção entre as histórias em quadrinhos e o cinema.

2. A origem de um sorriso

O personagem Coringa teve uma criação complexa, dentro e fora do universo das HQs. Nas páginas de *Batman* ele nunca teve uma origem definida,

sendo sua verdadeira identidade uma incógnita. A mais aceita foi escrita 48 anos depois, por Alan Moore e desenhada por Brian Bolland em 1988¹, baseada na história “O homem do Capuz Vermelho”, de Bill Finger e Lew Schwartz². Nessa história vemos como um homem comum, em um dia ruim, num momento de intensa pressão psicológica é levado à loucura, quebrando o limite entre a realidade e a fantasia. Tornando-se uma criatura sem escrúpulos.

Um sorriso eterno numa face branca sem sentimentos, assim podemos resumir a estética do personagem Coringa, principal inimigo do super-herói Batman. Criado pelo trio Bob Kane, Bill Finger e Jerry Robinson para a revista *Batman* número 1³, em 1940, com o intuito de ter um vilão à altura do vigilante da cidade de Gotham. O palhaço do crime, como fora apelidado pelos leitores, acabou por se tornar tão famoso quanto o personagem principal.

Como todo bom vilão, Coringa encarna o lado contrário do herói. Se a figura aqui abordada simbolizasse a justiça representando a luz e a ordem, a paleta de cores do vilão seria composta por tons escuros e sóbrios, simbolizando a injustiça que seria representada pela escuridão e o caos.

O caso do Batman é diferente, pois ele é um personagem inusitado ao apresentar um herói que utiliza a superstição e o medo dos bandidos contra eles próprios. O vilão Coringa possui paleta composta por cores mais vibrantes sendo chamativo ao contrário do Batman.

Há uma inversão de papéis. Tomando como base o sistema de interpre-

1. BOLLAND, Brian; MOORE, Alan. *Batman: a piada mortal*. Panini Books. São Paulo, 2011.

2. Publicado originalmente nos Estados Unidos na revista *Detective Comics*, número 168, em 1951.

3. Em uma história escrita por Bill Finger, desenhada por Bob Kane e arte-finalizada e colorida por Jerry Robinson.

tação da cor usado pelo professor Max Lüscher (apud FRASER; BANKS, 2007, p. 49), no seu teste psicológico, ou “diagnóstico da cor”, podemos analisar as principais cores dos dois personagens da seguinte forma:

a) Batman: Cinza, aspecto favorável é a neutralidade psicológica, quanto ao aspecto negativo encontramos a falta de confiança, desânimo, hibernação e falta de energia; Azul, aspectos positivos são inteligência, comunicação, confiança, eficiência, serenidade, dever, lógica, frescor, reflexão e calma, e nos aspectos negativos encontramos frieza, altivez, falta de emoção; Preto, no aspecto positivo encontramos sofisticação, glamour, segurança emocional, eficiência e substância, e no negativo encontramos opressão, frieza, ameaça e angústia.

b) Coringa: Verde, aspectos positivos harmonia, equilíbrio, frescor, amor universal, repouso, restauração, reconforto, consciência ambiental, equilíbrio e paz; no aspecto negativo, tédio, estagnação, desinteresse e abatimento. O vermelho no lado positivo tem coragem física, força, calor, energia, sobrevivência básica, estimulação, masculinidade e agitação, no aspecto negativo, desafio, agressão, impacto visual e tensão; Violeta ou roxo, no aspecto positivo temos consciência espiritual, refreamento, visão, luxo, autenticidade, verdade, qualidade, e nos aspectos negativos encontramos intro-

versão, decadência, supressão e inferioridade⁴.

Essa configuração reproduz a imagem da dualidade da relação dos dois personagens, enquanto um reflete a justiça e as trevas, o outro representa o crime e a luz, um antagonismo criado não apenas nas linhas, nos balões das HQs, mas também no design dos personagens, isso é o que realmente atraiu e ainda atrai os consumidores.

Além das cores dos personagens, também podemos notar a diferença no aspecto físico dos dois. Segundo Dondis (1997, p.30), “criamos um design a partir de inúmeras cores e formas, texturas, tons e proporções relativas; relacionamos interativamente esses elementos; temos em vista um significado”, o resultado dessa composição é a intenção do artista, o seu *input* visual⁵.

Enquanto Batman é apresentado como um padrão de superioridade humana, tanto por sua constituição muscular como por sua beleza, mas sempre apresenta um rosto carrancudo, o Coringa, apresenta-se como uma deformidade humana, com um sorriso bizarramente esculpido em seu rosto com uma pele muito branca e com um corpo muito magro.

A estética das vestes dos dois personagens enfatiza ainda mais esse antagonismo. Na do Batman há uma harmonia de fatores, como o equilíbrio de cores, a economia de linhas e a minimização de detalhes, e nas vestes do Coringa, um terno de cor roxa, vemos uma profusão de linhas, um exagero de detalhes

4. Baseado no estudo do sistema psicológico da cor de Goethe no qual ele objetivava reduzir a confusão em torno do uso da cor na arte; o professor Max Lüscher se tornou uma das maiores vozes neste campo ao criar um teste de diagnóstico da cor envolvendo cartões coloridos que desde 1947 são amplamente usados entre médicos e psicólogos. (FRASER; BANKS, 2007).

5. Segundo Dondis, há três níveis dos dados visuais são: Input visual, que seria várias ramificações de símbolos; material visual representacional, que identificamos no meio ambiente e somos capazes de reproduzir através das artes, por meio de forma de tudo aquilo que vemos, seja natural ou resultado de uma composição intencional.

(estamos tratando de um terno completo, com todos os acessórios).

Toda arte é reflexo de sua época e nos quadrinhos não seria diferente. Heróis e vilões espelham nas suas imagens o período em que foram criados. O Batman seria solução heroica para uma cidade mergulhada no crime como Gotham. Solução também para uma sociedade que cria vilões como o Coringa.

Essa extrapolação do bizarro era o fator mais atraente no personagem, e foi o que mais entusiasmou Whitney Ellsworth, editor da então National Periodicals⁶ que exigiu uma maior participação dele nas páginas do defensor de Gotham. A criação do Coringa tinha entrado para a história das HQs como o vilão que se tornou referencial na criação de outros personagens, tanto os da própria editora, quanto os das rivais. A galeria de vilões do Batman depois do Coringa ficou recheada de figuras deformadas e de aspecto bizarro. As cores do vilão ofuscaram o herói.

A composição facial do Coringa fora baseada em uma foto de Conrad Veidt caracterizado como o personagem Gwynplaine do filme americano *O homem*



Fig. 1: Comparação do Coringa desenhado por Jerry Robinson e à direita foto de Conrad Veidt. Fonte: foto de divulgação

6. A revista que lançou o personagem Batman era conhecida como *Detective Comics*, publicada pela editora National Periodicals Comics, mas com o sucesso do personagem de Bob Kane, a editora adotou o nome DC Comics, fazendo referência a revista.

que ri, do diretor Paul Leni, em 1928.

Em sua autobiografia (Bob) Kane diz que foi sua a ideia de criar um criminoso que fosse ao mesmo tempo histriônico e sanguinário – tal qual os existentes nas tiras do detetive Dicky Tracy – e tento isso em mente fez um esboço inicial do vilão, que foi apresentado a Bill Finger⁷. Ao ver o esboço, Finger achou-o semelhante ao personagem Gwynplaine (...) uma semana depois da apresentação do esboço, Finger (que era um cinéfilo juramentado) deu para Kane a foto de Veidt caracterizado como Gwynplaine, e ambos concordaram em tornar ainda mais explícita a semelhança física entre os dois personagens, e daí para bolar a aventura publicada em *Batman #1* foi um pulo. (BASÍLIO, 2008, p. 2).

Logo após a reformulação do personagem, ele ficou carregado de dramaticidade, não apenas por causa da semelhança com a figura de Gwynplaine, ou mesmo com Conrad Veidt, mas porque ele é uma forma com conteúdo repleto de significação inscrita em sua imagem. Todos os fatores que formam o personagem criaram o significado de uma pessoa cheia de rancor, uma alma torturada, perigosa e dúbia.

Segundo Dondis (1997, p.22) “o conteúdo é extremamente influenciado

7. A criação do personagem é envolta em discórdia, cada um dos envolvidos clama pela paternidade da ideia que deu origem ao design do personagem, a título do artigo tomaremos como verdadeira a apresentada acima.

pela importância das partes constituintes, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado”. A identidade do vilão estava pronta e por trás do seu sorriso trazia o mais puro e tolo medo.

2.1. Um rei fez de mim um palhaço

Como citado anteriormente, o sorriso do Coringa veio do rosto de Conrad Veidt no filme *O homem que ri*, uma obra americana de 1928 produzido por Carl Laemmle que desejava para seu filme uma estética mais europeia, voltada para o expressionismo alemão. O produtor contratou o diretor alemão Paul Leni, uma das figuras-chave desse movimento cinematográfico.

A contratação de Conrad Veidt para o papel principal da obra também foi devido a sua participação efetiva no movimento expressionista alemão. Ele se tornou conhecido pelo seu primeiro papel, Cesare, o assassino sonâmbulo do filme *O gabinete do Dr. Caligari*, do diretor Robert Weine, no ano de 1920.

Paul Leni teve sua formação nas artes plásticas. Estudou na Academia de Belas Artes de Berlim, teve contato com a cena teatral através da produção de cenários e figurinos. Na Companhia de Teatro de Max Reinhart, conviveu com outros expoentes do cinema expressionista alemão como Friedrich W. Murnau, Ernst Lubitsch, o próprio Conrad Veidt.

Migrou para o cinema em 1913, atuando mais na produção artística das obras que participava. Durante a Primeira Guerra Mundial, começou a dirigir filmes inseridos no universo do movimento expressionista. Em 1927, a convite dos estúdios Universal, na figura do produtor Carl Laemmle, se mudou para Hollywood para dirigir os filmes *O gato e o canário* de 1927, *O papagaio chinês* de 1927, *O homem que ri* de 1928 e *The last warnig* de 1929.

O homem que ri é baseado no livro homônimo de Victor Hugo, *L'Homme qui rit* de 1869. O filme narra a história de Gwynplaine, filho do Lorde Clancharlie, acusado injustamente de traição pelo Rei da Inglaterra e logo depois morto, torturado numa dama de ferro. Antes, porém, Clancharlie descobre que seu filho fora vendido pelo Rei a um grupo de ciganos conhecidos como *Comprachicos* que desfigurava crianças tornando-as aberrações de circo.

A operação feita pelos *Comprachicos* em Gwynplaine deu ao garoto um eterno sorriso. Depois de várias reviravoltas do destino, nosso herói se torna Lorde após ser reconhecido durante suas apresentações como palhaço nas feiras nas ruas de Londres. Podemos dizer que Gwynplaine é o arquétipo clássico do palhaço, um homem dotado da capacidade de fazer os outros rirem, mas não é feliz.

A estética expressionista nesta obra cinematográfica pode ser notada no



Figura 2: Cartaz do filme *O homem que ri*. Fonte: Foto de divulgação

extremo contraste entre luz e sombras, com a presença de imagens distorcidas, a deformação expressiva, o isolamento e a monstruosidade, a maldade como personagem e herói dentro de cenários enormes que recriaram uma Londres do século XVII de forma assustadora, como o sorriso mórbido de Gwynplaine.

Nas manifestações artísticas alemãs do pós Primeira Guerra, reproduzir o mundo com exatidão mais parecia um absurdo. Para Cordeiro (2001, p.3), poderíamos ver essa atitude “como uma espécie de revolta contra aparências do mundo e contra o mundo das aparências, o expressionismo preferiu alcançar a essência das coisas, libertando a sensibilidade e revelando a duplicidade e as obsessões ocultas na personalidade individual”.

A atmosfera teatral desta pequena obra prima dava muito mais importância ao indivíduo do que ao ambiente que lhe cercava. Não era uma janela para o mundo como os irmãos Lumière, os criadores do cinema, acreditavam que esta arte deveria ser, mas era uma janela direta para a alma de Gwynplaine.

2.2. Sorrisos maiores que as bocas

O movimento cinematográfico chamado de Expressionismo Alemão surgiu numa Alemanha pós-Primeira Guerra, durante a República de Weimar, num cenário de uma nação recém-unida e derrotada; reestruturada com apoio do

governo francês ao injetar grande quantia possibilitando reerguer-se financeira e culturalmente.

O cinema alemão antes da Primeira Guerra já engatinhava para uma vanguarda, mas ainda era irrelevante em importância se comparado à grande quantidade e qualidade na produção existente em países como Inglaterra e França. O desenvolvimento industrial do cinema alemão era mais lento que o de seus vizinhos, entre 1910 e 1911 a Alemanha produzia apenas 10% das obras consumidas nas suas próprias salas de cinema.

Mesmo tendo uma indústria ineficiente, realizaram-se inúmeras obras de diferentes orçamentos e gêneros na Alemanha pré Primeira Guerra Mundial. Os principais estudos sobre o período mudo do cinema alemão consideraram o movimento cinematográfico do Segundo Império (1871-1918) arcaico e sem importância, cujo único interesse estaria reduzido a filmes que, de alguma maneira, influenciaram os filmes da República de Weimar.

Será apenas na Grande Guerra que os alemães percebem o significado de uma indústria cinematográfica como força de propaganda, auxiliando na construção da alma nacional- quando fundam sob os auspícios do Estado a poderosa UFA (Universum Film A. S.), junção de pequenas empresas que existiam antes da guerra. (SARAIVA, 2010, p.10).

O filme que caracterizou o cinema expressionista alemão foi *O gabinete do Dr. Caligari*, dirigido por Robert Weine, com roteiro de Hans Janowitz e Carl Mayer, em 1920. O maior sucesso internacional da *Universum Film A. S.* (UFA) durante o período do cinema mudo, passou a fazer parte da ideologia de cinema de autor (*Autorenfilm*)⁸.

Essa escola pregava um cinema alemão original e abriu as portas para os autores de prestígio a adaptar suas próprias obras para o cinema, criando um espaço nos quais atores e principalmente diretores do teatro alemão pudessem ingressar no mundo cinematográfico. Max Reinhardt foi uma das figuras mais influentes nessa transição do teatro para o cinema.

A presença do teatro na nova fundação do cinema alemão propiciou o movimento cinematográfico expressionista. Como Paul Leni, boa parte dos componentes da Companhia de Teatro de Max Reinhardt era formada em artes plásticas e aplicava este conhecimento nas produções teatrais. Nas palavras de Aumont (2004 p.194) “de 1910 a 1925, todas as artes tiveram seu expressionismo, é como se a Alemanha inteira fora expressionista e apenas isso”.

Ao colocar as características do expressionismo nas artes cinematográficas foi preciso negar o naturalismo que era vigente no cinema mundial naquele momento e seguir mais a raiz do cinema fantástico de Georges Méliès⁹ do que o naturalismo racional dos irmãos Lumiere¹⁰.

8. Em 1912 o produtor de cinema Paul Davidson assinou um contrato com o sindicato dos dramaturgos dando para eles poderes de criação nas futuras obras do cinema alemão, para muitos, foi o primeiro passo do cinema alemão em direção às vanguardas artísticas.

9. Ilusionista francês, é um dos precursores do cinema, que usou seus conhecimentos na arte da ilusão para criar efeitos fotográficos, sendo considerado o pai do cinema fantástico e dos efeitos especiais.

10. Os Irmãos Lumière, inventores do cinematógrafo, e considerados pais do cinema, diferente de Méliès eles não conseguiram enxergar no cinema uma forma de contar histórias fictícias, apenas uma forma de documentar a realidade.

Na obra de Robert Weine podemos identificar as muitas influências que geraram a película. Por ter tido uma ascendência bastante forte no teatro, Weine neste projeto privilegia muito mais a história do que a linguagem cinematográfica em si. Chegou ao ponto de utilizar de forma exagerada câmeras fixas no centro da cena criando um ar teatral, permitindo aos atores (entre eles está Conrad Veidt na pele de Cesare, o assassino sonâmbulo) se conduzirem na cena com mais liberdade, sendo encarregados de todo o movimento e impacto na narrativa (NEWMAN, 2011, p.45).

A obra foi quase toda filmada em estúdio. Os cenários usados, na maioria, pintado no estilo expressionista do grupo *Der Blaue Reiter* (O Cavaleiro Azul), são compostos com ângulos sinuosos, com grande contraste entre o branco e o preto, criando uma ambientação vertiginosa e sufocante para dar ênfase à loucura contemplada na história. Nas palavras de Aumont, (2004 p.194), “o expressionismo, o cinema plástico por excelência, o dos pintores e dos gravadores, da tela escurecida, o do excesso em tudo (‘os sorrisos maiores que as bocas’)”.

Mesmo tendo estas influências bem destacadas nas produções subsequentes, tais como *Nosferatu, uma sinfonia de horror* (1921), de Friedrich W. Murnau, *O estudante de Praga* (1926), de Henrik Galeen, *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, dentre outros, muitos críticos especializados e estudiosos do gênero acreditam que não houve um movimento expressionista no cinema alemão, mas sim uma estética cinematográfica a qual eles batizaram de *Caligarismo* (NEW-

MAN, 2011, p.45).

Eles argumentam que na década de 1920 outros países produziram filmes com a mesma estética do *Gabinete*, mais por mimetização da obra do que por seguir um conjunto de regras ou ideologia.

Sem uma delimitação artística ou histórica, o movimento expressionista alemão foi o encontro perfeito e quase uma fusão da estética da pintura, em sua representação mais pictórica, com a narratividade cinematográfica. As obras que são atribuídas a este movimento mais parecem pinturas em movimento.

2.3. Pintando sorrisos tristes

Quando a máquina fotográfica *Kodak Brownie* surgiu no ano 1900, uma série de câmeras extremamente populares e baratas fabricadas pela Eastman Kodak quebrou o contrato que os artistas plásticos tinham com a realidade. Já não havia necessidade de representar o mundo exatamente como se revela aos nossos sentidos, a fotografia haveria de fazer isto pelos pintores. A partir de agora eles teriam a opção de se manter presos a valores físicos ou apenas representar suas emoções, seus sentimentos pelas suas obras.

O crescimento industrial, o avanço científico e tecnológico, a guerra, o desenvolvimento de transportes que diminuía distâncias, dentre outros fatores

influenciaram as artes tidas como clássicas e o nascimento dos novos suportes, futuros veículos artísticos, foram marcas da primeira metade do século XX.

Paul Leni e muitos outros artistas alemães migraram para os Estados Unidos para fugir da guerra na Europa, na procura de paz e continuar seu trabalho. A migração tornou-se maior quando em 1933 Adolf Hitler fecha a Bauhaus; a maior e mais influente escola de arte vanguardista e moderna da Europa. Dentre todos os males de uma guerra, algo bom surge: o intercâmbio artístico entre Alemanha e Estados Unidos.

Fotografia, cinema, desenhos animados e histórias em quadrinhos, nascem e crescem neste cenário de um mundo racional e moderno em meio à ignorância e a guerra. Diferente das formas artísticas visuais clássicas estas “artes industriais” que não são feitas tecnicamente por um homem só, mesclam-se. Podemos citar como exemplo, a invenção do *storyboard* como uma interseção entre histórias e quadrinhos e o cinema.

Segundo Will Eisner, desenhista de histórias em quadrinhos e autor de livros teóricos sobre técnicas de produção de quadrinhos, afirma-se o hibridismo entre as histórias em quadrinhos e o cinema, tendo o *storyboard* como uma versão das histórias em quadrinhos como ferramenta para as produções cinematográficas:

Storyboard são cenas “imóveis” para filmes, pré-planejadas e dispostas em quadros pintados ou desenhados. Embora empreguem os elementos principais da arte sequencial, diferem das revistas e tiras de quadrinhos por dispensarem os balões e os quadrinhos. Não são destinados à “leitura”, mas antes para fazer a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final. Na prática, o *storyboard* sugere “tomadas” (ângulos de câmera) e prefigura a encenação e a iluminação.

Devido à relação fundamental entre o cinema e os quadrinhos – que precederam – não é de admirar que os realizadores de cinema venham cada vez mais empregando artistas dos quadrinhos. (EISNER, 1999, p.143)

O personagem Coringa é um exemplo da influência e interseção entre mídias artísticas e de comunicação. Com a influência do chamado cinema expressionista alemão aliado à criatividade dos desenhistas Bob Kane, Bill Finger e Jerry Robinson, os quadrinhos têm um dos vilões mais famosos e antagônicos de sua história. O Coringa é uma pintura moderna em forma de narrativa gráfica expressada por um sorriso triste.

Referências

AUMONT, Jacques. **O olho interminável**: cinema e pintura; tradução Eloisa Araujo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BASÍLIO, Claudio Roberto. **Coringa**—o palhaço do crime; Disponível em <http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=531>. Acesso em: 16 de Novembro 2011.

CORDEIRO, Paula. **A definição do sujeito no cinema**: Os dias estranhos do cinema ou a inconstância do eu e do outro nas personagens e no encontro entre o mundo real e a ficção; Portugal: Universidade do Algarve, 1999.

DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. Tradução Jeferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. Tradução Luís Carlos Borges. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FRASER, Tom & BANKS, Adam. **O guia completo da cor**. Tradução Renata Bottini. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2007.

KANE, Bob; FINGER, Bill; ROBINSON, Jerry; FOX, Gardner. **Batman crônicas**, volume 1. Editor geral Fabiano Denardin. Rio de Janeiro: Panini Comics, 2007.

KEMP, Phillip. *O cinema fantástico*. In: KEMP, Phillip. **Tudo Sobre cinema**. Tradução Fabiano Morais. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

MOORE, Alan. **Batman**: a piada mortal; roteiro Alan Moore; Arte cores e capa Brian Bolland. Tradução Arte Comics/DVL. São Paulo: Panini Books, 2011.

NEWMAN, Kim. *O gabinete do doutor Caligari 1920*. In: KEMP, Phillip. **Tudo sobre cinema**. Tradução Fabiano Morais. Rio de Janeiro: Sextante, 2011.

SARAIVA, Leandro. **As vanguardas cinematográficas dos anos 20 na Europa**. São Paulo: SENAC, 2010.

Referências cinematográficas

LAEMMLE, Carl; LENI, Paul. **O homem que ri** [Filme]. Produção Carl Laemmle, direção Paul Leni. Estados Unidos: 1928. 35 mm, 110 min., preto & branco, mudo.

WEINE, Robert. **O gabinete do doutor Caligari** [Filme]. Produção e direção de Robert Weine. Alemanha, 1920: 35 mm, 71 min., preto e branco, mudo.

ASPECTOS DA CULTURA INDÍGENA NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARAIBANAS: UMA ANÁLISE DE ITABIRA – INIMIGOS E AMANTES

Marcelo Soares de Lima

Resumo: Nosso estudo analisa a inserção de elementos da cultura indígena nas histórias em quadrinhos paraibanas, tendo como estudo de caso a revista *A União Quadrinhos: Itabira, inimigos e amantes*, lançada em agosto de 2000. Objetivamos com esse trabalho fazer um resgate dessa cultura popular e observar como ela é configurada dentro de um meio de comunicação de massa. Para tanto, utilizamos como recurso a análise de discurso, observando os discursos tanto verbais (balões, legendas etc.) quanto não verbais (desenhos, gráficos etc.) da revista em questão. Concluimos que apesar de problemas como texto mais contemporâneo, visão estereotipada do visual dos indígenas, a revista traz à tona costumes, história e tradições do índio brasileiro e serve, assim, como introdução para o leitor nesse universo.

Palavras-chave: Cultura indígena. Histórias em Quadrinhos. Representação.

Marcelo Soares é mestrando no Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC) da Universidade Federal da Paraíba. E-mail: marcelo.soaresdelima@yahoo.com.br

Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Fortaleza, setembro de 2012.

Aspects of indigenous culture in comics Paraíba: an analysis of Itabira – enemies and lovers

Abstract: Our study analyzes the inclusion of elements of indigenous culture in comics Paraíba, taking as case study the magazine The Union Comic: Itabira, enemies and lovers, launched in August 2000. We aim to make this work with a rescue that popular culture and see how it is set within a medium of mass communication. We used as a resource to analyze speech, watching the speeches both verbal (balloons, captions, etc.) and nonverbal (drawings, charts, etc.) of the magazine in question. We conclude that although most contemporary problems such as text, visual stereotypical view of the natives, the magazine brings out customs, history and traditions of the Brazilian Indian and thus serves as introductory to the reader in this universe

Keywords: Indian Culture. Comics. Representation.

Introdução

○ Brasil é um país com grande diversidade étnica, sua população foi composta essencialmente por três principais grupos: os indígenas, que constituíam a população nativa do país, os portugueses, colonizadores, e os negros,

africanos trazidos para o trabalho escravo. Essa miscelânea de visões de mundo e tradições transformou o país em um verdadeiro *caldeirão multicultural*.

Além de conflitos históricos, esse caldeirão influenciou produções culturais dos mais variados tipos, como filmes, livros, programas de televisão etc., seja na abordagem dos impasses entre os três grupos étnicos citados, impactos de cada um no outro ou somente a busca de compreender melhor algum desses especificamente. Um grupo social que tem sido constantemente resgatado são os índios, historicamente oprimidos, relegados a notas em livros, surgem como protagonistas de suas próprias histórias, com uma visão mais voltada às suas tradições e costumes.

SIMM e BONIN (2011, p. 87) destacam que pelo menos nas narrativas literárias os índios têm sido integrados há pelos menos dois séculos.

Basta lembrarmos dos clássicos indianistas de José de Alencar – Iracema, O Guarani, ou dos poemas de Gonçalves Dias, compostos no século XIX. Especificamente para um público infantil, Monteiro Lobato escreveu, em 1927, o livro *As aventuras de Hans Staden*, no qual Dona Benta é a narradora.

Contudo, as autoras ressaltam que a temática indígena de fato adquiriu maior expressividade na cena contemporânea, se destacando em muitas pro-

duções midiáticas como programas de TV, filmes, documentários, exposições fotográficas, histórias em quadrinhos, entre outros. Tal exposição, aparição, na mídia traz consigo uma preocupação bem comum quando falamos de grupos, tribos, nichos comumente marginalizados socialmente: como a mídia representa esses grupos? Quais visões de índio podemos encontrar nessas produções?

É fato que a mídia trabalha na construção de sentidos objetivando uma proximidade de quem assiste com o que é visto, gerando percepções e sensações muitas vezes direcionadas para uma representação do nosso cotidiano. Como afirma Silverstone (2002, p. 20): “ela filtra e molda realidades cotidianas por meio de suas representações singulares e múltiplas, fornecendo critérios, referências para a condução da vida diária”. O autor ainda destaca a capacidade da mídia de nos convencer de que o que ela representa realmente ocorreu.

Charaudeau (2006, p. 47) aponta que as mídias não trabalham com a realidade, nem muito menos são espelhos dela. O que elas fazem é desenvolver representações construídas a partir de suas necessidades, transformando essa representação no que seria o próprio real:

As representações, ao construírem uma organização do real através de imagens mentais transpostas em discurso ou em outras manifestações comportamentais dos indivíduos que vivem em sociedade, estão incluídas no real, ou mesmo dadas como se fossem o real.

Dentro desse contexto, as produções midiáticas contribuem para colocar em circulação alguns significados sobre os povos indígenas, muitas vezes regrados por alguns estereótipos, que serviriam para construir uma imagem facilmente reconhecível desse grupo. Para Simm e Bonin (2011, p. 90) “ao utilizar estereótipos, o que fazemos é manter a representação estável, sempre de um mesmo modo, para ser facilmente apreendida”. As autoras continuam apontando que “o uso do estereótipo impede que sejamos sensíveis ao movimento e ao dinamismo das culturas, de um modo geral, e das culturas indígenas, em particular”.

Para buscar observar como essa representação é realizada, escolhemos como objeto de análise uma mídia de nosso apreço pessoal e com grande caráter comunicativo: as histórias em quadrinhos.

Desenvolvidas inicialmente dentro de jornais impressos no formato de tiras e posteriormente como revistas periódicas, as histórias em quadrinhos sempre buscaram *inspiração* no contexto histórico da sociedade para construir suas histórias e personagens, criando os mais diversos gêneros para dialogar com os variados anseios de seus leitores. Como uma forma de mídia, as HQ também constroem seus discursos a partir de ideologias e são regidas por problemáticas, contradições e finalidades coexistentes em outras mídias, sejam também impressas ou não. No que tange as questões de representabilidade de grupos sociais, as histórias em quadrinhos não fogem a este esquema. Ainda mais quando

tratamos de ficções.

No caso das obras de ficção, é fato que elas se utilizam de uma simulação de coisas que poderiam acontecer, aconteceram ou poderão acontecer. Essas visões sobre a realidade surgem muito ligadas à própria experiência do autor, pesquisas prévias ou suposições baseadas em suas percepções do seu entorno. Guimarães (2002, p. 6) ressalta que para uma obra de ficção conseguir gerar essa sensação de realidade ela necessita de dois requisitos:

Primeiro, a capacidade do autor de criar um universo ficcional verossímil, que convença o espectador de sua possível existência real. E, por outro lado, necessita da cumplicidade do espectador, de sua disposição em ignorar as limitações inerentes à linguagem e à forma de expressão, e aceitar a “realidade” da obra.

Nelas podemos encontrar representações que são também formas de determinada sociedade entender o mundo, ou ainda, de satisfazer as suas necessidades.

Vieira (2008, p. 212) aponta que “as histórias em quadrinhos além de participarem do imaginário do seu público, constituem um importante meio de representação da cultura popular e contemporânea”. Apesar de serem manifestações culturais industrializadas, as HQ são ao mesmo tempo “uma arte – fruto da criatividade e do talento de artistas (roteiristas, desenhistas, coloristas, entre

outros) – cujo conteúdo permite interpretações mais profundas e leituras mais sofisticadas” (NETO e SANTOS, 2010, p. 51).

Podemos encontrar a utilização das histórias em quadrinhos nos mais diferentes setores ou atividades humanas, com finalidades de educação e treinamento, de entretenimento, resgate histórico, com fins de divulgação ou publicidade de produtos comerciais. “Essa utilização evidencia a popularidade do meio na sociedade, distinguindo o potencial como um dos mais conhecidos, ainda que nem sempre aceito por todo o público” (RAMOS e VERGUEIRO, 2009, p. 84).

A partir da escolha de mídia, buscamos delimitar a análise em uma obra nacional que trate do universo indígena. Em nossa pesquisa nos deparamos com algumas opções onde destacamos: o *Manual do Índio Papa-capim*, de Mauricio de Sousa, que traz informações sobre a cultura indígena brasileira, contando curiosidades e fatos desse povo. *Os Brasileiros* de André Total, as HQ se passam em momentos e lugares diferentes da história brasileira: do Sudeste nacional do século 16 ao Nordeste invadido por holandeses no século 17, passando por uma estrada no Rio Grande do Sul do século 20. *Paiaguá – Donos do Rio*, que conta a história do ataque do império português à etnia indígena Paiaguá, que habitava as terras do atual estado de Mato Grosso, a partir da versão dos que não venceram essa batalha. Ou ainda *A Turma do Pererê*, de Ziraldo, que conta as travessuras de Pererê, um menino negro inspirado na figura folclórica do Saci, e seus amigos – o índio Tininim, o macaco Alan, a onça Galileu, o jabuti Moacir, a

Boneca-de-Piche – na Mata do Fundão.

Após essa pesquisa inicial, nos veio a curiosidade de saber se na Paraíba, nosso estado natal, também encontraríamos exemplos de representações indígenas dentro do meio dos quadrinhos. Assim, encontramos as histórias do índio tabajara *Itabira* – Braço de Pedra, traduzido do tupi para o português – criação do paraibano Emir Ribeiro e seu pai Emilson Ribeiro, em 1975.

O personagem inicia suas aventuras na Paraíba colonial após a morte de seu pai, Itaúna, em batalha contra a tribo inimiga dos Potiguara. Itabira é preparado pelos melhores guerreiros da tribo e o Conselho de velhos para suceder seu pai, tornando-se o mais forte, valente, sagaz e esperto guerreiro da tribo. Uma figura lendária e temida, até entre os portugueses¹.

Com tais informações decidimos delimitar nosso estudo em uma das histórias do índio: *Itabira: Inimigos e Amantes*, lançada no suplemento quinzenal *A União Em Quadrinhos*, no ano de 2000. Declinamos-nos sobre a obra em questão por ser um trabalho que, diferente de outras publicações mais recentes do personagem, foi lançado encartado no jornal *A União*, periódico local, sendo assim mais acessível, difundido, na sociedade do que em formato de revista encadernada, normalmente dirigida mais a livrarias.

1. Fonte: http://www.emirribeiro.com.br/personagem_002.php

Um índio guerreiro em terras paraibanas

Itabira: Inimigos e Amantes (Fig. 1), conta o encontro entre o personagem título e a índia potiguara Janaína, que gera um interesse romântico em ambos e um confronto entre as tribos Tabajara e Potiguara. A história tem vinte páginas, em preto e branco, com uma introdução à coleção União em Quadrinhos e um extra ao fim da edição sobre o histórico editorial do personagem principal da revista.

Os autores buscam ao longo da revista mostrar alguns costumes e posturas cotidianas dos indígenas, como a caça (fig. 2). Logo no início vemos Itabira e dois amigos em busca de alimento para a aldeia, em seguida o índio encontra a potiguara Janaina, que pede para ele poupar o seu animal de estimação (fig. 3), indicando-o outro da mesma espécie e de maior tamanho.

Após o retorno à aldeia Itabira se pega pensando na potiguara, assim como Janaina no tabajara (fig. 4).

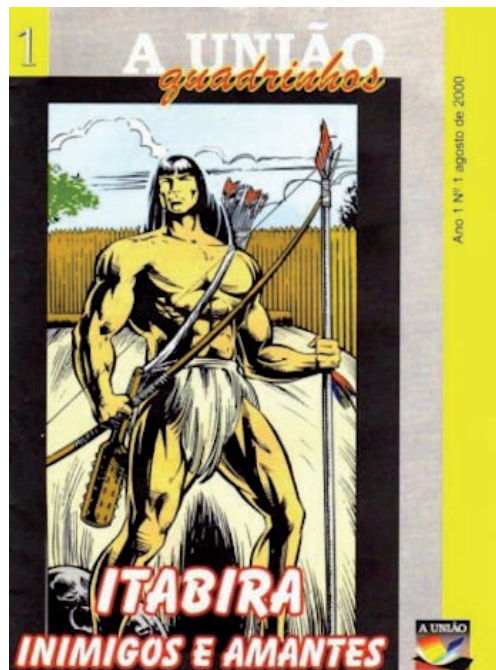


Figura 1: Capa de *A União em Quadrinhos* #1



Figura 2: Itabira e seus colegas indígenas utilizam de conhecimentos da natureza para caçar



Figura 3: Itabira encontra com a potiguara Janaina

Figura 4: Janaina descreve as qualidades que um índio deveria ter

A cena em questão é interessante para a análise, pois expõe bem objetivamente o tipo de homem, índio, que atrai Janaina, sendo complementado na cena seguinte (fig. 5) onde temos duas visões opostas dos personagens: o homem buscando não pensar na índia da tribo inimiga, enquanto a mulher ignorando o tradicional conflito entre as tribos em prol do seu interesse por ele.

Tal construção narrativa sugere formas de agir, pensar, diferentes entre as fêmeas e os machos indígenas. Este priorizando os costumes, a tribo acima de suas necessidades, enquanto aquela deixando de lado suas necessidades e grupo por conta de um homem. Observado o lado imagético das cenas, percebemos uma inclinação do autor em compor mais cenas onde o corpo inteiro da índia aparece, em contraste a tomadas da cintura para cima de Itabira. Essa escolha denota uma preferência pela exploração do autor com um viés sexual do corpo feminino, seguindo um padrão repetido ao longo dos anos por publicações de histórias em quadrinhos, principalmente do gênero dos super-heróis. Ao qual, alias, o autor busca inspiração na construção de sua história, colocando Itabira como um guerreiro forte, que não teme a batalha. O índio chega a ter até um caráter especial em relação a outros índios, mas que não deixa de ter sua nobreza,



Figura 5: Contrapontos de visão entre o masculino e o feminino

como relatado pela própria Janaina, o que o leva a vencer seus desafios – assim como o são construídos os super-heróis dos quadrinhos.

No dia seguinte ao encontro com Janaína, Itabira parte a vagar pelas matas buscando encontrar a potiguara novamente. Eles acabam se reencontrando, mas, também, ele encontra alguns índios inimigos que o fazem refém e o levam para sua tribo. Nesse momento da revista podemos encontrar uma representação semelhante ao real da estrutura de uma aldeia indígena (fig. 6 e 7), com suas ocas e muros de madeira cercando o acampamento.

Em relação à representação das tradições dos índios, a revista traz dois exemplos bem interessantes. O primeiro relativo ao *cunhã-membira* (de ku-



Figura 6: Demonstração de tratamento a inimigos pelos potiguaras e aspectos visuais das aldeias

Figura 7: Representação de estrutura das aldeias indígenas
Fonte: <http://www.historiabrasileira.com/brasil-colonia>



nhã, mulher, + membira, cria; = cria de mulher)² (fig. 8), e o outro referenciando-se a um costume da tribo quanto a seus prisioneiros e uma relação marital com suas índias, e posteriormente o destino a morte nas mãos dos seus carcereiros – e, conseqüentemente, o hábito do canibalismo (fig. 9).

Outro exemplo exposto acontece durante a prisão, quando Itabira é sub-

2. Mais informações em: http://www.filologia.org.br/anais/anais_iicnlf52.html

Figura 8: Citação a um costume típico dos potiguaras

Figura 9: Nova citação a um costume típico dos potiguaras

metido a combates com os índios mais fortes da tribo potiguara (fig. 10), inclusive o chefe potiguara, derrotando-os um por um.

Após duas luas, ou dois meses, os tabajaras atacam a aldeia potiguara em uma missão de resgate a Itabira e Janaina, nesse momento, grávida do índio. Depois de um embate entre as duas tribos (fig. 11) os tabajaras saem vencedores e Itabira leva a índia potiguara para viver na sua aldeia como sua mulher (fig. 12).



Figura 10: demonstração de combate
Figura 11: demonstração de combate
Figura 12: Tradição de vencedores levarem “prêmios”

Ao fim, a revista mostra Itabira e Janaína juntos com um *tom* de “felizes para sempre”, muito comum nas narrativas dos contos de fadas (fig. 13), onde vemos a índia exaltando a força e valentia do pai como característica hereditária a ter o seu filho.

Apesar de seu roteiro corrido – provavelmente por querer condensar vários fatos e tempo em poucas páginas, sem muito aprofundamento de personagens (personalidades, motivações, desejos etc.), a revista se esforça em transpor para as histórias em quadrinhos o universo indígena com certo grau de fidelidade. No viés de construção de uma personagem indígena, o autor apresenta Itabira como um sujeito unidirecional – preocupado somente com lutas, alimento, forte, praticamente invulnerável, mesmo assim, ele o incrementa, humaniza, ao por no índio uma imagem de alguém apaixonado, até amoroso, e carinhoso com Janaina.

No que tange ao texto escrito, a história peca em utilizar uma linguagem mais da norma culta moderna, sem utilização de formas e mais termos próprios da linguagem indígena. Contudo, no geral, a revista cumpre bem sua proposta



Figura 13: Final feliz com esperanças de um filho forte e valente como o pai

de exposição, mesmo que curta e lúdica, de um universo indígena regional histórico, mostrando até uma preocupação mais avançada que os próprios livros didáticos do mesmo período como aponta Mariano (2006, p. 91), que trabalha com livros didáticos produzidos nas décadas de 1990 e 2000. Para ela:

As variadas formas de organização social, as diferenças culturais e lingüísticas, as especificidades dos diferentes tipos de contato, a resistência adaptativa, as novas formas sociais que se formaram, o atual crescimento demográfico, os seus modos de vida hoje, enfim as sociedades indígenas, de um modo geral, são desconsideradas, dando espaço para construções omissas, simplificadoras e estilizadas desses povos.

Para a autora, os livros didáticos reproduzem um discurso que mostra o índio a partir de uma visão mais do colonizador português e de caráter simplório.

Quase todos os livros privilegiam os mesmos aspectos das sociedades indígenas. Assim, os índios foram cordiais com os europeus nos primeiros contatos, trabalharam na extração do pau-brasil em troca de “bugigangas”, passaram por um processo de “aculturação” e, por fim, desapareceram ou são moradores de

reservas e vivem em uma realidade difícil. Dessa forma, na cultura escolar, quase nada sabemos sobre os seus modos de vida, as suas concepções de mundo, as relações de guerra e aliança, os seus sistemas de parentesco, a complexidade da vida ritualística ou a dinâmica cultural das sociedades indígenas contemporâneas. (MARIANO, 2006, p. 91-92)

Dentro desse contexto, onde nos próprios materiais utilizados na educação os índios são reduzidos a coadjuvantes da história brasileira, trabalhos como a revista analisada se tornam importantes por porem os indígenas como protagonistas de suas histórias, levando ao público noções sobre sua vivência excluída de outros âmbitos do conhecimento contemporâneo. Assim, *Itabira: inimigos e amantes* se torna uma boa introdução à cultura indígena, como uma faísca impulsionadora à busca de mais conhecimentos sobre os índios, tanto tabajaras quanto potiguaras.

Considerações Finais

A mídia, como exposto ao longo do nosso trabalho, costumeiramente trabalha com estereótipos, lugares comuns, visões acerca de um assunto ou grupo social que reproduzem discursos anteriores, muitas vezes até arcaicos. As histó-

rias em quadrinhos em sua grande maioria não escapam dessa lógica.

Como coloca Freire (2012), “a imagem do índio ‘autêntico’, reforçada pela escola e pela mídia, é a do índio nu ou de tanga, no meio da floresta, de arco e flecha. Essa imagem ficou congelada por mais de cinco séculos. Qualquer mudança nela provoca estranhamento”.

Assim, a revista analisada apesar de se mostrar como um interessante apanhado histórico que serve de amostra a leigos das relações, vivências, tradições e cultura dos índios paraibanos, levanta questões interessantes a serem pensadas por estudiosos e produtores desse meio. Por que ainda em tempos recentes a imagem preferida de se trabalhar nas histórias em quadrinhos é a do índio colonial, imerso na floresta, intocado pela civilização, em conflito com colonizadores ou, ainda, como subserviente a eles? Não seria interessante também problematizar os conflitos e história contemporânea dos povos indígenas?

Apesar de ser a proposta do nosso objeto analisado, percebemos a partir da busca de um corpus de análise o quanto as histórias em quadrinhos nacionais se prendem a uma cômoda representação cristalizada da figura do índio. É necessário nas produções quadrinistas um avanço em relação à criatividade, ousadia e procura de novas visões acerca do universo indígena, que ampliem as discussões, o conhecimento e reflexão sobre um povo que de nativos de nosso país são muitas vezes postos quase como sombras escondidas em cantos de paredes históricas.

Referências

- CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das mídias**. São Paulo: Contexto, 2010.
- FREIRE. José Ribamar Bessa. *Mídia olha os índios do século XXI, mas não os vê*. **Blog da Amazônia**: 2012. Disponível em: <http://terramagazine.terra.com.br/blogdaamazonia/blog/2012/05/28/midia-olha-os-indios-do-seculo-xxi-mas-nao-os-ve/>. Acesso em: 19 de março de 2012.
- GUIMARÃES, Edgard. *Linguagem e metalinguagem na história em quadri-nhos*. **XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação**, Salvador/BA, 04 e 05. Setembro de 2002. Disponível em: http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/19045/1/2002_NP16GUIMARAES.pdf. Acesso em: 15 de Março de 2012.
- MARIANO, Nayana Rodrigues Cordeiro. **A representação sobre os índios nos livros didáticos de história do Brasil**. 2006. Disponível em: <http://www.ce.ufpb.br/ppge/Dissertacoes/disserto6/Nayana%20Rodrigues/A%20REPRESENTA%C7%C3O%20SOBRE%20OS%20CDNDIOS.pdf>. Acesso em: 19 de março de 2012.
- RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro (orgs). **Muito Além dos Quadri-nhos**: análises e reflexões sobre a 9ª arte. São Paulo: Devir, 2009.

SANTOS, Roberto Elísio dos; NETO, Elydio dos Santos. *Narrativas gráficas como expressões do ser humano*. **Revista Trama Interdisciplinar**, v. 1, n. 2 (2010). Disponível em: <http://www3.mackenzie.br/editora/index.php/tint/article/view/3113/2613>. Acesso em: 19 de março de 2012.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a Mídia?** São Paulo: Loyola, 2002.

SIMM, Verônica; BONIN, Iara Tatiana. *Imagens da vida indígena: uma análise de ilustrações em livros de literatura infantil contemporânea*. **Revista Historiador**, n. 4. ano 4, 2011. Disponível em: <http://www.historialivre.com/revistahistoriador/quatro/veronicas.pdf>. Acesso em: 19 de março de 2012.

VIEIRA, Marcos. *Corpo, identidade e poder nos quadrinhos de super-heróis: um estudo de representações*. Rio de Janeiro: 2008. **Contemporânea**, Vol. 6, nº 03. Disponível em: www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_11ex/14_Marcos-VIEIRA_IISeminarioPPGCOM.pdf. Acesso em: 15 de Março de 2012.

ENSINO DE FRANCÊS LÍNGUA ESTRANGEIRA (FLE) E HISTÓRIA EM QUADRINHOS: UMA DESCOBERTA SOCIOCULTURAL

Sandra Helena Gurgel Dantas de Medeiros

Resumo

Sabemos que todo texto é impregnado de traços socioculturais que deveriam ser levados em consideração no processo de ensino/aprendizagem de uma língua a fim de permitir uma descoberta progressiva dos aspectos intrínsecos a sua cultura. A partir da constatação da diversidade sociocultural inerente à língua/cultura estrangeira, os aprendizes de francês língua estrangeira (FLE) podem vir a (re)descobrir estes aspectos (semelhantes ou não aos da sua língua/cultura materna) presentes nos textos e imagens das histórias em quadrinhos (HQ). Neste sentido, este artigo tem por objetivo mostrar que a leitura de HQ, como recurso pedagógico utilizado na aula de FLE, favorece o conhecimento de aspectos socioculturais não apenas da língua/cultura em estudo, mas também da língua/cultura materna. Esta prática pedagógica significa não apenas resgatar o “prazer de aprender”, mas também favorece o desenvolvimento da competência comunicativa intercultural no aprendiz de FLE proporcionando uma melhor

Sandra Helena de Medeiros é professora Doutora em Linguística pelo PROLING-UFPB; professora de Língua Francesa do DLEM – CCHLA UFPB. sandra.alliance@hotmail.com

conscientização da subjetividade de cada um e de todos.

Palavras-chave: História em quadrinhos. Ensino/aprendizagem de FLE. Sociocultural.

1. Introdução

As constantes mudanças econômicas e a evolução do mercado de trabalho internacional, como consequências da globalização, resultam constantemente no encontro de povos variados assim como na confrontação de suas diferentes culturas. Esta realidade deve ser levada em consideração pelo professor de língua estrangeira (LE), no nosso caso específico, pelo professor de francês língua estrangeira (FLE), através do conhecimento de aspectos socioculturais inerentes a esta língua/cultura. Neste sentido, um dos papéis do professor, como promotor da língua/cultura em aprendizagem, vem a ser, nesse contexto, o de desenvolver no aprendiz *competências de comunicação* na língua estrangeira (LE) assim como em sua língua/cultura materna. Para Denis (2000, p. 62), a aula de língua constitui um momento privilegiado que permite ao aprendiz descobrir outras percepções e definições da realidade, outros valores, outros modos de vida. Enfim, aprender uma língua estrangeira significa entrar em contato com uma nova cultura.

Os princípios das diretrizes do *Cadre Européen Commun de Références* (CECR) baseiam-se no conhecimento de um povo através do seu modo de vida, de sua concepção da realidade como representação sócio-histórica e de sua inserção em um contexto cultural. Neste processo é necessário levar em consideração as características da mensagem, seu contexto e como aparecem (ou não) nas trocas conversacionais. Dito isto, o professor de língua deve considerar a pluralidade dos elementos socioculturais ligados a cada sociedade, tais que os modos de vida, os costumes, os valores, entre outros e inseri-los em suas práticas pedagógicas cotidianas. Philips 1998 (*apud* RIBEIRO; GARCEZ, 2000, p.16), por exemplo, já chama a atenção para a importância da abordagem etnográfica para determinar o que é universal e o que varia de um ponto de vista cultural na preparação da conversação entre dois ou mais interlocutores. Assim, além das teorias descritivas da língua em aprendizagem, deve-se também dar lugar à aprendizagem de competências que deem conta do indivíduo como um todo: seus valores, suas crenças, seu senso do bem e do mal, o que é bom ou ruim, entre outros aspectos.

É importante precisarmos o conceito do termo cultura para o qual existem diferentes visões e cuja dificuldade de definição é apresentada por autores estudiosos do tema. Assim, para uma melhor compreensão do tema do nosso trabalho, o *ensino de FLE e história em quadrinhos: uma descoberta sociocultural*, apresentamos uma das definições de cultura do antropólogo inglês Tylor

(1871) que a emprega pela primeira vez. Para este autor, a cultura é o conjunto completo que compreende o conhecimento, as crenças, a arte, a moral, o direito, os modos e todas as capacidades e hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade (*apud* BONTÉ; IZARD 1991, p. 190). Citamos também o trabalho de Chauí (1999) quando esta autora adiciona a este conceito elementos tais como a religião, a gastronomia, a vestimenta, a mobília, as habitações, os costumes e modos à mesa, os cerimoniais, as relações intergerações, as instituições sociais, políticas, as atitudes diante da morte, o trabalho, as artes, os jogos, as festas ou comemorações, os tribunais, as relações amorosas assim como as diferenças sexuais e étnicas. Tudo isto constitui a cultura. Herder (1968 *apud* EAGLETON 2011, p. 25) propõe pluralizar o termo cultura quando cita culturas de diferentes nações e períodos, assim como diferentes culturas sociais e econômicas existentes em um mesmo país.

Encontramos, em nossa própria sala de aula, diferentes culturas: a cultura da língua estrangeira em aprendizagem e a cultura de origem dos aprendizes além da cultura do professor. Para Chianca (2007, p.41), uma abordagem intercultural deve ser posta em prática uma vez que a mesma nos leva a tomar consciência de todas estas variáveis, a analisá-las nos contextos em que se situam.

Os livros didáticos de ensino/aprendizagem de língua estrangeira apresentam lições cujos textos estão impregnados de referências ligadas à cultura da língua em aprendizagem. Além dos livros didáticos de ensino de língua, o pro-

fessor tem também a possibilidade de trabalhar com documentos ditos “autênticos”. Galisson e Coste (1976, p. 56) apresentam a seguinte definição do termo:

“autêntico” significa o documento, sonoro ou escrito, que não fora elaborado unicamente para a sala de aula ou para o ensino/aprendizagem de uma língua, mas para responder a uma função de comunicação, de informação, ou de expressão linguística real.

As letras de música, uma propaganda, um jornal, são exemplos de documentos autênticos e podem ser empregados na sala de aula passando de documentos autênticos a documentos “didatizados”. Tais documentos motivam enormemente os aprendizes, pois constituem um olhar sobre a vida cotidiana do país da língua/cultura em estudo: a França, por exemplo. Dentre estes documentos citemos a História em Quadrinhos (HQ), há muito tempo considerada um gênero textual que conduzia ao iletrismo. No entanto, Baron-Carvet (2007, p. 76-79) reconhece a excelência da HQ como recurso pedagógico afirmando que os professores a empregam frequentemente em suas aulas. Este autor complementa que a HQ, na aula de LE, é sinônimo de linguagem que libera.

Neste sentido, a HQ é considerada, atualmente, um documento autêntico empregado em aulas de língua, em nosso caso específico, de francês língua estrangeira (FLE). Com efeito, ela permite não somente conhecer o sistema linguístico

da língua, mas também favorece a descoberta de vários aspectos socioculturais inerentes à língua/cultura em aprendizagem. A isto vem somar-se o fato de que a utilização de HQ na sala de aula nos traz o prazer de aprender. Para Chianca (1999) é preciso surpreender frequentemente os aprendizes para motivá-los e evitar que suas dificuldades sociais e econômicas do dia a dia não os levem a abandonar a aula de FLE. É preciso então que estes jovens entrem na sala de aula com uma expectativa positiva e que descubram o prazer de aprender. Groensteen (2004, p. 42) propõe uma pedagogia para as HQ permitindo melhorar o nível da nossa percepção da imagem. Considerando o que o autor nos afirma, a HQ passa a ser um recurso com vários objetivos de aprendizagem. Podemos, por exemplo, empregá-la na aula de LE para encorajar a expressão oral na qual o aprendiz, por exemplo, pode contar a história lida, ou para fazer um trabalho de (re)leitura das imagens, seja em lhes adicionando balões para fazer falar os personagens, seja misturando as imagens para criar uma nova história.

A HQ também pode constituir um recurso no trabalho com a compreensão e leitura textuais em sala de aula realizado através de procedimentos de inferências, (COUTINHO; SILVA, 2004) tais como: Transparência; Contexto linguístico; Palavras aparentadas; Situação e Imagem. A escolha da utilização desses procedimentos facilita uma tomada de consciência tanto de estudantes como de professores com relação ao ensino e aprendizagem da língua francesa em cursos de leitura e compreensão de textos em francês. Portanto, há inúmeras

maneiras de empregar a HQ na educação, no nosso caso específico, no ensino/aprendizagem de FLE.

A HQ também pode ser utilizada como um recurso pedagógico com o objetivo de descoberta, através dos seus textos e imagens, de aspectos socioculturais inerentes à língua/cultura em aprendizagem. Dito isto, nossa proposta, neste trabalho, consiste em apresentar a HQ como ferramenta que permite a descoberta de fatores socioculturais inerentes à língua/cultura francesa. Coupière 1970 (*apud* ANSELMO, 1975, p. 87), referindo-se à relação da HQ com a realidade, conclui que é importante compreender que suas histórias não é um fenômeno gratuito, completamente isolado de toda tradição, mas que seu universo é estreitamente ligado à realidade. Estamos, portanto, convencidos de que os textos e imagens das HQ estão inseridos em um contexto cultural uma vez que seus personagens, através da linguagem verbal, da linguagem não-verbal (tais que os gestos) e as situações das ações, nos apresentam uma visão dos costumes, dos modos de agir, enfim, dos valores culturais da língua/cultura na qual se comunicam (notadamente da língua/cultura francesa).

2. Contexto das HQ analisadas

Para demonstrarmos o que acabamos de afirmar, trabalhamos com histórias em quadrinhos extraídas das revistas em quadrinhos francesas: *J'aime*

lire (amo ler) et *Je lis déjà* (Já leio). Os temas de suas histórias são dirigidos, principalmente, para o público infantil e pré-adolescente e acontecem em dois contextos: na casa desses personagens e na escola. Portanto, em algumas dessas HQ podemos conhecer, como veremos em seguida, através dos diálogos de seus personagens e de suas imagens, vários aspectos socioculturais ligados ao modo de vida dessa faixa-etária da sociedade francesa no contexto da escola. Estes aspectos socioculturais nos são apresentados, como já o afirmamos, através da linguagem verbal, assim também dos implícitos culturais e do código gestual. Sabemos que os gestos, os subentendidos são elementos que fazem parte dos fatores socioculturais de um grupo social. Segundo Pu Zhihong (2008, p.161):

o subentendido (*non-dit*) cultural pode apresentar-se como a origem de mal-entendidos na comunicação entre povos de culturas diferentes. Dada a sua complexidade na comunicação intercultural, o subentendido parece-nos importante no ensino/aprendizagem de uma língua estrangeira.

3. Aspectos socioculturais identificados nas HQ analisadas

Na HQ intitulada *Anatole Latuille : la récréation* (Anatole Latouille: o recreio), por exemplo, os personagens são alunos e a história começa com alguns

desses personagens no pátio da escola esperando o sinal para entrarem na sala de aula. Neste momento, chega outro personagem chamado Jason. Este entra na escola com sua mochila e demonstrando uma fisionomia cansada. Isto se manifesta através do desenho do personagem com o dorso curvado. Seus colegas o saúdam e lhe perguntam como vai. Este responde:

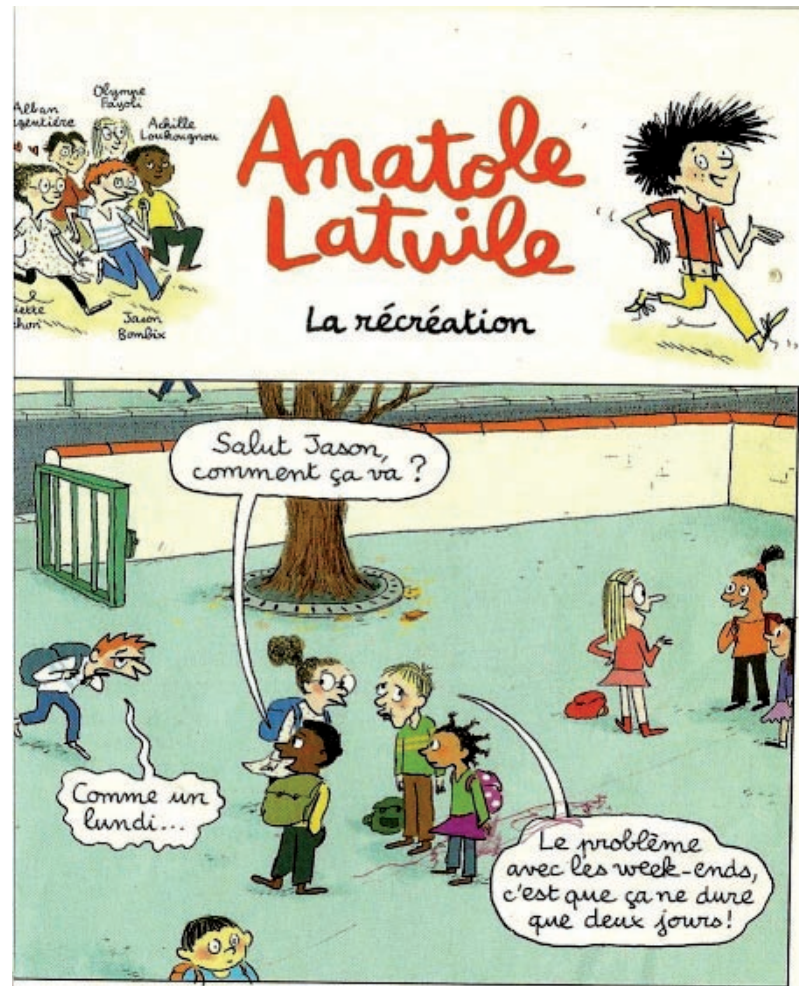
- *Comme un lundi...* (Como uma segunda-feira...)

Esta resposta traz toda uma significação de uma segunda-feira para este jovem: um dia cansativo, início de uma semana inteira de aula, com atividades e deveres de casa, além da obrigação de acordar cedo. O subentendido empregado aqui mostra que a segunda-feira pode também ser um dia da semana significando cansaço. O professor poderia até aproveitar e, através de uma abordagem intercultural, pedir para os alunos falarem sobre suas preferências quanto aos dias da semana. Os personagens desta HQ são negros, brancos, ruivos, entre outros, aspecto importante, pois os aprendizes descobrirão que a França é também fruto de uma importante miscigenação devido às inúmeras imigrações que fizeram parte da sua história, desfazendo o estereótipo de que todos os Franceses têm a pele clara, são loiros...

O primeiro quadrinho a seguir mostra os personagens, ainda no pátio da escola, esperando o sinal para entrar na sala de aula. Vimos o personagem Jason manifestando o seu “pesar” por já ser segunda-feira, início de uma semana inteira de aula. Porém, sua colega, Olympe, afirma que sente falta da escola

(no fim de semana), sente falta até do “cheiro do giz”. Outra personagem, ao ouvir a colega declarando seu “amor pela escola”, traduz o que pensa através de um gesto tocando duas vezes a cabeça com a ponta dos dedos indicador e médio. O som deste gesto é representado na HQ pela onomatopeia “toc, toc” som este que teria também uma relação com o adjetivo francês *toqué*, que significa *bizarra*, característica do sentimento exagerado da colega. Nestes mesmos quadrinhos, os aprendizes descobrem diferentes maneiras, na língua/cultura francesa, de cumprimentar alguém através do gesto do personagem Anatole acenando para os colegas e cumprimentando-os dizendo: *Salut* (Oi). Mais uma vez, este momento, na sala de aula, favorece uma abordagem intercultural onde o professor, objetivando motivar a expressão oral dos aprendizes, convida-os a fazer uma análise contrastiva de como nos cumprimentamos, nos mais variados contextos, em nossa língua/cultura materna.

Figura 01 - Jason, com o ar cansado, responde à pergunta dos colegas.
Fonte: Anatole Latuile (La récréation) (2010)



Para Eco (1998 p. 145), podemos dizer que existe, nas HQ, um repertório simbólico e podemos até mesmo falar em uma semântica da HQ. Ainda para este autor, existe neste gênero textual uma rigorosa lista de sons/onomatopeias que vai do *zip* de uma bolinha que rola até ao *crack* de uma carabina [...]. Neste sentido, observando as onomatopeias e os gestos dos personagens das HQ e, especificamente, dos personagens citados nos quadrinhos acima, existe uma linguagem não-verbal ligada a implícitos que pode ou não ser de compreensão universal. Estes aspectos socioculturais inerentes ao contexto cultural dos interlocutores, não devem passar despercebidos nas aulas de língua uma vez que fazem parte, efetivamente, da compreensão da mensagem.

O professor, em seu papel de promotor da língua/cultura em aprendizagem, pode também atrair a atenção

Figura 02 - 1º quadrinho: Olympe declara seu “amor pela escola”. Sua colega demonstra, com um gesto, seu estranhamento. 2º quadrinho: Anatole, levantando o braço, cumprimenta seus colegas

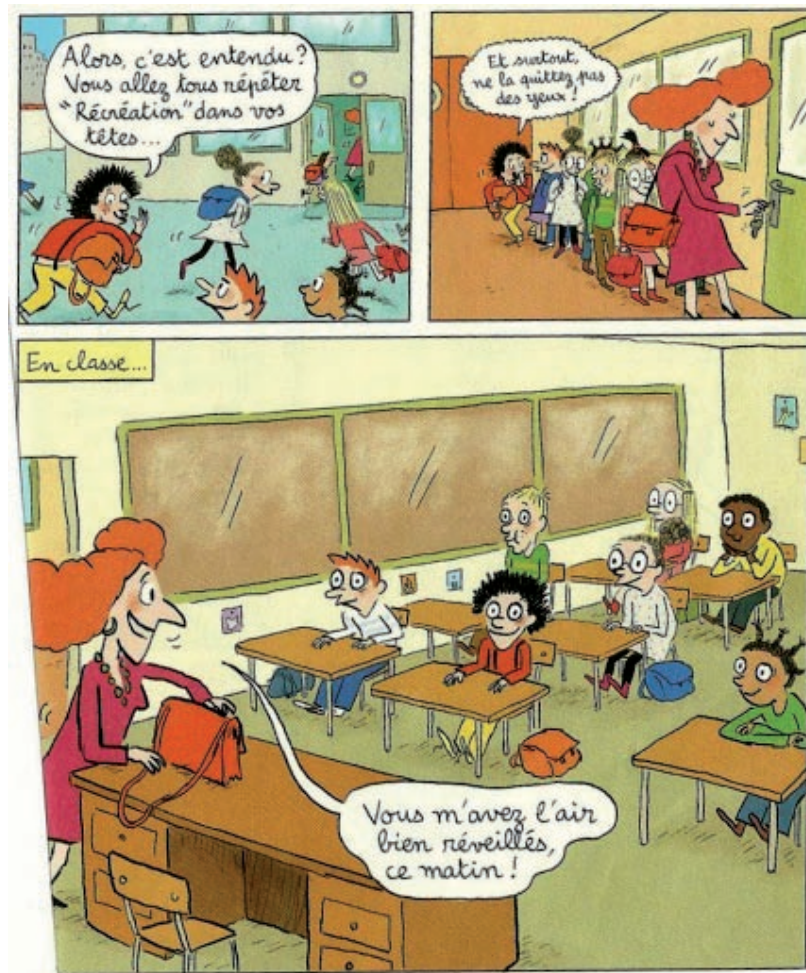
Fonte: Anatole Latuile (La récréation) (2010).



dos alunos para o nível de língua empregado em seus diferentes contextos, por exemplo, as gírias, o personagem que *tutoie* (trata por “tu”) seus colegas da escola, demonstrando, através desse tratamento informal, uma relação de amizade e que *vouvouie* (trata por Senhor/Senhora) as pessoas que não conhece, aspecto este muito presente na língua/cultura francesa. Outro aspecto que caracteriza a língua/cultura francesa é a abreviação das palavras mais longas, citemos, por exemplo: *en promo* (*en promotion* – em promoção), *resto* (*restaurant* – restaurante), entre outros.

As HQ analisadas nos deixam conhecer um pouco do contexto escolar francês: a disposição das carteiras, das mesas na sala de aula, o comportamento entre professor e alunos. Ao fazermos uma abordagem intercultural, observamos que os alunos não usam uniformes e que fazem fila para entrar na sala de aula. Alguns quadrinhos nos mostram também as brincadeiras desses alunos durante o recreio.

Figura 03 - 1º quadrinho: Alunos fazem fila para entrar na sala de aula. 2º quadrinho: disposição da mobília de uma sala de aula
Fonte: Anatole Latuile (La mutation) (2010).



Os quadrinhos a seguir, extraídos da HQ intitulada *Blabla, Mic et Lola : une rentrée très spéciale!* (Blabla, Mic e Lola: uma volta às aulas muito especial!), põem em evidência outro aspecto sociocultural francês: a volta às aulas. Segundo Meyer (2010, p. 168):

A volta às aulas provoca nos estudantes uma apreensão que está ligada à novidade: a nova classe, a nova professora, os livros novos, os novos amigos, todo este desconhecido. Após longos dias de verão, retoma-se um ritmo imposto, muito menos lúdico.

Esta HQ favorece também a descoberta das estações do ano na França, por exemplo, o mês de setembro, fim das férias e início do outono. O clima fica mais frio (podemos observar o

Figura 04 - o mês de setembro, mês da volta às aulas na França. Exemplos de algumas interjeições da língua francesa

Fonte: Je lis déjà. Blabla, Mic et Lola : Une rentrée très spéciale ! (2010)



personagem com um gorro protegendo-se do frio) as folhas das árvores caem, entre outras características desta estação climática. O professor pode até complementar mostrando que as estações na França são bem marcadas comparando-as com as do Brasil principalmente com as estações climáticas do Nordeste brasileiro. A HQ acima nos permite ainda conhecer algumas interjeições próprias da língua francesa tais que *pfooooouuu! ouaaiis!! zut!! hop!* Para Chianca (2007), a interjeição situa-se na fronteira entre o verbal, o paraverbal e até mesmo do não verbal.

Para Groensteen (2004), o encontro da narração e da ilustração, do texto e da imagem é uma linguagem complexa, com um conjunto de significações e de reflexões. Todo esse processo demanda sensibilidade, memória, um grande senso de observação e um bom espírito de análise e síntese.

Considerações finais

Sabemos que o conhecimento das regras, do vocabulário e de estruturas gramaticais é uma condição necessária, mas não suficiente para a comunicação em uma língua estrangeira. A transmissão do saber sociocultural, pelo professor, na aula de LE vem a ser muito importante para o desenvolvimento da competência comunicativa intercultural do aprendiz. Este processo, segundo Oliveira (2012) consiste em desenvolver, no aluno, uma conscientização de si próprio e

da sua cultura através da aquisição de habilidades necessárias para saber sobre a língua e a cultura do outro de modo a desenvolver uma atitude positiva.

Nesta perspectiva, o ensino-aprendizagem da língua estrangeira deve ser indissociável da competência comunicativa, que Legendre define ainda como

competência cultural ou sociocultural ou o conhecimento relativo dos modos de vida, dos esquemas, dos valores e das crenças diversas da comunidade linguística. Comunicar-se com o outro é ser capaz de perceber culturalmente seu parceiro linguístico na troca conversacional (1993, p. 224).

Assim, o conhecimento da língua-cultura estrangeira proporciona, simultaneamente, novas formas de pensar, agir e compreender o mundo, transcendendo as barreiras presentes em cada cultura e inserindo o aluno em um novo contexto cultural, permitindo-lhe desenvolver sua identidade sociocultural. A identidade sociocultural aqui citada se desenvolve à revelia através dos contatos do aluno com outras culturas, o que o levará a aprender a ter outras posturas permitindo-lhe uma socialização permanente, uma adaptação a novos contextos situacionais.

A história em quadrinhos, gênero textual que propõe cenários baseados em histórias construídas em torno de acontecimentos da vida cotidiana, é um

recurso pedagógico mais do que divertido e que põe em cena a interpretação sociocultural das relações entre pessoas, do saber viver e do *savoir-être* (saber como se comportar) de um grupo social. Em nosso caso específico, as HQ pesquisadas mostram personagens que representam crianças e pré-adolescentes em seus contextos sociais específicos, seja na escola e suas relações com seus colegas e professores, seja em seus lares e suas relações com seus familiares e os níveis de linguagem empregados em cada um desses contextos.

O professor deve levar os aprendizes a descobrirem estas características socioculturais que, como vimos, são veiculadas pelos personagens nas HQ. Nelas, os personagens, mesmo fictícios, nos permitem descobrir comportamentos/hábitos de uma criança ou de um pré-adolescente francês. Portanto, um trabalho de reflexão empregando a revista em quadrinhos como recurso pedagógico, não somente favorece o conhecimento do sistema linguístico oral e escrito da LE em estudo, mas também leva o aprendiz ao conhecimento do *Outro* e como se comportar em presença deste, bem como a uma melhor consciência da própria língua/cultura materna.

Salientamos que este trabalho mostrou somente algumas maneiras de empregar a HQ na aula de LE, mais especificamente na aula de francês língua estrangeira, com o objetivo de fazer com que o aprendiz conheça aspectos socioculturais desta língua/cultura. Práticas pedagógicas como a aqui demonstrada devem ser uma constante na sala de aula, pois fazem parte das estratégias de en-

sino e estão de acordo com os objetivos de aprendizagem da maioria dos nossos aprendizes: adquirir uma competência não somente comunicativa, mas também intercultural na LE em estudo.

Referências

Anatole Latuile: La récréation. J´Aime Lire, n. 404. Paris: Bayard, septembre 2010.

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

BARON-CARVAIS, A. **La bande dessinée.** *Que sais-je?* Paris: PUF, 2007.

Blabla, Mic et Lola: Une rentrée très spéciale! Je lis déjà, n. 116. Paris: Fleurus Presse, septembre 1999.

BONTE Pierre; IZARD Michel. **Dictionnaire de l´ethnologie e de l´anthropologie.** Paris: Presses universitaires de France, 1991.

CHAUI, Marilena. **Convite à filosofia.** 11ª ed. São Paulo: Ática, 1999.

CHIANCA, R. *Interagir en Langue Étrangère: une affaire socio-culturelle.*
Moara: Dos Cursos de Pós-Graduação em Letras UFPA. Belém, n. 11, p.65-84. jan./juin. 1999.

CHIANCA, R. **L´interculturel: découverte de soi-même et de l´autre.** João Pessoa: Idéia, 2007.

COUPIÈRE, P. E outros. **História em quadrinhos & Comunicação de massa**. Tradução de José Fioroni Rodrigues e Luís Sadaki Hossaka, do original francês: *Bande dessinée et figuration narrative*. Musée des Arts Décoratifs, Paris, Palais Du Louvre, abril de 1967. Museu de Arte de São Paulo “Assis Chateaubriand”, 1970.

COUTINHO, Maria de Guadalupe M.; SILVA, Valda Generino da. **Lecture et compréhension: pour une grammaire du texte écrit**. Ed. rev. atual. João Pessoa: Manufatura, 2004.

DENIS, M. *Développer des aptitudes interculturelles em classe de langue*. In **Dialogue et cultures** n. 44. Disponível em: http://www.europschool.net/francais/rubriques/formation/pdf/interventions_salon/denis.pdf. Acesso em: 08 maio 2012.

EAGLETON, T. **A ideia de cultura**. Tradução Sandra Castello Branco. 2. ed. São Paulo: UNESP, 2011.

ECO, U. **Apocalípticos integrados**. São Paulo: Perspectiva., 1998. Coleção Debates - estética.

GALISSON, ROBERT ; COSTE D. **Dictionnaire de didactique**. Paris: Hachette, 1976.

GROENSTEEN, T. **Histórias em quadrinhos: essa desconhecida arte popular**. tradução Henrique Magalhães. João Pessoa: Marca de fantasia, 2004. (Coleção Quiosque 1)

MEYER, D.C. **Clés pour La France em 80 icônes culturelles**: pour comprendre la France et les Français. Paris: Hachette-FLE, 2010.

OLIVEIRA, Augusta Pereira de. **Competência comunicativa intercultural**. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/maisdefinicoes/COMPETENCIACOMUNICATIVAINTERCULTURAL.pdf>>. Acesso em: 08 jun. 2012.

PHILIPS, S.U. *Algumas fontes de variabilidade cultural na ordenação da fala*. Tradução de Paula Fatur-Santos, 1976. In: GARCEZ, P. M.; RIBEIRO, B.T (orgs). **Sociolingüística Interacional**. São Paulo: Loyola, 2002.

PU, Zhihong. *L'implicite culturel et sa place dans l'enseignement d'une langue étrangère*. **Synergies Chine**, Sun Yat-sen de Chine, Université Sun Yat-sen de Chine- n.3. p 161-167. 2008.

VON HERDER, J.G. **Reflections on the Philosophy of the History of Mankind**. 1784-91 reimpr. Chicago: 1968. p. 49.

INFORMAÇÃO NÃO PRECISA SER CHATA: JORNALISMO E HUMOR NA REVISTA O PAVIO

Information need not be boring: journalism and humor in the magazine **O Pavio**

Ivan Carlo Andrade de Oliveira

Resumo

Em 2007 foi lançada em Macapá a revista O Pavio, com patrocínio da Lei de incentivo estadual. Voltada para o público universitário, a revista revolucionou o jornalismo local inserindo a linguagem do humor e um novo tratamento gráfico, privilegiando elementos dos quadrinhos e da charge mesmo nas matérias, inserindo-se, portanto, nas inovações definidas pelo termo infotainment. O objetivo deste texto é analisar a publicação do ponto de vista da junção entre humor e informação.

Palavras-chave: Jornalismo, humor, infotainment

Ivan Carlo de Oliveira é professor da Universidade Federal do Amapá

1. Introdução

Em 2007 surgiu em Macapá uma revista que abalou o jornalismo local. Em formato 32 x 28 cm ela se destacava nas bancas não só pelo formato enorme, mas também pelo conteúdo pouco convencional. Com o lema “Informação não precisa ser chata”, ela trazia um novo tratamento editorial que privilegiava o humor, os quadrinhos e os fanzines. Até mesmo fotos convencionais eram trabalhadas para parecerem ilustrações. As matérias tinham toque de humor, fosse nos títulos, nas ilustrações ou no próprio texto.

Depois de uma rejeição inicial, a publicação acabou caindo no gosto popular, chamando atenção de jornalistas convencionais e até hoje é citada em aulas de comunicação como exemplo de jornalismo diferenciado.

O Pavio inseria-se no conceito de infotainment, um neologismo que une informação com entretenimento e flertava com propostas discordantes do jornalismo, como o gonzo.

O objetivo deste texto é realizar um resgate histórico da revista, seu processo de criação e impacto, assim como analisar de como se deu essa junção do humor com jornalismo e qual o possível impacto dessa proposta.



Charge/logotipo da revista O Pavio

2. Humor

O humor, a anedota, a comédia são muito antigas e igualmente antigas são as tentativas de analisá-las. Uma das primeiras tentativas de entender o gênero foi feita pelo filósofo Platão. Segundo Camilo e Panke (2011), “Platão refere-se ao humor numa perspectiva interpessoal (...), no sentido de refletir os contextos sociais, sobretudo os que são objeto de reprovação”.

Já Aristóteles (1996, p. 35) defendia que a comédia é a “imitação de pessoas inferiores; não porém com relação a todo vício, mas sim por ser o cômico uma espécie de feio. A comicidade, com efeito, é um defeito e uma feiúra sem dor nem destruição; um exemplo óbvio é a máscara cômica, feia e contorcida, mas sem expressão de dor”.

A análise tanto das ideias de Platão quanto de Aristóteles mostra que o humor tem um sentido de crítica social, de reprovação a comportamentos ou pessoas vistos como nocivos, feios do ponto de vista social. O riso traz em si, portanto, um sentido de reprovação.

A discussão sobre o riso e o humor é parte central do romance *O nome da Rosa*, de Umberto Eco e nos revela um outro aspecto da comédia: o subversivo. Guilherme, o protagonista está no *Scriptorium* e tem uma conversa esclarecedora com o velho cego Jorge sobre o assunto.

Jorge argumenta que o riso deforma o rosto, tornando o homem semelhante ao macaco. Guilherme responde que macacos não riem. Só o homem ri, pois o riso é sinal de sua racionalidade. Jorge implica com o riso porque o mesmo leva à dúvida.

Guilherme responde que muitas vezes é justo duvidar: “Para minar a falsa autoridade duma proposição absurda, que repugna a razão, também o riso pode ser um instrumento justo. O riso serve amiúde também para confundir os maus e fazer refulgir sua estultice”. (ECO, 1986, p. 160)

O riso, portanto, suscita a dúvida e serve para contrapor a autoridade que tenta se impor com argumentos não racionais, razão pela qual tem sido temido pelas autoridades em muitos momentos da história. Puckin dizia a Gógol: Façam rir, quem ri não tem medo.

O riso, nos diz Bergson, é uma atividade essencialmente humana:

não existe cômico fora do que é propriamente humano. Uma paisagem poderá ser bela, graciosa, sublime, insignificante ou feia; mas nunca será risível. Poderemos rir-nos de um animal, mas somente porque surpreendemos nele uma atitude de homem ou expressão humana (BERGSON apud SILVA, 2011)

Silva (2011) reforça o caráter subversivo do riso ao dizer que:

O cômico não é visto com bons olhos pelos poderes constituídos, sejam eles de índole religiosa, política ou econômica. O riso é uma pura perda de tempo, quando o que interessa é produzir e adquirir propriedade, na terra ou no prometido reino do além. O lema do poder que é “muito riso pouco siso”, diz muito do medo que se instala ante uma sonora gargalhada.

Assim, o riso se insere na categoria de código fraco. Em oposição ao código forte usado pelo dominador, que só permite um único significado para a mensagem, o código fraco trata exatamente das sutilezas do duplo sentido (a relação entre significante, significado e referente é equívoca, frágil).

Essa abordagem já era antecipada por Bergson (apud EPSTEIN, 1993, p. 125):

Uma situação será sempre cômica quando pertencer ao mesmo tempo a duas séries de fatos absolutamente independentes, e que possa ser interpretada simultaneamente em dois sentidos inteiramente diversos.

Esse sentido equívoco é usado como descarga emocional do oprimido em oposição à tirania da univocidade: “Assim, o aluno ri do professor, o subordina-

do do chefe e todos nós de nossos governantes”. (EPSTEIN, 1993, p. 125)

Talvez por conta do fato do jornalismo estar relacionado, muitas vezes à figura do opressor, iniciativas de introdução do humor neste sempre foram vistas com desconfiança. A imagem que os jornalistas fazem de si mesmo e passam para o público é de que são sérios e respeitáveis. Essa imagem poderia ser prejudicada pela introdução do humor, o que talvez explique a resistência.

Segundo Oliveira (2011), “ Tal imagem contribui para transformar o jornalismo em ‘discurso autorizado’”. O jornal é a expressão da verdade, e não de “uma verdade”.

Entretanto, já existem iniciativas nesse sentido, no que hoje é chamado de *infotainment*:

O neologismo *infotainment*, formado, na língua inglesa, a partir da junção/superposição de duas expressões que caracterizam duas áreas até então distintas da produção cultural, a informação e o entretenimento, tem se espalhado pela produção científica da área da Comunicação, seja nos Estados Unidos e Inglaterra, seja no Brasil e na França, onde em geral mantém-se no original inglês. No Brasil, o fenômeno é evidente tanto do ponto de vista da utilização de marcas do jornalismo por uma ampla variedade de produtos que não são reconhecidos como telejornalísticos

(...), quanto pela cada vez maior utilização, no telejornalismo, de recursos narrativos, dramáticos, audiovisuais comuns às esferas do entretenimento. (GUTMANN; SANTOS; GOMES, 2011)

Segundo os autores, a distinção entre informação e entretenimento está perdendo força como princípio organizador do campo midiático. (GUTMANN; SANTOS; GOMES, 2011)

Essa perspectiva já era vislumbrada, por exemplo, no gôngo jornalismo e hoje ganha visibilidade em programas como o CQC.

3. O Pavio

A revista O Pavio surgiu em Macapá, em março de 2007, graças à Lei estadual de incentivo à cultura. A proposta era fazer uma publicação para o público universitário que se destacasse completamente do que era publicado na época. Como forma de demarcar isso foi adotado o slogan “Informação não precisa ser chata”. Todas as edições traziam uma moldura, que mudava de cor a cada edição. Na primeira a cor escolhida foi preta. O título era vazado sobre a moldura. Feito à mão, trazia linhas cinéticas, como se o título estivesse em movimento.

A revista tinha como Diretora a jornalista Cíntia Souza e como editor Ivan

Carlo. Também participavam as jornalistas Ronelli Aragão e Ana Girlene Oliveira, todos identificados no expediente com caricaturas. Elton Gomes era diretor informal e responsável pelo projeto gráfico inovador.

O primeiro número trazia como ilustração de capa um garoto sentado sobre uma lata de lixo segurando um gabarito amarrotado, emburrado, tendo algumas casas de madeira ao fundo. Abaixo, o título: “Não consigo passar na Pública, não tenho dinheiro para pagar faculdade particular O QUE FAZER?”. Tratava-se de uma chamada de uma matéria sobre formas de financiamento estudantil, um assunto sério, mas a ilustração e o título davam a tônica humorística.

O editorial era assinado por um personagem chamado Xibé Kid, supostamente formado em Biomedialogia Molecular Atômica Pós-moderna no MIT do Abacate da Pedreira¹: “Caraca, véio! Até que enfim essa revista tá nas ruas. Mas, oh, pra quem pensa que foi fácil vou logo dando o papo, acender O PAVIO foi flórida!”.

A matéria principal, assinada por Roneli Aragão, trazia o título “Estudar de graça é um barato!”, fazendo um trocadilho com o duplo sentido da palavra barato. O mesmo jogo de palavras pode ser observado no título da matéria sobre o selo *OAB recomenda*: “Polêmica OAB: cursos fazem direito?”.

Essa primeira edição já trazia encartado o *suplemento Lanchonete tiras com fritas*, no mesmo formato da revista, mas em preto e branco. O suplemento era repleto de tiras e foi uma das partes mais elogiadas da revista e a que mais

1. Abacate da Pedreira é uma pequena localidade do interior do Amapá.

chamou a atenção da população jovem.

Embora já houvesse um tom humorístico nos títulos e nas charges que acompanhavam as matérias, a maioria dos textos ainda seguia uma linha mais séria, reflexo de os próprios jornalistas tinham dificuldade de se desvincular da imagem sisuda que os jornalistas têm de si mesmos.

O editorial do segundo número, escrito ainda pelo personagem Xibé Kid é uma resposta à principal crítica feita à revista: a de que ela não poderia se enquadrar na lei de incentivo à cultura por não ser cultural:

Vou aproveitar para responder um colega que falou que a revista O Pavio não é cultural. Acho que ele faltou na aula da professora Raimundinha, lá no Massachus Institute of Tecnology do Abacate da Pedreira (...) A tia falou que o homem começou a criar cultura quando começou a alterar a natureza e que cultura é toda atividade humana não natural (...) Minha mãe vai me bater, mas até uma história em quadrinhos é cultura e se for uma história em quadrinhos sobre buraco, é cultura amapaense, pois o que mais tem aqui é buraco.

Os que diziam que a revista não era cultural (incluindo membros do conselho de cultura) implicavam exatamente com o tom humorístico da publicação

e até com o uso de histórias em quadrinhos numa publicação dita jornalística. Isso reflete a imagem tradicional, já comentada anteriormente, de que jornalismo e entretenimento não podem se misturar.

Nesse segundo número, a equipe já estava mais segura da proposta, o que fica claro numa matéria sobre a política de cotas para negros. A jornalista havia iniciado o lide com uma piada. Embora o objetivo fosse exatamente criticar a anedota, o fato é que o texto poderia ser visto como racista. Mas cortar a anedota mutilaria o lead. A solução foi assumir o corte:

Sabe quando é que o preto sobe na vida? Se você respondeu quando... (censurado pelo editor), sinto dizer, mas você está ultrapassado!!! Uma resposta mais atualizada, embora menos cômica seria: “Quando governo e sociedade se mobilizam para tentar corrigir séculos de injustiça, implementando sistemas de correção social, como as cotas raciais (...)”.

Os títulos continuaram com o tom humorístico. Em uma matéria que falava sobre a possibilidade de que a Universidade Federal do Amapá abrisse o curso de Medicina, o título brincava com uma expressão regional: “Curso de medicina no Amapá... mas quando já?”. A expressão “mas quando já”, na gíria local indica dúvida com relação a algo.

Essa edição teve, no encarte tiras com fritas, um especial buracos que centralizou a indignação da população com a grande quantidade de buracos na cidade. Uma das tiras mostrava uma equipe da prefeitura tapando os buracos com tabletes de sonrisal e o texto: “Azia? Má digestão? A solução para o buraco estressado! ASFALTO SONRISAL! O único que dilui na água”.

A edição caiu no gosto popular por ter sido publicada numa época de chuva, em que os buracos aumentam muito na cidade. Em consequência, as pessoas na rua começaram a contar a anedota sobre o asfalto ser feito de sonrisal.

No terceiro número o sucesso da revista fez com que muitos jornalistas, que a princípio repudiavam a publicação por seu tom humorístico, se interessassem em colaborar com a publicação, seja através de matérias ou de sugestões de pautas. Chegou a ser produzido um guia para textos, que entre outros itens aconselha: “Ao escrever para o Pavio não se censure. Deixe que o editor censura você”.

A sessão de cartas desse exemplar teve apenas missivas de jornalistas. Exemplar é a do jornalista Evandro Luís, jornalista da TV Amapá, afiliada da rede Globo: “Caramba, vocês arreventaram... tanta criatividade que tô com inveja de não ter participado desse projeto”. O editor fictício Xibé Kid respondeu em tom humorístico: “Ei, Evandro! Inveja mata, cara! Obrigado pelos elogios, mas se quiser elogiar mesmo, é só me pagar uma broca!”².

Um dos temas da terceira edição foi sugestão de um jornalista local, que sugeriu que a publicação encampasse uma campanha contra a dengue, na época

2. Broca é lanche na gíria de Macapá.

um sério problema de saúde pública com muitos casos sendo relatados em Macapá. Por sua força com o público jovem (nessa época a revista estava atingindo não só os universitários, mas também os estudantes de nível médio e fundamental), ela poderia ter uma importante função educacional.

A capa trazia uma chamada referente ao assunto: “EXCLUSIVO! Descoberto o terrível plano para invadir Macapá”. No encarte Tiras com fritas, uma página dupla trazia o especial sobre a dengue. Sob a manchete “Descoberto terrível plano para dominar Macapá”, o texto afirmava:

Enquanto a população incauta dorme em berço esplêndido, uma invasão ameaça Macapá. A revista O Pavio descobriu um plano terrível para dominar nossa cidade. Esse plano está sendo arquitetado pelos terríveis *aedes aegyptis*, do planeta Dengue. Para invadir nossa cidade, os mosquitos contam com a colaboração da raça mais suja do universo: os perversos porcos do planeta I-mundo (...)

Abaixo, uma tira de quadrinhos mostrava pessoas jogando lixo na rua, num rio e até no rosto de outra pessoa, com o texto: “Os porcos estão entre nós, disfarçados de pessoas normais. Eles jogam lixo na rua... jogam lixo na água... só não jogam lixo no lixo”.

Ao lado da tira, uma entrevista exclusiva com um dos porcos. O texto de abertura dizia que o porco havia pedido para ficar anônimo, por isso havia sido usada uma tarja preta e mudada sua voz:

O Pávio: Para quando está marcada a invasão?

Porco A: Ela já começou. Viu como a cidade está uma porcaria?

O Pávio: Qual a sua cor predileta?

Porco A: Marrom.

O Pávio: Qual a sua música preferida?

Porco A: Aquela do cozidão³. Que letra!

O Pávio: Como o senhor conheceu os mosquitos?

Porco A: Eles me procuraram e ofereceram trabalho. Eu estava na lama, não tinha nada a perder.

Esse especial talvez tenha sido o ponto alto de junção de humor e jornalismo, com uso de estruturas típicas do jornalismo, como a matéria sensacionalista e a entrevista para conseguir um resultado de humor.

A revista durou mais um número, o quarto, antes de encerrar suas atividades por problemas administrativos. Esse número foi o único a não ter desenho na capa: três fotos de pessoas gritando encimavam a legenda: ‘VIDA LOUCA – Antes de dizer pra gente dar um tempo, que você está atrasado, que nem tomou café an-

3. Música de tecnobrega famosa por sua letra de sentido pornográfico.

tes de sair de casa, só uma perguntinha: você sabe organizar seu tempo?”.

Nessa edição a revista já tinha anúncios de quatro faculdades particulares, um curso de inglês e uma rádio, além do patrocínio da loja Monte Casa & Construção, pela lei de incentivo à cultural.

A matéria de capa, assinada por Roneli Aragão, é um dos pontos altos da edição. Com o título imitando o design dos medicamentos genéricos e uma foto de um médico, o lead era totalmente não convencional, começando com um diálogo:

- Alô, queria falar com o Dr. Itabira Tabajara (pseudônimo).
- Está falando.
- Doutor, eu sou jornalista e estou escrevendo uma matéria sobre a falta de tempo. Sei que é um problema moderno e, que, dependendo da situação pode levar a problemas da psique, como depressão, frustração ou desgaste mental. Preciso entrevistar um psiquiatra. O senhor poderia me conceder uma entrevista?
- Olha, eu também sou filho de Deus e não tenho tempo! (...) Faça o seguinte então: agende uma consulta com a minha secretária. Assim, eu lhe concedo a entrevista e não perco nem tempo nem dinheiro.
- O senhor vai me cobrar uma consulta? Alô? Alô?
- Pppppp....
- Tá difícil

Ao lado da foto do médico, uma legenda: “O doutor Itabira estava tão sem tempo que não conseguimos tirar uma foto dele. Então colocamos uma foto qualquer, pois o tempo para terminar a revista já estava acabando”.

Além da brincadeira com a questão do tempo, o caso revela uma total honestidade sobre os métodos jornalísticos e uma quebra da imagem séria do jornalista. Isso aproxima o texto do gonzo jornalismo:

O gonzo também quer ir contra a imagem que os jornalistas fazem de si mesmos, de sérios e respeitáveis. Tal imagem contribui para transformar o jornalismo em “discurso autorizado”. O jornal é a expressão da verdade, e não de “uma verdade”. Em contraste, os gonzo-jornalistas não pretendem ser nem sérios nem respeitáveis. (OLIVEIRA, 2011)

Incapaz de conseguir entrevistar sua fonte, a repórter desnudou essa situação diante do leitor admitindo essa incapacidade e até permitindo que este ria da mesma e sua surpresa ao descobrir que a entrevista seria cobrada como consulta.

Conclusão

A revista O Pávio provocou grande estranhamento inicial por quebrar com a imagem jornalística de seriedade e objetividade. Ao unir jornalismo e humor e desnudar os seus métodos e defeitos, a revista flertou com propostas discordantes, como o gonzo jornalismo.

Tanto a rejeição inicial por parte da classe jornalística quanto o sucesso junto ao público jovem revelaram aspectos relevantes da imagem do jornalista na sociedade e sua função e entretenimento. Aparentemente, embora a maioria dos jornalistas rejeite a ideia de que jornalismo pode ser misturado com humor, o público jovem apoia a proposta.

Referências

ARISTÓTELES. **Os pensadores**. São Paulo: Nova Cultura, 1996.

CAMILO, Eduardo; PANKE, Luciana . *O riso no ar! Apontamentos sobre o humor na comunicação publicitária radiofônica*. In: **Congresso Intercom de Ciências da Comunicação**, 31, 2008, Natal. Anais... Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1428-1.pdf>. Acesso

em: 12 nov. 2011.

ECO, Umberto. **O nome da rosa**. Rio de Janeiro: Record, 1986.

GUTMANN, Juliana Freire; SANTOS, Thiago E. F. dos ; GOMES, Itania Maria Mota. *Eles estão à solta, mas nós estamos correndo atrás. Jornalismo e entretenimento no Custe o que Custar*. **Compós**. Disponível em: <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/331/286>. Acesso em: 19 fev. 2011.

EPSTEIN. **Gramática do Poder**. São Paulo: Ática, 1993.

O Pavio. Macapá: (s.n), ano 1, n. 1, 2007. 28 p.

O Pavio. Macapá: (s.n), ano 1, n. 2, 2007. 28 p.

O Pavio. Macapá: (s.n), ano 1, n. 3, 2007. 28 p.

O Pavio. Macapá: (s.n), ano 1, n. 4, 2007. 28 p.

OLIVEIRA, Ivan Carlo Andrade de. *Propostas discordantes no jornalismo*. In: **Congresso Intercom de Ciências da Comunicação na Região Norte**, 10, 2011, Boa Vista. Anais... Disponível em: <http://intercom.org.br/papers/regionais/norte2011/resumos/R26-0034-1.pdf>. Acesso em: 01 fev. 2012.

SILVA, José Manuel. *Sem Causa Juntamente Choro e Rio: do riso como dependência primordial*. Disponível em <http://www.bocc.uff.br/pag/silva-jm-choro-riso.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2011.

A trilogia Nikopol: a fria armadilha dos imortais

Cleriston Oliveira

A dualidade da condição social e/ou psicológica de uma determinada personagem ou do ambiente em que ela se encontra é um tema recorrente em diversas semioses, desde as histórias em quadrinhos até o cinema e a literatura em prosa. Experimentos dessa natureza, combinando elementos aparentemente díspares, já convergiram em obras com resultados diversos, ou ainda inesperados (como a combinação de misticismo e ciência de *Incal*, de Jodorowsky e Moebius). Acrescente-se a isso um forte contexto social e político, além de um traço marcado pelo realismo em uma narrativa com incursões pela mitologia egípcia, ficção científica e filosofia, e teremos uma ideia do que pode ser visto em *A Trilogia Nikopol* (fig. 1).

Cleriston Oliveira é graduado em Comunicação Social (hab. Jornalismo), e graduando em Letras (hab. Língua Portuguesa), ambos pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).
cleristonoliveiracosta@gmail.com.



Fig. 1 - Capa do álbum

Escrita e desenhada pelo sérvio naturalizado francês Enki Bilal, a obra inclui os álbuns *A Feira dos Imortais* (1980), *A Mulher Armadilha* (1986) e *Frio Equador* (1993). Os dois primeiros foram lançados no Brasil no final da década de 1980 pela editora Martins Fontes, enquanto que a terceira e última parte chegou a ser distribuída pela portuguesa Meribérica; em meados da década de 1990, por fim, os três foram compilados em um encadernado, que ganha edição nacional pela primeira vez nas mãos da Editora Nemo.

A narrativa de *A Feira...* se passa em Paris, no ano 2023. À frente da cidade, um governador encabeça um regime totalitário pseudofascista, e a população encontra-se na efervescência da eleição para cargos públicos quando surge uma pirâmide voadora habitada por entidades que se dizem deuses da mitologia egípcia, exigindo tributo na forma de combustível; enquanto o governador tenta realizar uma negociação que seja vantajosa para ambos os lados, o deus falcão Hórus se revolta contra seus pares e, para isso, recorre à ajuda relutante do soldado Alcide Nikopol para consolidar suas ambições de conquista na esfera imortal, ao mesmo tempo em que tenta conduzir seu aliado para destino semelhante, mas entre os mortais (fig. 2). Nikopol, por sua vez, havia sido punido com o exílio no espaço por ter contrariado o governo vigente 30 anos antes, e foi trazido de volta pela interferência da entidade egípcia. Entretanto, as maquinações de Nikopol e Hórus não passam despercebidas, ocasionando toda sorte de intrigas.



Fig. 2 - O encontro de Hórus e Nikopol

Ambientada dois anos depois, *A Mulher Armadilha* apresenta a angustiada jornalista Jill Bioskop (detentora de um visual peculiar, formado por pele branca, cabelos e lábios azuis – fig. 3), encarregada de cobrir um conflito étnico-social que termina causando grandes perdas a ela; em sua estrada auto-destrutiva (que inclui assassinato, sexo e drogas), Jill terminará por se envolver com Nikopol e Hórus (até os chama de “Nikopol/Hórus”, dada a integração entre eles), formando assim uma trindade das mais exóticas – e iniciando um romance com o primeiro. Há ainda um aparelho, de posse de Jill, capaz de mandar mensagens para o passado na forma de artigos de uma jornalista correspondente de guerra, que é a porta de entrada para os elementos surrealistas desta segunda história.

Por fim, o inédito no Brasil *Frio Equador* situa-se onze anos após o álbum anterior, com o filho de Nikopol (que nasceu pouco depois da partida deste para o espaço, quando estava com 30 anos – isso faz com que tenham praticamente a mesma idade; a mãe, ainda, lhe deu o mesmo nome do pai, e ambos são fisicamente idênticos) à procura de seu pai. Enquanto Nikopol-filho tenta seguir o rastro deixado por ele e Jill (rastros este que o conduzirá à África), Nikopol-pai prepara-se para uma disputa esportiva que marcará o fim da relação deste e de Hórus; Nikopol-filho ainda se envolverá com outros seres da mesma esfera divina que o deus falcão, evidenciando ainda mais as semelhanças com seu pai.



Fig. 3 - Jill Bioskop

Reencontros são inevitáveis e, ao final, velhas relações dão lugar aos recomeços mais improváveis (fig. 4).

De maneira geral, os três volumes são livres de amarras temporais e de estilo; o conteúdo político de *A Feira...* contrasta com o surrealismo de *A Mulher...*, que pouco tem a ver com o delírio criativo e, de certa forma, bem-humorado de *Frio Equador*. Mas as ligações existem – seja na estética visual do artista, ou na construção das personagens. Nikopol e Hórus, homem e deus, não poderiam ser mais diferentes um do outro – e se mesclam hábil e rapidamente, pois ambos são estranhos em terra estranha: o primeiro pagou por sua rebeldia sendo exilado e se vê deslocado em um mundo que envelheceu trinta anos, enquanto que ele não; e Hórus também se rebela contra o sistema vigente, mas optando por uma partida voluntária que não é bem vista por seus pares. Ao fim, são mais semelhantes do que gostariam de admitir, e à sua maneira, Jill se assemelha a eles: a mulher de feições e ações enigmáticas – até para ela mesma.

Há por toda a narrativa um ar decadente, *noir*, e isso se acentua justamente na arte de Bilal – as fachadas dos prédios tem aspecto envelhecido, descuidado, e o mesmo se aplica aos deuses egípcios, sempre representados com rachaduras em seu corpo. Eles não são, por assim dizer, imunes a certos problemas dos mortais, como o abandono e o descaso. Mais do que isso; foram



Fig. 4 - O reencontro de pai e filho

esquecidos, reduzidos ao status de lenda, e assim permaneceram até que precisaram se voltar àqueles que outrora os adoraram: os homens. Ainda sobre a bela arte, as pranchas de Bilal seguem um ritmo e estilo bem tradicional, variando um pouco mais na diagramação – e isso se limita a alguns balões de fala.

Com relação à edição da Nemo, esta se encontra em capa dura, papel *couché* e formato 24x32cm, fazendo jus à importância dessa obra dentro do cenário de ficção científica. Acompanha ainda um encarte na forma de uma edição do jornal *Libération*, que explica certos pontos obscuros em *A Mulher Armadilha*. A chegada da *Trilogia Nikopol*, no formato em que merece, vem para enriquecer ainda mais a variedade de boas histórias em quadrinhos oferecida nos últimos anos. Fica agora a vontade de que outras obras da extensa bibliografia de Bilal também sejam lançadas no Brasil.

Referência

BILAL, Enki. **A trilogia Nikopol**. Belo Horizonte: Editora Nemo, 2012. Tradução de Fernando Scheibe.

Normas de publicação

Imaginário! é uma publicação eletrônica semestral do Grupo de Pesquisa Imaginário! (de Humor, Quadrinhos, Fanzines e Games), do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, com trabalhos dirigidos especialmente aos profissionais e estudantes de Comunicação e Artes, mas também abertos ao diálogo acadêmico com outras áreas do conhecimento, num empenho de construção interdisciplinar. Recebe contribuições de pesquisas concluídas, sob a forma de artigos e ensaios, além de resenhas e comunicações científicas.

Organiza-se nas seções

1. Memória – Resgate da obra dos mestres, bem como dos núcleos de produção representativa.
2. Estado das artes – Artigos sobre as expressões da atualidade e projeções das artes gráficas e visuais, representadas nas Histórias em Quadrinhos, Humor (cartum, charge, caricatura), Animação, Fanzine, Grafite e Games.
3. Resenha

Critérios Básicos

Os artigos devem ser inéditos em revistas ou livros, podendo ter sido apresentados em eventos da área ou ser resultado de trabalhos acadêmicos.

As afirmações, opiniões e conceito expressos nos artigos são de responsabilidade dos autores. Todos os artigos serão submetidos ao Conselho Editorial da revista.

As matérias devem ser enviadas para (editora@marcadefantasia.com) no formato A4, digitadas em Word (compatível com Windows), fonte Times New Roman, corpo 12, espaçamento 1.5, e estar sujeitas às seguintes normas:

- Os artigos devem ter revisão gramatical atualizada.
- Devem ter entre 10 e 15 páginas, incluindo as referências, ilustrações, quadros, tabelas e gráficos.
- Devem incluir resumo (máximo de oito linhas, com tema, objetivo, método e conclusão), palavras-chave e título, com tradução para o espanhol ou inglês.
- Deverão constar, no final dos trabalhos, o endereço completo, vínculo acadêmico, telefone e email.
- As resenhas devem ter no máximo cinco páginas, incluindo a capa da publicação resenhada.
- As ilustrações dos artigos e das resenhas devem vir dentro do arquivo de texto e em arquivos separados.

Os autores cedem gratuitamente os direitos autorais dos artigos e demais arquivos à publicação.

Apresentação dos trabalhos

No preparo do texto, deverá ser observada a seguinte estrutura:

Título do artigo em português (caixa alta, em negrito, fonte Times New Roman, corpo 16, parágrafo centralizado) e em inglês ou espanhol. O título deve conter no máximo 12 palavras, sendo suficientemente específico e descritivo. Nome do(s) autor(es), indicar em nota de rodapé a titulação, afiliação e cargos que indiquem grau de responsabilidade em relação ao assunto tratado no artigo; endereço institucional e e-mail.

Resumo/resumen/abstract: apresentação sintetizada dos pontos principais do texto, destacando as considerações emitidas pelo autor.

Palavras-chave/keywords: São descritores que identificam o conteúdo do artigo. O número de descritores desejado é de três.

Referência: Somente as citações que figuram no texto devem ser referidas. As referências no final do trabalho devem ser organizadas e apresentadas em ordem alfabética de acordo com o sobrenome do primeiro autor. Para elaboração das referências devem ser observadas as normas atualizadas da ABNT. Ex: SOUZA, Jose de. Metodologia do trabalho científico. 2ª ed. São Paulo: Atlas, 2004.

As citações bibliográficas devem, também, seguir as normas atualizadas da ABNT, como descrito a seguir:

a) Citações curtas (até três linhas) são incorporadas ao texto, transcritas entre aspas, com indicações das fontes de onde foram retiradas;

b) Citações longas (mais de três linhas) são transcritas em bloco, sem abrir parágrafo, e em espaço simples de entrelinhas com recuo de 4 cm da margem esquerda, com letra menor que a do texto (corpo 11), e sem aspas, com indicação das fontes de onde foram retiradas. Exemplo: (PRADO, 2007, p.23);

c) Citações no corpo do texto deverão ser feitas pelo sobrenome do autor, entre parênteses e separado por vírgula da data de publicação Ex: (SOUZA, 2006). Caso o nome do autor esteja citado no texto, deverá ser acrescentada a data entre parênteses. Por exemplo: Souza (2006) aponta... Quando for necessário, especificar páginas, que deverão seguir-se à data, separadas por vírgula e precedidas de p., sem espaçamento (SOUZA, 2006, p.123), (SOUZA, 2006, p.123-125). As citações de diversas obras de um mesmo autor, publicadas no mesmo ano, deverão ser discriminadas por letras em ordem alfabética, após a data, sem espaçamento (SOUZA, 2006a; 2006b). Quando a obra tiver dois autores, ambos deverão ser indicados, ligados por & (PRADO & SOUZA, 2007). No caso de três ou mais, indica-se o primeiro, seguido da expressão et al. (SOUZA et al., 2005);

d) Anexos e ou apêndices serão incluídos somente quando imprescindíveis à

compreensão do texto;

Atenção: Fica a critério do conselho editorial a seleção dos artigos que irão compor a revista, sem nenhuma obrigatoriedade de publicá-los, salvo os selecionados pelos conselheiros.



Revista acadêmica produzida pelo grupo de pesquisa Imaginário!, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB

Artigos sobre Cultura Pop: História em Quadrinhos, Humor, Fanzines, Games e outras expressões correlatas

* N. 1 - outubro de 2011

* N. 2 - julho 2012



Peça as edições eletrônicas gratuitas pelo email editora@marcadefantasia.com

www.marcadefantasia.com