



IMAGEM, PESQUISA E CRIATIVIDADE

OS QUADRINHOS COMO VETORES DE CONHECIMENTO

Organização
Amaro Xavier Braga Junior
Caetano Galindo Borges
Natania Aparecida da Silva Nogueira



IMAGEM, PESQUISA E CRIATIVIDADE:

OS QUADRINHOS COMO VETORES DE CONHECIMENTO

ORGANIZADORES

Amaro Xavier Braga Junior
Natania Aparecida da Silva Nogueira
Caetano Galindo Borges

Leopoldina, MG
2022



Copyright © 2022 dos autores e organizadores.
Copyright © 2022 ASPAS - Associação dos Pesquisadores em Arte Sequencial

ISBN: 978-65-87876-03-0

REVISÃO TEXTUAL

Dos autores e autoras.

DIAGRAMAÇÃO E PROJETO GRÁFICO

Amaro Braga / Henrique Magalhães

CAPA e ILUSTRAÇÃO DA CAPA

Ariel Borgia, Ilustração Digital.

DIRETORIA DA ASPAS 2021-2023

Sabrina Paixão / Coordenadora Geral
Gustavo Montalvão Freixo / Diretor cultural
Maiara Alvim de Almeida / Diretora administrativa
Attília Piovesan / Diretor Financeiro

CONSELHO EDITORIAL DA ASPAS

Dra. Maiara Alvim de Almeida / IFRJ
Dra. Valéria Fernandes da Silva / CMB Brasília.
Dra. Valéria Aparecida Bari / UFS
Dr. Iuri Andréas Reblin / Faculdades EST
Dr. Nataniel dos Santos Gomes / UEMS

As opiniões expressas pelos autores pertencem a eles e elas e não refletem necessariamente a opinião do Conselho Editorial ou da Editora.

Esta obra possui finalidade técnico-científica, caráter de recensão e ilustrações que se constituem como amostra essencial à identificação e dissertação sobre o tema abordado. A responsabilidade pelos recursos imagéticos e citações utilizados na demonstração do raciocínio desenvolvido, inclusive quanto aos direitos autorais das ilustrações, foi estritamente aplicada em obediência à Lei no.9.610/1998, Art. 43, Parágrafo III. Da mesma forma, todos os dados e trechos literalmente citados a partir de dados criados em outras fontes seguem o mesmo fulcro legal e encontram-se plenamente descritos e referenciados de acordo.

CRÉDITO DAS IMAGENS USADAS NO SUMÁRIO:
The Amazing Spider-Man (1963) #-1, p. 3, 6, 7, 11, 17 e 18. Disponível em: <https://viewcomics.me/the-amazing-spider-man-1963>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD

B813i Imagem, pesquisa e criatividade: os quadrinhos como vetores do conhecimento. / Amaro Xavier Braga Júnior (org.) ; Natania Aparecida da Silva Nogueira (org.) ; Caetano Galindo Borges (org.). – Leopoldina: ASPAS, 2022.

159 p.; il.; 22 cm.
ISBN: 978-65-87876-03-0 – E-Book

1. Histórias em Quadrinhos: Pesquisa. 2. Histórias em Quadrinhos: Educação. I. Braga Júnior, Amaro Xavier (org.) ; II. Nogueira, Natania Aparecida da Silva (org.) ; III. Borges, Caetano Galindo (org.). IV. Título

CDD: 741.5:37

CDU: 741.5.07

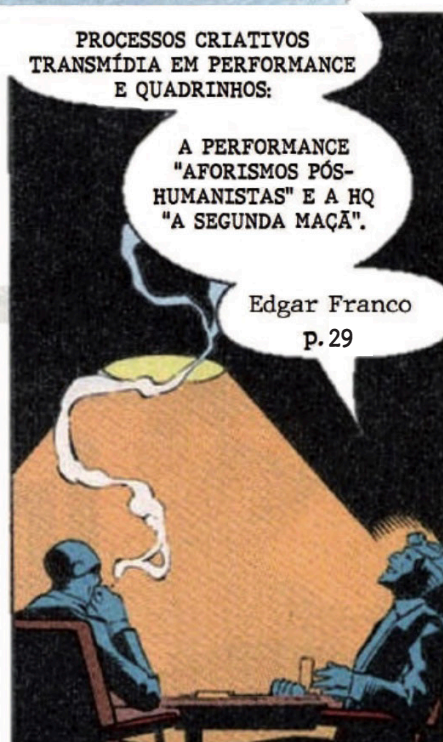
Ficha elaborada pela Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari (CRB-5/SE-001552/O)

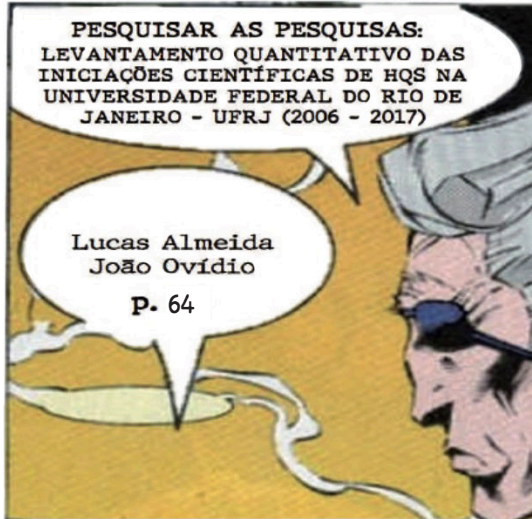
Índice para catálogo sistemático:

1. História em quadrinhos 741.5
2. História em quadrinhos 741.5



SUMÁRIO





**PESQUISAR AS PESQUISAS:
LEVANTAMENTO QUANTITATIVO DAS
INICIAÇÕES CIENTÍFICAS DE HQS NA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE
JANEIRO - UFRJ (2006 - 2017)**

Lucas Almeida
João Ovídio

p. 64




FANZINES CARTONEIROS:

**REFLEXÕES SOBRE O CENÁRIO
AMBIENTAL CONTEMPORÂNEO
GLOBAL E REGIONAL**

Danielle Barros
Silva Fortuna

p. 126

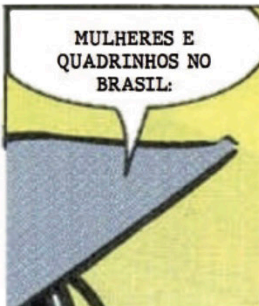


**FANZINES "COMER
PRA QUÊ?":**

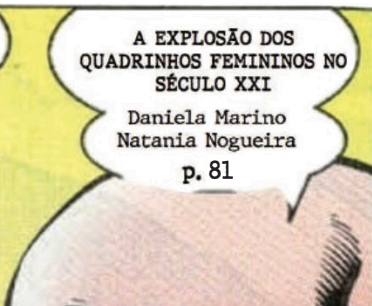
**RELATO DE UMA
EXPERIÊNCIA DE
APROXIMAÇÃO
COM TEMAS
RELACIONADOS
À ALIMENTAÇÃO**

Sara
Gaspar

p. 107



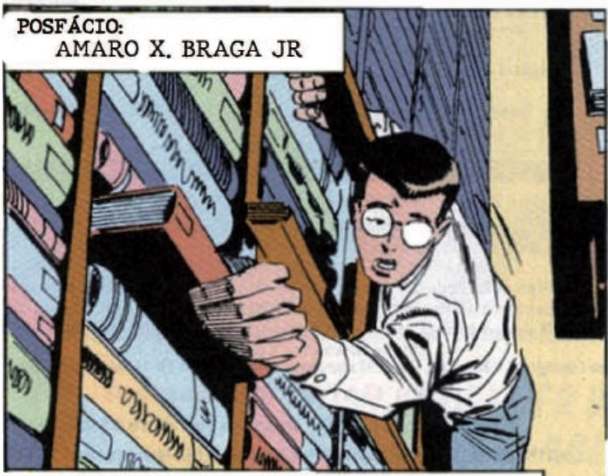
**MULHERES E
QUADRINHOS NO
BRASIL:**



**A EXPLOÇÃO DOS
QUADRINHOS FEMININOS NO
SÉCULO XXI**

Daniela Marino
Natania Nogueira

p. 81



**POSFÁCIO:
AMARO X. BRAGA JR**

**O QUE AS HISTÓRIAS EM
QUADRINHOS TÊM A NOS DIZER?**

p. 146

PREFÁCIO

PROF. DR. NATANIEL DOS SANTOS GOMES

Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

É difícil descrever a alegria de prefaciar mais um livro, em especial quando trata de um assunto que tenho grande interesse e venho me dedicando nos últimos anos, ainda mais quando se faz com maestria como é o caso aqui no *Imagem, Pesquisa e Criatividade: os Quadrinhos como Vetores de Conhecimento*.

Ler o livro que está em suas mãos me fez lembrar de momentos incríveis da infância (sim, naquela época se dizia que quadrinhos era coisa de crianças!). Lembro de pequenas leituras de obras publicadas pela RGE, Bloch, Ebal e Abril. Dos meus primeiros contatos quando estava esperando para ser atendido no hospital com meus pais e tinha uma senhora vendendo revistas da Liga da Justiça, até hoje lembro do delírio que foi ler a super-equipe da DC. Claro que havia a Turma da Mônica, que fazia parte do meu pequeno acervo.

Além disso, me recordei da Pantera Cor-de-Rosa, Pica-Pau e de tantos outros que faziam sucesso na TV e ganharam versões em quadrinhos. A memória caminhou para a época que ainda não era colecionador e li o *Almanaque Premiere Marvel*, com aventuras da Mulher-Hulk, o Deus da Mata e uma história do *What if...* com o amigão da vizinhança no *Quarteto Fantástico*, como quinto membro. Depois me recordei da *Morte do Batman da Terra 2*, lançado pela Ebal, ali ouvi falar pela primeira vez do multiverso.

Mas um dia me tornei colecionador, foi depois de ler *Super-aventuras Marvel n.15*, com as histórias do Kull, o conquistador,

o Pantera Negra, o Demolidor, Homem-Aranha e o Doutor Estranho. Como era difícil entender as ligações entre as histórias, mas ao mesmo tempo era fascinante.

O tempo passou e o custo para manter o hobby se tornou muito sacrificial para meus pais. Infelizmente tive que me desfazer da pequena coleção. Mas o amor pela nona arte estava ali guardado no fundo do peito. Resolvi fazer Letras na UERJ e nunca imaginei que pudessem existir pesquisas sobre quadrinhos na universidade, mas acabei encontrando alguns livros raros sobre o tema nas visitas aos sebos e bibliotecas, tais como Shazam!, do Álvaro de Moya, e O que é história em quadrinhos, da Sônia Luyten.

Juro que tentei pesquisar os quadrinhos na universidade, mas não havia quem orientasse. Acabei seguindo um outro caminho igualmente apaixonante, a Linguística, em especial as línguas indígenas brasileiras. E as leituras dos quadrinhos eram raras até me deparar com Marvels, de Alex Ross e Kurt Busiek, com o realismo que antecedia a entrada da Marvel nos cinemas. As leituras foram retomadas timidamente naquele momento.

Depois de tudo isso, trabalhei em diversas universidades privadas do Rio de Janeiro. Em uma delas foi me pedido um projeto de pesquisa, comecei estudando a língua na internet, suas interações, mudanças na escrita etc e tal. Depois trabalhei desenvolvendo um dicionário de expressões idiomáticas da língua portuguesa, juntamente com o Professor José Pereira da Silva, que tinha sido meu orientador na graduação e se tornou um amigo querido. Por fim, submeti um projeto sobre línguas indígenas, mas não foi aceito. Pensei em arriscar é submeter algo sobre aquela paixão escondida no fundo da alma, os quadrinhos. E não é que o projeto foi aceito, comecei a estudar a inclusão nos quadrinhos, personagem cegos, cadeirantes, minorias etc. Isso já tem mais de quinze anos e de lá para cá não parei mais. Foi nessa época que ouvi falar do trabalho da Profa. Natania Nogueira, com sua gibiteca e li alguns de seus artigos.

Vim trabalhar na UEMS em 2012 e trouxe dois projetos de pesquisa: de línguas indígenas e quadrinhos para a instituição. Para minha surpresa a nona arte fez mais sucesso. Comecei a pub-

licar sobre os quadrinhos de forma mais sistemática e busquei gente que também estava estudando o tema, descobri que a produção acadêmica estava aumentando.

Inicialmente havia alguma resistência com umas piadinhas e tal, coisa normal dentro das "novidades", mas de um modo geral fui apoiado por vários colegas queridos, como os professores Daniel Abrão e Marlon Rodrigues.

De lá para cá começaram a aparecer mais livros no mercado sobre os quadrinhos, eu não me aguentava. Queria ler tudo sobre o tema e ainda ler os quadrinhos. Dei essa volta toda para que você leitor saiba o quanto é privilegiado de viver em um tempo que são lançados muitos livros sobre os quadrinhos, e alguns muito pertinentes como o que está em suas mãos, organizado pela Profa. Natania Nogueira. Quem me dera ter uma preciosidade assim no início dos meus estudos.

Depois de tantos anos tive o prazer de conhecer a Profa. Natania e trocar muitas ideias e risadas com ela, no meio da pandemia de Covid-19. Recomendo que o leitor faça o mesmo, procure os autores do livro. Certamente eles têm muita coisa para compartilhar e trocar.

Logo no primeiro capítulo intitulado Pesquisar as pesquisas: levantamento quantitativo das iniciações científicas de HQs na UFRJ, de Lucas Almeida de Melo e João Paulo Ovidio, os autores fazem um levantamento das pesquisas sobre o tema na primeira Universidade do Brasil. Os dados são muito relevantes para se ter uma noção do que ainda se pode fazer. Que vontade de dar um spoiler sobre o capítulo!

Já em Entre a linha e a superfície - Como a narrativa das HQs se constrói em duas vias, de Caetano Galindo Borges, encontramos uma análise da complexidade da leitura de quadrinhos, que serve de resposta (como se ainda precisasse!) para quem diz que é uma forma de ler para preguiçosos. Os processos cognitivos na leitura dos quadrinhos contam com a leitura do espaço entre os quadros que leitor completa, os processos de compreensão do espaço-tempo, da leitura da página, do todo até os pequenos detalhes.

O terceiro capítulo foca em um objeto muito estudado pela Linguística Aplicada, os textos multimodais. A Linguística Aplicada surgiu como uma forma de ensinar o japonês para os soldados norte-americanos depois da Segunda Guerra Mundial, mas não ficou nisso apenas. Ela buscou formas de aplicar seu saber na vida cotidiana, incluindo as diversas manifestações do texto, indo além da tipografia e da imagem. Para quem gosta do tema, recomendo muito a leitura de Os "issos" em asterios polyp: uma análise sobre encapsuladores em textos multimodais, de Lucas Nagem de Souza.

Agora se você que acha que a produção de quadrinhos é exclusivamente feita por homens, está muito enganado. Claro que ainda há muito preconceito, até no universo de quadrinhos underground, mas o texto de Daniela Marinho e Natania Nogueira Mulheres e quadrinhos no Brasil: a explosão dos quadrinhos femininos no século XXI está aí para mostrar a incrível produção de quadrinhos por mulheres que vem desbravando espaço a cada dia mais.

Como um leitor aficionado pela Ficção Científica e de todas as suas críticas, alertas, encontros e desencontros com outras áreas, utopias e distopias que ela pode trazer, é impossível interromper a leitura do capítulo Processos criativos transmídia em performance e quadrinhos: a performance "aforismos pós-humanistas" e a HQ "A segunda maçã", do "diferentão" Edgar Franco, mais conhecido como Ciberpajé. Um texto que promove um olhar inter e transdisciplinar por meio transmidiático dos processos criativos, que tem uma belíssima influência de autores clássicos da Ficção Científica e ao mesmo tempo é extremamente autoral.

Claro que os fanzines não podiam ficar de fora. Os dois últimos capítulos focam nessas revistas "não oficiais", alternativas, muitas vezes feitas por fãs, mas que podem ter um caráter educativo impressionante como proposto nos textos Fanzines Comer pra quê?: relato de uma experiência de aproximação com temas relacionados à alimentação, de Sara Gaspar, e Fanzines Cartoneiros: reflexões sobre o cenário ambiental contemporâneo Global e Regional, de Danielle Barros Silva Fortuna. A minha experiência

com alunos do mestrado que têm desenvolvido fanzines nas suas aulas mostra o quanto o fazer, o envolvimento, a pesquisa e a criatividade são importantes na formação do conhecimento.

Desculpem-me se fui muito pessoal no prefácio, mas o livro é de arrancar o fôlego! E eu não podia encerrar sem gritar, com o pouco ar que restou: PARA O ALTO E AVANTE!

Que venham mais livros em breve.

CAETANO GALINDO BORGES

**ENTRE A LINHA E A
SUPERFÍCIE:
COMO A NARRATIVA
DAS HQS SE CONSTRÓI
EM DUAS VIAS**

Caetano Borges lê quadrinhos desde antes de saber ler e tem o hábito de envolver o assunto em quase todas suas atividades profissionais. É professor de arte, desenho e quadrinhos; escritor, quadrinista e pesquisador de arte sequencial. Graduado em gravura e mestre em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro e trabalhou com design, game design e ilustração antes de se encontrar no magistério. Segue desenvolvendo trabalhos pessoais de literatura e quadrinhos, assim como mantém a quase dez anos o site de resenhas curtas O Infame dedo Acusador. Manteve por três anos o site Loodo, dedicado a game design, onde produziu jogos de tabuleiro e digitais como Telhados de Ludóvia e Cthulinária. Participou da organização das quatro últimas edições (2016-2019) da Semana Internacional de Quadrinhos da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro e é membro da Associação de Pesquisadores de Arte Sequencial (ASPAS) desde 2017, onde além de participar de congressos e encontros participa da organização dos mesmos, como dos IV e V Entre Aspas (2019 e 2021) Entre Aspas. Foi professor substituto da Escola de Belas Artes entre 2018 e 2020. Durante a pandemia tem ministrado oficinas e palestras, além de participar em debates e conversas sobre arte e quadrinhos, sempre por via remota

caetanogb@gmail.com

INTRODUÇÃO

Ler uma HQ conjuga dois processos distintos de compreensão do espaço-tempo. Primeiro ao observar uma página-dupla, o leitor percebe o todo. Todos os quadros são vistos ao menos de relance e antecipados fazendo com que parte da informação seja percebida de relance. Antes de chegar até o fim da página o leitor já tem uma ideia geral de como ela acaba, pois já a viu, mesmo que superficialmente, o último quadro.

Mesmo assim a compreensão plena da história acontece apenas a partir da correlação entre os quadros e seus conteúdos. O leitor precisa seguir uma ordem de leitura indicada partindo do primeiro quadro da página até o último em sucessão de página após página até o fim da obra. Convencionalmente demanda-se obediência desse processo, não sendo possível ler os quadros ou páginas fora de ordem e ainda assim obter o sentido proposto pelos autores.

Dentro dos quadros a imagem é percebida sem sentido indicado. O leitor navega o interior de cada quadro de maneira mais ou menos livre, dentro de algumas indicações de sentido que a composição de qualquer imagem apresenta (DONDIS, 2003, p. 39). A imagem não tem ordem e o sentido apresenta-se na livre correlação entre as partes.

Havendo balões dentro do quadro, o leitor é obrigado a deter-se neles e obedecer a ordem em que eles foram arranjados. O texto dentro do balão precisa ser lido do começo ao fim, obedecendo às mesmas regras que organizam um texto escrito, desenvolvendo-se de maneira fechada a partir da sequencialidade linear das partes.

As páginas contam histórias através de imagens. Elas não recontam, não citam, não representam, elas narram através de imagens em sequência. A história constrói-se imagem após imagem, quadro após quadro. Sua leitura ecoa a forma como abordamos texto ao ser uma concatenação de quadros organizados em uma ordem não negociável da mesma forma como a escrita alinha letras e palavras.

A imagem possui uma natureza muito menos linear que o texto. Não possui ponto de entrada ou de saída indicado, existindo apenas indicações de sentido e fluxo; não sendo possível dizer onde uma imagem termina ou onde começa. Mas é possível dizer onde começa e termina uma HQ.

O hiperquadro é a totalidade do espaço onde uma série de quadros está contida e geralmente está contida dentro dos limites do que podemos perceber de uma só vez (GROENSTEEN, 2011, p. 30). Os quadros

fragmentam o hiperquadro e os balões alteram o fluxo narrativo dos quadros criando pontos de parada dentro deles. Esses mesmos quadros são organizados dentro de um sistema de leitura onde tradicionalmente começa-se do topo e vai-se para baixo fazendo uma leitura em linhas da esquerda para a direita para então descer. Algo muito similar a leitura textual.

A figura 1 mostra como esse processo funciona. As setas verdes indicam o sentido geral de leitura: da esquerda para a direita e de cima para baixo começando pela extremidade superior esquerda e terminando na extremidade inferior direita e recomeçando na página seguinte. As setas vermelhas indicam como a leitura vai sendo feita de quadro a quadro ainda obedecendo esse sistema.

HQ é uma narrativa sistematizada onde a história é organizada e dividida em quadros que são igualmente organizados em páginas. As páginas são colocadas uma depois da outra obedecendo uma ordem de leitura sugerida. Porém diferente da escrita onde é impossível fazer uma leitura a partir da mancha de texto, nas HQs (ou em qualquer imagem) a leitura é feita a partir do todo. Existe uma superfície que é lida sem ordem designada mesmo sabendo-se que os quadros estão organizados dentro desse sistema de linhas. Uma página de HQ comporta-se como uma imagem fragmentada em partes menores que precisam ser analisadas e relacionadas.

Dessa forma pode-se perceber que a leitura de uma imagem é muito diferente da leitura de texto. É nessa dinâmica entre unidades e totalidades que as HQs acontecem, e é o que se propõe debater aqui a partir de um enfoque artrológico.

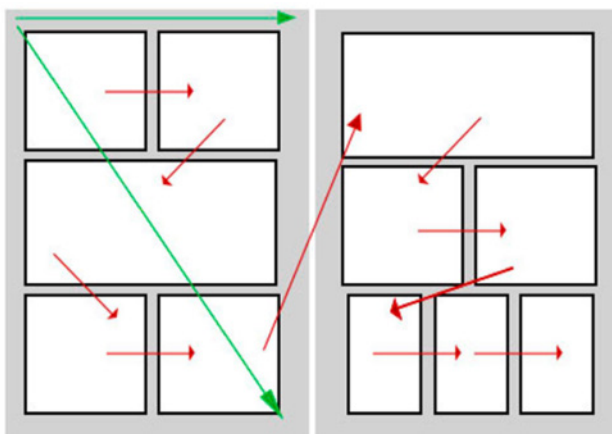


Fig 1. Modelo de sentido de leitura. Fonte: do Autor.

O QUADRO COMO UNIDADE MÍNIMA

As HQs se constroem a partir da tensão entre imagem e texto, porém mesmo sendo duas formas de comunicar distintas elas se combinam e reforçam:

Desenhar palavras refere-se a pensar a forma das letras como parte da linguagem visual das HQs. Escrever imagens se refere a pensar as imagens como detentoras de sentido de maneira similar a linguagem. As HQs têm sido comparadas a caligrafia pela sua fusão de palavra e imagem e a partitura musical na transposição visual da passagem de tempo e emoção escritas na tinta. (ABEL; MADDEN, 2008, p. xiv, tradução minha)¹

Através dessa fala de Jessica Abel e Matt Madden podemos concluir que tanto a palavra quanto a imagem pode adquirir características uma da outra em uma HQ.

Primeiro, existe a estrutura de organização da página. Os quadros são colocados em ordem obedecendo um princípio de antes e depois, criando uma noção de causa e consequência. Toda vez que duas imagens são colocadas lado a lado existe a tendência de buscarmos uma correlação por proximidade entre essas duas imagens. Thierry Groenstten (2007, p. 18) chama isso de solidariedade icônica:

Eu defino isso como imagens interdependentes, que participando de uma série, apresentam a característica dupla de estarem separadas - essa especificação elimina imagens singulares encapsuladas em toda profusão de padrões - mas que são supradeterminadas plástica e semanticamente pelo fato de coexistirem in preesentia.

O vínculo emerge por proximidade na necessidade de sentido criada pelo processo de olhar uma imagem e logo em seguida a outra. Mesmo não sendo exclusivo das HQs a solidariedade icônica é um dos seus fundamentos narrativos. Ao observar os quadros de uma página o leitor infere que há uma correlação a ser desvendada. A compreensão dos quadros sequenciada dá-se em um fluxo de leitura tensionado na constante ressignificação: "O tempo nos quadrinhos se dá como processo de visita e revisita diretamente ligado a rememoração e reconstrução dessa mesma memória a cada novo quadro apresentado." (BORGES, 2016, p. 50).

1. Esta tradução assim como todas as demais, presentes neste texto, são de punho do autor.

A cada novo quadro o leitor faz quatro coisas: antecipa o conteúdo do próximo quadro a partir dos elementos que o observou no quadro presente; assim que chega ao próximo quadro retorna para a anterior procurando confirmar ou negar a correlação que inferiu; faz ajustes de acordo com a quebra ou não de expectativa criada; por fim gera novas indagações antes de prosseguir com a leitura.

Ao encapsular elementos visuais em um quadro, determina-se que tudo aquilo contido dentro daquela zona pertence a uma mesma unidade. Cada quadro apresenta um conjunto de informações visuais que devem ser interpretados coletivamente como um único momento narrativo: "O ato de separar a ação em quadros não apenas determina sua locação como também estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. De fato, 'narra' tempo" (EISNER, 2000, p. 28)

Scott McCloud fala da importância da sarjeta como componente narrativo ao apontar que é no ato de transição entre um quadro e outro que o sentido é criado (MCLOUD, 1995, p. 66). Ele complementa essa ideia através do conceito de conclusão onde cotidianamente "(...)tiramos conclusões com frequência, completando mentalmente o que está incompleto baseados em experiência anterior" (MCLOUD, 1995, p. 69).

Cada quadro estabelece um fragmento narrativo que se relaciona com os demais criando a sensação de mudança ou passagem de tempo. Isso vem da necessidade que temos de relacionar dois ou mais quadros que dividem o mesmo espaço (solidariedade icônica), criando sentido durante a transição de um quadro ao outro (sarjeta) a partir da incompletude (conclusão).

O primeiro passo na organização de uma página é chamado por Groensteen de quadrillage e "consiste em dividir o espaço disponível em um determinado número de unidades ou compartimentos" (GROENSTEEN, 2007, p. 146). Tal etapa consiste em ocupar o espaço da página de acordo com os momentos, cenas e transições necessárias na construção de narrativa.

Nesse aspecto a solidariedade icônica é chave. A "interdependência com supradeterminação plástica e semântica" é fundamental para entender como os quadros de uma mesma página relacionam-se. Entendendo a página uma superfície única, todas suas partes representam apenas uma parcela do significado e reforçam umas às outras a partir da sua posição não só na sequência narrativa, mas também no espaço físico da página. Mesmo com a compartimentalização em unidades menores (os quadros), ainda assim observamos o conjunto antes de começar a des-trinchar o conteúdo de cada quadro em particular.

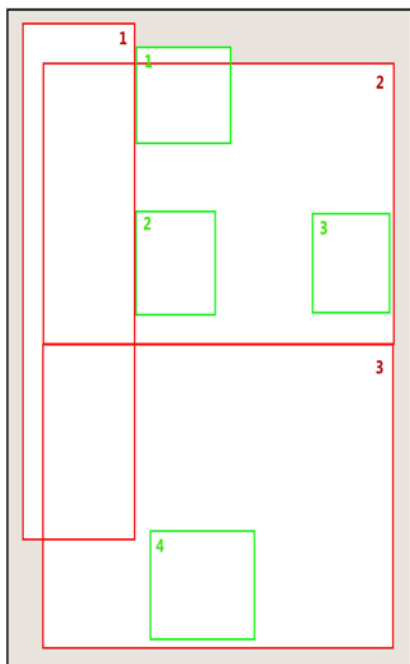


Fig 2. Demonstração da relação imagem texto da página 13 de Sharaz-De #01.
Fonte: do Autor.

Na figura 2, Toppi define três momentos narrativos e estabelece a hierarquia através de planos. O quadro 1 está em primeiro plano de maneira entrelaçada com quadro 3. O quadro 2 está atrás de ambos mas ainda assim sendo percebido como segundo na ordem de leitura graças aos princípios de sentido que estabelecem sua posição na página (metade superior), mas mesmo assim depois do quadro 1, pela mesma razão (sobrepосто ao quadro 2 e ocupando a parte superior esquerda). Isso ainda é reforçado graças os balões, mas voltaremos a isso mais adiante.

Esse processo de determinação de posições serve para organizar a narrativa não só em termos de clareza mas em termos de ritmo. Fresnault-Deruelle (1976, p. 17) aponta esse processo de exploração da relação dos quadros com a página relacionado com a própria história das HQs. Ao apontar a transição da limitação física da tira para a página completa:

Quando os cartunistas passam a dispor de páginas inteiras de jornal o padrão de retângulos gradualmente se flexibiliza. Sem necessariamente abrir mão da fragmentação funcional conquistada a tanto custo - contar histórias através de descontinuidade e não mais ilustrando uma justaposição - artistas gráficos encontraram

processos figurativos antigos e os revitalizaram com novas técnicas. A composição das páginas se transforma em um jogo de variáveis visuais da imagem (forma, superfície, valor, cor) em relação à totalidade do plano representado pela superfície.

Os quadros de uma mesma página (ou tira) não podem ser desmembrados sem que ocorra uma alteração na leitura. Essa mudança pode ser sutil ou muito intensa, dependendo da organização dos quadros. Páginas como a da figura 2 são impossíveis de serem desmembradas pois o autor utiliza-se da totalidade do hiperquadro entrelaçando os quadros. Isso difere do texto, onde o tamanho e forma do suporte assim como quantidade de palavras por linha ou parágrafos por página tem pouco ou nenhum impacto na percepção das ideias apresentadas.

Dessa forma temos os quadros como superfícies organizadas em linhas dentro de um hiperquadro que se encontra em uma página ou página dupla. Essas páginas conectam-se como parte de uma mesma obra e todos os quadros dentro desse conjunto estão continuamente adicionando novo sentido uns aos outros. A posição de cada quadro influencia na leitura de todos os demais.

A percepção de tempo ocorre de maneira distinta do que na comunicação em linha. Em vez de uma sequência de pontos seriados, cada quadro funciona como uma grande zona de ancoragem que se comunica em rede como as demais.

A estrutura geral ainda é na maioria dos casos linear, mas a forma como a compreensão narrativa ocorre não é, pois o espaço-tempo é navegado mais livremente. Não só os quadros estão em rede, mas a visitação e rememoração de cada uma dessas unidades é muito mais simples e acessível do que na construção textual. É muito mais simples revisitar um quadro em uma HQ do que um parágrafo em um texto pois o valor icônico das imagens as torna mais rapidamente identificáveis.

BALÃO, UM QUADRO DENTRO DO QUADRO

O texto nas HQs possui um papel intermediário. Ele é palavra e ao mesmo tempo está inserido dentro da estrutura de imagens interconectadas, sendo regido por dinâmicas similares às dos quadros. Seja um balão, caixa recordatória ou similar existe uma fronteira entre ele e a imagem. Essa separação pode ser subvertida seja com a eliminação do continente do texto seja com outras aplicações da palavra como a onomatopeia.

A figura 3 mostra como o texto pode ser tratado de diversas formas. Seja com balões de formatos diferentes (quadros 7 e 9), seja com tipografias distintas (quadros 2, 7, 8), tamanhos variados (quadros 2, 3 e 5) ou mesmo dentro de um espaço que é tanto caixa de texto como quadro (quadro 8). Isso mostra a qualidade material que a palavra possui nas HQs. A forma do balão e da tipografia alteram a sensação de leitura da mesma forma que o formato de um quadro e o tratamento dado a imagem dentro dele.

Ainda na figura 3, podemos observar um caso de "close em uma palavra" no quadro 5, o que reforça suas propriedades visuais. Tudo isso permite estabelecer que toda forma textual dentro de uma HQ pode ser tratada como imagem. Ao ocupar espaço nos quadros, pode desempenhar função narrativa não só através do seu sentido, mas também da sua posição, forma e cor.

Ainda assim o papel do texto tenciona-se com as imagens "propriamente ditas" pois a palavra não pertence ao universo diegético narrativo estabelecido pelas imagens: "Balões de texto ainda são parte da imagem mas o que os torna tão interessantes para alguns críticos (...) é que o balão de texto não existe como uma entidade visual no mundos das HQs." (POSTEMA, 2013, p. 82).

Retomando a figura 2, podemos ver primeiro como o sentido de leitura dos balões acompanha o sentido de leitura dos quadros começando pelo topo esquerdo (1 em verde), descendo quase que em linha reta (2), da direita para esquerda (3) e de depois indo em direção a base (4). Esse movimento repetindo assim o sentido dos quadros.

Isso não é acidental. A página abre com a figura de corpo inteiro (quadro 1), o balão 1 faz a transição dele para o quadro 2. Os balões 2 e 3 guiam a navegação da imagem fazendo o olhar passar por todo o quadro 2 e fazendo com que sua leitura, que inicialmente seria mais rápida por conter menos informação torne-se a mais lenta da página pela presença de três blocos de texto.

A página termina com o quadro 3 que tem uma caixa de texto praticamente no centro da sua parte inferior. Os quadros 2 e 3 dividem a página em duas metades quase do mesmo tamanho. Já os balões estão concentrados na parte superior, (textos 1, 2 e 3).

É possível ver a figura no primeiro plano do quadro 1 e a figura de perfil no quadro 3 ao mesmo tempo e realizar uma série de conjecturas sobre a relação entre essas duas imagens. No texto isso é impossível. As conjecturas só emergem mediante a leitura na ordem estabelecida tanto



Fig.3. Página 123 de Alack Sinner - Recuerdos De La Ciudad Sombría.

de cada texto particular como na sequência de blocos de texto. Esses mesmos blocos também colocam o fluxo de imagens em uma espécie de trilhos, direcionando por onde a leitura deve seguir através dos quadros.

Assim como a ordem dos quadros é projetada para viabilizar clareza narrativa e fragmentar a mesma em "momentos de interesse" os blocos de texto fazem igual. Ainda na figura 2 o quadro 2 passa por três "paradas" uma para bloco. Assim como o as três imagens são três momentos distintos, os três blocos são três "momentos dentro do momento", desacelerando o quadro e acontecendo dentro dele em sucessão um ao outro.

Assim podemos concluir que esse processo de fragmentação e organização do texto em caixas ou balões soma-se ao dos quadros criando unidades dentro das unidades. O olhar do leitor precisa seguir a ordem proposta pelo texto e com isso a narrativa visual que eles acompanham segue essa mesma ordem,

Ainda que haja uma navegação inicial aberta cria-se um movimento contrário ao estabelecer uma série de etapas e com isso linearizar a leitura das imagens. Mesmo assim esses componentes ordenam a ação apenas parcialmente pois a página como todo ainda influencia muito o processo de fruição. "Ver" acontece antes de "ler" porque a percepção do conjunto é imediata e a das partes, sejam quadros ou blocos de texto não é.

LINHA E SUPERFÍCIE

Essa diferença entre ver e ler é refletida em como elas expressam pensamento:

Conhecemos as respostas para essa questão, e sabemos que a cartesiana é decisiva para civilização moderna: ela afirma, resumidamente, que as linhas são discursos de pontos, e que cada ponto é um símbolo de algo que existe lá fora no mundo (um conceito). As linhas, portanto representam o mundo ao projetá-lo em uma série de sucessões. Desse modo, o mundo é representado por linhas, na forma de um processo. (FLUSSER, 2012, p. 103).

Flusser propõe que a escrita é reflexo de um pensamento histórico-processual onde existe uma sequência de pontos encadeados vinculados por uma relação de ato e consequência. Isso também descreve o fundamento da solidariedade icônica e não deixa de levantar a questão sobre a forma como organizamos narrativa e não apenas pensamento linear ou se todo pensamento linear é por si narrativo.

Groensteen (2011, p. 21) aponta que "uma narratividade intrínseca é associada ao movimento, porque ele implica a transformação dos elementos representados.". Em uma série de imagens estáticas não existe movimento propriamente dito, mas percebemos mudança através da concatenação de quadros, que mesmo não sendo apresentação de um conceito (por ser imagem) se assemelha a estrutura de pontos proposta por Flusser.

No outro lado dessa relação a superfície parte de um princípio de navegação não direcionada: "ao traduzimos uma imagem em conceito decomparamos a imagem e a analisamos. Lançamos, por assim dizer, uma rede conceitual de pontos sobre a imagem e captamos somente aquele significado que não escapou por entre os intervalos daquela rede" (FLUSSER, 2012, p. 115). Essa ideia de "algo que escapa por entre os intervalos" pode ser relacionada com o conceito de sarjeta.

O sentido de uma HQ emerge da correlação feita entre os quadros-como-pontos e ao mesmo tempo assume que esses mesmos quadros possuem lacunas a serem preenchidas: "O processo de leitura de quadrinhos pressupõe o uso da sarjeta e, portanto, a incompletude das imagens apresentadas. Sendo assim, a imagem não é fechada; mas é também, em muitos casos, icônica." (BORGES, 2016, p. 27)

Antes de ser uma série de quadros agrupados dentro de um limite físico, a página é uma composição visual da qual os quadros fazem parte. A partir daí o leitor busca separar o todo em unidades mínimas que possuem apenas parcela do sentido. Os quadros são definidos e uma ordem de leitura é identificada. Primeiro percebe-se o todo e sem essa "pré-visualização" não seria possível decompor as partes.

A partir dessa afirmativa podemos observar novamente a figura 2. A superfície permite ser percebida em diversos sentidos antes da fruição das partes começar. Os limites de cada quadro são identificados e a ordem de leitura sugerida emerge. Se comparada a figura 3, podemos notar que a identificação da ordem de leitura é muito mais complexa na 2 do que na 3. A ausência de molduras e sobreposição de quadros é responsável por isso. E mesmo assim, como previamente apontado é possível criar uma hierarquia de leitura.

Uma leitura apurada é feita durante navegação quadro a quadro onde analisa-se os componentes individuais de cada um. Ainda assim o plano geral nunca se perde de vista, pois ele é necessário para navegar a página. Isso cria uma leitura menos objetiva que a do texto, onde é mais difícil abandonar o ponto exato de leitura sem prejuízo para o sentido.

Ler é concatenar: o sentido emerge da ordem estrita como as palavras são organizadas, ou seja, a organização das partes define a compreensão do todo. Ler imagens é associar: envolve a criação de relações modulares pois a percepção do todo antecede a das partes: "Precisamos seguir o texto se quisermos captar a mensagem, enquanto na pintura podemos apreender a mensagem primeiro e depois tentar decompô-la" (FLUSSER, 2007, p. 105).

As HQs utilizam-se desses dois tempos e tipos de pensamento simultaneamente. Ao tratar palavras como componentes visuais a serialidade da linha passa a conviver com a plasticidade da superfície. Os blocos de texto são distribuídos na página não apenas obedecendo um regime sequencial, mas também de composição visual. A figura 3 demonstra isso particularmente no efeito de desaceleração criado pelo zoom da palavra "basta" nos quadros 2, 3 e 5.

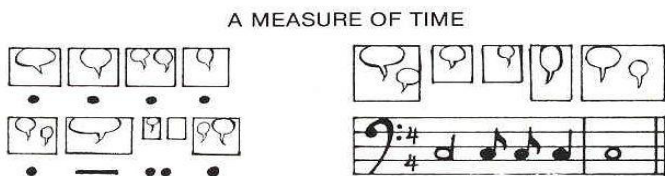
O texto cujo regime temporal é estrito passa a ser percebido de forma distinta dentro de um balão. Ao tornar-se componente de um quadro seu regime interno ainda é de antes e depois, mas ele fica inserido parcialmente dentro da diegese (como palavra, voz ou som). Isso torna sua temporalidade indefinida dada a natureza fora-do-tempo da imagem estática isolada.

Novamente podemos retornar a figura 3 e ao zoom feito nos quadros 2, 3 e 5. O tempo de leitura da palavra "basta" é curto, mas a fruição dele se repete e intensifica ao longo dos três quadros mesmo sabendo que se trata de um momento singular. É uma emulação do efeito de câmara lenta aplicado ao som.

Ao organizar imagens como linha cria-se uma estrutura de antes e depois entre as partes da página. Mas o tempo não transcorre de maneira contínua, pois os quadros representam segmentos de tempo "congelado":

A representação contida dentro do quadro é presente quando fruída, e sua duração se dilata a partir da determinação de outro quadro, que constrói o intervalo. Enquanto se permanece no quadro, o tempo não transcorre e sua fruição se estende indeterminada, até que se mova para o quadro seguinte. (BORGES, 2016, p. 57)

O tempo de cada quadro é subjetivo, porém vinculado aos demais quadros. O "agora" de um quadro é a menor duração possível apresentada de uma só vez, mas pode ser fruída em um tempo de leitura de maneira não tão instantâneo quanto a noção de "agora" pode trazer. Ele é parte de uma cadeia de eventos e a percepção de tempo transcorrido nasce da correlação entre os quadros. A superfície tem dificuldade em narrar pois ao ser presente e conjunto prescinde da sensação de mudança, que é obtida através da serialidade.



Morse Code or a musical passage can be compared to a comic strip in that it employs the use of time in its expression.

Fig. 4. fragmento da pág. 28 de Comics & Sequential Art

Eisner compara o conjunto de quadros com uma partitura musical ou registro escrito de código Morse por todos eles serem uma expressão visual de passagem de tempo. Existe uma representação de sequencialidade, que no caso desses dois registros realiza-se no ato de execução: tocar a música ou executar o código. No caso das HQs esse registro transforma-se" em tempo, durante o ato de leitura.

Essas duas vias (texto/linha imagem/superfície) estão em constante tensionamento e a relação entre elas viabiliza a linguagem das HQs. Mesmo na ausência de texto os quadros continuam sendo elementos determinantes de um antes e depois e, portanto, de uma ordem determinada de leitura. Ao mesmo tempo toda imagem tensiona no sentido oposto.

Sousanis representa bem essa tensão, como pode ser visto na figura 5. Usando uma combinação de imagem e texto ele apresenta as diferenças de organização e relações que essas duas estruturas. O texto como uma árvore que se estende continuamente a partir de um ponto de partida, a imagem como uma rede interconectada. E resume na última caixa de texto: "Enquanto a imagem é, o texto sempre é sobre".

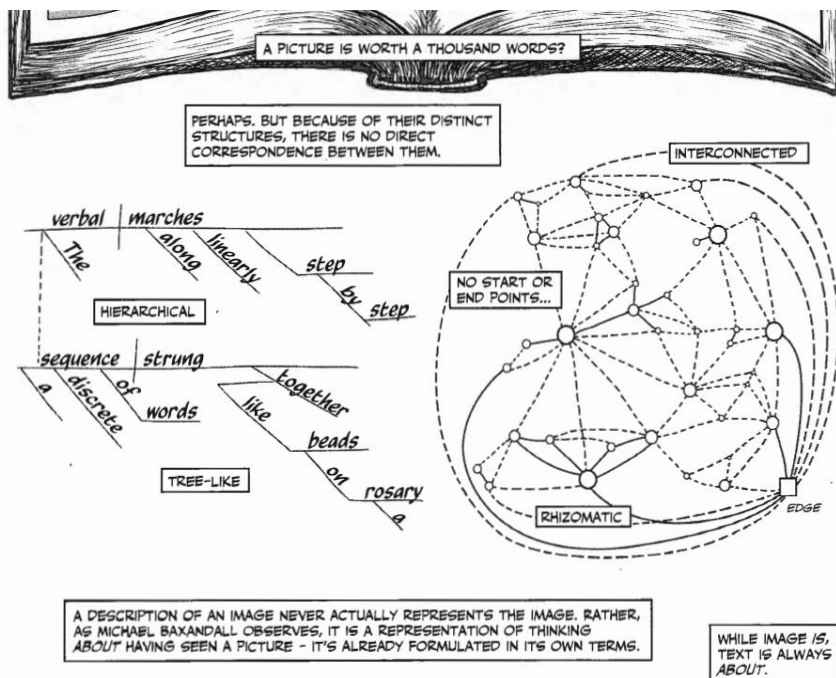


Fig.5.fragmento da pág. 58 de Unflattening

É um dilema constante entre descrever e mostrar. O todo da imagem é percebido com margem de clareza muito maior que o todo do texto enquanto as partes em linha são mais objetivas que a difusão em rede da superfície.

O hiperquadro apresenta-se como uma imagem plural onde as três temporalidades narrativas (antes, agora e depois) encontram-se apresentadas ao mesmo tempo. O tempo de uma imagem percebida é sempre o do presente enquanto a imagem rememorada torna-se passado e a seguinte projeção do futuro: "O tempo não existe nos quadrinhos. O que existe é a sensação de passagem de tempo, que ocorre através do ato da leitura dos quadros em sequência." (BORGES, 2016, p. 50).

Voltando mais uma vez a figura 2, o rosto de perfil (quadro 3) é um elemento percebido antes mesmo da leitura da primeira caixa de texto. É a maior figura da página e ocupa praticamente metade dela. A cabeça da figura encontra-se quase no centro da página. E ainda assim, pode-se perceber que se trata da última parte a ser lida.

O leitor percebe a figura antes de chegar aonde ela se encontra ordem de leitura. Ele sabe que ela está lá e antecipa como ela se integra ao restante da narrativa. A leitura dos quadros 1 e 2 conduz até ela mas não existe surpresa pois o quadro 3 é parte do hiperquadro que compõem a página e todo ele já foi visto antes do processo de ordenação dos quadros começar.

O mesmo acontece na figura 3 a sensação de eco/desaceleração que os quadros 2, 3 e 5 criam já pode ser vista antes de começar a leitura. Mesmo tratando-se de três tiras de três quadros cada, com tamanhos não muito distintos e sarjetas bem claras separando-os o leitor antecipa parte da ação porque a percebe previamente.

Assim, os quadros se comportam "linhas de superfícies", imagens que na sua incompletude projetam a narrativa adiante fazendo o leitor criar os vínculos que falta a partir da necessidade de prosseguir com a história:

O ato de preencher uma pequena parcela, e outra, e outra, obviamente lembra a forma como uma criança conta uma história, usando 'e então... e então... e então...! O processo de ler uma HQ também segue esse processo cumulativo: o leitor se desembaraça de um quadro apenas para mergulhar no seguinte e assim por diante. Nessa operação descontinuada e ritmada que determina-se a pulsação do ritmo de leitura. (GROENSTEEN, 2011, p. 137)

CONCLUSÃO

Parte do problema abordado por esse texto provém da percepção geral de que a palavra, e por consequência o pensamento em linha, são a forma mais apropriada de apresentar uma ideia. Nick Sousanis (2015, p. 54) destaca o privilégio que a palavra tem como "modalidade explicativa, método de pensar", Flusser (2007, p. 111) diz algo similar ao afirmar que "(...) a epistemologia ocidental é baseada na premissa cartesiana de que pensar significa seguir a linha escrita, e isso não dá crédito à fotografia como uma maneira de pensar."

Ambos afirmam que descrever uma imagem é muito diferente de ver uma imagem. Pensar em superfícies presentifica o conteúdo pois ele passa a ser visto como uma rede de conhecimentos sem começo ou fim. Isso permite formular pensamento de maneira muito distinta do que em relação a linha e sua noção de historicidade (FLUSSER, 2007, p. 123). Ainda assim sob essa perspectiva as HQs são prioritariamente lineares, o antes e depois são inalienáveis na compreensão das cadeias de imagens. Fica o questionamento de se essa é apenas uma forma convencional de explorar e perceber a mídia, ainda mais levando em consideração os experimentos de narrativas não lineares que as HQs permitem.

A artrologia de Groensteen auxilia a entender essa questão ao propor uma compreensão relacional dessa mídia. Isso leva a concluir que o encontro entre a linha e a superfície tende a tratar a linha como parte de um plano, fazendo com que os blocos de texto sejam absorvidos pela superfície. Mas o problema persiste já que uma superfície não é ilimitada, sendo refém das fronteiras do suporte e precisa ser organizada em parcelas mais ou menos lineares para poder ser compreendida.

Mesmo citando a tela infinita proposta por Scott McCloud (2006, p. 223) existe o problema da limitação da tela dos monitores que restringem o que pode ser visto ao mesmo tempo. A consequência disso é que para resolver construções complexas que não podem ser suportadas/visualizadas em uma única superfície a organização narrativa em plano vê-se obrigada a organizar-se em linha.

Ainda em relação a fragmentação/organização do tempo-espço da página, quando o balão fragmenta o tempo interno de um quadro em mais de um instante (tempo de leitura e tempo diagético) não estaria cumprindo um papel semelhante ao do inset? Isso porque o inset é definido como um quadro dentro de outro quadro cuja modalidade básica

tem como objetivo mostrar uma relação de simultaneidade cronológica/espacial entre esses quadros (GROESNTEEN, 2007, p. 85).

Isso poderia ser aplicada a todo e qualquer texto sobre imagem que tenha como objetivo representar uma sobreposição de tempo ou espaço. Isso, no que no caso das HQs quer dizer sempre pois todo texto aplicado é uma sobreposição espaço-temporal de duração distinta, porém contida dentro da temporalidade da imagem.

O tempo de um texto é distinto do tempo de uma imagem. Isso porque o tempo de uma imagem é instantâneo e sua duração emerge apenas da ilusão de passagem de tempo que a correlação entre quadros cria. O texto representa som e ele é percebido sempre em fluxo. Mesmo havendo sistemas para representar som em termos visuais eles não se aplicam a palavra. Não existe partitura ou código para determinar quanto tempo uma palavra dura e muito menos para representar isso na mesma temporalidade de uma imagem estática.

Essas duas formas de pensar desenvolvem suas relações quando as fronteiras entre elas são questionadas. Um ponto de encontro possível é a proposição de Flusser da construção de modelos (FLUSSER, 2007, p. 111). Esses modelos poderiam possuir uma estrutura feita através de articulações (artrologia) e hipoteticamente atingem maior complexidade do que as que superfícies não interconectadas podem apresentar.

A internet já trabalha com superfícies dentro de superfícies de maneira similar às HQs. Esse hiperquadros se conectando através de hiperlinks que são o mais perto de uma navegação modular e de uma estrutura de modelos que possuímos. Nela o leitor constrói o seu pensamento a partir da ordem de dados que escolhe. O que pode acarretar problemas de entendimento ao mesmo tempo que permite dinamizar os processos de apreensão de conhecimento. Seria possível construir HQs usando esse sistema de forma a construir uma leitura de quadros/páginas relacionados através de hiperlinks?

A pós-história proposta por Flusser ainda se encontra distante. Apesar de propostas em forma de modelos acontecerem experimentalmente, o que se vê em sua imensa maioria na narrativa em superfície dominante é uma tentativa de absorver a linha gerando duas formas de pensamento sobrepostas, traduzidas e retraduzidas. Mas não integradas

REFERÊNCIAS

ABEL, Jessica; MADDEN, Matt. Drawing Words, Writing Pictures: Making Comics from Manga to Graphic Novels. 1a edição. New York: First Second, 2008.

BORGES, Caetano. Fluxo Interrompido: A ação estática de Frank Quilty e Grant Morrison. Mestrado em História e Crítica da Arte (Dissertação), PPGAV/UFRJ, Rio de Janeiro, 2016.

DONDIS, A Dondi. Sintaxe da Linguagem Visual. 2a edição. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

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

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Du linéaire au tabulaire. In: Communications. N. 24 La bande dessinée et son discours: Paris: Seuil, p. 7-23, 1976. Disponível em https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1363. Acessado em: 25 maio 2022.

FLUSSER, Vilem. O Mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

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

GROENSTEEN, Thierry. Comics and Narration. Mississippi: The University Press of Mississippi, 2013.

MCCLLOUD, Scott. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 1995.

MCCLLOUD, Scott. Reinventando os Quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 2006.

POSTEMA, Barbara. Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments. EUA: Rit Press, 2013.

SAMPAYO, Carlos; MUÑOZ, José Antonio. Alack Sinner - Recuerdos De La Ciudad Sombría. Argentina: Totem - Nueva Frontera, 1983.

SOUSANIS, Nick. Unflattening. Canada: Harvard University Press, 2015.

TOPPI, Sergio. Sharaz-se, n.l. Edição Digital. Archaia, 2013.

EDGAR FRANCO, O CIBERPAJÉ

**PROCESSOS
CRIATIVOS
TRANSMÍDIA EM
PERFORMANCE E
QUADRINHOS:
A PERFORMANCE
"AFORISMOS PÓS-
HUMANISTAS" E A HQ
"A SEGUNDA MAÇÃ"**

Edgar Franco é o Ciberpajé, artista transmídia, um dos pioneiros brasileiros do gênero poético-filosófico de quadrinhos, e mentor da banda performática Posthuman Tantra. Pesquisador de quadrinhos expandidos e criador do termo HQtrônicas, autor de 4 livros acadêmicos e inúmeros artigos, pós-doutor em arte e tecnociência pela UnB, doutor em artes pela USP, mestre em multimeios pela Unicamp, professor do PPG Arte e Cultura Visual da UFG, em Goiânia. Atualmente realiza pós-doutoramento em artes na Unesp.

ciberpaje@gmail.com

AURORA PÓS-HUMANA: FICÇÃO CIENTÍFICA E CRIAÇÃO TRANSMÍDIA

A Ficção Científica (FC) pode significar um ponto de encontro de assuntos de natureza tão diversa como ciência, religião, filosofia e literatura. Para Isaac Asimov (apud TAVARES, 1992, p. 72): "A FC é uma resposta literária às modificações científicas, resposta esta que pode abarcar a inteira gama da experiência humana. A FC engloba tudo". Essas constatações corroboram o papel da FC como um dos importantes caminhos para o estabelecimento de uma síntese de conceitos, fruto de campos diferenciados do conhecimento, promovendo não só a interdisciplinaridade como também a transdisciplinaridade - entendida como um complemento da aproximação disciplinar; fazendo emergir da confrontação das disciplinas novos dados que as articulam entre si e que nos dão uma nova visão da natureza e da realidade (FRANCO, 2017).

A minha obra artística transmídia toma como base um universo de ficção científica em constante expansão que criei, a "Aurora Pós-humana". São trabalhos que trazem em seu teor o chamado "deslocamento conceitual", definido pelo escritor norte americano P. K. Dick, pois o criador desloca o tempo, a gnose e a tecnologia para um futuro hipotético para, na verdade, tratar de questões contemporâneas. Haenz Gutierrez Quintana (2004) enfatiza ainda que, na perspectiva de Philip K. Dick, o deslocamento conceitual seria a essência da ficção científica. Para Dick, os mundos das obras de ficção científica são mundos inexistentes criados com base no mundo concreto dos autores. Ou seja, o mundo fictício criado não é simplesmente uma estrutura narrativa que objetiva antecipar quando chegaremos a outras galáxias, ou prever contatos com alienígenas, ou ainda para apontar quando desenvolveremos a tecnologia que possibilitará a criação de seres artificiais inteligentes e afetivos; o real objetivo desses mundos é refletir sobre porque o homem deseja fazer tudo isso e como as consequências de tais feitos poderiam afetar a vida humana e a biosfera. Assim, esse "deslocamento conceitual" produz mundos virtuais que são simulacros literários do potencial da tecnociência. Quintana complementou suas conclusões:

Os autores de FC descrevem, então, mundos virtuais sem renunciar à verossimilhança científica. Os avanços científicos servem de apoio para "materializar" e enunciar mundos virtuais. Isto mostra

a preocupação dos autores de ficção científica em sintonizar-se com a ciência de seu tempo para logo projetá-la no futuro próximo ou distante enquanto possibilidade, isto é, tomando cuidado para que suas especulações sejam verossímeis e possam servir para que o público reflita sobre seus alcances, visto que a maior parte do contato das pessoas comuns com a ciência se dá através da mediação do cinema ou da literatura (QUINTANA, 2004, [s.p.]).

A Aurora Pós-humana foi criada inspirada em artistas, cientistas e filósofos que refletem sobre o impacto das novas tecnologias sobre a espécie humana: bioengenharia, nanotecnologia, robótica, telemática e realidade virtual. Para sua criação, inspirei-me também no conceito de tecnognose (DAVIS, 1998) e seus reflexos na cultura pop, com o surgimento de filmes (eXistenZ, Matrix, Gattaca) e de seitas como as dos Imortalistas, Prometeístas, Transtopianos e Raelianos. Esses últimos, por exemplo, crêem na clonagem como possibilidade de acesso à vida eterna, nos alimentos transgênicos como responsáveis futuros pelo fim da fome no planeta, e na nanotecnologia e robótica como panaceia que eliminará o trabalho humano. Dentre essas polêmicas, previsões e vivências, que surgiu, ainda no ano de 2000, a semente desse universo poético-ficcional, a Aurora Biocibertecnológica, que foi posteriormente batizado de Aurora Pós-humana (FRANCO, 2006).

Nesse universo, imaginei um futuro em que a transferência da consciência humana para chips de computador seja algo possível e trivial. Em um tempo em que milhares de pessoas abandonaram seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Neste futuro hipotético, a bioengenharia avançou de tal forma que a hibridização genética entre humanos, animais e vegetais torna-se possível e corriqueira, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica, seres que em suas características físicas remetem-nos imediatamente às quimeras mitológicas. Nesse contexto ficcional, duas espécies pós-humanas tornaram-se culturas antagônicas e hegemônicas disputando o poder em cidades-estado ao redor do globo, enquanto uma pequena parcela da população - uma casta oprimida e em vias de extinção -, insiste em preservar as características humanas, resistindo às mudanças.

Dessas três espécies que convivem nesse planeta terra futuro, duas são o que podemos chamar de pós-humanas, sendo elas os Extropianos - seres abiológicos, resultado do upload da consciência para chips de computador -, e os Tecnogenéticos - seres híbridos de humano e animal, frutos do avanço da biotecnologia e nanoengenharia. Tanto Extropianos quanto Tecnogenéticos contam com o auxílio respectivamente de

Golens de Silício - robôs com inteligência artificial avançada, e Golens Orgânicos - robôs biológicos, serventes dos Tecnogenéticos, sendo que alguns deles reivindicam a igualdade perante as outras espécies criando "Quilombots". A última espécie presente nesse contexto é a dos Resistentes, seres humanos no sentido tradicional, estão em extinção correspondendo a menos de 5% da população do planeta (FRANCO, 2006).

Este universo tem sido aos poucos detalhados com dezenas de parâmetros e características, trata-se de um work in progress que toma como base todas as prospecções da ciência, da tecnognose e das artes de ponta para reestruturar seus parâmetros. A partir dele já foram desenvolvidos uma série de trabalhos artísticos, em diversas mídias e suportes, e atualmente outras obras estão em andamento. A base bibliográfica de inspiração criativa para a Aurora Pós-humana envolve o estudo das obras e pesquisas de artistas envolvidos com a criação e reflexão sobre as novas tecnologias como Stelarc, Roy Ascott,, Orlan, H.R.Giger; de filósofos e pesquisadores da consciência como Max More, Ray Kurzweil, Hans Moravec, Rupert Sheldrake, Teilhard de Chardin e Stanislav Grof.

A abrangência conceitual da Aurora Pós-humana tem me permitido criar, além de histórias em quadrinhos, obras em múltiplas mídias, muitas delas tendo como suporte as redes telemáticas, convergindo linguagens artísticas diversas. Das HQtrônicas - como Ariadne e o Labirinto Pós-humano e "Neomaso Prometeu", passando pela música eletrônica de base digital, por um site de web arte baseado em vida artificial e algoritmos evolucionários, o Mito Ômega, por instalações interativas como La Vero e Immobile Art, e chegando às performances multimídia híbridas com o projeto musical performático Posthuman Tantra. A produção de histórias em quadrinhos ambientadas na Aurora Pós-humana tem sido explorada em dois contextos, em álbuns fechados como BioCyberDrama Saga, parceria com o lendário quadrinhista Mozart Couto (Editora UFG, 2016), e Ecos Humanos (Editora Reverso, 2018), parceria com Eder Santos, e também na revista em quadrinhos anual Artlectos e Pós-humanos, que já teve 12 números publicados pela editora Marca de Fantasia (UFPB). Sendo o décimo segundo número editado em setembro de 2018.

O POSTHUMAN TRANTRA: PERFORMANCES MULTIMÍDIA E TECNOXAMANISMO

O Posthuman Tantra pretende ser um casamento constante entre as minhas criações visuais, o universo ficcional da Aurora Pós-humana, a música eletrônica e as performances multimídia. Desde sua criação, o Posthuman Tantra já participou de dezenas de compilações musicais em 4 continentes e lançou álbuns solo e outros em parceria com diversas bandas nacionais e internacionais. O Posthuman tantra foi a primeira banda brasileira do gênero dark ambient a assinar com uma gravadora internacional, a Legatus Records, da Suíça, pela qual lançou 2 CDs, e posteriormente assinou com a gravadora inglesa 412 Recordings, pela qual lançou 4 CDs.

As performances ao vivo do Posthuman Tantra são apresentações multimídia, contam com vídeos, aplicações computacionais e eletrônicas e ações artísticas exclusivas criadas por mim em parceria com os integrantes do grupo de pesquisa Cria_Ciber - que coordeno na Faculdade de Artes Visuais da UFG, ligado ao Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual. As performances incluem interação dos performers com vídeos exclusivos, efeitos de mágica eletrônica, efeitos de leds, interatividade sonora entre performers a partir de uso de teremins e efeitos luminosos, também são utilizados efeitos computacionais em realidade aumentada (RA) e Face Detecting, que conferem um caráter "cibrido" às performances, integrando simultaneamente o real e o virtual. O Posthuman Tantra foi uma das primeiras bandas do mundo a usar esse recurso no palco, as performances do grupo envolvem fortes aspectos tecnognósticos/ciberxamânicos e propõe aproximações entre transcendência e hipertecnologia através de uma contextualização baseada na ficção científica. Ao mesmo tempo, repudia a assepsia das imagens publicitárias que induzem ao consumo e à destruição da biosfera perpetrada pelas multinacionais auxiliadas pelas grandes agências publicitárias globais (FRANCO; BARROS, 2015).

Um bom exemplo de ato das performances do grupo é Ciberpajelança - que une de maneira singular aspectos da cultura ancestral nativa das tribos brasileiras, sobretudo suas percepções transcendentais através da incorporação de totens míticos animais e vegetais nos rituais de cura e energização, as chamadas "pajelanças" às novas perspectivas pós-humanas abertas pela criação e incorporação de mundos digitais,

cosmogonias computacionais possibilitadas pelo amplo universo das imagens numéricas e da hipermídia. Os Ciberpajés da performance mimam o mundo das realidades vegetais - acesso a cosmogonias míticas através do uso de enteógenos -, com o das realidades híbridas - criação de cosmogonias digitais gerando um novo corpus transcendente.

As performances híbridas do Posthuman Tantra já aconteceram em 4 regiões do Brasil, desde 2010, tendo sido apresentadas em dezenas de eventos acadêmicos nacionais e internacionais como 10# ART, 11# ART, 14#ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (Brasília, 2011, 2012, 2014), 10 Dimensões da Arte e Tecnologia (João Pessoa, UFPB, 2010), IV, V, VII Seminário Nacional de Arte e Cultura Visual da UFG (Goiânia, 2011, 2012, 2014), I festival de Arte Alternativa do Tejuco, na Universidade Federal de Uberlândia (Ituiutaba, 2012), II Seminário Internacional de Arte e Cultura Visual (UFG, 2018), II FAM - Festival Internacional de Arte e Mídia (Anápolis, 2011); III Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencia (Goiânia, 2016), 8 Simpósio de Arte Contemporânea da UFSM (Santa Maria, 2013), II Seminário Nacional de Filosofia da Cidade de Goiás - UFG (Goiás, 2018), Festival Ciberpajelanças - Grupo de Pesquisa Cria_Ciber - FAV/UFG (Goiânia, 2018), assim como em eventos importantes do circuito nacional da música independente como II Woodgothic Festival (São Thomé das Letras, 2010) e 16ª Goiânia Noise Festival (Goiânia, 2010), Festival Children of the Darkness II (Anápolis, 2017), entre outros. O grupo Posthuman Tantra é dirigido e coordenado por mim, e conta com uma equipe de apoio formada por integrantes do grupo de pesquisa Cria_Ciber (FAV/UFG). Já passaram pela equipe 10 orientandos de IC, mestrado e doutorado, e no momento ela é composta por Rosineide Lima Franco (performer e musicista), Luiz Carlos Ferreira da Silva (performer e figurinista, mestre pelo PPG Arte e Cultura Visual da UFG), Léo Pimentel Souto (performer e musicista, doutorando do PPG Arte e Cultura Visual da UFG), Lucas de Lima Dal Berto (VJ, mestrando do PPG em Matemática da UFG).

A REVISTA EM QUADRINHOS ARTLECTOS & POS-HUMANOS

Para o pesquisador Dr. Elydio dos Santos Neto (2009), Edgar Franco é um dos principais expoentes de um gênero de quadrinhos genuinamente brasileiro, o gênero de quadrinhos poético-filosófico, que teve um impulso maior e consolidação a partir de 1995 com a publicação da revista Tyli-Tyli, pela editora Marca de Fantasia, que em seu oitavo número

passou a chamar-se Mandala e teve 13 edições publicadas, encerrando o ciclo em 2001. A revista era dedicada aos quadrinhos poéticos e, além de publicar obras dos artistas dessa vertente, incluía textos e artigos versando sobre o tema. Edgar Franco foi um dos quadrinhistas principais do título, com HQs publicadas em todos os números (FRANCO, 2017).

As HQs da revista *Artlectos e Pós-humanos* se enquadram no gênero poético-filosófico de quadrinhos, sua periodicidade é anual. A sua proposta básica é publicar histórias em quadrinhos experimentais criadas por mim no contexto do universo ficcional da Aurora Pós-humana. A publicação apresenta formato próximo ao meio ofício remetendo-nos diretamente aos gibis tradicionais, a capa é colorida e o miolo em preto e branco. São 32 páginas a cada número. A revista existe há 13 anos e já teve 12 números publicados entre os anos de 2005 e 2018, os dois primeiros pela editora paulista SM e os demais números pela editora paraibana Marca de Fantasia, ligada ao NAMID - Núcleo de Artes Midiáticas do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPB.

O diferencial dos trabalhos presentes na revista está em sua proposta: HQs curtas sempre com novas personagens e sem uma conexão aparente, a não ser o fato de se passarem em distintas fases temporais do futuro pós-humano (FRANCO; BARROS, 2015, p. 18).

Artlectos e Pós-humanos superou todas as expectativas iniciais da editora. A revista foi concebida como um laboratório de experimentação livre da linguagem dos quadrinhos, estando conectada diretamente com a concepção dos quadrinhos como genuína forma de expressão artística. O título da revista, um nome pouco comercial, é formado pelo neologismo "Artlectos" que se refere à junção dos termos "artificial" e "intelectos" somado ao controverso termo "pós-humano". Nesses 12 números publicados, a revista ultrapassou as 300 páginas de quadrinhos publicadas. Mesmo com a proposta iconoclasta que se distancia do mercado comercial de quadrinhos, a publicação foi premiada, em seu terceiro número, com o troféu "Bigorna" de melhor revista brasileira de quadrinhos de FC/ Aventura do ano de 2009. Também foi relacionada pelo importante crítico brasileiro, Dr. Edgar Smaniotto, entre um dos dez mais importantes títulos de quadrinhos de todos os tempos. *Artlectos e Pós-humanos* é publicada por uma editora acadêmica que possui conselho editorial acadêmico, e é um dos títulos de maior longevidade a dedicar-se aos quadrinhos poético-filosóficos e experimentais.

Na sequência apresentamos, a partir dos conceitos-chave pós-humano/tecnognose/ficção científica/transmídia, a conexão criativa intrín-

seca entre os processos criativos da história em quadrinhos expandida "A Segunda Maçã", publicada na revista em quadrinhos "Artlectos & Pós-humanos" #12 e a performance multimídia em telepresença "Aforismos Pós-humanistas". Essas criações refletem sobre os meandros da cultura contemporânea, suas idiossincrasias, complexidades e impactos socio-culturais e ambientais.

"A SEGUNDA MAÇÃ": UMA HQ EXPANDIDA ENTEOGÊNICA

O termo "quadrinho expandido" foi definido por mim em meu livro "Quadrinhos Expandidos: Das HQtrônicas aos Plug-ins de Neocortex" (FRANCO, 2017). Ela traz uma concepção que extrapola apenas a ideia de "campo expandido" como rompimento de fronteiras artísticas definidas tradicionalmente que podem ser encontradas no texto seminal *Sculpture in the Expanded Field*, escrito em 1979 por Rosalind Krauss. Também não limita-se à convergência midiática, pois a ideia de HQ Expandida proposta por mim, não envolve apenas novos formatos como as HQtrônicas e os HQGIForismos apesar de englobá-los, extrapola os novos formatos de difusão e linguagens emergentes e pensa o conceito expandido como articulação dos quadrinhos com novas formas de saber através de processos criativos inusitados utilizando ferramentas criativas não ortodoxas como os ENOC - estados não ordinários de consciência - através de métodos diversos como uso de enteógenos, Respiração Holotrópica, e também criação ritual usando a técnica da magia de sigilos (FRANCO, 2017). Desse modo o campo da HQ Expandida engloba HQtrônicas, HQGIForismos, HQ em 360 graus e todos os novos formatos hipermidiáticos, mas também HQs publicadas em suporte papel que foram gestadas a partir de ENOC e técnicas de magia ritual. O conceito foi engendrado numa perspectiva mais abrangente como pensa Cassiano Quilici (2014, p. 12):

Expressões como "cena expandida", "campo expandido" e outras similares têm aparecido com frequência em textos e eventos recentes sobre as artes performativas no Brasil. De modo geral, tais conceitos pretendem nomear proposições que extrapulam uma área artística específica, borrando as fronteiras que separam teatro, performance, artes visuais, dança, vídeo etc. Mais que isso, trata-se de fazer transbordar as práticas artísticas para fora dos circuitos e dos sentidos que lhe são habitualmente atribuídos, inserindo-as em lugares insuspeitos, articulando-as com outras formas de saber e fazer, colocando em cheque categorias que se encarregavam de situar a arte em um campo cultural nitidamente definido.

Ressalto que ao criar HQtrônicas a expansão sinestésica se dá pelo envolvimento direto na criação de elementos narrativos que envolvem múltiplos sentidos, o háptico, o sonoro e o visual; já ao criar HQs expandidas por ENOC ou magia ritual a expansão sinestésica se dá diretamente na consciência do criador.

Os enteógenos são plantas ou fungos que possuem substâncias naturais psicoativas utilizadas em rituais xamânicos há centenas de anos. Alguns dos mais conhecidos são a Ayahuasca, bebida produzida a partir de um cipó e de uma folha naturais da Amazônia; o Peyote, cactos muito encontrados no México e o *Psilocybe cubensis*, cogumelo encontrado com facilidade em muitas regiões das Américas central e do sul. Sobre a palavra "enteógeno" Terence McKenna (2004) destaca ser um termo cunhado por R. Gordon Wasson, que ele preferia ao termo comum psicodélico. A palavra refere-se a uma divindade interna sentida sob a influência da psilocibina.

Roy Ascott, artista inglês pesquisador e pioneiro da arte telemática faz reflexões sobre a expansão da consciência através da ingestão de substâncias vegetais usadas em rituais xamânicos da América Latina e resgatadas por seitas atuais como Santo Daime e União do Vegetal. Em 1997, seus estudos sobre transcendência, consciência e rituais ancestrais levaram-no a visitar uma aldeia dos índios Kuikurus, na região do parque do Xingú, Amazônia, Brasil; desenvolvendo com outros ciberartistas do país - entre eles Tânia Fraga, Maria Luiza Taunay, Gilbertto Prado e Diana Domingues -, o projeto Rede Xamanica (The Shamantic Web), que objetivava criar uma ponte entre o universo mítico dos povos indígenas amazônicos, sua visão cosmogônica peculiar e abrangente e o novo universo "tecnóético" (FRANCO, 2017).

Auxiliar na incorporação dessa conectividade da mente é parte da tarefa do artista, navegar nos campos da consciência que novos sistemas materiais irão gerar é parte do prospecto da arte. Os cruzamentos entre arte, ciência, tecnologia e mitologia significarão que, cada vez mais, vivemos num contexto de realidade mista (mixed reality). Realidade mista também é a rubrica de uma tecnologia emergente que lida ao mesmo tempo com o mundo virtual sintetizado e o mundo físico real (ASCOTT, 2003, p. 274).

Na perspectiva de Ascott e de suas conexões propostas entre as poderosas tecnologias ancestrais das realidades vegetais e as modernas tecnologias digitais das realidades virtuais, como artista, eu considero os enteógenos uma forma de software natural, capaz de produzir

mudanças em nosso hardware cérebro-consciência e permitir o desenvolvimento de processos criativos diferenciados.

Batizei os enteógenos como "plug-ins de neocortex", realizando nesse batismo uma metáfora para com os plug-ins de computador, que nesse caso são programas específicos que expandem a capacidade do hardware e do software permitindo que a máquina exerça novas funções antes impossíveis sem a instalação do plug-in. Esses "plug-ins de neocortex" podem ser chamados também de "softwares livres da natureza" numa ampliação da metáfora, tecnologias avançadas ancestrais que podem ser utilizadas gratuitamente na contemporaneidade. Desse modo os enteógenos funcionam como plug-ins para o nosso neocortex permitindo-nos acessarmos estados não ordinários de consciência (FRANCO, 2017, p. 48).

A HQ "A Segunda Maçã" foi publicada na revista em quadrinhos "Artlectos & Pós-humanos #12", título de periodicidade anual, editado pela Marca de Fantasia (UFPB) e dedicado a publicar histórias em quadrinhos criadas por processos experimentais e contextualizadas no universo ficcional transmídia da "Aurora Pós-humana". "A Segunda Maçã" instaura-se como exemplo de quadrinho expandido por ter sido criada a partir de uma experiência de ENOC com a ingestão de cogumelos *Psilocybe cubensis*. Ela também funciona como um ato mágico de execração do desequilíbrio causado pela transgenia.

A história em quadrinhos "A Segunda Maçã" é composta de 6 páginas em preto e branco, e foi publicada nas páginas 19 a 24 da "Artlectos & Pós-humanos #12". A estratégia de criação da narrativa visual é inusitada, sua base visual foi toda concebida a partir da referida experiência de ENOC, pois nos dias posteriores a ela desenhei exaustivamente dezenas das imagens que vislumbrei durante as suas 5 horas de duração, tentando traduzir no papel a exuberância e riqueza dessas imagens, sem nenhum tipo de censura prévia.

Dessas artes criadas a partir da experiência, algumas em cores e outras em preto e branco formadas apenas por linhas, utilizei 15 delas como base para criar a narrativa. Mas é importante destacar que o conceito que engendra a HQ partiu também da experiência visionária que foi marcada por um sentido profundo de conexão com todas as coisas, uma sensação de intensa plenitude e alguns momentos de horrorização calcados em uma sensação de desconexão causada pela desnaturalização e isolamento egoico e hiperconsumista da humanidade na contemporaneidade. Assim a ideia inicial foi refletir sobre o crescimento da produção de grãos transgênicos e a devastação dos biomas brasileiros,

sobretudo o Cerrado. O título "A Segunda Maçã" faz referência direta ao mito do paraíso bíblico, ao apontar a transgenia como uma segunda maçã simbólica, que dessa vez levará ao final da espécie humana através da aceleração da sexta extinção massiva de espécies no planeta, já apontada por James Lovelock (2009), por promover a devastação ainda mais rápida da fauna e da flora, sobretudo dos insetos e das abelhas polinizadoras, como destaca Kolbert (2015).

Após a concepção do argumento geral e do título da HQ expandida, passei a um segundo momento em que fui selecionar os desenhos realizados sob influência da experiência de ENOC, assim selecionei 15 deles e iniciei a geração da narrativa poético-filosófica, e também um sigilo mágico narrativo. Optei por criar páginas que evocassem o sentido de equilíbrio natural trazido pela simetria conseguida com o espelhamento digital das imagens, e pequenas quebras nessa simetria representando o esfacelamento gradativo do equilíbrio natural gaiano causado pela espécie humana.

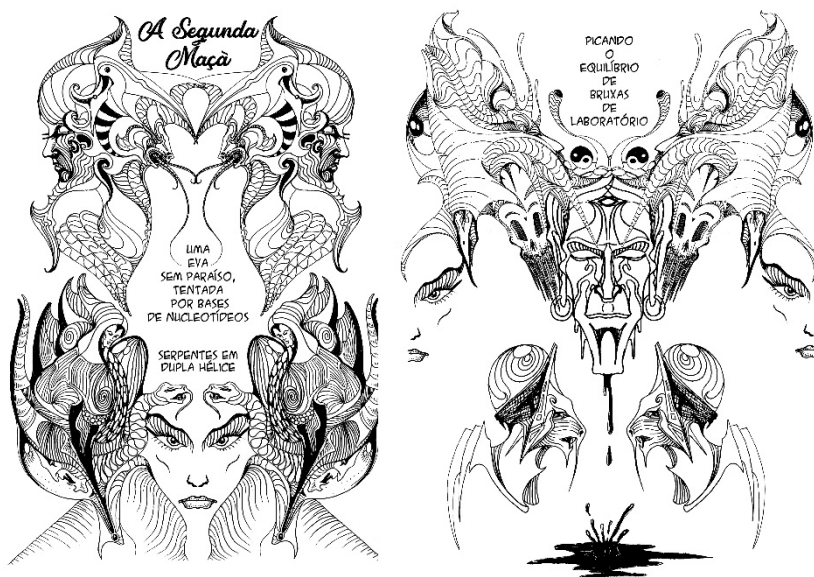


Figura 1 - Páginas 1 e 2 da HQ "A Segunda Maçã", publicada na revista Artlectos & Pós-humanos #12 (Marca de Fantasia, 2018), por Edgar Franco (Ciberpajé)

A página 1 (Figura 1) parte de 2 desenhos, em que se destacam figuras de serpentes e o rosto de uma Eva simbólica seduzida por elas, a página metaforiza a primeira queda do paraíso e mantém completa simetria nos desenhos, o texto poético diz: "Uma Eva sem Paraíso, tentada por

bases de nucleotídeos, serpente em dupla hélice". A página 2 (Figura 4) mostra o rosto da Eva jovem esfacelado e em seu lugar vemos o rosto uma velha chorando, seu choro torna-se sangue que respinga, quebrando a simetria total, outros elementos como crânios e seres transgênicos reforçam a mensagem da narrativa em que o texto diz "Picando o equilíbrio de bruxas de laboratório".

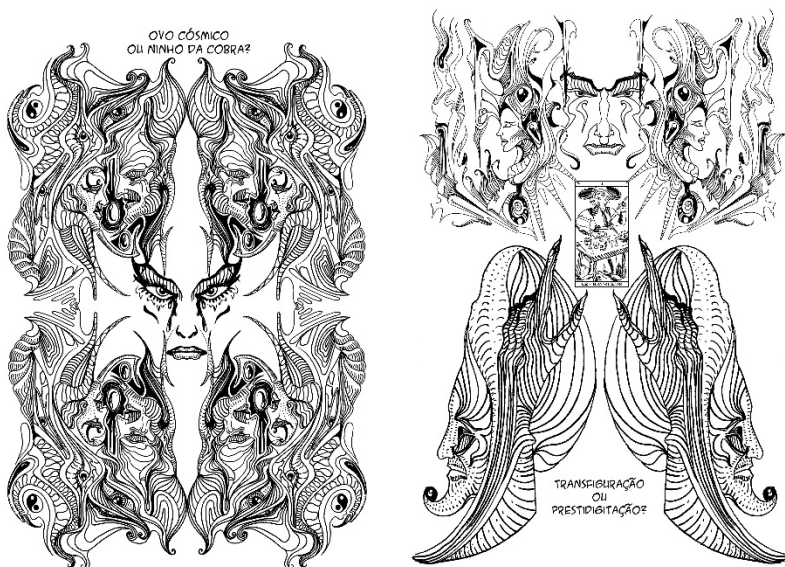


Figura 2 - Páginas 3 e 4 da HQ "A Segunda Maçã", publicada na revista Artlectos & Pós-humanos #12 (Marca de Fantasia, 2018), por Edgar Franco (CiberpaJé)

A narrativa segue na página 3 (Figura 2) na qual a imagem central volta a apresentar a face de Eva mais jovem, mas agora chorando sangue, seres transgênicos criam uma moldura simétrica ao seu redor e o texto poético diz: "Ovo Cósmico ou ninho da cobra?". A página 4 (Figura 2) resgata a ligação da narrativa com a magia e o ocultismo ao colocar no centro a carta do Mago do clássico Tarô de Marselha, no entanto ela questiona se a transgenia é uma forma de magia de transmutação ou simplesmente um truque vagabundo que promove a destruição; as figuras masculinas predominam e o texto questiona: "Transfiguração ou prestidigitado?"

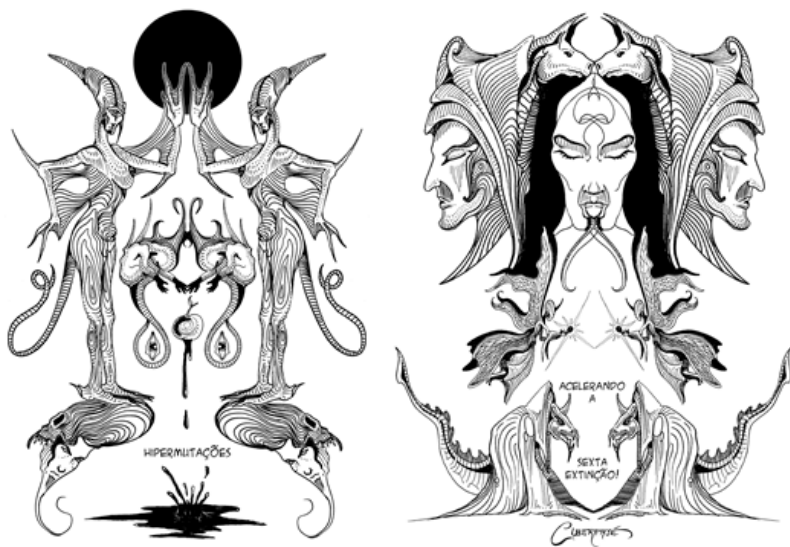


Figura 3 - Páginas 5 e 6 da HQ "A Segunda Maçã", publicada na revista Artlectos & Pós-humanos #12 (Marca de Fantasia, 2018), por Edgar Franco (Ciberpajé)

A página 5 (Figura 3) apresenta dois seres transgênicos híbridos humanimais nas laterais, tocando seus dedos ao alto da composição, eles emolduram dois fetos transgênicos logo abaixo que por sua vez observam uma maçã abaixo deles em posição fetal e de culto, a maçã sangra. Ela representa a "segunda maçã" da HQ, a transgenia e a devastação trazida pelas consequências de sua disseminação acelerada e inconsequente, o texto poético da página é apenas a palavra "Hipermutações". A página 6 (Figura 6) fecha a narrativa de forma contundente, no centro superior da composição vemos uma cabeça humana, ladeada por dois seres transumanos, ela apresenta uma língua bipartida de serpente demonstrando ser também transgênica, essa figura pós-humana encarna a nossa espécie devastadora como a nova serpente, a segunda maçã apocalíptica. Outras criaturas transgênicas compõem a página que fecha a narrativa com o texto poético: "Acelerando a sexta extinção".

A performance "Aforismos Pós-humanistas" e a HQ expandida "A Segunda Maçã" são criações artísticas fruto de um contexto hiperinformativo característico da cibercultura, o universo ficcional que as engendra - a Aurora Pós-humana - é um dos pontos de confluência direta entre elas. No entanto, outras proposições conectam suas concepções, sobretudo as intenções primevas que deflagraram seus processos criativos, o desejo de transmutar a realidade ordinária através

de atos mágicos artísticos simbólicos, rituais poéticos que buscam o enraizamento do criador com as questões sensíveis propostas neles. As duas obras também lançam mão de estratégias hipertecnológicas para efetivarem-se; a performance utilizou as redes telemáticas e as possibilidades tecnológicas de ubiquidade através da telepresença, e a HQ expandida utilizou-se de uma hipertecnologia ancestral, o uso de um enteógeno para experienciar estados não ordinários de consciência e criar as imagens a partir dessa viagem psiconáutica visionária.

CRIANDO A PERFORMANCE EM TELEPRESENÇA "AFORISMOS PÓS-HUMANISTAS" INSPIRADA PELA HQ "A SEGUNDA MAÇÃ"

Minha experiência como performer tem se baseado nas dezenas de apresentações que tenho feito com meu grupo performático Posthuman Tantra, desde o ano de 2010, só mais recentemente iniciei performances apenas com meu alter ego de ser renascido, o Ciberpajé.

As performances ao vivo do Posthuman Tantra são apresentações multimídia, contam com vídeos, aplicações computacionais e eletrônicas e ações artísticas exclusivas criadas por mim em parceria com os integrantes do grupo de pesquisa Cria_Ciber - que coordeno na Faculdade de Artes Visuais da UFG, ligado ao Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual. As performances incluem interação dos performers com vídeos exclusivos, efeitos de mágica eletrônica, efeitos de leds, interatividade sonora entre performers a partir de uso de teremins e efeitos luminosos, também são utilizados efeitos computacionais em realidade aumentada (RA) e Face Detecting, que conferem um caráter cíbrido às performances, integrando simultaneamente o real e o virtual. O Posthuman Tantra foi uma das primeiras bandas do mundo a usar esse recurso no palco, as performances do grupo envolvem fortes aspectos tecnog-nósticos/ciberxamânicos e propoem aproximações entre transcendência e hipertecnologia através de uma contextualização baseada na ficção científica. Ao mesmo tempo, repudia a assepsia das imagens publicitárias que induzem ao consumo e à destruição da biosfera perpetrada pelas multinacionais auxiliadas pelas grandes agências publicitárias globais. O Posthuman Tantra já se apresentou em 4 regiões do Brasil e em mais de 20 eventos acadêmicos nacionais e internacionais. Nas performances do Posthuman Tantra sou o Ciberpajé, minha persona transmutada

ritualisticamente desde 2011. Como detalhei em entrevista à pesquisadora Dra. Danielle Barros Silva Fortuna (2017, p. 29):

Eu criei o processo ritualístico de transmutação que me tornou Ciberpajé durante uma profunda crise existencial que vivi no ano de 2011. Ela foi deflagrada inicialmente por uma impactante experiência com o enteógeno *Psilocybe cubensis* que causou uma revisão de muitos dos valores pessoais que ainda regiam minha vida naquele momento. A crise levou-me à ampliação da minha percepção. As máscaras do mundo esfacelaram-se diante de mim e vi tudo muito claramente, com uma limpidez absoluta. Toda a imundície em sua forma mais obtusa e ao mesmo tempo toda a infinita beleza de nossa espécie. Percebi não existir nenhum paradoxo entre esses extremos. A dicotomia do mundo, os maniqueísmos da cultura, os dogmatismos, que já eram por mim repudiados, tornaram-se percepções abjetas, mas que também são minhas constituintes como a imagem holográfica de minha espécie e do cosmos que sou. Vislumbrei o infinito da existência e criei o ritual de transmutação desenvolvido em 10 passos, e 10 chaves. 10 dias de meditação e criação artística em que defini os valores que me guiariam a partir do meu renascimento. O décimo dia foi meu aniversário de 40 anos de idade nessa existência, e fechei o ritual gravando em único take a música 'Ciberpajé', minha declaração de ser renascido. O Ciberpajé não é um guru, ou criador de seita, a única cura que procuro é a minha cura. A busca dessa cura que consiste na completa aceitação do que sou, na conquista de minha integralidade. Sou um artista magista criador de mundos ficcionais que utiliza essas criações para a modificação de minha realidade. Sou o Ciberpajé.

Em 2016 iniciei algumas performances solo, como Ciberpajé, sem o Posthuman Tantra. "Aforismos Pós-humanistas" é a mais recente delas e aborda aspectos obscuros e nuances ocultas da "Aurora Pós-humana", a performance teve como base primal de inspiração a HQ "A Segunda Maçã" apresentada no tópico anterior. No dia 22 de dezembro de 2018, às 19:00 hs, em uma conexão por telepresença entre Brasília e Goiânia aconteceu a performance "Aforismos Pós-humanistas", realizada pelo Ciberpajé (eu, Edgar Franco) - que estava em Goiânia - e Amante da Heresia (Léo Pimentel, doutorando do PPG Arte e Cultura Visual da FAV/UFG) - que estava em Brasília. A performance integrou o evento "Manifesto Libertária: Resistência Espiritual", que aconteceu a partir das 17:00h na sede da Resistência Espiritual, em Brasília, na quadra 708 norte, bloco C- casa 30. Ela contou com apoio e participação do grupo de pesquisa CRIA_CIBER (FAV/UFG), cadastrado na base do CNPq e coordenado por mim.



Figura 4 - Frame da performance "Aforismos Pós-humanistas". Em primeiro plano o Ceifador Cyberpunk, e ao fundo o Ciberpajé com máscara de crânio de corvo tocando o instrumento percussivo udu. Arquivo pessoal

Na perspectiva conceitual de Cohen (2002) sobre performance, adoto o chamado modelo mítico, como sintetiza Fortuna (2017, p. 34) ao tratar de minhas performances:

Já no modelo mítico, o distanciamento entre emissor e receptor não é demarcado, o receptor entra na obra, faz parte dela, de modo que o espectador se torna participante e não alguém que apenas assiste. E o performer, por sua vez, vivencia o papel, ou seja, não representa, ele atua quem ele é. Além disso, cabe destacar que o modelo mítico vem da mesma linha que o "teatro ritual", uma corrente pouco conhecida, mas que é importante resgatar, pois utilizou os elementos do "mystery drama" em suas diversas happenings e performances. Praticantes da magia e esoterismo que atuaram nessa linha e que também são fontes de referência de Franco foram: Aleister Crowley, Gurdjieff e Rudolf Steiner.

A proposta conceitual da performance envolveu a desilusão com o fracasso do humanismo e do deísmo, utilizando a imagem luciferiana e demoníaca como antídoto contra a maldade encarnada pelos deístas e cristitas que dominaram a cultura humana há séculos. Os aforismos metaforizavam o enterro de nossa espécie falida e apodrecida em detrimento de uma nova era pós-humanista, e como na HQ "A Segunda Maçã" que serviu de inspi-

ração para sua criação, ratifica a inevitável sexta extinção massiva de espécies em nosso planeta (KOLBERT, 2015), incluindo fim da humanidade.

A performance encarada como um ritual espiritual de transmutação, aconteceu na hora crepuscular e envolveu as figuras míticas do Ciberpajé - a encarnação pós-humanista cósmica do ex-humano Edgar Franco -, e do Ceifador Cyberpunk - a encarnação da morte ceifadora da desumana humanidade. O Ciberpajé com sua indumentária característica recitou e interpretou os aforismos pós-humanistas a partir de sua Oca, em Goiânia, utilizando também os instrumentos udu e berimbau de boca para criar as ambiências, enquanto isso, em comunicação telemática e espiritual, Aman-te da Heresia - em Brasília, na sede da Resistência Espiritual, encarnava o Ceifador Cyberpunk com uma indumentária exclusiva, e criando ruídos dissonantes eletrônicos envolvidos também por seu berimbau elétrico, funcionando como a grande foice do apocalipse de nossa espécie decadente. Essa imagem da morte e da queda, corrobora a influência de símbolos como o da queda do paraíso presentes na HQ "A Segunda Maçã".

A performance, com duração de cerca de 20 minutos, iniciou-se com o Ciberpajé em Goiânia utilizando uma máscara de crânio de corvo e tocando um instrumento ritualístico ancestral percussivo chamado udu, instaurando o clima mítico do ritual ciberxamânico pós-humano, enquanto em Brasília o Ceifador pós-humano usa sua indumentária que remete à magia medieval, capa e capuz de tons negros. Após esse início o Ciberpajé sai de cena e retorna com sua cartola preta e tocando um berimbau de boca ampliando a conexão atávica com as forças espirituais cósmicas abissais. Na sequência o Ceifador Cyberpunk inicia a criação de ruídos eletrônicos produzidos em tempo real e o Ciberpajé passa a recitar os aforismos pós-humanistas que evocam energias luciferianas e celebram a derrocada simbólica da humanidade e a sexta extinção em detrimento de uma pós-humanidade. Alguns aforismos contam com a repetição insistente de certas frases, criando mantras sonoros. Sete aforismos são recitados durante a performance acompanhados de gestualidades mágicas pelo Ciberpajé e de ruídos transcendentais produzidos pelos sintetizadores sonoros e pelo berimbau elétrico do Ceifador Cyberpunk. Ao final o Ciberpajé bebe seu próprio sangue em uma taça em formato de crânio, celebrando sua pós-humanização.

"Aforismos Pós-humanistas" se instaura como um ritual espiritual artístico conceitual, no qual utilizo inúmeros signos visuais e sonoros da "Aurora Pós-humana" reinterpretando imagens presentes na HQ "A Segunda Maçã", incluindo aspectos herméticos iconográficos gestuais que consideram o universo ficcional como um sistema magístico cao-

ticista. O momento da performance é como uma incorporação em uma pajelança e nós performers estamos atados ao agora, focados no instante, e nesse caso conectados por bites e pelas ondas telemáticas que permitiram nossa interação cibercultural mediada por computadores, assim como a participação efetiva de interatores remotos fruindo a performance que foi aberta via hang out em tempo real para quem se interessasse em acompanhá-la. Fortuna (2017, p. 57-58), ainda tratando dos aspectos ritualísticos de minhas performances emenda:

Como um código secreto, a performance contém rituais invisíveis atrás dos rituais visíveis. O performer retém seu quantum de mensagens esotéricas, que representa uma espécie de privacidade correspondendo à comunicação e, fundamentalmente, ao caráter mágico da experiência. Portanto, "não é casual, consequentemente, que o performer algumas vezes rejeite a plateia e resguarde-se no seu mundo interior" (GLUSBERG, 2009, p. 118) (...) Glusberg (2009) afirma que o performer está plenamente consciente de estar "ali", no "aqui e agora", e a possibilidade de usar seu corpo como um signo artístico deriva de sua consciência. Ao transformar seu corpo em signo, de forma simultânea, se transforma uma virtualidade em realidade. Nesse sentido, existe uma relação essencial entre a magia e a body art: a arte é magia prática e não magia teórica.

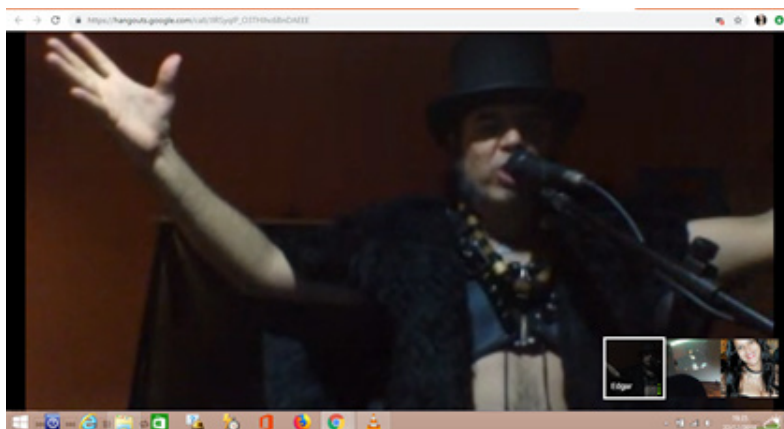


Figura 5 - Frame da performance "Aforismos Pós-humanistas", Ciberpajé recitando aforismo, arquivo pessoal

A pesquisadora Dra. Danielle Barros Silva Fortuna (UNEB), acompanhou a performance "Aforismos Pós-humanos" via hang out e fez registros de momentos impactantes em prints, também enviou-nos via mensagem um breve depoimento sobre suas percepções:

Em 2017 publiquei um artigo científico fruto dos meus estudos sobre as performances do Posthuman Tantra no Dossiê Ciberpajé da revista acadêmica Cadernos Zygmunt Bauman (UFMA), a partir de estudos que se iniciaram anos antes. Tive contato com a literatura científica sobre performance arte e me apaixonei pelo tema. Uma das manifestações da performance arte mais recentes são as performances em telepresença, que consistem na convergência da arte da performance com os meios tecnológicos. A performance é vida, é presença, e muito se discute sobre o que é presença, interatividade, conexão. Do meu lado, estar presente na performance realizada pelo Ciberpajé e por Amante da Heresia no dia 22/12/2018 foi uma sensação de estar participando, e quando acessei o hang-out me deu até um frio na barriga como quando subo num palco ou na frente de uma plateia para apresentar-me. A experiência da performance em telepresença de ontem com a atuação e interação dos artistas dando vida aos AFORISMOS PÓS-HUMANISTAS foi sensacional, os aforismos recitados junto com os sons emitidos e criados em tempo real, foi uma oportunidade de presenciar a arte sendo esculpida e tomando forma no agora. Ainda que tenham filmado e eu tenha tirado prints, nada substitui a experiência de estar e ser a performance arte, contestatória, resistente e VIVA!

A performance "Aforismos Pós-humanistas" acaba estabelecendo-se assim como um desdobramento artístico transmídia da HQ "A Segunda Maçã" - para além das duas obras artísticas contextualizam-se no universo ficcional transmidiático da Aurora Pós-humana - elas criam entre si um diálogo simbólico entre seu ideário, estética e proposta mágico ritualística.

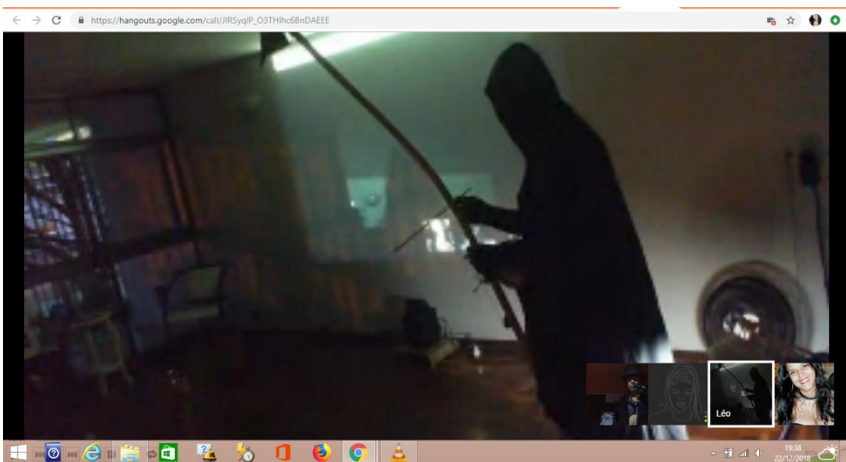


Figura 6 - Frame da performance "Aforismos Pós-humanistas", Ceifador Cyberpunk com seu berimbau elétrico em primeiro plano, arquivo pessoal

REFERÊNCIAS

ASCOTT, Roy. "Quando a Onça se Deita com a Ovelha: a Arte com Mídias Úmidas e a Cultura Pós-biológica", in: *Arte e Vida no Século XXI - Tecnologia, Ciência e Criatividade* (Diana Domingues org.), São Paulo: Editora Unesp, 2003, pp.273-284.

ASCOTT, Roy. *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, London: University of Califórnia Press, 2007.

COHEN, Renato. *A performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

DAVIS, Erik. *Techgnosis - Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information*. New York: Harmony Books, 1998.

FORTUNA, Danielle Barros Silva. "O Ciberpajé, O Posthuman Tantra e a IV Sacerdotisa: performance como ato poético e ritual mítico de transmutação" In *Cadernos Zygmunt Bauman*, UFMA, vol. 7, num. 15, 2017, pp.24-73.

FRANCO, Edgar. "Arte e Magia: Processos Criativos de Quadrinhos Poético-filosóficos, a revista *Artlectos & Pós-humanos # 10*". In: *25º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*, 2016, Porto Alegre. *Anais do 25º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. Porto Alegre: UFRGS, 2016. v. I. p. 1504-1519.

FRANCO, Edgar. *Artlectos e Pós-humanos # 12*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2018.

FRANCO, Edgar. "HQ Expandida: das HQtrônicas aos Plug-ins de Neocortex". In: VENTURELLI, Suzete (org) *Anais do 15º ART- Encontro Internacional de Arte e Tecnologia*, 2016, Brasília: UnB, 2016. v. 1. p. 1-10.

FRANCO, Edgar. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. São Paulo: Anablume/Fapesp, 2.ed, 2008.

FRANCO, Edgar. *Perspectivas Pós-humanas nas Ciberartes*, Tese de Doutorado em Artes, São Paulo: ECA/USP, 2006.

FRANCO, Edgar. *Processos Criativos Psiconáuticos com Uso de Software Livre da Natureza*, in *Anais do 13º ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia - Museu da República*, UnB, Brasília, 2014.

FRANCO, Edgar. *Quadrinhos Expandidos - das HQtrônicas aos plug-ins de neocortex*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2017.

FRANCO, Edgar; BARROS, Danielle. *Processos criativos de Quadrinhos Poético-filosóficos: a revista Artlectos e Pós-humanos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.

KOLBERT, Elizabeth. *A Sexta Extinção: Uma História Não Natural*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

KRAUSS, Rosalind. "Sculpture in the Expanded Field", in *October*, Vol.8, The MIT Press, Spring 1979, pp.30-44.

LOVELOCK, James. *Gaia: Alerta Final*, Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

MCKENNA, Terence. *Alucinações Reais: Uma viagem cósmica inspirada pelo uso das plantas de poder*, Rio de Janeiro: Nova Era, 1993.

MCKENNA, Terence. *O Pão dos Deuses: Em busca da árvore do conhecimento original*, Lisboa: Via Optima, 2004.

QUILICI, Cassiano. "O campo expandido: arte como ato filosófico", in *Sala Preta: revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da ECA/USP*, V. 14, n. 2, 2014, pp.12-21.

QUINTANA, H. G. (2004). "Os Discursos da Ciência na Ficção", in: *Revista On-line Com Ciência* (Tema: Ficção e Ciência, nº 59, outubro), Url: <http://www.comciencia.br/reportage.shtml>, acessado em 20/09/2008.

SANTOS NETO, Elydio. "O que são histórias em quadrinhos poético-filosóficas? Um olhar brasileiro." In *Visualidades - Revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual da FAV/UFG*, Vol. 7 n. 1, Jan/Jun 2009, - Goiânia - GO:UFG, FAV, p.68-95.

SANTOS NETO, Elydio. *Os Quadrinhos Poético-filosóficos de Edgar Franco*, João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

LUCAS NAGEM DE SOUZA

**OS "ISSOS" EM
ASTERIOS POLYP:
UMA ANÁLISE SOBRE
ENCAPSULADORES EM
TEXTOS MULTIMODAIS¹**

Lucas Nagem de Souza é formando em Letras habilitação português-espanhol pela Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), músico e roteirista de histórias em quadrinhos formado pela HQ em Foco. Além de pesquisar no universo acadêmico, trabalha em bares tocando cover, compõe com sua banda autoral, Namorados da Viúva, e em 2021 publicou a primeira edição de sua série em quadrinhos autoral, na qual estreia como roteirista, Rango!, ilustrada pela artista Mari Santtos.

lucasnagem7@gmail.com

1. Trabalho orientado pelo Prof. Dr. Paulo Ramos (Universidade Federal de São Paulo).

Desde que começamos a falar, nunca mais paramos de produzir textos. Com a criação da escrita, o oral e o letrado se intercalam de uma maneira que, como proposto por Marcuschi (1995), formam um continuum no qual ambos os extremos estariam representados pela essência de cada modalidade (texto escrito e texto oral), e ao longo dessa linha estariam todas as outras produções textuais. Piadas, matérias de jornal, artigos científicos, consultas médicas, etc. Todos os exemplos de textos, cada qual adequado a uma forma pré-determinada, ora com maior liberdade de produção, ora mais restrito. Para entender a diferença entre um e outro, é necessário ponderar a respeito do que é um texto.

Pensemos sobre o assunto baseados na definição de Kock e Elias (2015). Para as autoras, o "texto é um processo sociocomunicativo, que ganha existência dentro de um processo interacional. Todo texto é resultado de uma coprodução entre interlocutores" (KOCH; ELIAS, 2015, p. 13). Em outra obra de Koch e Elias (2006), elas concebem a língua como sócio-cognitivo-interacional, ou seja, os interlocutores com seus próprios conhecimentos engajam em uma interação em determinado momento do tempo, cujo produto final é um texto.

Reforçando o pensamento das autoras, Mônica Cavalcante, em seu livro "Os sentidos do texto", analisa dois exemplos distintos, uma matéria de jornal e um anúncio publicitário da empresa de entregas Fedex, concluindo que ambos os casos poderiam ser caracterizados como texto, pois

[...] constituem uma unidade de linguagem dotada de sentido e porque cumprem um propósito comunicativo direcionado a um certo público, numa situação específica de uso, dentro de uma determinada época, em uma dada cultura em que se situam os participantes dessa enunciação. (CAVALCANTE, 2016, p. 17).

Por exemplo, ao falarmos sobre "heróis", levando em consideração nosso contexto, é comum que a primeira imagem que nos venha à cabeça seja algo relacionado aos filmes baseados em histórias em quadrinhos. Há alguns anos estas eram as referências, mas antes da criação dessa mídia, o termo "heróis" provavelmente recordaria personagens como Odisseu, Perseu, Aquiles, etc.

Sendo assim, ambas as produções oral e escrita se encaixam nessa definição, mas o que as difere é como cada uma é construída. O texto oral é gerado a partir de uma coprodução ativa entre dois interlocutores que produzem um texto espontâneo com marcas linguísticas próprias. Já no caso do texto escrito, a coprodução ocorre indiretamente, pois

o produtor do texto levará em consideração um receptor que não terá envolvimento linguístico direto na produção textual.

Dentro do continuum desses dois extremos, os gêneros textuais se espalham cada qual com suas características próprias que os aproximam de cada um dos pontos. Uma monografia, uma consulta médica e uma pregação estariam nessa "linha" juntos à oralidade, enquanto um artigo, uma receita médica e um versículo se encontram próximos da extremidade escrita.

Esse artigo visa focar na tendência à escrita. Com o intuito de ilustrar, consideremos a língua como um tear: com ele se pode tecer inúmeras peças (contos, poemas, relatórios, formulários), e seu funcionamento depende de peças interligadas que se complementam para formar o produto final. Cada ponto e corte se encaixa em determinado lugar na intenção de formar algo específico. Quando algo é colocado no lugar errado, o resultado fica, muitas vezes, claramente danificado. Mas a escrita nos proporciona a posição de Penélope, esposa de Odisseu, que tem a possibilidade de todas as noites reformular o que faz, reconstruir até que a peça esteja pronta da forma desejada. Esse é o lugar que caracteriza todo e qualquer usuário da escrita.

O tear é um instrumento, seus mecanismos são organizados para que funcionem harmonicamente. Isso nos possibilita a oportunidade de compreender o funcionamento da escrita através do estudo de cada uma de suas pequenas partes que formam o todo. Essa área de estudo é a Linguística Textual (LT), que visa entender "... como se processa a construção dos sentidos do texto" (LIMA, 2017, p. 102).

A construção do texto escrito depende de inúmeras (in)constantes. Quando produzimos um texto, nossa intenção é que ele tenha coesão e coerência tanto no contexto, quanto no cotexto. Coerência interna é necessária para que ele possa ser reconstruído de forma eficaz pelo leitor. Cada escolha feita se caracteriza dentro de sua própria família: ao escolher para esse trabalho o gênero artigo, limito ele em linguagem e formato; como característica de um texto científico trabalho com uma sequência textual específica mais comum nesse gênero (argumentativa); cada objeto é introduzido como um referente novo e é desligado ou retomado através do processo de referenciação.

Para melhor compreensão, observemos o seguinte trecho:

Clara estava com 10 anos quando decidiu que não valia a pena falar e se fechou no mudismo. Sua vida mudou de maneira notável. O médico da família, o gordo e amável doutor Cuevas, tentou curá-la do silêncio com pílulas por ele inventadas, com vitaminas em xa-

rope e embrocações com mel de bórax na garganta, mas sem nenhum resultado aparente. Deu-se conta que seus medicamentos eram ineficazes e que sua presença aterrorizava a menina. (ALLENDE, Trad. PEREIRA, Carlos M. 2017. Grifos nossos e da autora, p. 85).

Nesse trecho do romance *A casa dos espíritos*, de Isabel Allende, nos aprofundaremos na referenciação. Para tanto, falemos primeiro dos referentes. A atividade da escrita, segundo Koch e Elias (2015), pressupõe que sejam feitas constantes referências aos objetos de discurso construídos, para que o foco seja mantido nos objetos – referentes – introduzidos pelo processo de retomada, e que esses objetos sejam desfocalizados para que outros sejam incluídos.

Analisando esse fragmento da história, concluímos que aborda o tratamento da mudez de Clara pelo doutor Cuevas. Ancorando essas duas figuras, o parágrafo se desenrola retomando-as constantemente dentro do assunto proposto, coerente com o que o que as autoras propuseram e chamam de: progressão referencial.

Ressaltamos que, considerando apenas o trecho utilizado, ambas as personagens são exemplos de introdução referencial, ou seja, não estavam ancoradas a nada citado anteriormente no texto.

Logo, temos dois referentes principais que serão retomados por construções referenciais construídas para eles no decorrer da leitura. Clara – primeiro referente – é recuperado pelo pronome pessoal oculto em "fechou", pelo pronome possessivo "sua", pela ênclise do pronome pessoal feminino "-la" e pelo substantivo "menina". Já no caso do segundo referente, doutor Cuevas, a retomada ocorre no substantivo "médico" (apresentada de forma catafórica), nos pronomes pessoais oblíquos em "tentou" e "deu", no pronome pessoal "ele", e nomes pronomes possessivos "seus" e "sua".

Percebemos logo de cara que o processo de referenciação – responsável pela progressão referencial – acontece de diversas formas: por pronomes pessoais (ele), possessivos (seus, sua), oblíquos (fechou, tentou, deu), substantivos (menina, médico), ênclises (-la)... Essas figuras responsáveis pela retomada são expressões referenciais.

Outra engrenagem importante de referenciação presente no texto é a recategorização, o que significa que algo que foi apresentado é transformado. Nesse caso é possível citar como exemplo o doutor Cuevas, que é recategorizado como "gordo" e "amável".

Além da progressão referencial já citada, podemos citar que a referenciação também organiza as informações dadas pelo texto.

Seguindo a linha de Cavalcante (2016), a referenciação na construção do texto é uma reelaboração da realidade. A mudez é arquitetada de duas formas diferentes, para Clara uma opção, para o médico uma enfermidade. "Temos, então, que um mesmo objeto do 'mundo real' é referenciado de forma diferente (...), com vistas a atingir os propósitos discursivos específicos de cada interação" (CAVALCANTE, 2016, p. 105).

Essa (re)elaboração, segundo a mesma autora, também seria uma negociação entre os interlocutores, ou seja, os participantes na interação não formulam a ideia sozinhos em suas cabeças, mas dependem da compreensão um do outro sobre os objetos propostos no contexto. Cada qual interpretará segundo o conhecimento que já possui e levarão em consideração condições apresentadas no momento em que ocorre essa interação.

No trecho do romance, a autora pressupõe que seus leitores compartilhariam com ela a compreensão de mudez, médico, medicamentos, vitaminas, etc. Sem a colaboração entre os envolvidos no processo de construção/compreensão do texto, não seria possível o entendimento entre as partes.

Ainda falando de como se dá o processo de referenciação, Mônica Cavalcante (2016) complementa sua proposta dizendo que este seria essencialmente um trabalho sociocognitivo, o que nitidamente reforça a ideia da língua sócio-cognitivo-interacional.

No pedaço analisado do romance *A casa dos espíritos*, de Isabel Allende, inferimos que Clara falava antes dos dez anos, já que ao chegar nessa idade é dito que ela abdica da fala. Xaropes, vitaminas e "mel de bórax para a garganta" podem ser facilmente referidos por "medicamentos" por sabermos a partir de nosso conhecimento prévio que são todos usados para tratar problemas de saúde. Indo mais afundo, pelo sobrenome Cuevas pressupomos uma origem de algum país hispano falante, coerente com a nacionalidade da autora, Isabel Allende, de nacionalidade peruana.

Retomando Cavalcante (2016), todas essas ligações são baseadas em conhecimentos prévios, todos os referentes são analisados através do contexto e de contexto, os referentes e as expressões referenciais são colocados em perspectiva pelos fatores sociais e são cognitivamente motivados.

Em resumo, o processo de referenciação é uma (re)elaboração do mundo construída por interlocutores em interação que introduzirão e retomarão objetos do discurso que serão interpretados por cada um segundo seus conhecimentos prévios e a conjuntura momentânea.

Como visto anteriormente, esse processo possui seus mecanismos próprios que valem ser analisados passo a passo.

Já apresentado e nomeado está o processo de introdução referencial, o que significa introduzir referentes não ancorados em objetos construídos no texto. Em seguida, trabalhamos as expressões referenciais, que também são chamadas de anáfora.

Estas se dividem em subcategorias. A primeira são as anáforas diretas (ou correferenciais), expressões que referenciam diretamente objetos do discurso já introduzidos. No caso do trecho do romance peruano, todos os casos remetem a essa subcategoria, que pode ocorrer através de pronomes, novos sintagmas nominais, repetição, etc. Como fica claro no fragmento, essas anáforas podem fazer referência a um objeto que ainda não foi inserido no discurso – a palavra "médico" introduz o referente "doutor Cuevas" antes deste ser citado, lembrando que, ainda antes de ser introduzido, esse mesmo objeto do discurso é recategorizado como "gordo" e "amável".

Há ainda anáforas que não se relacionam diretamente com um referente introduzido, mas introduzem um objeto novo que, através de processos sociocognitivos, relacionamos ao primeiro sem a necessidade da correferencialidade. Essas são chamadas de anáforas indiretas. Vejamos no exemplo a seguir:

O cemitério termina dentro da floresta e teve que ser aumentado. Primeiro, o trator de draga derrubou uma parte da mata e abriu espaço pra uma quadra só com defunto de Covid. Depois, o trator de concha furou os buracos das covas. A gente só precisava arriar os caixões, porque o próprio trator jogava terra em cima, e fazer o acabamento, aplanando com a pá e botando uma cruz. (SANTOS; ALVES, 2020. Grifos nossos. p. 64).

Em matéria para a revista Piauí, um coveiro conta sua rotina. Nesse trecho, ele fala sobre a adaptação do cemitério para enterrar os mortos pela Covid. Observando as duas palavras destacadas, argumentamos que seria um caso de anáfora indireta, já que a palavra "caixões" não retoma no cotexto o referente "defuntos", mas, através de inferências baseadas em conhecimentos prévios que temos sobre os rituais fúnebres, assumimos que os defuntos estariam sendo enterrados dentro de caixões, ocorrendo assim uma referenciação sem correferencialidade.

Ainda existem casos nos quais o referente não é algo singular, uma palavra determinada no texto, mas sim uma inteira que precisa ser retomada para a continuidade do discurso. Para tanto, as anáforas encapsuladoras, ou simplesmente encapsuladores, são responsáveis por

sintetizar um pedaço de texto que servirá como referente, para que a coesão e coerência possam permanecer nítidas. A seguir um exemplo:

"Chicó – Eu não. Mas do jeito que as coisas vão, não me admiro mais de nada. No mês passado uma mulher teve um, na serra do Araripe, para os lados do Ceará.

João Grilo – Isso é coisa de seca. Acaba nisso, essa fome: ninguém pode ter menino e haja cavalo no mundo. A comida é mais barata e é coisa que se pode vender. Mas seu cavalo, como foi?" (SUASSUNA, 2018, p. 39-40. Grifos nossos).

No fragmento retirado de "Auto da Compadecida", do paraibano Ariano Suassuna, vemos dois casos de encapsuladores ditos por João Grilo. O primeiro, "isso", encapsula a situação contada por Chicó – no mês passado uma mulher teve um [bicho], na serra do Araripe, para os lados do Ceará –, e ao sintetizá-la nesse único pronome demonstrativo, João Grilo aponta o caso como o resultado da seca. No segundo caso, nisso (variação em + isso), João Grilo sintetiza uma frase que ainda não foi dita – ninguém pode ter menino e haja cavalo no mundo –, que seria a explicação do que acabara de dizer (Acaba nisso, essa fome: ...)

O uso do encapsulamento colabora com a coesão e coerência de um texto, pois resume grande porção do discurso sem que seja necessário reproduzi-la palavra por palavra. No ato de encapsulamento é comum o uso de pronomes demonstrativos, como isto e isso. O último é o interesse dessa pesquisa.

Até o momento tratamos de textos com apenas um tipo de signo linguístico – verbal-escrito –, pois os objetos eram construídos apenas através das palavras. Segundo Lima (2017), a linguística textual costuma dar preferência a trabalhar a "linguagem verbal manifestada por meio de textos orais e escritos" (LIMA, 2017, p. 101), o que, segundo a autora, caracteriza o termo cunhado por Custódio Filho (2011) como "verbocentrismo".

Mas existem textos com mais de um tipo de signo, e baseados em Koch e Elias (2015), tomaremos a posição de que essa categoria – que chamaremos de textos multimodais – pode ser analisada da perspectiva da linguística textual. "Vivemos sob uma chuva ininterrupta de imagens; os media todo-poderosos não fazem outra coisa senão transformar o mundo em imagens, multiplicando-o numa fantasmagoria de jogos de espelho..." (CALVINO, 1990, p. 75. Grifos do Autor.).

Dita na década de oitenta, a frase de Calvino cruzou o milênio e se faz cada vez mais verdadeira. No mundo contemporâneo, é de suma

importância que os pesquisadores dessa área enfrentem o desafio de estudar textos que contenham mais de um tipo de signo.

Para podermos comprovar a hipótese de que os textos multimodais podem ser examinados, como os exemplos anteriores, à luz da linguística textual, aplicaremos o processo de análise de tiras que Ramos (2011) utiliza baseado em Eco (1987) em uma tira de Ricardo Coimbra.

Os signos verbais-escritos funcionam como os textos já analisados anteriormente, logo, foquemos em apenas um objeto como exemplo. "Jesus" é um referente introduzido que é retomado pelos verbos conjugados "disfarça e faz" e pelo pronome pessoal "ele". Sendo assim, fica claro que, independentemente da imagem, a linguística textual pode analisar a parte escrita de textos multimodais.



Fig. 1: Sem título. © Editora Gato Preto. Todos os direitos reservados.
Fonte: COIMBRA, RICARDO, 2014, p. 16.

Agora, o processo para a interpretação dos signos imagéticos é semelhante. Somos introduzidos a dois signos imagéticos principais, que deciframos por conhecimento prévio e contraste: um mendigo, que percebemos estar nessa posição social pelas roupas que usa, a barba, a posição de súplica e pelo referente secundário cachorro – todos indicadores que ligamos aos moradores de rua por conhecimento de mundo; e um homem, que por estar vestido de terno, ter uma maleta e estar em uma posição superior visualmente à do mendigo, supomos não ser como o primeiro referente, mas sim um homem empregado – novamente inferindo através de conhecimento do mundo, sendo que um terno é um conjunto de roupas mais caro e a combinação dessas peças com a maleta nos remete ao trabalho de escritório.

No quadro seguinte, o referente "mendigo" é retomado através de uma repetição, pois o referente é apresentado novamente com a mesma vestimenta e a mesma barba (características destacadas anteriormente). Há

a introdução de um novo referente, o cachimbo de crack, que relacionamos ao primeiro objeto pelo conhecimento (e preconceito) prévio de que muitos moradores de ruas seriam usuários de drogas.

Por fim, a relação texto e imagem, nesse caso, é essencial para compreender a graça da tira. O mendigo, referente principal, é recategorizado como Jesus, que teria vindo ao mundo terreno como morador de rua para testar a bondade das "algumas pessoas" (o segundo referente imagético, o homem, estaria representando esse grupo pela noção que temos de que homens estariam incluídos na categoria "pessoas"). Já no segundo quadro, o mendigo recategorizado como Jesus está fumando crack, uma droga que, através de conhecimento prévio, sabemos ser extremamente danosa aos seus usuários. Assim, a graça surge ao subvertermos um ato religioso de uma figura importante em uma ação reprovada socialmente (o teste de bondade se torna o vício em substâncias ilícitas).

Com essa análise deixamos claro que a perspectiva da linguística textual pode ser usada para a análise de outros signos além do verbal-oral e do verbal escrito, funcionando, então, em textos multimodais.

Retomando nosso foco, os encapsuladores, deduzimos através desse último exame que é possível que esse mecanismo da linguística textual também seja passível de ser utilizado em textos com mais de um tipo de signo, considerando que o fragmento de texto encapsulado não necessariamente precisa ser da categoria verbal-escrito, vide Lima (2017).

Para estudarmos esse evento, utilizaremos as histórias em quadrinhos, hipergênero multimodal que, como exemplificado com a tira, abranje signos verbais-escritos e signos imagéticos. Por ter uma linguagem própria, há muito o que se explorar nesse campo. Para Ramos (2011), a estrutura da linguística textual é capaz de analisar esse hipergênero.

O quadrinho em questão é "Asterios Polyp", do estadunidense David Mazzucchelli. Na história, acompanhamos a vida da personagem homônima ao título, narrada pelo seu irmão gêmeo natimorto Ignazio. Sua vida amorosa, sua vida profissional e a dualidade – não superada – com seu irmão morto são temas recorrentes nas retrospectivas que o protagonista faz de sua vida, trilhando uma jornada de mudança iniciada com o incêndio em sua casa. Mazzucchelli já havia marcado as editoras Marvel Comics e DC Comics com obras canônicas dentro do gênero de super-heróis, e seu trabalho autoral não causou menos alvoroço. No ano em que foi lançado, "Asterios Polyp" e seu autor receberam o primeiro Los Angeles Times Book Prize Graphic Novel Award, três Eisner Awards, incluindo melhor álbum e melhor autor/artista, e três Harvey Awards. A obra foi originalmente publicada nos Estados Unidos em 2009 pela

Pantheon Books e a Companhia das Letras produz uma edição traduzida em 2011, esta será a utilizada nesse trabalho.

A análise foi feita da seguinte maneira: primeiro foram contados os issos e variantes (dissos e nissos) presentes em toda a obra, em seguida cada um deles foi relacionado ao referente encapsulado (distinguindo signos imagéticos e verbais-escritos), no fim foi feita a proporção da relação encapsuladores e objetos encapsulados. As variações nisso (em + isso) e disso (de + isso) estão inclusas na contagem sem uma categoria própria porque suas funções não diferem do encapsulamento.

No total, a obra contém setenta e sete (77) issos, sendo cinquenta e cinco (55) encapsuladores verbais-escritos, dezesseis (16) encapsuladores imagéticos, cinco (5) encapsuladores de duplo signo – verbais-escritos e imagéticos –, e um (1) isso sendo apenas um pronome indicativo. A porcentagem dessa relação seria: 71,43% dos issos encapsulam signos verbais-escritos, 22,08% encapsulam signos imagéticos, 5,19% encapsulam ambos os signos, e 1,29% é a porcentagem de issos que servem apenas como pronome indicativo.

O primeiro caso, encapsulador de signos verbais-escritos, funciona como em textos com apenas estes signos, o pronome indicativo encapsulará uma porção do discurso, e esse fragmento se tornará um referente. Segue exemplo:



Fig. 2: Fragmento de Asterios Polyp. © David Mazzucchelli. Todos os direitos reservados. Fonte: MAZZUCHELLI, DAVID, 2011, p. 54.

O isso encapsula a fala "homens não costumam fazer barulho durante o sexo porque quando eram garotos precisavam se masturbar escondidos...", indicando a razão dos homens terem se "adestrado a ficar quietos". Logo, a função do isso como encapsulador de signos verbais-escritos não se altera em textos multimodais.

Encapsuladores imagéticos, funcionam da mesma forma que o primeiro caso, a diferença é que, neste, o objeto encapsulado seria puramente um signo imagético.



Fig. 3: Fragmento de Asterios Polyp. © David Mazzucchelli. Todos os direitos reservados. Fonte: MAZZUCHELLI, DAVID, 2011, p. 32.

Na imagem três, o isso pronunciado por Asterios Polyp, indica o bolo de dinheiro em sua mão. Inferimos pela relação imagem-texto que o pronome indicativo faz menção às notas que estão nas mãos de Asterios, pois percebemos que ele está em um local que parece ser uma rodoviária – os divisores de metal, o balcão, a atendente e o logo apontam isso –, e nosso conhecimento de mundo faz com que saibamos que, para comprar uma passagem de ônibus, é necessário dinheiro. O dinheiro estar em evidência na imagem também ajuda na inferência.

Percebe-se que os signos imagéticos podem ser encapsulados da mesma forma que os signos verbais-escritos. Como estes, os primeiros também possuem casos em que a inferência do acontecimento encapsulado é de um nível maior.



Fig. 4: Fragmento de Asterios Polyp. © David Mazzucchelli. Todos os direitos reservados. Fonte: MAZZUCHELLI, DAVID, 2011, p. 40.

No último exemplo, o ato encapsulado pelo isso é inferido pelo leitor por informações contextuais e cotextuais. Nos quadros anteriores, a mu-

lher apresentada nessa cena é introduzida como uma aluna de Asterios que pergunta quando o professor a convidará para jantar – já com um seio para fora da camisa larga. Em seguida a personagem principal é vista simulando Odisseu preso ao mastro para não pular no mar por causa dos cantos da sereia. Na cena seguinte a esta, ambos estão entrelaçados em um lençol, descabelados, ela completamente nua, o que indica que ele também está, e os dois fumam cigarros. Através do nosso conhecimento do mundo, sabemos que a relação aluna-professor é apresentada em diversas mídias com certa volúpia, o que na obra é reforçado pelo seio aparente da mulher e pela alusão ao mito das sereias, seres femininos da mitologia grega conhecidos por serem belas e seduzirem os homens com suas vozes para que eles se joguem no mar e morram afogados. Nessa cena ainda inferimos que essa relação seria algo proibido, já que Asterios se coloca no papel de Odisseu, que se força a não ceder à sedução.

Em seguida, no quadro apresentado, ela estar sem roupa, indícios de que ele também está, ambos entrelaçados em um lençol deitados em um colchão inferido – objeto de intimidade -, os cabelos desgrenhados, o fumar de cigarros e pela felicidade no rosto de Asterios, inferimos que ele e a aluna tiveram relações sexuais, pois, segundo nossos conhecimentos sociais, todos esses detalhes estão supostamente ligados ao ato sexual.

Há ainda uma última categoria de encapsuladores exclusiva de textos multimodais. O encapsulamento polissígnico² é uma ocorrência na qual o pronome encapsulador sumariza tanto signos verbais-escritos e signos imagéticos.



Fig. 5: Fragmento de Asterios Polyp. © David Mazzucchelli. Todos os direitos reservados. Fonte: MAZZUCHELLI, DAVID, 2011, p. 38.

2. Chamo de encapsulador polissígnico, pois encapsula mais de um tipo de signo linguístico.

Nesse caso, o isso pronunciado pelo amigo de Asterios encapsula a troca de cumprimentos (signos verbais-escritos) entre o protagonista e uma terceira personagem, Lotta; assim como a ação da mulher de pegar a cerveja da mão de Asterios e ter tomado sem pedir, que foi destrinchada em três quadros (signos imagéticos). Inferimos que o pronome se referisse a essa curta cena pois, devido aos nossos conhecimentos sociais, uma pessoa tomar a bebida da mão de alguém e dar um gole é algo incomum. Somando-se a isso, também inferimos que o sorriso de Lotta para Asterios indica uma relação que poderia ser mais íntima, o que causa a confusão no amigo, gerando o questionamento da situação.

Os encapsulamentos polissígnicos são exclusivos de textos multimodais, e apesar das histórias em quadrinhos possuírem normalmente apenas dois tipos de signos, acreditamos que em textos que possuam ainda mais signos eles permaneçam vigentes e sejam capazes de encapsular mais de dois signos.

E como percebemos, a inferência é um processo que ocorre em níveis. Em alguns casos a ligação entre o encapsulador e o referente é simples e explícita, como na figura 3; em outros, como na figura 4, as inferências necessárias para a compreensão são muito maiores. Esse processo se dá da mesma maneira em textos com apenas um signo, já que a dificuldade da inferência não está ligada à quantidade de signos presentes em uma construção do discurso, mas sim às informações contextuais e cotextuais.

Através dessa análise, concluímos que os textos multimodais podem e devem ser analisados com o arcabouço da linguística textual, pois os mecanismos desta não são exclusivos para textos que contenham apenas um signo. Fica claro também que a presença de mais de um signo não dificulta o processo de estudo, a metodologia apenas se modifica para que possa se adaptar melhor ao objeto estudado.

Apesar de explorarmos nesse trabalho um encapsulador verbal-escrito – simplesmente ampliando seu uso em textos multimodais – acreditamos que os signos imagéticos também são capazes de encapsular seções de signos, sejam eles quais forem.

Em uma era na qual o ditado "uma imagem vale mais do que mil palavras" se faz cada vez mais imponente, parte do trabalho do linguista é analisar esse fenômeno para compreender como que os discursos estão sendo construídos na atualidade e quais as exclusividades desse tipo de construção.

REFERÊNCIAS

ALLENDE, Isabel. A casa dos espíritos. Trad. PEREIRA, Carlos Martins. São Paulo: Mediafashion, 2017.

CALVINO, Italo. Seis propostas para o próximo milênio. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAVALCANTE, Mônica Magalhães. Os sentidos do texto. São Paulo: Contexto, 2016.

COIMBRA, Ricardo. Vida de plástico: coletânea (2009 - 2014). Garabato, 2014.

CUSTÓDIO, Filho. In.: LIMA, Silvana Maria Calixto de. Referenciação e multimodalidade: revisitando os processos de recategorização e encapsulamento. Revista de Letras. Fortaleza, vol. (2), nº. 36, p. 101 - 114, jul.-dez. 2017.

ECO, Umberto. In.: RAMOS, Paulo. Faces do humor: uma aproximação entre piada e tiras. Campinas: Zarabatana Books, 2011.

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. Ler e escrever: estratégias de produção textual. São Paulo: Contexto, 2015.

LIMA, Silvana Maria Calixto de. Referenciação e multimodalidade: revisitando os processos de recategorização e encapsulamento. Revista de Letras. Fortaleza, vol. (2), nº. 36, p. 101 - 114, jul.-dez. 2017.

MAZZUCHELLI, David. Asterios Polyp. São Paulo: Quadrinhos na cia.: 2011.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. In.: KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. Ler e escrever: estratégias de produção textual. São Paulo: Contexto, 2015.

SANTOS, Marcos Antonio da Silva; ALVES, Raphael. Tudo acaba em barro. Revista Piauí, Editora Alvinegra, n. 166, p. 64-67, julho de 2020.

SUASSUNA, Ariano. Comédias. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2018.

LUCAS ALMEIDA DE MELO
JOÃO PAULO OVÍDIO

**PESQUISAR AS
PESQUISAS:**
LEVANTAMENTO
QUANTITATIVO
DAS INICIAÇÕES
CIENTÍFICAS DE HQS
NA UNIVERSIDADE
FEDERAL DO RIO DE
JANEIRO - UFRJ
(2006 - 2017)

"Não são os fatos que abalam os homens,
mas sim o que se escreve
sobre eles".

(Reinhart Koselleck)

Lucas é licenciado em Educação Artística - Artes Plásticas pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (2018). Especialista em Ensino Contemporâneo de Arte pela Faculdade de Educação da UFRJ (2020). Atualmente, cursa o bacharelado em História da Arte e o mestrado em Design, na linha de pesquisa de Design e Cultura, pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ. Professor de Artes do Município de Rio das Ostras (RJ).

lmelo496@gmail.com

João é bacharel em História da Arte pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro (2019). Especialista em História da Arte e da Cultura Visual pela Universidade Candido Mendes (2020) e possui Complementação Pedagógica em Artes pela mesma instituição (2021). Atualmente cursa o mestrado em Artes Visuais, na linha de pesquisa de História e Crítica da Arte, pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da EBA/UFRJ. É Editor Chefe da Revista Desvio.

joaopaulovidio@gmail.com

INTRODUÇÃO

Em 2017, Lucas Almeida de Melo se dedicou ao mapeamento de pesquisas referentes às Histórias em Quadrinhos, com ênfase nas comunicações propostas por estudantes em eventos acadêmicos, tanto de iniciação científica quanto de extensão, organizados por universidades do estado do Rio de Janeiro. A princípio o intuito era tomar conhecimento das pesquisas, descobrir o que já foi investigado e quem são os nossos pares, assim como transformar as informações coletadas nos cadernos de resumos em um banco de dados. Até então não havíamos nos direcionado para os desdobramentos feitos por seus autores - artigos, monografias, teses, entre outros -, tal como nos faltava uma análise sistemática e minuciosa, isto é, precisávamos estabelecer critérios para organizar as pesquisas, sendo possível classificá-las e posteriormente tratar das singularidades de cada uma.

A ideia do presente artigo, escrito em 2018, partiu de uma provocação quando Lucas compartilhou a planilha com João Paulo Ovidio, posto que o último o indagou sobre os modos de uso do material, questionando-o: Para que serve? Uma tabela consiste no armazenamento de informações, no entanto, exige que alguém a leia e a intérprete, pois o propósito de sua feitura diz respeito à compreensão do conjunto das produções, a fim de provocar comparações de ordem quantitativas e/ou qualitativas. Além do mais, o exercício de mapear não possui intuito decorativo, ao contrário, uma vez que visa produzir conhecimento, não basta construí-lo, precisamos usá-lo. A tabela contempla universidades públicas e privadas, de modo que a seção de cada uma contém os títulos das comunicações, o centro acadêmico ao qual esteve vinculada, o nome e ano do evento, e por último, se o trabalho foi desenvolvido ou não com auxílio de bolsa, quando possível especificando a categoria.

Com a finalidade de dar profundidade ao nosso estudo, pesquisamos trabalhos em diálogo com a nossa proposta, uma busca que resultou no acesso do artigo acadêmico de Victor Callari (UNIFESP) e Karoline Kuniêda Gentil (FECAP) [(Cf. CALLARI; GENTIL, 2016)], uma investigação que abrange todo o território nacional, pautada na análise estatística de pesquisas desenvolvidas de 1970 até a atualidade, com ênfase na produção de pós-graduandos em História. O método utilizado é similar ao nosso, da construção de banco de dados a disposição de gráficos, diferenciando-se por estarem centrados somente na produção de historiadores, ao passo que aqui nos interessa voltar os olhares para todas as áreas de conheci-

mento. Iniciativas como estas dão continuidade ao trabalho dos doutores Waldomiro Vergueiro e Roberto Elisio dos Santos, professores da Escola de Comunicação e Artes da USP, que desde a década de 1980 contribuem para o desenvolvimento de bibliografia sobre o assunto¹. Entre as publicações destes pesquisadores destacamos os artigos referentes às pesquisas sobre histórias em quadrinhos desenvolvidas na USP, posto que tais textos estão próximo da nossa finalidade, uma vez que também nos dedicamos a estudar a produção em uma única instituição universitária, a UFRJ.

MODOS E MÉTODOS

Coletamos informações em bancos de dados das universidades a fim de encontrar material necessário para o levantamento. Ao partirmos de bancos de dados gerais, apropriando-nos para criar o nosso, específico de história em quadrinhos, estabelecemos uma proposta curatorial de pesquisas. Em outras palavras, selecionamos um material adotando como critério o seu conteúdo, os organizamos em eixos temáticos, e posteriormente pretendemos exibí-los ao público, dispostos a partir de uma proposta conceitual. Existe o interesse de ampliar a pesquisa, incluir outras universidades, acrescentar o nome dos pesquisadores e seus respectivos orientadores junto a um currículo resumido, assim como palavras-chave para sistema de busca. Depois de tais melhorias poderemos disponibilizar a tabela na íntegra, acessível a qualquer pesquisador interessado em pesquisar as pesquisas.

Na UFRJ, parte dos anais de congressos e os resumos ficam disponibilizados online, sendo o principal órgão responsável a Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa (PR-2), assim como o próprio sistema do congresso intitulado como Semana de Integração Acadêmica da UFRJ, a SIAC. No site da PR-2, os arquivos mais antigos digitalizados datam o ano de 2004, ou seja, encontra-se disponível pouco mais de uma década de produção, uma pequena fatia diante dos quarenta anos de existência da Jornada de Iniciação Científica (JIC).

1. Waldomiro Vergueiro fundou em 1990 o Observatório de Histórias em Quadrinhos na ECA/USP, grupo de pesquisa registrado no Diretório de Grupos de Pesquisa do CNPq. Ele é o responsável por coordenar esse grupo de pesquisa, ao passo que Roberto Elisio dos Santos exerce o cargo de vice coordenador desde 1999, sendo ambos editores da revista 9ª Arte, criada em 2012 como desdobramento do Observatório de Histórias em Quadrinhos, Observatório de Histórias em Quadrinhos. Disponível em: <<http://observatoriodehistoriasemquadrinhos.blogspot.com/>> Acesso em 25 abr 2018. 9ª Arte. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/index>> Acesso em 25 abr 2018.

Na presente pesquisa, focamos nas grandes universidades do estado do Rio de Janeiro, sejam elas públicas ou privadas. O destaque para o Rio de Janeiro se justifica pelo fato de estarmos inseridos nesta geografia, ao passo que o interesse da pesquisa se pauta no desejo de melhor conhecer o nosso próprio campo de estudo, além de pensar o incentivo necessário e as soluções prováveis para preencher estas lacunas. Encontramos dificuldades com algumas instituições, as quais possuem pouquíssimos materiais digitalizados no sistema, ou pior, nem possuem. Cabe-nos, numa segunda etapa da pesquisa, visitar as bibliotecas das universidades, tanto para acrescentar as quais ainda não foram contempladas no trabalho, assim como para completar os dados das outras universidades, através da consulta dos anais impressos dos eventos oficiais.

Entre as instituições públicas abrangemos o Centro Federal de Educação Tecnológica (CEFET/RJ), Universidade Federal Fluminense (UFF), Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). Em relação a esta última, o resultado de apresentações na Reunião Anual de Iniciação Científica (RAIC) de 2015 a 2017 foi nulo, apesar de coincidir com a data de criação e atividade do projeto de pesquisa "História [em Quadrinhos] da Arte", coordenado pelo professor doutor Arthur Gomes Valle. Entretanto, esse pesquisador merece uma ressalva, posto que orientou dois trabalhos de conclusão de curso referente ao assunto². Até o momento não conseguimos acessar os anais da SEMIC, a Semana de Iniciação Científica da UERJ, contudo, pretendemos incluí-la o quanto antes em nossa base de dados.

Além das instituições já citadas anteriormente, a pesquisa também analisou dados de universidades privadas como: Universidade Estácio de Sá (UNESA), Universidade Veiga de Almeida (UVA) e a Pontifícia Universidade Católica (PUC/RJ), as três mais populares em nosso estado. Até o momento não encontramos nenhuma pesquisa sobre HQs apresentada em eventos acadêmicos organizados pela UVA, dentro do recorte de 2012 a 2016. Ao passo que a PUC/RJ, apesar de abrigar com frequência estudiosos em histórias em quadrinhos nos Programas de Pós-Graduação, apresenta um número insatisfatório no que diz respeito às comunicações no Seminário de Iniciação Científica e Tecnológica.

2. Em 2015, o professor doutor Arthur Gomes Valle orientou o aluno Daniel Ferreira Nascimento com o TCC intitulado "O Uso de Histórias em Quadrinhos na Escola como um Instrumento Didático", e no ano corrente foi a vez de Marcelo Buzon da Cruz com o trabalho "Processo criativo da produção de uma história em quadrinhos no auxílio dos aspectos visuais dos surdos".

Diante dos dados desta pesquisa preliminar, optamos por nos centrar no presente artigo no levantamento quantitativo das iniciações científicas dentro da UFRJ.

OS QUADRINHOS E A ESCOLA DE BELAS ARTES

A concepção deste trabalho adota como ponto de partida a pesquisa de iniciação científica intitulada "Arte e Comunicação Visual: a linguagem dos quadrinhos e a questão da narrativa na pintura acadêmica"³, iniciada em 2016, sob a coordenação do professor doutor Marcus Vinicius de Paula. Tal projeto permitiu o contato, e mais do que isso, a construção de relações entre Quadrinhos e História da Arte, obtendo resultados práticos na elaboração e desenvolvimento de conteúdo, bem como no levantamento de bibliografia. Adotando como parâmetro a Escola de Belas Artes da UFRJ, as investigações permitiram comprovarmos uma desconfiança latente, que diz respeito ao número escasso de pesquisas e incentivos a temática dos quadrinhos. Todavia, se observarmos os dados das outras unidades iremos nos deparar com uma realidade escabrosa, tornando-se ainda mais assustadora se direcionarmos os nossos olhares para as outras universidades, as quais devido o baixo número de pesquisas sobre esse tema, transformam a produção da UFRJ um modelo ideal.

Até o presente momento as consultas realizadas nos permitiram constatar que o professor Marcus Vinicius de Paula é a único da instituição a ter um projeto de pesquisa relativo ao assunto, cadastrado no departamento de História e Teoria da Arte (BAH). Além dele, porém em outra unidade, merece nossa atenção professor doutor Octavio Aragão, responsável por coordenar desde 2010 o "Núcleo de Pesquisa e Extensão em Arte Sequencial"⁴ da UFRJ, vinculado a Escola de Comunicação,

3. De acordo com a descrição do projeto, presente no currículo lattes do seu coordenador, a pesquisa de Iniciação Científica foi desenvolvida através de uma parceria com o Laboratório de Design de Histórias (Ladeh) do PPG Design da PUC-Rio. Sucintamente, o projeto busca construir relações entre as HQs contemporâneas e pinturas acadêmicas do século XIX, adotando a metodologia iconológica e a leitura de teorias da arte. Até o momento, Lucas Almeida de Melo (PIBIC/UFRJ) e Matheus Nascimento da Silva, ambos do curso de Licenciatura em Educação Artística com habilitação em Artes Plásticas, foram os únicos alunos deste projeto de pesquisa.

4. No currículo lattes do professor doutor Octavio Carvalho Aragão Júnior há uma breve descrição sobre o núcleo, onde ele salienta a questão da pesquisa e extensão, assim como acrescenta o interesse pela produção. Ao fazer uso do termo arte sequencial contempla todas as vertentes: histórias em quadrinhos, storyboards, animação, etc. O núcleo é direcionado aos alunos da EBA/UFRJ e da ECO/UFRJ, porém, busca alcançar o público fora do âmbito acadêmico, ultrapassando os muros da universidade.

no departamento de Expressão e Linguagens. Este projeto se difere do primeiro caso por conjugar a prática da pesquisa e a ação da extensão, integrando a sociedade nas atividades propostas pela universidade. Ilhados, cada um à sua maneira, esses pesquisadores possuem um trabalho árduo na disseminação de seus estudos. É importante assinalar o conhecimento de outros professores que se dedicam ao assunto, no entanto, não coordenam projetos de pesquisa sobre HQs, no máximo o contemplam como objeto de acordo com as demandas dos discentes.

Na EBA/UFRJ, por exemplo, o curso de Licenciatura em Educação Artística, através do departamento de Comunicação Visual (BAV), oferece aos alunos da habilitação em Artes Plásticas a disciplina obrigatória de História em Quadrinhos I⁵, nome irônico por não existir uma História em Quadrinhos II. Ministrada atualmente pelo professor Henrique Cesar da Costa Souza, entusiasta no assunto⁶, desconhecemos os trabalhos desenvolvidos dentro e fora de sala de aula, no sentido que tais não são divulgados à comunidade acadêmica, igual a todas as outras produções dos alunos dessa instituição, feitos somente com o intuito de obter grau \geq a cinco. Todo semestre há uma grande procura pela disciplina, ocasionando lotação de turma e lista de espera, desse modo, os alunos aguardam a desistência de colegas ou aumento de número de vagas cedido pelo coordenador do curso. Uma característica importante é o modo como o docente estimula os alunos a trabalharem os quadrinhos no campo expandido, assim tais utilizam de diferentes possibilidades materiais e linguagens artísticas, construindo relações com o conteúdo aprendido em outras disciplinas. O departamento (BAV) citado anteriormente também é responsável pela disciplina optativa Tecnologia e Reprodução da Imagem A⁷, ofertada ao curso de Comunicação Visual Design pelo professor André de Freitas Ramos, mestre e doutor em

5. No site do Portal UFRJ, na seção SIGA, conseguimos ter acesso a ementa da disciplina através de grade horária do curso, posto que no site oficial da EBA/UFRJ algumas disciplinas não constam mais na lista. A ementa apresenta os seguintes tópicos: "Roteiro e argumento para uma estorieta, Técnicas empregadas nas ilustrações das histórias em quadrinhos, Visualização dos planos dos quadros, ângulos, luz e sombra de cada quadro, Composição." Disponível em: < <https://siga.ufrj.br/sira/repositorio-curriculo/disciplinas/9732C470-92A4-F713-0056-3E3932EA7936.html> > Acesso em: 08 jun, 2018.

6. Desde 2007 participa como comunicador em eventos de História em Quadrinhos organizados na EBA/UFRJ: IlustrEBA, Semana de Quadrinhos da UFRJ e Teoria em Quadrinhos.

7. A disciplina optativa integra o grupo IMAGEM, existindo um total de cinco opções disponíveis aos alunos, cada uma com proposta distinta, no entanto, todas com a mesma descrição na ementa. De acordo com o site, os tópicos abordados são: "Semiologia da Imagem, Imagem seqüencial, fixação da imagem e sinais sonoros". Disponível em: <<https://www.siga.ufrj.br/sira/repositorio-curriculo/disciplinas/8F134AF4-92A4-F79C-4A77-64824F568D4E.html>> Acesso em: 08 jun, 2018.

Design pela PUC-RJ, com tese em digital comics⁸. O nome da disciplina não faz jus ao seu conteúdo, trata-se de um título genérico, que passa despercebido para quem busca através dos filtros a palavra história em quadrinhos e suas variações.

Apesar da existência de disciplinas dedicadas ao assunto, até o momento nenhum dos professores responsáveis coordenaram projeto de pesquisa ou orientaram trabalhos sobre o tema, um dado preocupante. Ao que tudo indica, os alunos dedicam-se somente ao fazer, não por falta de bibliografia recomendada⁹ pelos docentes, pois as aulas são teórico-práticas, mas devido uma deficiência presente na própria Escola, que diz respeito a falta de iniciativas para a criação de novas pesquisas. Logo, o número de interessados em HQs destoa do número de estudiosos, um divórcio que só tem a perder. Com frequência ouvimos questionamentos sobre o lugar das histórias em quadrinhos na Academia, entretanto, não passam de lamúria, posto que não há uma tomada de atitude para reverter a posição subalterna imposta por intelectuais elitistas.

Observamos com frequência alunos que detém conhecimento sobre material publicado por editoras consagradas, e assumem uma postura quase religiosa ao defender e devotar um dos lados, exemplificado no caso Marvel versus DC, onde no primeiro se encontram os fervorosos de Os Vingadores, e no segundo os devotos da Liga da Justiça. Em vista dessa cegueira sagrada, desenhistas reproduzem em seus trabalhos modelos preestabelecidos pela grande indústria (cânones), e dentro da lógica da Academia de Belas Artes do século XIX, copiam os mestres na tentativa de alcançar semelhante prestígio. O mesmo se aplica aos fãs da cultural oriental, os quais se dedicam a produção de um conteúdo baseado na estética japonesa do Mangá, seguindo os seus preceitos de composição - figuras lânguidas no shojo, corpulentas no shonen, ambas com olhos agigantados, lábios finos, penteados excêntricos, entre outras características. Ambos os casos citados podem ser compreendidos como as grandes escolas academicistas dos quadrinhos.

Os alunos conhecem a estória, mas não a história, posto que parecem desconhecer a historiografia dos quadrinhos, como se não fosse importante tomar conhecimento da produção de escrita deste objeto. A

8. Tese intitulada "DIGITAL COMICS. A linguagem visual das histórias em quadrinhos e o paradigma digital", defendida em 2017 no PPG Design da PUC-RJ.

9. As referências nacionais contam com os livros de Sônia Luyten (19-- e Moacy Cirne (1943-2014), ambos pesquisadores especializados em história em quadrinhos, que deram início as suas investigações na década de 70. Enquanto as referências internacionais, destacam-se os nomes de Will Eisner (1917-2005) e Scott McCloud (1960), teóricos quadrinistas.

leitura crítica contribui no processo de legitimação da imagem e texto, tal como assegura a possibilidade de invalidar trabalhos com propostas ríspidas, seja na má qualidade visual ou na narrativa medíocre. Do mesmo modo que o Capitão América, compreendemos a importância das referências, todavia, os artistas precisam se libertar dos modelos para alcançarem sua singularidade, possível através do conhecimento historiográfico, uma vez que acreditamos na leitura como ferramenta eficaz de emancipação.

Torna-se fundamental nos interrogar sobre as motivações do desinteresse majoritário do corpo docente universitário em pensar HQs de modo crítico, ou se a ausência está relacionada a uma negligência das unidades acadêmicas. Nesse sentido, a fala do pesquisador Waldomiro Vergueiro (2017, p. 13) dá conta da discussão aqui proposta, pois ele afirma que "apesar de representarem a continuidade de uma longa tradição iconográfica, as histórias em quadrinhos padecem durante décadas a indiferença das camadas intelectuais da sociedade.". Todavia, não podemos nos conformar com o descaso, ao contrário, precisamos buscar respostas, mesmo que provisórias para a interrogação: Como solucionar esse problema? Devemos nos livrar do estigma social das HQs, encaradas como mero entretenimento para cultura de massa, posto que há sujeitos nas universidades que já não a enxergam sob essa óptica passiva.

A UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Durante o processo de pesquisa nos deparamos com dois fatores norteadores, os quais foram importantes para fazer a triagem dos dados. Primeiro, a diversidade dos cursos que pesquisam quadrinhos, encontrados em cinco dos seis centros acadêmicos da universidade: Centro de Ciências da Saúde (CCS), Centro de Ciências Matemáticas e da Natureza (CCMN), Centro de Filosofia e Ciências Humanas (CFCH), Centro de Letras e Artes (CLA) e Centro de Tecnologia (CT). Ou seja, até o momento o Centro de Ciências Jurídicas e Econômicas (CCJE) é o único centro acadêmico sem apresentação de pesquisa referente a história em quadrinhos nos eventos de iniciação científica e extensão da UFRJ. Das 39 pesquisas contabilizadas no período de 2006 a 2017, chegamos as seguintes porcentagens: 38,4% no CLA, 28,2% no CFCH, 12,8% no CCMN, 10,2% tanto no CCS quanto no CT.

Artigos Acadêmicos sobre Quadrinhos Produzidos nas Universidades Públicas e Privadas da Cidade do Rio de Janeiro					
1	Janeiro				
2	Universidade Federal do Rio de Janeiro UFRJ (2006- 2017)				
3	Título	Centro Acadêmico	Ano	Evento	Bolsa
4	Quadrinhos na Construção de Identidades Culturais	Ciências Humanas e Soc	2006	JICTAC/2006	CNPq/PBIC e PE
5	Quadrinhos como Organizadores Prévios no Ensino de Física	Ciências Exatas	2007	JICTAC/2007	CNPq/PBIC
6	A Geografia em Quadrinhos: Análise dos Elementos	Ciências Exatas	2007	JICTAC/2007	CNPq/PBIC
7	Sócio-Espaciais que Compõem as Imagens da Cidade no Universo Quadrinhográfico	Ciências Exatas	2007	JICTAC/2007	CNPq/PBIC
8	Corto Maltese e a Representação de Identidades Culturais nas HQs	Ciências Humanas e Soc	2007	JICTAC/2007	CNPq/PBIC e PE
9	As Possibilidades de uma Análise Estrutural da Narrativa das Histórias em Quadrinhos	Centro de Filosofia e Ciê	2010	JICTAC/2010	CNPq/PBIC
10	Quem Vigia os Vigilantes? Uma Análise Crítica sobre a Obra "Watchmen"	Centro de Filosofia e Ciê	2010	JICTAC/2010	Outra Bolsa
11	Homem-Aranha e Superman: Perspectivas Junguianas e Mitológicas do Heroísmo nos Quadrinhos	Centro de Filosofia e Ciê	2010	JICTAC/2011	CNPq/PBIC
12	Interdisciplinaridade em Lugares de Memória – a Revista em Quadrinhos Carlos Chagas Filho, um Caso	Centro de Ciências da Sa	2010	7º Congresso	não informado
13	Príncipe Valente: A Modernização do Cavaleiro	Centro de Letras e Artes	2012	JICTAC/2012	Sem bolsa
14	A Construção do Significado a Partir do Texto Verbal e Não Verbal no Gênero História em Quadrinhos	Centro de Letras e Artes	2012	JICTAC/2012	Sem Bolsa
15	No Mar de Sombras: Loucura e Expressionismo no Universo Ficcional do Batman	Centro de Filosofia e Ciê	2012	JICTAC/2012	Sem Bolsa
16	Representações de um Ideal de América Através da Figura do Tio Sam na HQ do Selo Vertigo da DC Co	Centro de Filosofia e Ciê	2012	JICTAC/2012	Sem bolsa
17	Levantamentos Fundamentais para uma Teoria em Quadrinhos	Centro de Letras e Artes	2014	JICTAC/2014	Sem bolsa
18	Cesário Verde e VIII Eisner: Uma Cartografia da Cidade	Centro de Letras e Artes	2014	JICTAC/2014	Sem bolsa
19	Batman: De Joel Schumacher a Christopher Nolan – Visibilidade e Adaptação das Histórias em Quadr	Centro de Letras e Artes	2014	JICTAC/2014	Outra Bolsa
20	Ensino de Alemão como LE com HQs, Contexto e Construção de Sentidos	Centro de Letras e Arte	2014	JICTAC/2014	Sem bolsa
21	A História da Física para Iniciantes: Uma Releitura em HQ	Centro de Tecnologia	2014	JICTAC/2014	CNPq-IC Balcão

Fig. 1 - Recorte da parte superior da tabela criada por Lucas Almeida de Melo com acréscimos feito por João Paulo Ovidio. A imagem contempla os dados da UFRJ: título da pesquisa, centro acadêmico ao qual esteve vinculada, ano de apresentação, nome do evento e tipo de bolsa.

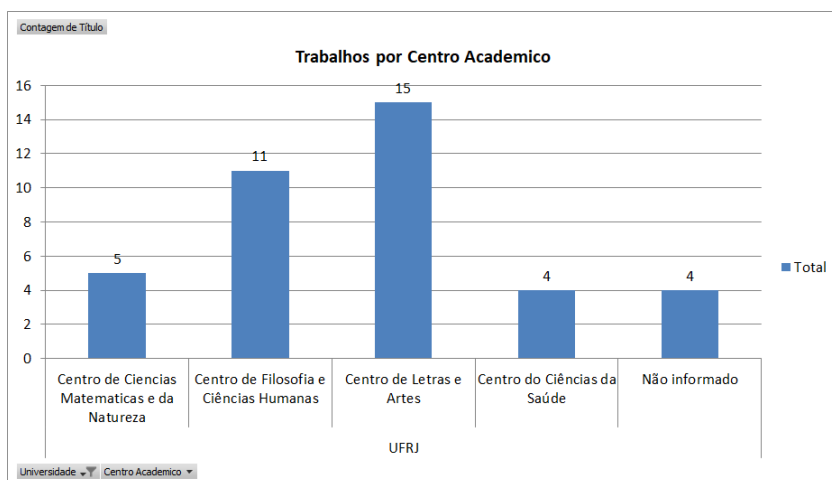


Fig. 2 - Gráfico composto por números de trabalhos sobre Histórias em Quadrinhos apresentados de 2006 a 2017 em eventos de iniciação científica e extensão da UFRJ, divididos por Centros Acadêmicos.

Notamos a importância de dois grandes centros da UFRJ com a pesquisa sobre quadrinhos. O Centro de Letras e Artes, formado por quatro tradicionais unidades universitárias: a bicentenária Escola de Belas Artes (EBA), a Escola de Música (EM), a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU) e a Faculdade de Letras (FL). Entre elas, somente a Escola de Belas Artes e Faculdade de Letras apresentaram pesquisas sobre quadrinhos no período de 2006 e 2017. O Centro de Filosofia e Ciências Humanas composto pelas faculdades: Escola de Comunicação (ECO), Escola de Serviço Social (ESS), Faculdade de Educação (FE), Instituto de Filosofia e Ciências Sociais (IFCS), Instituto de História (IH) e Instituto de Psicologia (IP), também apresenta um número expressivo de pesquisas, porém, não é

possível identificar de quais unidades essas provêm. Nesse sentido, em um primeiro momento, existe a impossibilidade de saber os cursos de origens das pesquisas no CFCH, sendo necessário buscar o currículo dos orientadores e conferir a unidade em que exercem a docência. Empiricamente, conseguimos associar as pesquisas aos cursos a partir do título das comunicações, posto que estas indicam o recorte temático e o objeto de estudo, apesar de não ser o método mais confiável.

Outro dado relevante é o grande aumento de pesquisas sobre HQs em 2017. Comparando ao ano anterior, o número triplicou, passando de 4 apresentações para 12, sendo 2/3 vinculadas ao Centro de Letras e Artes. Esse mesmo número (12) corresponde a quantidade apresentada no período de 2004 a 2012, isto significa que no último ano as pesquisas em histórias em quadrinhos atingiram uma quantidade equivalente aos seis primeiros anos contemplados neste estudo. Dentro desse recorte temporal também conseguimos observar em 2008 e 2009 a ausência de trabalhos relacionados ao assunto, e de 2006 a 2011 que o número alterou entre 1 e 3 trabalhos, formando assim o balanço da primeira década deste século. A partir de 2012 o número de apresentações adquiriu estabilidade, alcançando em 2014 o número de 5 comunicações, o segundo maior número contabilizado até então, das quais 4/5 corresponde a alunos do CLA. O caderno de resumos da 7ª SIAC provoca um empecilho, pois suspende a divisão por centro acadêmico, de modo que essa foi a única vez que disponibilizaram o material nesse formato.

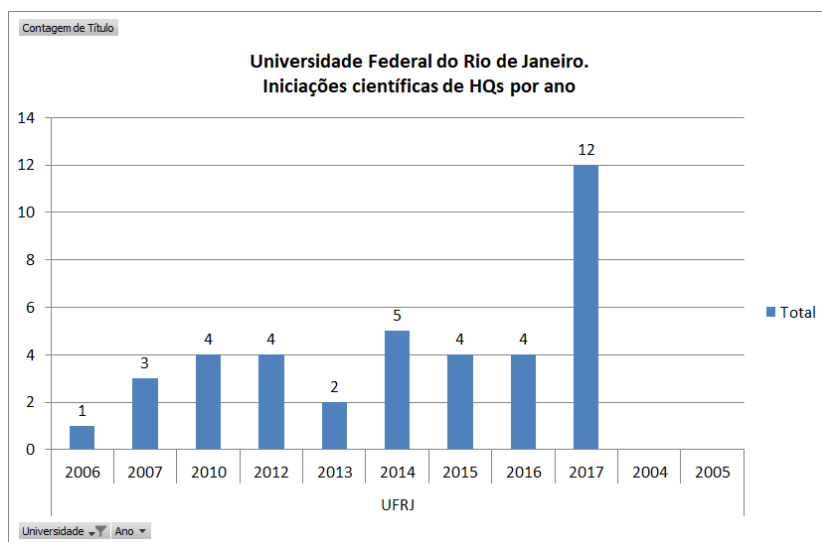


Fig. 3 - Gráfico composto por números de trabalhos sobre Histórias em Quadrinhos apresentados em eventos de iniciação científica e extensão da UFRJ, divididos por anos: 2004 - 2017.

Apesar dos dados coletados, precisamos ressaltar a escassez de diversas informações sobre os trabalhos produzidos na universidade. Por exemplo, entre as pesquisas analisadas, 46,2% dos trabalhos não constam se foram desenvolvidos com auxílio de bolsa ou não. Essa ausência nos anais impede os avanços de nossas interpretações, posto que se o trabalho foi desenvolvido com bolsa tal informação é suficiente para concluirmos o seu vínculo com um projeto de pesquisa, que independentemente do tema permitiu aos alunos adotarem as histórias em quadrinhos como objeto de estudo. Igualmente, a indicação de um trabalho desenvolvido sem bolsa nos alerta para o desejo do corpo discente em investigar o assunto e compartilhar os seus resultados com a comunidade acadêmica. Contudo, obtivemos dados importantes sobre o investimento destas pesquisas: 33,3% foram contemplados com o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC) e Programa de Educação Tutorial (PET), ao passo que 20,5% dos alunos realizaram a pesquisa sem bolsa.

Desse modo, com o levantamento e análise dos dados buscamos incentivar outros estudantes a estudar HQs na universidade, encorajando seus professores para a criação de projetos capazes de atender tais demandas, não somente no campo teórico, como também na prática artística. A pesquisadora Sônia Luyten, referência no estudo de histórias em quadrinhos, menciona a existência do Troféu HQMIX, prêmio de suma importância que há mais de 30 anos é responsável por laurear desenhistas, editores, roteiristas, teóricos, entre outros. Tal premiação foi criada em 1989¹⁰, quatro anos depois do Prêmio Angelo Agostini¹¹, sendo estas duas as premiações mais tradicionais sobre histórias em quadrinhos no Brasil. De acordo com Luyten (2017, p. 125): "o Troféu HQMIX foi o primeiro no mundo a premiar trabalhos acadêmicos: TCCs, dissertações de mestrado e teses de doutorado provenientes de vários estados brasileiros e de diferentes universidades particulares, federais e

10. A dupla de cartunistas José Alberto Lovetro e João Gualberto Costa, respectivamente conhecidos como Jal e Gual, criaram a Associação dos Cartunistas do Brasil (ACB) após a cisão com a AQC-ESP. Presidida por Jal desde a sua fundação, a instituição é responsável por organizar o Troféu HQMIX, exposições de desenhos de humor e cuidar de questões trabalhistas.

11. Criado em 1985, o Prêmio Angelo Agostini é organizado pela Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo (AQC-ESP). A premiação prezava por trazer a luz os nomes de grandes quadrinhistas nacionais, de modo que destacava somente os profissionais atuantes na área por pelo menos 25 anos, intitulados de Mestres do Quadrinho Nacional. Esse prêmio também foi o responsável por instituir o Dia do Quadrinho Nacional, comemorado em 30 de janeiro, data escolhida devido a publicação de Angelo Agostini em 1869 na revista Vida Fluminense, onde apresentou As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte, considerada a primeira história em quadrinhos brasileira.

estaduais". Isto é, o prêmio valoriza a produção acadêmica referente às histórias em quadrinhos, uma vez que isso não é feito dentro das próprias universidades¹².

Diante do levantamento de material, estabelecemos a princípio três eixos norteadores: o primeiro contemplando pesquisas de cunho didático, com aplicação no campo da educação; ao passo que o segundo voltado para as pesquisas que tratam da linguagem das histórias em quadrinhos, explorando as questões formais: o traço, a cor, o ângulo, a figura e o fundo, entre outras; e, por fim, um terceiro eixo formado da combinação entre os dois anteriores.

Encontramos até o momento 11 pesquisas na UFRJ sobre o uso das HQs como ferramenta didática, adotada em diversas áreas do ensino, como: Alimentos, Ciências, Educação Ambiental, Ensino de Língua Alemã, Ensino de Língua Japonesa e Neurociência. O Centro de Ciências da Saúde, responsável pelos hospitais universitários da UFRJ e unidades ensino, foi responsável por 10,2% dos trabalhos apresentados de 2004 a 2017. Chamamos atenção para o fato de que em 2013 dois projetos de extensão estiveram relacionados com o Ensino de Quadrinhos e Neurociência (Fig. 4). Coordenados pelo professor Alfred Sholl Franco, o "NeurAventura: o uso de narrativa transmídia para o ensino de neurociências" foi criado com objetivo de utilizar novas mídias em sala de aula, visando o desenvolvimento de ferramentas não-formais para o ensino-aprendizagem de conteúdos de neurociências, direcionado a crianças e adolescentes.

12. Entre os vencedores destacamos aqui os alunos da UFRJ, presentes em cada uma das subcategorias do prêmio Pesquisa. A primeira conquista aconteceu em 2011, na subcategoria Dissertação com a pesquisa "Suehiro Maruo: o sublime e o abjeto como estética da existência", desenvolvida por Marcia Casturino, mestre em Artes Visuais (PPGAV/UFRJ), orientada pela professora doutora Maria Cristina Volpi Nacif. Em 2014 foi a vez de Carlos Manoel de Hollanda Cavalcanti, doutor em Artes Visuais (PPGAV/UFRJ), vencedor na subcategoria Tese com o trabalho "O reencantamento do mundo em quadrinhos: Uma análise de Promethea, de Alan Moore e J. H. Williams III", orientado do professor doutor Carlos de Azambuja Rodrigues. Por fim, em 2016, Renan Suchmacher, bacharel em Comunicação Social (ECO/UFRJ), orientado pelo professor doutor Octavio Aragão, venceu o Troféu HQ Mix na subcategoria Trabalho de Conclusão de Curso com a pesquisa "A representação da Segunda Guerra Mundial em Alguns Quadrinhos Japoneses".

DEZ DIAS ATRÁS. AEROPORTO
TOM JOBIM. RIO DE JANEIRO.

NORA FOI
CHAMADA A SÃO PAULO E
ESTÁ RETORNANDO.

NORA?
OLÁ, CARLOS!
VEIO SOZINHO?
SIM.

OS OUTROS DOIS ESTÃO
INVESTIGANDO PESSOALMENTE
AS INFORMAÇÕES QUE
VOCÊ PASSOU.

ESTOU PREOCUPADA.

FIZERAM CONTATO COM
ALGUÉM ALÉM DO GUSTAVO
E DO ALEX NESTE TEMPO?

NÃO.

OFICIALMENTE, ESTAMOS
EM LIMA MISSÃO. CONVENCIDOS
DE QUE ESTAMOS EM CURITIBA.

CARLOS, VOCÊ CONSEGUE
VER RESÍDUOS DE INFORMAÇÕES
APAGADAS OU ALTERADAS
PELA NEURONET.

ISSO SERÁ MUITO ÚTIL.

EU PREFIRO DIZER
QUE SOU MÊDIUM.

ACREDITO QUE VOCÊ SEJA
CAPAZ DE PERCEBER RESÍDUOS
DE INFORMAÇÕES, ACESSANDO
O INCONSCIENTE COLETIVO.

MAS NÃO VAMOS
ENTRAR NESTA
DISCUSSÃO.

TOQUE MINHA MÃO
E TENTE REGISTRAR
O MEU PADRÃO.

NÃO SABEMOS O QUE
PODE ACONTECER E EU
ACREDITO QUE ESTOU
INCOMODANDO MUITA
GENTE.

VOCÊ NÃO
ESTÁ SENDO MUITO
PESSIMISTA?

PREFIRO ME PREVENIR.



Fig. 4 e 5 - NEURAVENTURA - CRÔNICAS DA RESISTÊNCIA. #1 Reboot, p. 2-3. Criadores: Glaucio Aranha e Alfred Sholl Franco, Arte: Rodrigo Azevedo. Disponível em: <<http://cienciasecognicao.org/neuraventura/>> Acesso em: 01 mai. 2018.

Até o ano de 2015 existia uma escassez nas pesquisas sobre Mangás, contudo, de 2016 a 2017 ocorreu um crescimento considerável, totalizando 6 trabalhos dedicadas a esta linguagem, todos elaborados no Centro de Letras e Arte, centro acadêmico que detém 38,4% das pesquisas em história em quadrinhos na UFRJ. O número de estudos em Mangá corresponde pouco mais de 1/3 de todos os trabalhos apresentados no CLA sobre história em quadrinhos, sendo provável que o interesse por estudar este objeto ocorra predominantemente pelos alunos da Faculdade de Letras. Em 2017, foram apresentadas duas comunicações sobre Os Cavaleiros do Zodíaco, uma referente a série clássica, escrita e ilustrada pelo mangaká Masami Kurumada, e a segunda dedicada ao spin-off escrito pela mangaká Shiori Teshirogi, intitulado Saint Seiya The Lost Canvas. Tais trabalhos contaram com a orientação da professora doutora Luciana Salles, vinculados ao "Grupo de Estudos Interdisciplinares: Linguagens, Mídia e Cultura Pop". Além dos citados anteriormente, houve um terceiro trabalho ligado a este projeto de pesquisa, o qual abordou a questão da arte e do preconceito sofrido pelos mangás. Ao contrário do que se imagina nenhum dos trabalhos foram apresentados por alunos da graduação em Letras com habilitação em Japonês, sendo as comunicações sobre Cavaleiros dos Zodíacos realizadas por alunos de Literaturas, e o último por uma aluna de Francês.

Ainda no Centro de Letras e Artes, em 2012 e 2014, conseguimos encontrar duas comunicações que se enquadram dentro do eixo didático. A aluna Marta de Souza Pereira da Silva, sob a orientação da professora doutora Mergenfel Andromergena Vaz Ferreira, apresentou trabalho relacionado ao ensino da língua alemã através das histórias em quadrinhos, sendo comum o uso deste como ferramenta no processo de alfabetização. No Ciências Matemáticas e da Natureza, de 2007 a 2017, localizamos três pesquisas de alunos do curso de Física sobre o uso dos quadrinhos como ferramenta didática nas Escolas, entretanto, cada uma contaram com orientadores e orientandos distintos, diferente do caso da Faculdade de Letras. Informações como estas reitera nosso questionamento inicial, posto que há trabalhos relacionando ensino e histórias em quadrinhos em diversas unidades, exceto na Escola de Belas Artes. Ironicamente, esta instituição oferece uma disciplina de Histórias em Quadrinhos para um curso de Licenciatura, o qual tem como objetivo formar professores de Artes Plásticas, no entanto, não produzem pesquisas sobre o uso das HQs aplicadas ao ensino-aprendizagem, mantendo-se passivos em suas reclamações.

Das 39 pesquisas, 23,1% dos trabalhos possuem aproximações com temática dos super-heróis. Entre elas, 3 pesquisas são dedicadas aos personagens da editora Marvel: dois trabalhos referentes ao Thor, ambos de 2015, um apresentado no CLA e outro no CFCH, e o terceiro sobre o Capitão América, em 2016. Outras cinco pesquisas foram dedicadas aos personagens da DC Comics, sendo o Batman, Superman e Watchmen as temáticas mais pesquisadas. Encontramos um trabalho que abarca os dois principais selos de quadrinhos, concatenando um estudo entre o Homem-Aranha e o Superman. O sucesso do gênero de super heróis no Brasil está relacionado com a criação da Editora Brasil-América EBAL (1945- 1995). Vergueiro (2017, p. 94), confere a esta empresa importância por popularizar os heróis, comenta que:

Desde seu início, a EBAL deteve os direitos de publicação dos principais personagens da National, depois DC Comics, e foi também responsável, durante a década de 1960, pela introdução em massa dos personagens Marvel Comics no Brasil. Isso ocorreu mais precisamente em 1967, acompanhando o lançamento dos desenhos animados dos personagens Marvel e em parceria com uma distribuidora de combustível.

Consequentemente, este fenômeno ecoa ainda hoje, como comprova as pesquisas acadêmicas desenvolvidas na UFRJ, visto que são raras - para não dizer nula - as quais se debruçam no estudo de personagens nacionais. O estudo das histórias em quadrinhos no Brasil é o estudo da cultura estrangeira, em sua maior parte norte-americana. Não basta ler os quadrinhos nacionais, precisamos também estudá-los e desenvolver reflexões críticas tão profundas quanto fazem a produção internacional. E pra que isso seja possível, é necessário retirá-lo da posição de margem, conhecer seu contexto de produção e reconhecer seu valor.

Em outro momento gostaríamos de tratar dos trabalhos dos eixos formais e dos quais mesclam conteúdo e ensino, bem como retornar ao eixo didático para esmiuçar a singularidade dos estudos que o compõe. Por fim, questionamo-nos mais uma vez se os alunos conhecem as pesquisas desenvolvidas em sua universidade, e se não as conhecem, o que falta para iniciar essa busca. Com este artigo ambicionamos dar um pequeno passo, necessário há muito tempo, para que outros estudiosos se sintam motivados a PESQUISAR AS PESQUISAS em histórias em quadrinhos, evitando que tais passem despercebidas e a fim de enriquecer a sua historiografia.

REFERÊNCIAS

CALLARI, Victor.; GENTIL, K. K. As pesquisas sobre quadrinhos nas universidades brasileiras: uma análise estatística do panorama geral e entre os historiadores. História, histórias. Brasília, v. 4, n. 7, p. 9-24, 2016. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/hh/article/view/10923> .Acesso em: 01 mai. 2018.

DE PAULA, Marcus Vinicius; ARAÚJO, Roberta de Souza; OVIDIO, João Paulo (Org.). Teoria em Quadrinhos. Rio de Janeiro: Rio Books, 2016.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. HQ Curso de Quadrinhos em Sala de Aula: A irreverência do Mangá e Animê em sala de aula. vol. 8, 2018. Disponível em: <https://cursos.fdr.org.br/course/view.php?id=76>. Acesso em: 01 mai. 2018.

PR-2, JICTAC - Jornada Giulio Massarani de Iniciação Científica, Tecnológica, Artística e Cultural da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Publicação. Disponível em: <<http://app.pr2.ufrj.br/jic/publicacao>> Acesso em: 01 mai. 2018.

SIAC - SEMANA DE INTEGRAÇÃO ACADÊMICA DA UFRJ. Disponível em: <<http://www.siac.ufrj.br/>> Acesso em: 01 mai. 2018.

VERGUEIRO, Waldomiro. Panorama das Histórias em Quadrinhos no Brasil. São Paulo: Peirópolis, 2017.

DANIELA DOMINGUES MARINO
NATANIA A. DA SILVA NOGUEIRA

MULHERES E
QUADRINHOS
NO BRASIL:
A EXPLOSÃO
DOS QUADRINHOS
FEMININOS
NO SÉCULO XXI

Daniela é mestre em Comunicação pela ECA/USP e pesquisadora de Histórias em Quadrinhos e questões gênero integrante da Associação de pesquisadores em Arte Sequencial, a AspAs. Além de ter participado de diversas publicações acadêmicas nacionais e internacionais sobre histórias em quadrinhos, também é uma das organizadoras do livro *Mulheres e Quadrinhos*, indicado em duas categorias no 32º troféu HQMLX. Atualmente, suas investigações giram em torno da crítica especializada de histórias em quadrinhos a partir de um enfoque de gênero. Seu principal objetivo é avaliar se a crítica representa um fator fundamental para a circulação e legitimação das produções femininas de HQ.

dsdomingues@hotmail.com

Natania é professora na educação básica no município de Leopoldina, MG. Em 2007 idealizou e implementou o projeto da Gibiteca Escolar na Escola Municipal Judith Lintz Guedes Machado, que recebeu, em 2008, o prêmio Professores do Brasil, oferecido pelo MEC para projetos desenvolvidos em escolas da educação básica. Possui mestrado e doutorado em história, pela Universidade Salgado de Oliveira, Niterói (RJ), sob orientação da professora Mary Del Priori. É autora do livro "As histórias em quadrinhos e a escola: práticas que ultrapassam fronteiras" (2017), *Uma breve história das histórias em quadrinhos* (2019) e "Histórias em quadrinhos e educação: princípios gerais e práticas educativas" (2020). Participou da organização dos livros "Arte sequencial e seus multiversos conceituais" (2018), "Arte Sequencial e suas sarjetas metodológicas" (2018), "Gênero, sexualidade e feminismo nos quadrinhos" (2020), "Imagem e "Do lazer ao fazer: as Histórias em quadrinhos na escola"(2022). É cofundadora da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS) e correspondente da revista francesa *Papiers Nickelés: la revue de l'image populaire*.
nogueira.natania@gmail.com

joapaulovideo@gmail.com

INTRODUÇÃO

Nas páginas que seguem, procuramos estabelecer o diálogo entre dois campos distintos de pesquisa, a Comunicação e História. Assim, partiremos da análise de um objeto de pesquisa que vem conquistando gradativamente espaço nos debates acadêmicos: as Histórias em Quadrinhos, cuja abreviação usual no Brasil é HQ. Para tanto, iremos abordar os quadrinhos como uma mídia que vem trazendo representações que refletem a pluralidade de grupos e identidades existentes no mundo, em especial aquelas que representam os anseios das mulheres, através do feminismo. Da mesma forma, para entender como essa mídia foi conquistando espaço e se tornando importante para a circulação das demandas das mulheres, é necessário se apropriar de elementos da narrativa historiográfica no intuito de se escrever, desta forma, uma História das Mulheres nos quadrinhos.

Do século XIX ao século XXI, iremos mergulhar no Movimento Feminista e desvelar a participação das mulheres nos movimentos sociais e políticos na história contemporânea, marcada pela transgressão. O conceito de transgressão é aqui entendido como a ação de discordar, de fazer escolhas contrárias aos paradigmas estabelecidos pela ordem social, como uma forma de resistência a uma situação de opressão. A transgressão das mulheres que exigiram direitos políticos e reconhecimento dos seus direitos civis. A transgressão das mulheres que desejam abandonar a sombra do privado e ganhar visibilidade no espaço público. Os quadrinhos foram e ainda são um dos meios pelos quais o elemento transgressor se manifesta. Um espaço de resistência de grupos historicamente reprimidos pela sociedade patriarcal.

E se a História das Mulheres, vista a partir do Movimento Feminista, irá nos proporcionar os elementos para a construção de uma narrativa acerca da inserção da mulher na sociedade e na indústria dos quadrinhos, será a análise sobre a formação dos coletivos femininos, no final dos anos de 1990 que nos permitirá vislumbrar as formas pelas quais o feminismo, em sua faceta mais atual, vem se desenvolvendo no Brasil. Nas páginas que seguem, tentaremos apresentar ao leitor um panorama mais amplo sobre a participação feminina na produção de quadrinhos e seus efeitos midiáticos, ao mesmo tempo que pretendemos delimitar o espaço desta produção na História das Mulheres no Brasil.

UM BREVE OLHAR SOBRE O MOVIMENTO FEMINISTA E DA HISTÓRIA DAS MULHERES NOS QUADRINHOS

No século XIX, as mulheres começaram um movimento com o objetivo de romper com a dominação masculina que as relegava ao espaço privado negando-lhes o espaço público, este último considerado o espaço da razão, da ação. Nascia o movimento feminista, que reivindicava para as mulheres participação na política e na vida pública, através do movimento sufragista que irrompeu nos Estados Unidos e, depois, em vários outros países do mundo. Exigiam-se, ainda, oportunidades iguais na educação, no trabalho, enfim, um tratamento mais justo por parte da sociedade. Segundo Monique Fougeyrollas-Scherbel, a "reivindicação de direitos nasce do descompasso entre a afirmação dos princípios universais de igualdade e as realidades da divisão desigual dos poderes entre homens e mulheres" (FOUGEYROLLAS-SCHERBEL, 2009, p. 144). As mulheres desejam ser reconhecidas e valoradas pelas suas habilidades e intelectualmente iguais ao homem.

Neste período pode-se destacar a participação de quadrinistas como Rose O'Neill, nos Estados Unidos, engajada no movimento sufragista. O'Neill criou e ilustrou programas, cartazes, charges de apoio ao direito ao voto para as mulheres, também denunciou a desigualdade entre homens e mulheres e maus tratamentos delas sofriam:

Utilizou, também, sua fama como cartunista para chamar atenção da sociedade para a forma desigual com que as mulheres eram tratadas. Muitos dos Suffrage posters (Cartazes Sufrágio) feitos por O'Neill foram guardados e preservados e se tornaram uma parte da memória do movimento sufragista norte-americano. Entre os anos de 1917 e 1918, criou uma série de ilustrações, *The Kewpie Korner Kewpiegram*, com pequenos poemas que defendiam o sufrágio feminino ou tratavam de outro tema polêmico, relacionado na maioria das vezes às mulheres (NOGUEIRA, 2015, p. 21).

No Brasil, Patrícia Galvão, a Pagu, foi a primeira mulher, até onde se sabe, a publicar quadrinhos feministas no jornal *O Homem do Povo*, fundado por Oswald de Andrade, em 1931. No jornal, Pagu possuía uma coluna, *A Mulher do Povo*, e contribuía com charges e quadrinhos. Ela criou a tira *Malakabeça*, *Fanika* e *Kabelluda*, onde fazia duras críticas à sociedade patriarcal e reivindicava para as mulheres direitos políticos. Assumidamente feminista e comunista, Patrícia Galvão escanda-

lizou a sociedade da sua época com suas ideias, não sendo compreendida e aceita mesmo entre seus pares. Então,

as Histórias em Quadrinhos de Pagu, assim como seus romances e outros escritos, trazem uma parte da própria vivência de Pagu, podendo ser considerados autobiográficos. Em seus quadrinhos, ela denuncia a violência contra as mulheres de seu tempo. Elas são censuradas, agredidas e submetidas a humilhações quando se comportam fora dos padrões impostos pela sociedade. Kabelluda representa a própria Pagu, que não se submete. Sua tia Fanika é, ao contrário, moralista. Ela não aceita Kabelluda e representa o machismo incutido nas próprias mulheres. (NOGUEIRA, 2017, p. 5).

Foi a partir dos anos de 1950 que o movimento feminista começou, de fato, a ganhar o mundo com a chamada segunda onda do feminismo. O feminismo, no final dos anos de 1960, questionava as abordagens tradicionalistas do lugar das mulheres na sociedade, levantou debates sobre as relações de gênero enquanto que a arte contemporânea foi mergulhando em referências acadêmicas e integrando fotografia, cinema, teatro, música e histórias em quadrinhos.



Fig. 1 - A cartunista Rose O'Neill (a esquerda) em defesa do sufrágio feminino. Fonte: ROBBINS, Trina. *Pretty in Ink - North American Women Cartoonists (1896-2013)*. Fantagraphis Books, 2013, p. 13.

Nas décadas de 1960 e 1970 o movimento feminista encontrou seu período de maior intensidade, influenciado, entre outras coisas, pelos movimentos sociais que ocorreram nos Estados Unidos e na França, nos anos de 1960. Nesta fase destaca-se a luta pelos direitos reprodutivos e os debates acerca da sexualidade. Entre as estratégias do movimento feminista estava a conscientização das mulheres acerca da situação de desigualdade à qual eram submetidas e da opressão moral e física do patriarcado. De acordo com Fougeyrollas-Scherbel,

O feminismo contemporâneo prolonga as expectativas do feminismo do século XIX, a saber a individuação do sujeito democrático econômico, da cidadã e da trabalhadora, mas acrescenta fortemente a questão da autonomização da sexualidade feminina; a maternidade não é o único horizonte das mulheres e, mais ainda, o desejo da "não maternidade", após o advento da contraceção feminina - a pílula começa a ser acessível na metade dos anos 60 -, começa a se exprimir de maneira positiva e não mais como uma carência (FOUGEYROLLAS-SCHERBEL, 2009, p. 145).

Na década de 1970 a teoria feminista surgiu como instrumento de análise das práticas artísticas, colocando a mulher em um lugar estratégico e trazendo conceitos específicos para o campo das artes como o de representação (ZABUNYAN, 2007). É um momento de abertura para novas perspectivas espaciais e sociais. No campo das artes surge uma nova abordagem fortemente influenciada por movimentos como o *Mouvement de Libération des Femmes* (Movimento de Libertação da Mulher - MLF), de 1970, na França, e pelos escritos feministas.

Neste sentido cabe destacar a publicação de dois livros que vão ter uma grande influência no movimento feminista e no movimento artístico: *The Dialectic of Sex* de Shulamith Firestone e *Sisterhood is Powerful*, antologia dirigida por Robin Morgan e primeira coleção de escritos feministas publicados nos Estados Unidos (ZABUNYAN, 2007). A segunda onda do feminismo estruturou-se dentro de uma proposta teórica que buscava identificar e entender o funcionamento das estruturas sociais que oprimiam as mulheres, assim como as relações de poder próprias dessas estruturas e das instituições sociais.

No campo das artes, tanto nos Estados Unidos quanto na Europa ocorreram mudanças e até superação de valores tradicionais. Ao mesmo tempo, a imprensa feminista também ganhou um novo ânimo e novas formas de expressão. Na França surgiram vários periódicos ligados ao movimento feminista, que representam diferentes tendências dentro do MLF. Dos

títulos que eram publicados na época, podem ser destacados Le Torchon Brûlé¹, Les Cahiers du GRIF², Le Quotidien des Femmes³, Les Pétrôleuses⁴ e L'Information des femmes⁵. Todos eles tinham por principal característica serem escritos e editados por mulheres. Um desses periódicos, com o provocativo nome de Sorcières, foi lançado em janeiro de 1976. Era uma revista literária influenciada pela psicanálise e de tendência política dirigida por Xavière Gauthie. (DELABORDE, 2006). Em 1976 foi publicada a primeira revista em quadrinhos feita por mulheres, Ah! Nana, e direcionada ao público adulto, pela Humanoïdes Associés.

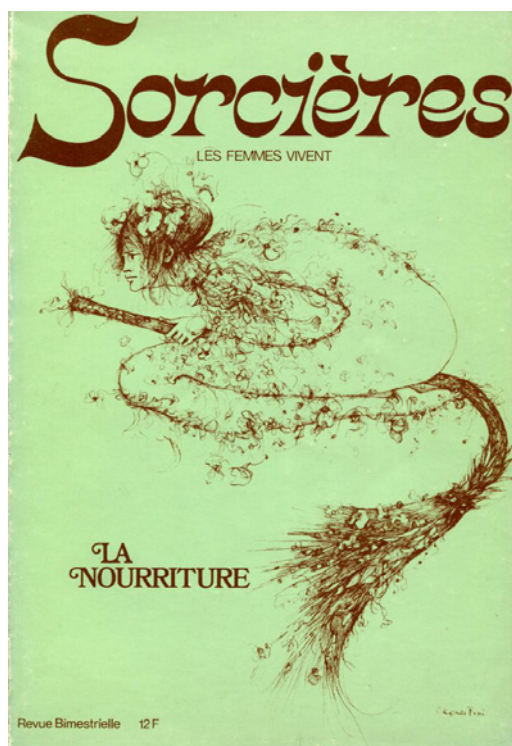


Fig. 2 - Capa da revista bimestral feminista, Sorcières, les femmes vivent, n. 1, 1975.

1. Periódico publicado pelo MLF entre maio de 1971 e junho de 1973.
2. Les Cahiers du Grif é um periódico feminista francesa fundada em 1973 por Françoise Collin dentro do Groupe de Recherche et d'Information Féministes - GRIF, de Bruxelas.
3. Periódico lançado em 1974 pela Éditions des Femmes e pelo coletivo Psychanalyse et Politique do MLF, sob a direção de Antoinette, para substituir o Le Torchon Burns.
4. Periódico ligado ao movimento feminista que circulou entre os anos de 1974 e 1976.
5. Periódico feminista publicado de novembro de 1975 a dezembro de 1977.

Em New York, no ano de 1969, foi fundada a Art Workers Coalition (AWC), uma organização agrupando artistas de diversas origens, que condenava a discriminação racial e o sexismo praticados pelo Museum of Modern Art e exigia uma reforma na política interna da instituição, que incluía o acesso gratuito a todos os visitantes, como forma de popularizar e garantir acesso democrático à arte. Em 1970 é fundada a Women's Art Registry (WAR), ao mesmo tempo em que o grupo militante Ad Hoc Women Artists Committee foi responsável por algumas das manifestações mais virulentas do mundo contra a exclusão das mulheres (brancas e negras) da exposição anual do Whitney Museum. (ZABUNYAN, 2007).

A segunda onda do movimento feminista, trazia em seu cerne muitas das questões apontadas por Simone de Beauvoir (1949) em seu famoso livro *O Segundo Sexo*. Isso porque ao longo das mais de 800 páginas a autora se debruça sobre mitos e dados pertinentes não só à História das Mulheres, como também à Biologia, Psicologia, Cultura, Antropologia e Sociologia, indicando os impactos negativos da negligência secular em relação às mulheres por parte dos homens, explorada também por Bourdieu (1998) em *A Dominação Masculina*.

Esses impactos, apontados em pesquisas acadêmicas e matérias na mídia, atingem as mulheres das mais diversas formas e nos mais diversos âmbitos: desde desigualdade de direitos, desigualdade de salários a violências cotidianas, resultando em uma naturalização de sua ausência em vários meios, sendo um deles o meio dos quadrinhos.

Dessa forma, o pensamento recorrente de que mulheres não produzem, não lêem ou não gostam de certas atividades se perpetua por meio de uma cultura que, ao invisibilizar a existência delas, legitima esse pensamento, gerando um ciclo de ações que vão desde a diminuição de seu talento ao boicote de suas produções, ou seja, ainda que os movimentos sociais tenham ganhado força por volta dos anos 1970, as consequências das ações ocorridas anteriormente a esses movimentos reverberam nos dias de hoje.

A segunda onda do movimento feminista prolonga-se até o final da década de 1990, período marcado por grandes transformações, com o fim da União Soviética (URSS) e o início da Nova Ordem Mundial. As mulheres ainda defendiam a antiga bandeira da igualdade, mas apresentavam novas pautas ao movimento feminista. Nesta terceira fase, temos um feminismo diferente daquele das décadas anteriores, como consequência das ramificações que o movimento feminista sofreu depois de 1960, quando as feministas se dividiram entre radicais, socialistas e libe-

rais. Essas diferentes correntes passaram a incluir temas como classe, cor e uma reconstrução do que seria uma História das Mulheres, além de políticas corporais. (MOREIRA, 2017).

É a fase das Riot Grrrl (Garota Rebelde), influenciada pelo movimento punk, surgido duas décadas antes. Em síntese, o movimento punk é um movimento subcultural baseado no princípio da autonomia, do "faça você mesmo" (do it yourself), pela subversão cultural, pela aparência agressiva de seus participantes, pela simplicidade e pelo sarcasmo nihilista⁶. Ao contrário do movimento hippie, que pregava a não agressão, o movimento punk cultivava uma postura agressiva. Seus adeptos expressavam-se, entre outras coisas, através da música, da moda, da poesia, do cinema e dos fazines⁷.

Kathleen Hanna, da banda punk Bikini Kill, foi uma das pioneiras do movimento Riot Grrrl, divulgado através de um fanzine de mesmo nome, que era distribuído durante os shows da banda. Kathleen Hanna usou o fanzine como forma de militância feminista numa época em que o movimento havia perdido parte da sua energia (MOREIRA, 2017). Além de Hanna, outras moças participavam do fanzine, que acabou tornando-se uma produção coletiva.

Fanzines como o Riot Grrrl introduziram uma nova estética e um novo vigor ao movimento feminista, fazendo com que ele ganhasse força em várias partes do mundo e marcando a fase que veio a ser considerada como a terceira onda do feminismo (MOREIRA, 2017). Eram fazines que tratavam de assuntos polêmicos como o estupro, o patriarcado, o sexismo, a sexualidade e o empoderamento feminino. Este tipo de produção abria espaço para a discussão de temas que muitas vezes não eram falados entre adolescentes e jovens. Da mesma forma, era um meio de divulgação da produção acadêmica das mulheres, extrapolando o ambiente universitário.

OS COLETIVOS FEMININOS

Produções independentes coletivas e amadoras se tornaram mais populares como formas de expressão a partir dos anos de 1970. Nos Estados Unidos foi criado o fanzine *Wimmen's Comix*⁸, considerado o primeiro fanzine feito por mulheres, em 1972, produzido originalmente por Terre Richards, Le Marrs e Trina Robbins. Na França, quadrinistas, já

6. Uma visão cética radical em relação às interpretações da realidade.

7. Fanzines são publicações artesanais feitas por fãs, trocadas ou vendidas a preços simbólicos.

8. Nome mais tarde mudado para *Wimmin's Comix*.

como Olivia Clavel, começaram publicando seus quadrinhos em forma de fanzines que evoluíram para produções independentes dentro do movimento underground⁹ francês. Clavel foi co-fundadora do Bazooka (1975-1980). Era uma produção coletiva, provocadora, que representava o desejo de mudança compartilhado por jovens artistas (OLIVIA, 2010). Na Itália, Cecília Capuana participou na época da fundação, em 1973, da revista satírica Becco Rosso, uma revista underground. Seu conteúdo era político e feminista. Seus colaboradores eram um grupo de jovens ativistas do movimento estudantil. Fizeram apenas um número do periódico, o segundo não chegou a ser impresso. Becco Rosso representa o momento de politização dos jovens e de ascensão dos movimentos sociais e de esquerda (NOGUEIRA, 2016).

Esta produção, veio ao longo dos últimos cinquenta anos colocando as mulheres na cena dos quadrinhos, ao mesmo tempo em que ajudou a manter ativo o movimento feminista, em suas várias vertentes. Estes quadrinhos possuem como característica um conteúdo politizado e o ataque a tabus referentes à mulher, seu corpo e sua sexualidade. São quadrinhos onde o empoderamento feminino encontra diversas formas de expressão e onde as mulheres são apresentadas em suas diferenças. Não existe apenas um tipo de mulher, mas vários, assim como questões que dizem respeito às mulheres devem levar em conta aspectos étnicos, culturais e de classe. Para Crewshaw (2012, p. 14),

uma das dificuldades é que mesmo dentro dos movimentos feministas e anti-racistas, raça e gênero são vistos como problemas mutuamente exclusivos. Se pegarmos duas fotografias recentes de uma marcha, nos Estados Unidos, em defesa dos direitos das mulheres ao aborto, notaremos que as líderes são basicamente monorraciais, no caso, brancas. Já em uma fotografia de uma marcha pelos direitos civis veremos líderes negros, homens.

Muitos quadrinhos, criados nos últimos 20 anos, levam em consideração esta noção, e denunciam as diversas formas pelas quais as mulheres são discriminadas. Estes quadrinhos chamam a atenção para o fato de que, durante muito tempo, o movimento feminista representou as mulhe-

9. Underground significa "subterrâneo", é um termo usado para especificar um ambiente cultural que foge dos padrões comerciais, aos modismos. A Cultura Underground está relacionada a várias formas de produção artística. Nos quadrinhos o Movimento Underground surgiu na década de 1960 e propunha uma completa renovação estética. Eram publicações independentes com personagens desajustados, irreverentes. Na 9ª arte, o underground perdeu força no final da década de 1980 e foi substituído por quadrinhos alternativos e os orientados para o público adulto.

res brancas, heterossexuais e que pertenciam a classes que detinham alguns privilégios e excluiu as negras, as pobres e as homossexuais.

Outra característica deste momento é a criação de coletivos. Muitas autoras, seja de fanzines ou de quadrinhos independentes, passaram a formar coletivos que lançam, no mercado formal ou informal dos quadrinhos, publicações onde autoras conhecidas e anônimas dividem o mesmo espaço. A criação de coletivos, acreditamos, é resultado de experiências ocorridas durante os anos de 1970 e 1980, onde mulheres uniram-se para produzir quadrinhos e conquistar uma pequena porção do mercado que até então era quase que exclusivamente dominado pelos homens. Os coletivos ajudam a fortalecer os laços entre quadrinistas e facilitam sua inserção no mercado dos quadrinhos. A partir deles elas ganharam visibilidade e conseguiram divulgar suas obras de forma muito mais abrangente.

O Brasil tem presenciado o crescimento da participação das mulheres nos quadrinhos na última década. Isso se deve muito ao aumento das produções independentes e da popularização dos fazines que, como vimos, foram uma forma de expressão e de militância muito utilizado pelo movimento feminista a partir da década de 1990. A internet também teve um papel importante neste processo, por duas vias. Primeiramente, com o surgimento de sites onde autoras podem divulgar seus trabalhos a partir de webcomics como, por exemplo, o site Salsicha em Conserva, da jornalista e quadrinista Carol Ito, Bear, de Bianca Pinheiro ou a Garota Siririca, escrita e desenhada por Lovelove6. A internet ainda permite que as autoras consigam publicar seus quadrinhos no formato convencional de álbum, como aconteceu com Bianca Pinheiro, cuja HQ Bear acabou se tornando uma série impressa de sucesso.

Em segundo lugar, os sites de financiamento coletivo, dos quais o mais popular no Brasil talvez seja o Catarse, abriram oportunidade para a viabilização de projetos editoriais independentes, a partir de 2001. A produção independente de quadrinhos criou a possibilidade de se burlar os mecanismos de censura das grandes editoras e ofereceu às jovens autoras e autores a possibilidade de uma liberdade de expressão muito maior, bem dentro do espírito da terceira onda feminista e seu slogan: "faça você mesmo".

No ano de 2010 surgiu em Belo Horizonte o coletivo Lady's Comics, pela iniciativa de Mariamma Fonseca, Samanta Coan e Lu Cafaggi. Até janeiro de 2018 as participantes do projeto alimentaram um site voltado para resgatar a memória das mulheres nos quadrinhos e divulgar

os trabalhos de jovens quadrinistas. O projeto extrapolou o campo virtual e deu origem a publicações e a encontros que reuniram tanto as mulheres que fazem quadrinhos quanto aquelas que trabalham no meio editorial a fim de debater acerca da inserção das mulheres na indústria dos quadrinhos no Brasil.

Em 2013, Beatriz Lopes dá início ao projeto Zine XXX¹⁰, um coletivo cuja proposta era reunir o trabalho de quadrinistas mulheres brasileiras numa coletânea em cinco volumes, de produção independente através de financiamento coletivo. E pode-se dizer que a iniciativa foi um sucesso: Beatriz Lopes reuniu mais de 70 autoras brasileiras nos cinco volumes do Zine XXX. Segundo Renata Nolasco (2016, [s. p.]),

Este projeto foi a cria de um movimento que aprendia rápido a andar e o resultado foi revolucionário: a aproximação das quadrinistas em um espaço autogerido por mulheres, que funcionou como um palco para a discussão acerca da publicação independente e quebra do mito da ausência de público, que até então era usado por profissionais da área para minar a produção feminina ao restringir sua capacidade criativa. O retorno dos fanzines e a alvorada do crowdfunding no Brasil tiveram um papel ímpar para alavancar a discussão da invisibilidade do trabalho da mulher quadrinista no mercado e expor a problemática da disseminação do discurso que "não há mulheres produzindo quadrinhos".

E foi justamente a afirmação de que não havia mulheres produzindo quadrinhos que motivou Trina Robbins, nos anos de 1980, a iniciar uma extensa pesquisa onde identificou centenas de mulheres que atuavam na indústria dos quadrinhos nos Estados Unidos e acendeu um farol que levou outras pesquisadoras a buscarem em seus países quadrinistas e outras profissionais que haviam atuado quase que anonimamente na produção de quadrinhos. No Brasil a quadrinista Aline Lemos (2018) chegou a organizar uma lista onde reuniu 436 nomes de mulheres que fazem quadrinhos. A própria Aline Lemos foi uma das fundadoras de um coletivo de mulheres quadrinistas, o Mandíbula, formado em 2015 por ela, Renata Rinaldi, Clari Cabral, Kuy, Cath Gomes e Luíza Abend.

A exemplo desses coletivos, outros projetos têm surgido com o intuito de divulgar o trabalho dessas artistas e um deles é o Políticas (Cf. AR, 2017), idealizado pela cartunista Carol Ito, em parceria com a também cartunista Thaís Gualberto e a pesquisadora Daniela Marino. Com página no Facebook, Instagram e Tumblr, o objetivo é divulgar e

10. Veja mais em: <https://www.facebook.com/Zine-XXX-497725700334932/>

visibilizar chargistas brasileiras que produzam cartuns sobre política, pois, de acordo com Carol Ito, a partir de sua observação em visitas a salões de humor e de páginas dedicadas à publicação de charges, é preciso acabar com a ideia de que mulheres não falam sobre política usando o humor.

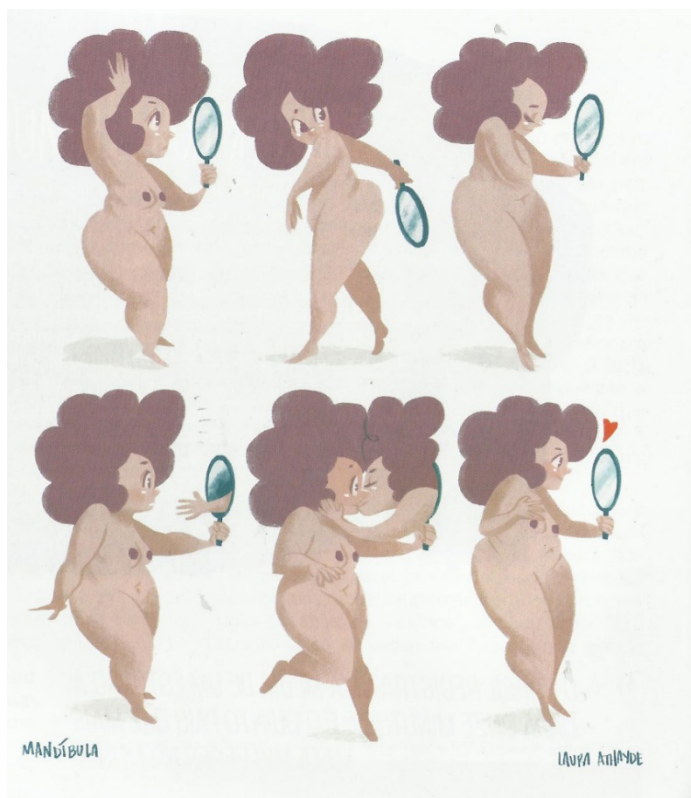


Fig. 3 - Ilustração de Laura Andrade pelo coletivo Mandíbula. Fonte: Revista Vírus, n. 38, Rio de Janeiro, maio/junho, 2016. ©Mandíbula.

Embora o conceito de "coletivo" tenha sido apropriado por grupos que se formaram a partir de redes sociais como um meio de unir pessoas para a produção de um tema comum (quadrinhos, por exemplo), a ideia remete à produção artística de uma forma geral ou ao teatro, com o uso mais difundido a partir dos anos 1970 no Brasil. O que se busca com a atuação em coletivos é justamente uma produção conjunta que transcenda a autoria individual e funcione como uma forma de sociedade que divide a coautoria de suas obras de forma colaborativa (PJRESENDE, 2011). Por isso, coletivos são formados em torno de uma produção comum:

O conceito de coletivo tem sido frequentemente utilizado, seja no âmbito da psicologia, seja no âmbito da sociologia, para designar uma dimensão da realidade que se opõe a uma dimensão individual. Entendido desta maneira, o coletivo se confunde com o social, sendo representado através de categorias como Estado, Família, Igreja, Comunidades, Povo, Nação, Massa ou Classe e investigado no que diz respeito à dinâmica de interações individuais ou grupais. Este modo de apreensão do coletivo/social deriva de uma abordagem dicotômica da realidade característica das ciências modernas, cujo efeito, dentre os mais visíveis, é a separação dos objetos e dos saberes. (ESCÓSSIA, KASTRUP, 2005, p. 295).

Ainda de acordo com Escóssia e Kastrup (2005, p. 295): "a noção de rede contribui de modo especial para a ultrapassagem da tensão que sempre existe entre o nível individual e social de fenômenos como a cognição, a emoção ou a ação". Nesse sentido, é fundamental para a formulação de um conceito de coletivo que busca problematizar e superar as dicotomias. Como observado por Castells (2013), as redes sociais, por não estarem sujeitas a hierarquias e leis impostas pelo estado e grandes organizações, conseguiram um alcance inimaginável até algumas décadas atrás, o que, no caso do feminismo, é extremamente positivo:

Se, por um lado, a imprensa apaga dizeres sobre o feminismo e evidencia discursos patriarcalistas, as redes sociais virtuais constituem-se, então, como um espaço de confronto a esses discursos hegemônicos. A popularização da internet contribuiu para fazer circular massivamente discursos de valorização do feminismo. (LIMA, 2013, p. XX).

A tecnologia tem desempenhado um papel fundamental na organização desses coletivos. Assim, o filósofo e antropólogo latino Nestór Canclini (1999, p. 139) reflete sobre a importância dos veículos de comunicação de massa para os movimentos sociais:

As indústrias culturais são hoje o principal recurso para fomentar o reconhecimento recíproco e coesão entre múltiplos organismos e grupos que se fragmentam em grandes cidades. A possibilidade de se reconstruir um imaginário comum para as experiências urbanas deve combinar o enraizamento territorial de bairros ou grupos com a participação solidária na informação e desenvolvimento cultural proporcionado pelos meios de comunicação de massa, na medida em que estes tornem presentes os interesses públicos. A cidadania já não se constitui apenas em relação a movimentos sociais locais, mas também em processos de comunicação de massa.

Sobre o impacto que as publicações online representam no mercado de quadrinhos brasileiros, vale destacar o selo Pagu Comics, da editora Cândido e que era exclusivo da plataforma de quadrinhos digitais Social Comics. Sob a direção da roteirista Ana Recalde, o selo publicou exclusivamente artistas femininas e foi responsável pelo aumento de leitoras da plataforma de 6% no primeiro ano, para 20% dos leitores em 2016 (MARINO, 2017).

Com histórias de heroínas que compartilhavam o mesmo universo, diferentes artistas se alternaram para oferecer narrativas inéditas e que estiveram entre as mais lidas da Social Comics. A partir da visibilidade alcançada pelas publicações do selo, Ana Recalde realizou uma convocatória para novas quadrinistas em fevereiro de 2017 e mais de 700 mulheres enviaram portfólios de seus trabalhos, indicando que há muitas mulheres produzindo ou querendo produzir quadrinhos no Brasil, ainda que as publicações impressas demonstrem o contrário.

Embora não seja possível mensurar a quantidade de coletivos que propiciem que suas autoras publiquem suas histórias, no 2º encontro do Lady's Comics realizado em 2016 (Cf. MARINO, 212), as organizadoras do evento disponibilizaram um mapa (Cf. 2º ENCONTRO..., 2016) para que as participantes indicassem os coletivos de quadrinhos femininos que elas conheciam e no segundo dia já havia 27 coletivos destacados no mapa. Foi a partir desses coletivos que as autoras puderam viabilizar suas produções e vendê-las no FIQ - Festival Internacional de Quadrinhos, onde a quadrinista Aline Lemos afirma ter vendido todos os exemplares da produção coletiva *Melaço*¹¹.

Apesar de o Lady's Comics ter terminado, um dos seus maiores legados foi a produção de uma revista totalmente dedicada à produção feminina de quadrinhos. Lançada em 2015 e financiada pelo Catarse, a revista *Risca* reúne uma variedade de matérias relacionadas ao universo feminino a partir das histórias em quadrinhos. A publicação surgiu devido à evidência de que grande parte das artistas quase não têm espaço dedicado a elas nas mídias especializadas. Prova disso, é que até 2014, quando a cartunista Crau França (Cf. CRAU DA ILHA, 2016) organizou a coletânea *As Periquitas*, revista também dedicada à divulgação de artistas femininas, é que poucos leitores de quadrinhos conheciam seu trabalho, ainda que ela tivesse atuado ao lado de artistas como Laerte e Angeli. Ainda em 2014, através do financiamento coletivo, ou em parceria com várias qua-

11. Depoimento informado durante encontro com autora em Belo Horizonte no dia 08 jun. 2018.

drinistas e com o Coletivo Gerimoon, Roberta de Souza Araújo organizou dois volumes da HQ coletiva Mulheres nos Quadrinhos.

Essa lacuna deixada pelas Lady's Comics tem sido lentamente preenchida por iniciativas complementares cujo principal objetivo segue sendo o de conferir maior alcance e visibilidade às quadrinistas e outras mulheres que estejam de alguma forma envolvidas com a produção de quadrinhos no Brasil. Um dos resultados que podemos observar é que, pela primeira vez na história de premiações do país, um corpo técnico de júri é formado majoritariamente por mulheres que não são naturais do eixo Rio-São Paulo: o CCXP Awards¹² de 2022, prêmio ligado à Comic Con Experience, tem a mineira Mariana Viana (do canal Fora do Plástico)¹³ como presidente, a paranaense Mitie Taketani, curadora da Bienal de Quadrinhos de Curitiba e fundadora da loja de quadrinhos Itiban Comic Shop, a pernambucana Dandara Palankof, tradutora e pesquisadora de quadrinhos e a baina Lulu Machado, historiadora, pesquisadora e uma das organizadoras o livro Mulheres e Quadrinhos.

LUTANDO CONTRA A EXCLUSÃO E O SEXISMO

Essa maior inserção das mulheres em eventos de quadrinhos e, consequentemente, como indicadas em premiações, não se dá espontaneamente e é fruto de reivindicações e atenção constante de mulheres como a pesquisadora Gabriela Borges, fundadora e editora do site Mina de HQ¹⁴, que assim como o site das Lady's Comics, conta com a participação frequente de jornalistas, autoras e pesquisadoras de quadrinhos em suas colunas. As publicações, têm foco majoritário nos quadrinhos produzidos por mulheres e sua relevância reside no fato de que esses textos registram a existência e a produção de artistas que costumam ser ignoradas por grande parte da crítica de quadrinhos.

Isso porque, historicamente, o conhecimento sobre os mais variados temas tem sido produzido e difundido por um grupo de pessoas que compartilham determinadas características que as confere status de autoridade sobre assuntos mesmo quando não compreendem muito sobre eles, Ou seja, o apagamento das mulheres nas mais diversas áreas do conhecimento não é uma prerrogativa dos quadrinhos, mas, certamente,

12. CCXP Awards: <https://www.ccxpawards.com/categorias/quadrinhos/>

13. Página Fora do Plástico: <https://www.instagram.com/foradoplastico/>

14. MINA de HQ. Disponível em: < <https://minadehq.com.br/>>. Acesso em 21 jul.2018.

por se tratar de um problema estrutural, atravessa todos as esferas da produção humana e acarreta ausências que são reproduzidas também no meio dos quadrinhos, determinando quem pode falar sobre o quê e para quem.

Essa exclusão das mulheres da produção intelectual é apontada em produções contemporâneas também:

É verdade que existiram ao longo do período mulheres de letras ou "damas instruídas", embora a expressão "bluestocking" [literata não tenha sido cunhada até o final do século XVIII. Entre as mais famosas delas estão Christine de Pisan, autora de A cidade das mulheres, no século XV; Marie Le Jars de Gournay, que editou os Ensaios de Montaigne, estudou alquimia e escreveu um tratado sobre a igualdade de homens e mulheres; a universal Anne-Marie Schuurman, que viveu na República Holandesa, assistia a conferências na Universidade de Utrecht e escreveu um tratado sobre a aptidão das mulheres para o estudo; e a rainha Cristina da Suécia, que chamou René Descartes, Hugo Grotius e outros sábios para sua corte em Estocolmo e, após a abdicação, fundou a Academia Físico-Matemática em Roma. (BURKE, 2003, p. 24)

Assim, ainda que possamos ter a sensação de que problemas tão antigos tenham sido superados, a realidade é que sem a constante ação das mulheres nos quadrinhos, essas ausências se perpetuariam. Sobre isso, vale ressaltar a atuação de diversas quadrinistas e jornalistas que têm se manifestado frequentemente diante desses apagamentos a exemplo da mobilização que ocorreu em 2015, quando o prêmio HQMIX produziu uma campanha de divulgação de teor sexista que gerou uma série de manifestações por parte das mulheres, questionando o fato de haver poucas mulheres indicadas enquanto a premiação se valia de uma imagem sexualizada de uma mulher para divulgar seu evento:

A campanha de divulgação que vocês estão fazendo com o slogan 'Venha bombar' é terrível. Não só pouco inspirada como, do ponto de vista da promoção do evento, mal-planejada e pouco eficiente. Fora que, mesmo a organização estando cheia de ilustradores, o visual está deplorável. Nada se relaciona com artes gráficas e HQs. Não vende a ideia de que o Troféu HQMIX é o mais importante prêmio de quadrinhos do Brasil. Muito pelo contrário: denigre a imagem da premiação e de sua organização. (...) Agora, vocês realmente acham de bom tom, em um ano em que há tanta movimentação feminista dentro do universo dos quadrinhos brasileiros, e com tantas reivindicações sendo feitas pelas mulheres do nosso meio, fazer uma peça objetificando o corpo feminino desta forma? (COSTA, 2015 apud EUGÊNIO, 2017, p. 106)

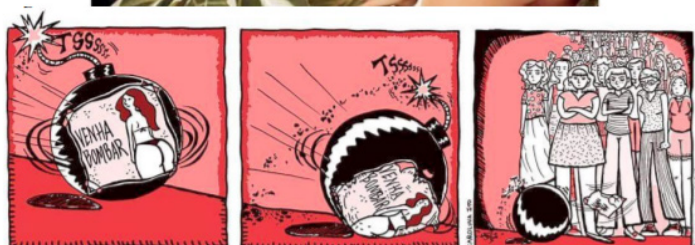


Fig. 4 - Imagem da Campanha da premiação do HQMIX em 2015 seguida por uma tira crítica produzida por Carol Ito. Fonte: Eugênio, Jéssica Daminelli. Elas Fazem HQ! Mulheres no Capô das Histórias em Quadrinhos independentes, 2017.

Se por um lado foi possível observar o aumento no número de indicadas no prêmio HQMIX desde então (BUZZONI; LEMES, 2021), outros acontecimentos reforçam a ideia de que a cobrança das quadrinistas quanto à participação das mulheres em publicações e eventos deve ser ininterrupta: lançada como a maior exposição de quadrinhos já feita no país e sob o argumento de representar o panorama da produção de quadrinhos do mundo, a exposição Quadrinhos, sediada no museu da imagem e do som de São Paulo (MIS) e organizada por Ivan Freitas da Costa, não trazia quase nenhuma mulher em sua coleção, o que chamou a atenção de artistas femininas de todo país e gerou uma ação coletiva realizada por quadrinistas de São Paulo, que contou com o apoio de jornalistas e pesquisadoras como a já citada Gabriela Borges. Nessa ação, as artistas publicaram a hashtag #cadêasminasnomis em suas redes sociais e promoveram incursões semanais às terças-feiras, quando o ingresso era

gratuito, para "plantar" alguns de seus quadrinhos, além de pequenos cartazes inspirados pelas ações do coletivo feminista Guerrilla Girls¹⁵.



Fig. 5 - Cartaz colocado em meio aos quadrinhos da exposição do MIS. Fonte: Arquivo pessoal

A quadrinista Amanda Miranda, por sua vez, produziu uma tira onde criticava o ocorrido no MIS, no intuito de questionar como uma megaexposição que exclui parte significativa de suas produtoras poderia se promover como um panorama, uma vez que não contemplava as autoras de quadrinhos. Essa mesma crítica que pode se estender a outras produções com títulos igualmente grandiosos como a antologia *O fabuloso quadrinho brasileiro* (2015) ou o documentário *Traço Livre* (2021), ambas produções recentes que ilustram como o apagamento constante das mulheres nos quadrinhos está longe de ser superado.

15. Megaexposição de quadrinhos exclui mulheres: <https://www.brasildefato.com.br/2019/04/12/megaexposicao-quadrinhos-no-mis-exclui-mulheres-importantes-da-historia-das-hqs/>



Fig. 6 - Tira de Amanda Miranda sobre a exposição no MIS. Fonte: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=10218953127201851&set=pcb.10218953078000621>

Ainda que grande parte dos eventos se concentre no eixo Rio-São Paulo, a criação do grupo fechado do Zine XXX no Facebook, assim como as páginas mencionadas que buscam divulgar os trabalhos das artistas nacionais, como o Mina de HQ, Políticas, entre outras, possibilitam a interação entre as quadrinistas de forma que não só elas consigam se mobilizar localmente em seus coletivos, mas articular ações presenciais em diversas cidades do país. Essas interações online possibilitaram maior conscientização quanto à falta de acesso de artistas de outras regiões aos eventos que ocorrem majoritariamente na região Sudeste, por isso, a manaura Sâmela Hidalgo, editora da plataforma Social Comics criou o projeto Norte em Quadrinhos, que busca divulgar artistas da região Norte do país. Sâmela, que também é colunista no site Mina de HQ, tem se manifestado com frequência em favor das artistas que costumam ser ignoradas nos painéis de eventos que teriam verba para custar sua participação¹⁶.

Por fim, todos os acontecimentos mencionados culminaram na maior publicação envolvendo mulheres e quadrinhos já produzidos no Brasil, o livro Mulheres e Quadrinhos (2019), com organização de Dani Marino e Laluña Machado. Financiado via Catarse e publicado pela editora Skript, a obra reúne 120 mulheres envolvidas com quadrinhos no país, entre ilustradoras, roteiristas, letristas, jornalistas, coloristas, editoras, pesquisadoras... O que lhe rendeu dois troféus no prêmio HQMIX de 2020 melhor publicação Mix e melhor livro teórico. Em cerca de 500 páginas, a produção busca corrigir as consequências da invisibilização persistente das mulheres no meio e contribui para o registro da existência dessas mulheres a fim de que lhes seja garantido o direito à memória.

Em 2022, o Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual (FAV/UFG), em parceria com a Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial - ASPAS lançou o "Dossiê Mulheres e Arte Sequencial: elas pesquisam, elas produzem", organizado pelas pesquisadoras Danielle Barros Silva Fortuna, Maiara Alvim de Almeida, Cátia Ana Baldoino da Silva e Nataly Costa Fernandes Alves. O livro reuniu textos acadêmicos produzidos por pesquisadoras dos quadrinhos e quadrinhos feitos por mulheres de todas as regiões do Brasil. Mulheres falando sobre quadrinhos, mulheres produzindo quadrinhos. A obra dá uma visão mais ampla tanto sobre a participação das mulheres no campo da pesquisa, quanto da qualidade dos quadrinhos que são produzidos no Brasil. E sobre esse último tópico,

16. Coletivos de quadrinhos da Amazônia: <https://minadehq.com.br/coletivos-de-artistas-amazonidas/>

cabe aqui destacar a existência de uma produção nacional que extrapola os grandes centros da região sudeste.

Há mulheres produzindo em todo o Brasil e que enfrentam não apenas a invisibilização por serem mulheres, mas, também, pelo fato de não estarem produzindo para editoras de médio e grande porte, localizadas no eixo Rio-São Paulo. A exemplo disso, temos o excelente trabalho de Jeanni Cordeiro Barros (2019) que traz a luz o trabalho de autoras de quadrinhos do Ceará. A pesquisadora entrevistou dezessete autoras cearenses e apresentou sua obra "Mulheres Quadrinistas: no Ceará tem disso sim!". Assim como Trina Robbins, Barros realizou um trabalho de memória, que tirou das sombras muitas autoras que são desconhecidas no âmbito nacional, mostrando que a produção de quadrinhos no Brasil por mulheres ainda nos tem muito a revelar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A História das Mulheres nos mostra que a trajetória feminina ao longo dos últimos dois séculos foi marcada por uma crescente resistência à dominação masculina por grupos de mulheres que, em diferentes épocas, militaram a favor das conquistas de maior espaço na sociedade. Reiventando-se no decorrer do século XX, o Movimento Feminista apropriou-se das mídias, sejam elas os fanzines, os quadrinhos ou mesmo as mídias digitais, tão presentes no nosso cotidiano, e as transformou num espaço de expressão, de resistência e de transgressão.

O feminismo atual, que entra na sua quarta onda, passou por momentos de autoavaliação, sendo hoje caracterizado pela diversidade, pela pluralidade de seus atores. O Movimento Feminista reconhece a existência de várias mulheres, com demandas e características que podem variar de acordo com a sua origem social, étnica e cultural. Mulheres, sempre no plural, que encontraram na arte uma das formas de escaparem da invisibilidade e do silêncio que a sociedade ainda hoje insiste em lhes impor. Mesmo o feminismo deve ser entendido em sua pluralidade: onde há mulheres tão diferentes entre si, há também feminismos, onde as formas de transgressão e os objetivos podem variar e até mesmo diferir.

As Histórias em Quadrinhos, em especial, tornaram-se espaços privilegiados para a manifestação dessas mulheres, representadas em sua pluralidade. Nos quadrinhos elas encontraram a possibilidade de criar um trabalho cooperativo, coletivo, que não apenas as fortalece como

grupo, como possibilitam uma maior inserção das profissionais dos quadrinhos no mercado de trabalho. A produção, em sua maior parte independente, fortalece à medida que os quadrinhos feitos por mulheres ganham cada vez mais visibilidade tanto entre o público leitor quanto no próprio mercado, sempre ávido por novidades.

Apesar da vocação dos quadrinhos para o entretenimento, não podemos negar sua importância no que se refere à crítica social e política, principalmente em relação aos grupos minorizados como as mulheres. Para além dos movimentos sociais, devemos levar em consideração o papel que muitos deles desempenharam, e ainda desempenham, no plano político. Um papel significativo na articulação de ideias durante regimes ditatoriais em países como Brasil e Argentina, por exemplo. Um papel importante no combate ao preconceito e cerceamento dos direitos, principalmente no que tange aos direitos da comunidade LGBT, dos negros e das mulheres. Essas narrativas vêm mostrando que apesar de crescimento de um pensamento reacionário (Cf. MARINO, 2018) e que, apesar das ameaças constantes às liberdades, a resistência é possível através da arte.

Por isso, é preciso ter em mente os obstáculos enfrentados cotidianamente pelos quadrinistas, especialmente pelas mulheres, para produzir e fazer circular suas obras. Nesse sentido, os coletivos femininos tornaram-se um importante suporte tanto para iniciantes quanto para mulheres quadrinistas que já conquistaram algum reconhecimento de seus pares, mas que, nem por isso, desfrutaram de oportunidades iguais no mercado. Até que os números de produções femininas e masculinas sejam equivalentes, a realização de eventos, oficinas e cursos que visem profissionalizar e divulgar os trabalhos das artistas bem como a criação de redes e publicações exclusivas, está entre as soluções viáveis para a diminuição da desigualdade de gêneros no universo dos quadrinhos.

O entusiasmo gerado entre indivíduos mobilizados por um objetivo que apreciam está diretamente relacionado a outra emoção positiva: a esperança. "A esperança projeta o comportamento no futuro e é um ingrediente fundamental no apoio à ação com vistas a um objetivo" (CASTELLS, 2013, p. 15). A partir do que foi observado quanto à proliferação dos coletivos e associações de mulheres para produção de quadrinhos que rompem e quebram paradigmas referentes ao meio em que estão inseridos, é possível compartilhar do mesmo otimismo que Castells (2013), sobre a relevância desses grupos na construção de conhecimentos que possibilitem o acesso a bens comuns que costumam ser negligenciados por certos grupos.

Principalmente, o papel desses coletivos, bem com o das páginas que costumam divulgar os trabalhos dessas artistas, é fundamental para que as suas produções sejam veiculadas e visibilizadas, mas, acima de tudo, é na resistência e na insistência das quadrinistas diante dos mais diversos obstáculos que é possível depositar esperança na crença compartilhada pela roteirista Gail Simone¹⁷ em sua conta no Twitter, onde ela afirmou que os maiores sucessos dos quadrinhos virão do Brasil e serão produzidos por mulheres.

No que tange às pesquisas acadêmicas, principalmente à visão da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, a ASPAS, da qual as autoras são membros, acreditamos que o conhecimento só cumpre sua função quando compartilhado. Por isso, produções que propõem reflexão, uso educativo ou promovem a divulgação dos quadrinhos femininos, reforçam e registram as ações dos coletivos para que tanto público como artistas tenham em mente que as mulheres sempre participaram da indústria dos quadrinhos e que agora, mais do que nunca, assumem o papel de protagonistas de suas narrativas.

17. "Estou dizendo novamente, o próximo grupo de grandes criadores de quadrinhos virá do México e do Brasil e muitos serão mulheres". <https://twitter.com/GailSimone/status/733837188148822016>.

REFERÊNCIAS

2º ENCONTRO do Lady's Comics: a primeira viagem, 2016. Disponível em: <<http://maxiverso.com.br/blog/2016/08/06/2o-encontro-do-ladys-comics/>>. Acesso em: 16 jul. 2018

AR, Roberta. @Políticas HQ: Mulheres que fazem Cartuns, Charges e muito mais. In: MARINO, Dani; MACHADO, Luluña (orgs). Mulheres e Quadrinhos. Ed. Skript, 2019, p. 375 -382.

BARROS, Jeanni Cordeiro. Mulheres quadrinistas: no Ceará tem isso sim!. Curitiba: Appris Editora, 2019.

BEAUVOIR, Simone de. O Segundo Sexo. Ed. Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 1949.

BOURDIEU, Pierre. A Dominação Masculina. Bertrand, Rio de Janeiro, 1998.

BURKE, Peter. Uma história social do conhecimento: de Gutenberg a Diderot. Rio de Janeiro: Zahar Ed, 2003.

BUZZONI, Marcelo de Rosso; LEMES, Cristiane de Andrade. A Presença Feminina no Prêmio HQMIX de 2011 a 2020. Comunicação apresentada no Colóquio Nacional em Arte Sequencial e Cultura Pop, São Leopoldo, Faculdades EST, 8-10 de outubro, 2021.

CASTELLS, Manuel. Redes de Indignação e Esperanças. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

CRAU da Ilha, 2016. Disponível em: <<http://ladyscomics.com.br/elc/portfolio/crau-da-ilha/>>, acesso em 16 jul. 2018.

CRENSHAW, Kimberle. A Interseccionalidade na Discriminação de Raça e Gênero, 2012. Disponível em: <<http://www.acaoeducativa.org.br/fdh/wp-content/uploads/2012/09/Kimberle-Crenshaw.pdf>>, acesso em 27 abr. 2018.

FORTUNA, Danielle Barros Silva ... (et. al) (Orgs.). Dossiê: mulheres e arte sequencial: elas pesquisam, elas produzem. - Goiânia: Cegraf UFG, 2022.

DELABORDE, Blanche. Ah ! Nana: les femmes humanoïdes. 9ème Art 2,0, 2006. Disponível em: <<http://neuviemart.citebd.org/spip.php?article128>>. Acesso em: 28 dez. 2014.

ESCÓSSIA, Liliana da; Kastrup; Virgínia. O conceito de coletivo como superação da dicotomia indivíduo/sociedade. *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 10, n. 2, p. 295-304, mai./ago, 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pe/v10n2/v10n2a17.pdf>. Acesso em 16 jul. 2018

EUGÊNIO, Jéssica Daminelli. *Elas Fazem HQ! Mulheres Brasileiras no Campo das Histórias em Quadrinhos Independentes*. Dissertação de Mestrado, UFSC, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/183629> > Acesso em 06 jun. 2022.

FOUGEYROLLAS-SCHERBEL, Monique. *Movimentos feministas*. In: HIRATA. [et.al.] (orgs). *Dicionário Crítico do Feminismo*. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

GARCIA-CANCLINI, Nestór. *Consumidores e cidadãos: Conflitos Multiculturais da Globalização*. Rio de Janeiro, UFRJ, 1999.

LEMONS, Aline. *A legião de mulheres nos quadrinhos no Brasil*. Disponível em: <<https://docs.google.com/document/d/1prkSTfLL31LzhLi-T6oeQLamIeG910M3D5aFV1NfbvAg/edit>>. Acesso em 20 mai. 2018.

LIMA, Quézia dos Santos. *Blogueiras feministas e o discurso de divulgação do feminismo no ciberespaço*. In: *Seminário de estudos em análise do discurso*. Rio Grande do Sul. *Estudos em Análise do Discurso*. Rio Grande do Sul: Instituto de Letras, 2013. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/analisedodiscurso/anaisdosead/6SEAD/SIMPOSIOS/BlogueirasFeministasEODiscurso.pdf>>. Acesso 16 jul. 2018.

MARINO, Daniela dos Santos. *O mercado de histórias em quadrinhos no Brasil e os suportes para publicação digital*, 2017. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais4asjornadas/artigos.php?artigo=q_midia/daniela_dos_santos_marinho.pdf. Acesso em 16 jul. 2018.

MARINO, Daniela dos Santos. *2o Encontro Lady's Comics*, 2016. Disponível em: <<http://quadro-a-quadro.blog.br/2o-encontro-ladys-comics/>>. Acesso em: 16 jul. 2018.

MINA de HQ. Disponível em: <www.minadehq.com.br>. Acesso em 21 jul.2018.

MOREIRA, Almeida, Isadora Marília de. *Rebel Girl: Kathleen Hanna e o movimento Riot Grrrl*. In: *Anais do 13o Colóquio de Moda*. Bauru, Unesp, 2017, p. 03. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202017/COM_ORAL/co_3/co_3_Rebel_Girl.pdf>. Acesso em 27 abr. 2018.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. As representações femininas nas Histórias em Quadrinhos norte-americanas: June Tarpé Mills e sua Miss Fury (1941-1952) / Antônio Paulo dos Santos Filho. - Niterói, 2015.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. Cecília Capuana - Um talent italien dans Ah! Nana. n. 51., Paris: Papiers Nickelés, 2016.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. Pagu: política e pioneirismos histórias em quadrinhos nos anos de 1930. Anais do XXIX Simpósio Nacional de História - contra os preconceitos: história e democracia. 2017. Brasília, UnB. Disponível em: <http://www.snh2017.anpuh.org/resources/anais/54/1502671728_ARQUIVO_PAGU_ANPUH_CORRIGIDO.pdf>. Acesso em: 22 abr. 2018.

NOLASCO, Renata. A Legião de Mulheres nos Quadrinhos no Brasil, 2016. Disponível em: <<http://deliriumnerd.com/2016/03/15/quadrinhos-a-legiao-de-mulheres-nos-quadrinhos-no-brasil/>>. Acesso em 27 abr. 2018.

OLIVIA Clavel. Art & BD - Planches de BD Estampes originales, 2010. Disponível em: <<http://planche-bd.fr/olivia-clavel/>>. Acesso em 23 de dez. de 2014.

PJRESENDE, Coletivos Artísticos no Brasil. Crowdartzing, 2011. Disponível em: <<https://crowdartzing.wordpress.com/2011/08/16/coletivos-artisticos-no-brasil/>>. Acesso em: 20 jun. 2016.

UM GUIA DOS QUADRINHOS DAS MINAS - Especial Mangá, 2018. Disponível em: <<http://minasnerds.com.br/?s=guia+dos+quadrinhos>>. Acesso em 22 mai. 2018.

ZABUNYAN, Elvan. Histoire de l'art contemporain et théories féministes: le tournant de 1970 - L'Harmattan, Cahiers du Genre, 2 n. 43, p. 171- 186, 2007. Disponível em: <<https://www.cairn.info/revue-cahiers-du-genre-2007-2-page-171.htm>>. Acesso em 27 abr. 2018.

SARA GASPAR

FANZINES "COMER PRA QUÊ?":

RELATO DE UMA
EXPERIÊNCIA DE
APROXIMAÇÃO
COM TEMAS
RELACIONADOS À
ALIMENTAÇÃO

Sara possui curso técnico em Automação Industrial pelo Instituto Federal Fluminense Campus Macaé (IFF- Macaé), durante sua formação (2014-2018) atuou como integrante do projeto de extensão IFan-zine, no qual teve o primeiro contato com fanzines e produziu trabalhos artísticos autorais e para publicações independentes do IFF. Atualmente está cursando o sétimo período do Bacharelado em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), onde participa do projeto de extensão do curso de nutrição "Comer pra quê?" produzindo fanzines como ferramenta pedagógica e de divulgação científica a fim da promoção de uma alimentação adequada e sustentável para os jovens brasileiros. Além disso, colabora com o projeto de pesquisa "Recomendações técnicas, saberes e práticas populares no enfrentamento da COVID em zona rural" da Universidade Federal Fluminense (UFF), onde contribui no desenvolvimento de fanzines contendo informações para o enfrentamento da COVID-19, levando em consideração os saberes populares e do campo. Sara Gaspar mesmo sendo egressa do IFF continua colaborando com o Coletivo Fanzinoteca, segundo ela, foi através dos fanzines que aprendeu a se expressar e a compartilhar suas ideias possuindo um grande carinho e gratidão pela fanzinoteca.

saragaspar673@gmail.com

BREVE HISTÓRICO DOS FANZINES

O primeiro fanzine documentado tem sua origem nos Estados Unidos em maio de 1930, intitulado *The Comet* e foi criado por Ray Palmer. Após a publicação de *The Comet* pelo Science Correspondence Club (SCC) outros fanzines surgiram abordando a ficção científica. A denominação "fanzine" foi criada apenas mais tarde, em 1941, por Russ Chauvenet. Este termo é um neologismo que surgiu a partir da junção de duas palavras inglesas *fanatic* e *magazine*, sendo traduzido como revista do fã.

Não demorou muito para a produção de fanzines disseminasse para outros países, sendo a Inglaterra a primeira a aderir a ideia. No Brasil o marco do surgimento dos fanzines se deu por meio da publicação do fanzine *Ficção* em 1965, produzido por Edson Rontani em Piracicaba, São Paulo.

Na década de 70 os fanzines atingiram o ápice, isso porque nesse momento ocorria a explosão do movimento punk que tinha como princípio a autonomia a partir do lema "Do it yourself". Sendo assim começaram a surgir vários fanzines produzidos por fãs-clubes de música, tendo algumas publicações o incentivo de gravadoras para a divulgação das bandas.

Os fanzines começaram a ter diversas linhas de pensamentos e gêneros diferenciados, tornando-se uma grande rede social para a divulgação de ideias e informação através de intercâmbio postal, que, embora fosse lenta, era extremamente efetiva e em larga escala. Os fanzines ganharam um caráter contra-hegemônico por ser um espaço sem censura de ideias que, geralmente, ficavam à margem dos conteúdos que circulavam nas mídias hegemônicas, constituindo-se, assim, num veículo de protesto.

Com a revolução da informática, em 1990, os fanzines começaram a adquirir uma melhor qualidade, devido aos recursos eletrônicos de edição, aproximando-se cada vez mais das revistas comerciais. E posteriormente com a chegada da internet, surgiram os e-zines, ou seja, os fanzines virtuais. Então os fanzines começaram a transitar em velocidade instantânea para diversas partes do país, não existindo limites de tempo e espaço.

DEFINIÇÃO DE FANZINE

Os fanzines podem ser definidos como revistas artesanais de produção independente que não visa lucro. A única regra no fanzinato é a não existência de regras, pois, como não segue os padrões usuais do mercado editorial, o autor possui total liberdade durante a produção. Além disso, geralmente, os autores dos fanzines são responsáveis por todo o processo de produção, o que oportuniza ainda mais liberdade ao autor. Dessa forma, os editores são responsáveis desde a criação de ideias, até toda a fanedição, reprodução e distribuição.

Uma vantagem dos fanzines, além da liberdade de expressão, é o baixo custo para a produção, não requerendo materiais sofisticados e caros. Para o processo de criação é necessário principalmente o interesse e vontade de fazer, pois os materiais são simples, tais como: papel, revistas antigas, cola, tesoura, lápis entre outros. Já para a reprodução, é comum a opção da fotocópia, pelo seu baixo custo.

A APLICABILIDADE DOS FANZINES NA EDUCAÇÃO

Desde o século XIX, torna-se evidente o progressivo avanço da tecnologia, as áreas da medicina, arte e todas as outras vêm se inovando a cada dia, entretanto a metodologia de ensino praticamente não mudou. Para Santos e Bitencourt (2016), o modelo de educação atual é o mesmo de mais de trezentos anos atrás, onde o professor é quem possui todo o conhecimento sobre determinado conteúdo e os alunos estão ali para aprenderem esse tal conteúdo.

É óbvio que a tecnologia interfere diretamente na rotina e no modo de pensar das pessoas, sendo assim, as necessidades dos estudantes da atualidade são distintas às dos estudantes de três séculos atrás (PRENSKY, 2001). Por isso é crucial a constante inovação no ambiente educacional, para que o ensino não se torne algo obsoleto. Dentre diversos mecanismos de inovação é possível destacar a utilização dos fanzines, os quais se apresentam como um método promissor, devido à sua simplicidade de confecção e baixo custo, o que possibilita múltiplas funcionalidades. Além disso, o fanzine na educação estimula o exercício crítico e reflexivo aos estudantes, o que indica uma boa eficácia na formação acadêmica e pessoal do estudante.

Por muito tempo os fanzines, assim como as histórias em quadrinhos, possuíam uma imagem marginalizada. Entretanto nos últimos anos têm sido uma rica fonte de estudos acadêmicos, sendo reconhecidos como uma linguagem tanto para a pesquisa quanto para ferramenta pedagógica. Os fanzines além de terem um alto potencial no ensino e aprendizagem, possuem uma grande vantagem de possível utilização em qualquer nível de ensino. Portanto, os fanzines podem ser aplicados desde a educação básica até o ensino superior. Henrique Magalhães, em sua obra *A mutação radical dos fanzines*, ressalta que "professores e estudantes de graduação e pós-graduação de universidades de todo o país têm se debruçado sobre essas pequenas publicações, produzindo artigos, monografias e dissertações sobre vários aspectos de sua produção." (MAGALHÃES, 2016, p. 5)

RELATOS DE EXPERIÊNCIA NO PROJETO IFANZINE

Um significativo exemplo da inserção de fanzines na educação se dá através do projeto de extensão IFanzine, desenvolvido no Instituto Federal Fluminense Campus Macaé (IFFluminense). O projeto, hoje inscrito na modalidade de Arte e Cultura, surgiu em 2013, decorrente da experiência com fanzines na década de 80 do designer gráfico e programador visual do IFFluminense Alberto de Souza, identificado pelo pseudônimo de cartunista Beralto, o qual diz que encontrou uma oportunidade de voltar aos zines e apresentar as possibilidades de criação autoral num contexto mais livre das amarras impostas pelo mercado e ao mesmo tempo explorar o potencial do zine como ferramenta em sala de aula. Ele também relata sobre a sua surpresa ao comunicar-se novamente com fanzineiros dos anos 80, que hoje, além de autores independentes, utilizam fanzines no ensino, pesquisa e extensão.

Para o Alberto¹ o fanzine na instituição atua como um mecanismo que estimula as habilidades e a autoralidade dos estudantes. Além disso, nesses últimos anos, professores do instituto têm aderido à ideia de utilizar fanzines como ferramenta no ensino e aprendizagem, a partir das ações do projeto. Ademais, o IFanzine tem realizado inúmeras oficinas para apresentar à comunidade externa o fanzine, contemplando principalmente as escolas das redes municipais e estaduais de Macaé e cidades vizinhas. O longo projeto vem alcançando assim, significati-

1. Informação obtida durante entrevista feita pela autora com o designer gráfico em 2019.

vos resultados e conquistas decorrentes da sua abrangência e impacto junto à comunidade atendida.

No ano de 2016, a terceira edição do fanzine Peibê foi contemplada com o troféu nacional, Ângelo Agostini, na categoria fanzine de quadrinhos. O fanzine Peibê é fruto das produções dos estudantes da instituição e de artistas independentes de todo Brasil, sendo muitos deles docentes e pesquisadores de instituições de ensino, como Hylío Lagana, Edgar Franco, Danielle Barros, Gazy Andraus, entre outros. No corrente ano o mesmo zine foi selecionado para a exposição do Festival Internacional de Quadrinhos Alternativos de Angoulême, França, juntamente com o zine Maria Magazine de Henrique Magalhães (PE), representando o Brasil numa lista de 33 fanzines do mundo.

Em 2017 o projeto Ifanzine concretizou um grande objetivo através da conquista de um espaço físico para montagem e preservação de acervo de fanzines. Para Alberto "o propósito é de preservar a memória gráfica e editorial independente, estimular a produção autoral contra-hegemônica e fortalecer a cultura do zine junto às novas gerações". Assim, em outubro de 2017 aconteceu a inauguração da segunda fanzino-teca nacional e a única do Rio de Janeiro, sendo um espaço aberto para todos estudantes da instituição assim como para toda a comunidade.

A fanzinoteca recebe constantemente publicações de autores independentes de diversas partes do país e até do exterior. Assim o projeto tem como metas atualmente catalogar e aumentar o acervo de fanzines. Além disso, pretende-se ampliar os eventos promovidos pela Fanzino-teca, como a Mostra Peibê que, aos poucos, tem sido prestigiada pela comunidade externa, contando com a participação de autores de outros estados do país. Ademais no ano de 2020 está prevista a realização do I Encontro Nacional de Pesquisa e Criação em Fanzines, sendo este um evento que irá promover o diálogo entre academia e autores independentes. A Fanzinoteca atua como corporificação do projeto IFanzine e, como se pode notar, as novidades são constantes, sendo um espaço extremamente dinâmico e ativo.

Por meio do projeto de extensão IFanzine, jovens têm se aproximado dos fanzines e vivenciado a experiência da fanzinagem. Em 2014, uma estudante do Ensino Médio integrado com técnico em Automação Industrial se interessou por conhecer mais sobre o projeto de extensão. Assim, aproximou-se e aprofundou-se no universo dos fanzines, tornando-se uma integrante do projeto. Sara Gaspar passou todo o seu ensino médio produzindo fanzines e acompanhando oficinas realizadas pelo projeto, experiência que considera relevante em sua vida acadêmica e pessoal:

A partir do projeto IFanzine foi possível obter um meio de expressão, o que foi de extrema importância para o término da minha formação. Passava na época por problemas psicológicos e não me identificava com o curso técnico. Optei por fazer o ensino médio no IFFluminense para poder ter uma boa base de ensino. Porém meu primeiro ano foi de muita dificuldade e pensei até em desistir, mas o projeto IFanzine me possibilitou um espaço para eu me expressar e me sentir, de certa forma, pertencente ao IFF. Além disso, a arte é uma parte importante dentro de mim, sendo assim através do projeto foi possível conciliar a arte com os meus estudos. (Depoimento de Sara Gaspar, 2019)

A estudante ainda relata que se apegou tanto ao projeto de extensão que teve dificuldade em se desvincular do IFF após a sua conclusão. Mas a partir da parceria do IFanzine com o projeto de extensão da UFRJ "Comer pra Qué?" surgiu uma nova oportunidade. A recém graduanda em Ciências Biológicas na UFRJ ingressou no projeto de extensão do curso de nutrição, coordenado pela Dr. Amábela de Avelar, tendo espaço para explorar e dar continuidade as suas experiências com fanzines dentro da universidade.

SOBRE O MOVIMENTO "COMER PRA QUÊ?"

Em 2014, foi identificada pelo Ministério do Desenvolvimento Social e Agrário (MDSA) uma carência de ações de Educação Alimentar e Nutricional (EAN) direcionadas para a faixa etária acima de 15 anos. Portanto, instituições comprometidas com o Direito Humano à Alimentação Adequada e Saudável; tais como a UFRJ, UERJ e UNIRIO; foram convocadas para pensar em uma estratégia de Educação Alimentar e Nutricional dirigida para o público jovem.

Para isso, em 2015, foram promovidos encontros chamados de Grupos de Diálogos (GD). Esses grupos consistiam de jovens de faixa etária entre 15 a 20 anos, de gêneros distintos e vindos de 4 capitais do país: Porto Alegre, Recife, Rio de Janeiro e São Paulo. Ana nascimento Pavan, pertencente ao apoio técnico do "Comer pra Qué?" , ressalta que ao convidar os jovens eles ficaram retraídos pensando que os encontros seriam monótonos. Porém a intenção dos Grupos de Diálogos era a de serem mediados pelos próprios jovens, pois o principal objetivo era possuir grupos diversificados a fim de compreender a necessidade da juventude, identificar os hábitos alimentares e o que pensavam sobre a alimentação.

O primeiro encontro foi à base de diálogo entre os jovens, onde expressaram as suas opiniões, percepções e experiências. Já no segundo dia a corporação técnica do CPQ criou situações de reflexão, apresentando alguns materiais que circulavam nas plataformas multimídia, levando à reflexão crítica sobre determinados alimentos. Sempre incentivando o trabalho em equipe, foram realizadas produções de conteúdos como desenhos, recorte e colagem em cartolinas. No segundo dia foi despertada a curiosidade dos jovens, começaram a descobrir aspectos nutricionais que nunca tinham refletido. Thaís Salema, da coordenação acadêmica na UNIRIO, diz que foi interessante ouvir as diferentes opiniões e as propostas apresentadas por eles de como falar sobre a alimentação com os outros jovens brasileiros.

Após a realização dos Grupos de Diálogos em quatro cidades distintas, os resultados foram apresentados na I Oficina Nacional com Parceiros Estratégicos, promovida em agosto de 2015. Para a oficina foram convidados representantes de várias instituições governamentais e não governamentais que estivessem alinhadas com a temática alimentação e juventude. Foi obtido um bom retorno, onde cada um pôde acrescentar alguma ideia, seja através da realização das oficinas de criação ou nas propostas de ações para o plano de educação de mobilização.

Com base nos diálogos entre a juventude e especialistas, a equipe técnica do "Comer pra Qué?" selecionou 10 temas mobilizadores, onde cada um aborda um algum aspecto nutricional distinto. Além disso, com os materiais construídos durante os encontros foram criados vários materiais de comunicação, como spots de rádio, jingle, filmes de animação e vídeos. O movimento instrumentalizou-se assim, tanto em ações virtuais, como em ações presenciais. A partir da referida produção, foi criado um canal no youtube, um site onde se encontra todo o material produzido e perfis no Instagram, no Twitter e no Facebook.

O "Comer pra Qué?" constitui-se num movimento direcionado aos jovens brasileiros e tem como objetivo propor a este público prioritário uma reflexão crítica sobre a alimentação contemporânea. O movimento alcança outras dimensões da alimentação, indo além dos seus aspectos nutricionais, explorando as dimensões ambiental, psicossocial, cultural, econômica e biológica do alimento.

A UTILIZAÇÃO DOS FANZINES NO PROJETO DE EXTENSÃO "COMER PRA QUÊ?"

As ações presenciais geralmente ocorrem através de encontros com os jovens, sendo esses encontros divididos em três momentos. O primeiro momento é onde apresenta-se uma animação e/ou vídeo sobre o determinado tema que está sendo abordado. Depois ocorre um intercâmbio de ideias acerca do tema e, por fim, é produzido algum material como cartazes, hashtags ou nuvens de palavras.

O primeiro momento é um ponto limitador, pois nem sempre há disponibilidade de recursos audiovisuais, o que dificulta a dinâmica dos encontros. Com base nessa dificuldade os fanzines demonstram um grande potencial para serem utilizados como ferramenta pedagógica. Além disso, a partir dos fanzines é possível aproximar a temática da alimentação ao universo da juventude, utilizando o humor, arte e conhecimento científico como elementos centrais. Os fanzines podem ainda ser utilizados para a produção de conteúdos, no terceiro momento dos encontros, pois permite aos jovens expressarem suas impressões sobre os temas abordados e serve como material para coleta de dados.

A partir dessas grandes potencialidades da utilização dos fanzines como método pedagógico no projeto de extensão, surgiu a necessidade de produzir a coleção de fanzines "Comer pra Quê?". Dessa forma foi destinada a Sara Gaspar a confecção de fanzines com a temática da alimentação para serem trabalhados com os jovens, entretanto algumas dificuldades foram encontradas pela estudante. A primeira dificuldade foi o fato dela não ser da área de nutrição e, sim, de ciências biológicas. Isso criou uma insegurança no processo inicial de criação, uma vez que não se sentia apta a dissertar sobre. Essa dificuldade foi superada por causa do completo material de apoio encontrado no próprio site do movimento "Comer pra Quê?". Outra dificuldade encontrada foi a linguagem dos fanzines e sua adequação aos objetivos do projeto, pois, até então, Sara havia produzido em sua maioria fanzines autorais, sem a finalidade educacional, e com temas previamente definidos. A coleção de fanzines "Comer pra Quê?" é, portanto, fruto da história pessoal de aprendizado da autora.

RESULTADOS DA COLEÇÃO DE FANZINES "COMER PRA QUÊ?"

De agosto a novembro de 2018 foram produzidos pela autora Sara Gaspar 7 fanzines. A primeira produção foi o zine ARRGH, sendo ele não relacionado a nenhum tema mobilizador, este foi feito com o objetivo de desbloquear o processo criativo-autoral. Neste zine foi utilizado como personagem o Hashtag, mascote das animações do "Comer pra Quê?", e fala sobre o impacto do excesso de proteína no organismo.

A partir do zine ARRGH (fig. 1) foram criados os seguintes fanzines de acordo com os temas mobilizadores:

Você já comeu água hoje?: O presente fanzine discorre sobre a água embutida nos alimentos. Informa sobre o agronegócio, baseado em monoculturas, corresponder por 70% do uso da água e por 54% de sua contaminação. (fig. 2)

De onde vem a nossa comida?: O fanzine aborda sobre a sustentabilidade do sistema agroalimentar e sua relação com os modos de produzir, comer e viver. (fig. 3)

Por que cozinhar?: Este fanzine diz como o ato de cozinhar permite transformar os alimentos e as ideias, como isso une a natureza e as pessoas. (fig. 4)

Tempos modernos: Este fanzine fala sobre a importância em dedicar tempo para cada refeição. (fig. 5)

Todos juntos e misturados: Esse fanzine relaciona a comida com o gênero, sendo o ato de cozinhar uma tarefa comum a todos e não responsabilidade de um único gênero. (fig. 6)

MeraMENTE ilustrativa: Para este fanzine foi feita uma paródia com a abertura do desenho das Meninas superpoderosas para abordar a temática de uma forma mais descontraída e atraente. O tema MeraMENTE ilustrativa fala sobre a indústria de alimentos e sua publicidade em outdoors, internet, jornais e revistas, embalagens. (fig. 7)

Comer é um ato político: Este fanzine diz que as escolhas alimentares geram consequências para a saúde do organismo, assim como para o futuro do planeta, sendo, portanto, o ato de comer um ato político. (fig. 9)

A comida é nossa!: Este fanzine associa a comida a cultura, história e memória. Sendo a comida um bem material e imaterial. (fig. 12)

Juntin ou rapidin?: Este fanzine fala sobre a importância de aliar a convivência com a conveniência durante as escolhas alimentares. (fig. 10)

Come-se propaganda?: Neste fanzine aborda o quanto que as escolhas alimentares são influenciadas pela mídia. (fig. 11)

Alguns esclarecimentos adicionais sobre esses fanzines: no dia 21 de novembro de 2018 foi realizada, em parceria com a fanzinoteca do IFF, uma Mostra de zines no Pólo Universitário de Macaé. Em uma mesa estavam expostos os zines produzidos até aquele momento da Coleção CPQ? para a distribuição e divulgação do projeto. Já na outra mesa e dispostos em varal encontravam-se alguns exemplares do acervo da fanzinoteca. Muitos estudantes de nutrição se interessaram e se aproximaram para conhecer melhor o projeto de extensão, curiosamente muitos não conheciam o movimento CPQ, alguns até já ouviram falar, mas não sabiam ao certo sobre o que se tratava.

Essa exposição de fanzines foi extremamente importante para aproximar os jovens e aumentar a equipe "Comer pra Qué?". Uma estudante de nutrição do primeiro período que possui talentos artísticos se interessou muito pelo projeto e por zines, tornando-se voluntária do projeto. Iasmin Mozer produziu seu primeiro zine em parceria com Sara Gaspar com a temática: Comer é um ato político (fig. 9).

Depois da produção do fanzine Comer é um ato político, Iasmin teve sua produção autoral que consistiu em colagens e com a linguagem de história em quadrinho para abordar sobre o tema mobilizador Juntin ou rapidin?, em paralelo Sara produziu o zine Come-se propaganda? (fig. 11).

Para completar a Coleção de fanzines do CPQ?, Iasmin Mozer produziu o zine A comida é nossa! (fig. 12) finalizando os 10 temas mobilizadores do "Comer pra Qué?" .

Até então a coleção de fanzines do "Comer pra Quê?" não havia sido utilizada como recurso pedagógico, embora mostrasse já um grande potencial. Entretanto, em 2019 o CPQ? em parceria com a Viva Lagos promoveu 6 encontros entre os meses de março a julho. Os fanzines foram utilizados com as seguintes finalidades: complementar os assuntos abordados no primeiro momento de apresentação das animações e vídeos, servir como um material de apoio para a produção de fanzines após o debate e para divulgar as redes sociais do projeto.

Era a primeira vez que o "Comer pra Quê?" estaria utilizando os fanzines como metodologia com um grupo de aproximadamente 30 jovens. Foi uma grande experiência tanto para a equipe "Comer pra Quê?" como para os jovens da Viva Lagos, onde a maioria nunca haviam ouvido sobre fanzines. Ao final de quase 3 meses tiveram boas produções de fanzines e para a surpresa da equipe os jovens se identificaram e se interessaram tanto pela proposta do "Comer pra Quê?" que optaram o tema Comer-se propaganda? para realizar o monitoramento mensal da Viva Lagos. O monitoramento será realizado no dia 28 de agosto de 2019 e contará com a exposição da coleção de fanzines "Comer pra Quê?" e dos fanzines produzidos por eles.

Além disso, a Coleção de fanzines do "Comer pra Quê?" também esteve presente na 3ª Mostra Peibê que ocorrerá nos dias 16, 17 e 18 de outubro de 2019 na Fanzinoteca do IFF Campus Macaé e na 10ª Semana de Integração Acadêmica da UFRJ que ocorreu entre os dias 21 a 27 de outubro de 2019.

Como se pode observar a coleção de fanzines do "Comer pra Quê?" tem mostrado um grande potencial para o projeto de extensão, servindo tanto como ferramenta pedagógica, assim como para a divulgação do movimento "Comer pra Quê?".

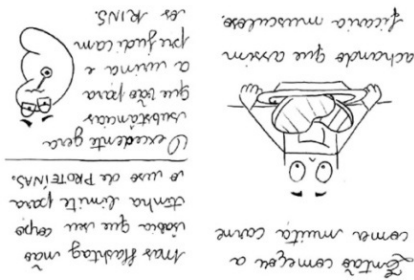


Figura 1 - O fanzine "ARRGH" em página aberta. Produzido por Sara Gaspar. Fonte: da autora.

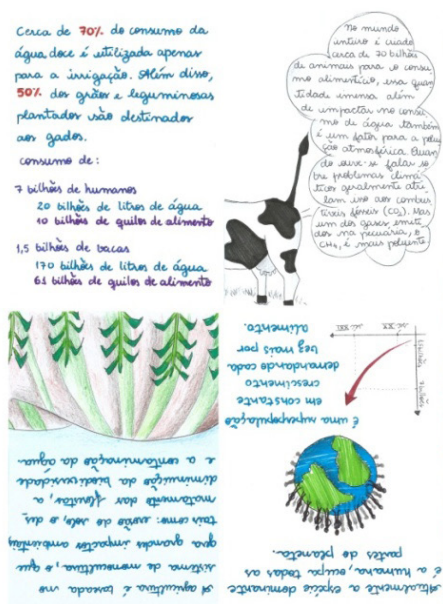


Figura 2- Fanzine Você já comeu água hoje?. Produzido por Sara Gaspar. Fonte: da autora.



Figura 7- Fanzine MeraMENTE ilustrativa, Produzido por Sara Gaspar.
Fonte: da autora.



Figura 8 - Grupo de estudantes da UFRJ conhecendo o projeto de extensão Comer pra Quê? na Mostra de zines no Pólo Universitário de Macaé no dia 21 de novembro de 2018.
Fonte: Acervo pessoal.

ATO POLÍTICO

COMER É UM

Instagram: @comerpraque - mais e mais gente
 @comerpraque
 @comerpraque
 /comerpraque-jwcontude

COMER PRA QUÊ?

As práticas alimentares podem influenciar a saúde física, mental e emocional. Mas não basta apenas comer bem, é preciso também cuidar da mente e tomar decisões conscientes.

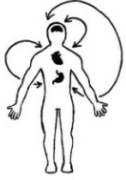
COMER É UM ATO POLÍTICO. MAS É IMPORTANTE SABER QUE NOSSAS ESCOLHAS TÊM CONSEQUÊNCIAS. Cada vez que você escolhe uma comida, você está escolhendo uma maneira de viver. Então, escolha bem!

COMER É UM ATO POLÍTICO. É UMA ESCOLHA QUE PASSA POR QUESTÕES SOCIAIS E ECONÔMICAS, HÁBITOS E O QUE CADA UM PENSA SOBRE ALIMENTAÇÃO.

Exatidão é que comer é um ato político, sabia?

Consumir é inevitável, principalmente quando não há condições de produzir tudo o que é necessário para viver. Mas nem tudo que é consumido é necessário ou faz bem.

NOSSAS ESCOLHAS INFLUENCIAM



NÃO SÓ O NOSSO SISTEMA ALIMENTAR!



COMER É UM ATO POLÍTICO E ESSA ESCOLHA PASSA POR: QUESTÕES SOCIAIS E ECONÔMICAS, HÁBITOS E O QUE CADA UM PENSA SOBRE ALIMENTAÇÃO.



Figura 9- Fanzine Comer é um ato político. Produzido por Iasmin Mozer e Sara Gaspar. Fonte: da autora.

COM ORGANIZAÇÃO E DESEMPENHO NA COZINHA, É POSSÍVEL AUMENTAR SAÚDE, PRAZER E PRATICIDADE, SEM DEIXAR DE APROVEITAR A COMPANHIA DAS PESSOAS QUE AMAMOS.

TRANSFORMAR A HORA DA REFEIÇÃO EM UMA LUTA

UFA!

NÃO É A ÚNICA OPÇÃO!

E AÍ?

VOCÊ ESTÁ MAIS PARA JUNTIN OU RAPIDIN?

COMER PRA QUÊ?

/comerpraque-jwcontude
 @comerpraque
 @comerpraque

Protegido por Iasmin Mozer

JUNTIN OU RAPIDIN?

JUNTIN

CONVENIÊNCIA

CONVENIÊNCIA

CONVENIÊNCIA OU A CONVENIÊNCIA DA CONVENIÊNCIA? O PREPARO NA COZINHA É A ÚNICA MANEIRA DE TER UM ATO POLÍTICO NA ALIMENTAÇÃO. MAS TAMBÉM NÃO TEMOS TEMPO DE JUNTIN E RAPIDIN!

DIÁRIO... TENS ATIVIDADES DO CORPO... PODE COMPARTILHAR OU... A FALTA DE PARTICIPAÇÃO...

PROLATA DE ATIVIDADES DO CORPO!

ENQUANTO A PRESSÃO ECONÔMICA É ALTA, O TEMPO PARA COMER É BAIXO. MAS HOJE EU TENHO TEMPO PARA COMER!

RESULTADO

JUNTIN É UM ATO COM TEMPO DA FAMÍLIA E DOS AMIGOS. É UMA MANEIRA DE TER TEMPO PARA COMER. MAS HOJE NÃO TEMOS TEMPO DE JUNTIN E RAPIDIN!

Figura 10- Fanzine Juntin ou rapidin?. Produzido por Iasmin Mozer. Fonte: da autora.



Figura 13- Jovens da Viva Lagos produzindo fanzines com a temática "Come-se propaganda?" em março de 2019.
Fonte: da autora.

REFERÊNCIAS

AVELAR, Amábela; SALEMA, Thais (Org.). Comer pra Qué?. Disponível em: <<http://www.comerpraque.com.br/>>. Acesso em: 18 jul. 2019.

GUIMARÃES, Edgard. Fanzine. Brasópolis - Mg: Nova Arte, 2000. 40 p. Disponível em: <<https://editorialivre.com.br/wp-content/uploads/2018/07/MAGALHAES-Edgard-Fanzine.pdf>>. Acesso em: 15 jul. 2019.

MACAÉ, Comunicação Social do Campus. Palestra com Ciberpajé marca o lançamento da quinta edição do fanzine PEIBÊ, 2017. Disponível em: <<http://portall.iff.edu.br/nossos-campi/macae/noticias/palestra-com-ciberpaje-marca-o-lancamento-da-quinta-edicao-do-fanzine-peibe>>. Acesso em: 25 jul. 2019

MAGALHÃES, Henrique. A mutação radical dos fanzines. 2ed. Paraíba: Marca de Fantasia, 2016. 85 p.

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

MARCA DE FANTASIA (Paraíba). IFanzine - O projeto. 2018. Disponível em: <<https://marcadefantasia.com/revistas/ifanzine/apresentacao.html>>. Acesso em: 25 jul. 2019.

MARINHO, Juliana. Projeto de extensão vai inaugurar espaço destinado à Fanzinoteca. 2017. Disponível em: <<http://portall.iff.edu.br/nossos-campi/macae/noticias/projeto-de-extensao-vai-inaugurar-espaco-destinado-a-fanzinoteca>>. Acesso em: 25 jul. 2019.

MOVIMENTO COMER PRA QUÊ. Direção de Daniela Araujo. Coordenação de Amábela de Avelar, Thais Salema e Inês Rugani. 2016. (8 min.), son., color. Legendado. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=A9xhlcpeKpM>>. Acesso em: 19 jul. 2019.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants Part 1. On The Horizon, [s.l.], v. 9, n. 5, p.1-6, set/out, 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 08/07/2022.

SANTOS, Vinicius Dantas. Estudo sobre um modelo de educação ultrapassado. Anais III CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/artigo/visualizar/21011>>. Acesso em: 08/07/2022.

**DANIELLE BARROS SILVA
FORTUNA**

**FANZINES
CARTONEIROS:
REFLEXÕES SOBRE O
CENÁRIO AMBIENTAL
CONTEMPORÂNEO
GLOBAL E REGIONAL**

Danielle é Professora Adjunta da Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB). Doutora em Ciências pelo Programa de Pós-graduação em Ensino de Biociências e Saúde (IOC-FIOCRUZ); Mestre em Ciências - Programa de Pós-graduação em Informação, Comunicação e Saúde do ICICT/FIOCRUZ; Especialista em Ensino de Biociências e Saúde (IOC-FIOCRUZ); Especialista em Análises Clínicas e Gestão Laboratorial (FAMATH); Licenciada em Ciências com habilitação em Biologia (UNEB). Membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS). Fundadora Associação Nacional de Pesquisa e Criação de Fanzines (ANZINE). Docente colaboradora da Liga Acadêmica de Medicina Preventiva e Social (LAMPS/UFSB). Coordenadora dos projetos: CiArtE Ciência, Arte e Ensino), Cartozine, Epicovitx, Divulcovid, JOGOTECA UFSB, e outros, vinculados ao Instituto de Humanidades, Artes e Ciências (IHAC) do Campus Paulo Freire (CPF/UFSB).

danbiologa@gmail.com

INTRODUÇÃO

Desmatamento, extinção massiva de espécies e da biodiversidade, consumo, obsolescência programada, desigualdade no acesso aos bens materiais, poluição dos mananciais e oceanos, queimadas, perda da biodiversidade da fauna e da flora, emissão de gases tóxicos na atmosfera, aumento exponencial da geração de resíduos sólidos urbanos, entre outros, têm sido alguns dos principais problemas ambientais enfrentados atualmente. Nesse contexto, para a humanidade conseguir recuperar os danos ambientais e manter a vida na Terra serão necessárias não apenas ações contundentes e coletivas, mas uma nova consciência para ser e estar no planeta.

Para tanto, a arte e a educação tornam-se fundamentais para a criação de um novo pensamento, que sensibilize para o consumo consciente e responsável. A educação científica cidadã atua no sentido de mobilizar a população a refletir sobre as próprias ações, desde o individual ao coletivo, nos impele a conhecermos os benefícios e consequências da ciência e tecnologia na sociedade, a lutarmos por nossos direitos e a buscarmos uma nova forma de desenvolvimento de forma equilibrada e sustentável.

Dentre as expressões artísticas utilizadas no ensino e na arte educação, os fanzines (zines) são publicações independentes, amadoras e artesanais, impressas por técnicas diversas, de tiragem reduzida, em que o/a autor/a é responsável por todo processo editorial e de produção, que envolve desde a concepção, coleta de informação, produção de conteúdo, diagramação, montagem, paginação, divulgação, distribuição, vendas e trocas. Em sua natureza não tem como meta finalidades lucrativas, nem a obrigação de seguir regras editoriais alheias às escolhas de seu/sua criador/a. O fanzine tem como uma das principais características a liberdade de expressão, uma vez que, estando desvinculado das demandas de mercado, constituem-se como laboratórios de exploração e experimentação de diferentes linguagens e criatividade (MAGALHÃES, 2013).

O movimento cartonero surgiu em 2003 na Argentina em meio a uma crise econômica e política no país que afetou diversas áreas, entre elas, o mercado editorial. A denominação vem do termo espanhol *cartón*, que significa papelão. A iniciativa pioneira veio com a criação da "Eloísa cartonera" pelo escritor Washington Cucurto e do artista Javier Barilaro. O papelão é adquirido junto a catadores de resíduos por um valor superior ao oferecido pelas empresas de reciclagem. O

movimento é baseado em princípios sociais, de sustentabilidade e de produção independente. O movimento se alastrou por toda América Latina, Europa, África e Ásia (RODRIGUES, 2018).

Na mesma perspectiva de liberdade criativa dos fanzines, as publicações cartoneras são publicações artesanais com papelão reutilizado como capa e contracapa do livro, após ser cortado, pintado e costurado à mão através do trabalho coletivo. Por ser um trabalho artesanal, os livros desenvolvidos pelas cartoneras não são idênticos, tornando cada exemplar único, de modo que "as capas de algumas obras podem, propositalmente, ser diferentes entre si variando cores e formas, oferecendo ao consumidor a liberdade de escolher o exemplar que mais lhe agrade" (LIMA, MACIEL, 2019, p. 6).

Sobre os materiais em reuso que forjam essas publicações, Catonio (2018) resalta o simbolismo do elemento que "sai do lixo" como fruto do "despejo da sociedade", e que a partir da manipulação artística, carga simbólica que agrega novos valores, torna-se livro, cultura e arte.

Lobo e Almeida (2017) afirmam que os livros cartoneros constituem-se ferramenta de resistência em oposição ao modelo hegemônico de produção e distribuição editorial, modelo este que seleciona e decide o que será publicado e circulado, invisibilizando perspectivas de mundo periféricas e diversificadas.

O que os fanzines e livros cartoneros têm em comum? Possuem liberdade criativa, autorialidade, são expressões artísticas livres e à margem do mercado editorial, constituindo-se em publicações difusas e paratópicas, de difícil mapeamento. Uma das distinções entre o zine e livro cartonero, é, sobretudo, a figura do/a editor/a, pois enquanto no zine o/a próprio/a autor/a se edita, no livro cartonero existe a editoria que atua na curadoria e organização do que será publicado pela editora cartonera. Confluindo as duas fontes (cartonera e fanzineira), propomos o termo cartozine, pautado nas duas referências: carto, do cartón, da tradição cartonera e reuso do papelão, e zine, pautada na total liberdade criativa dos fanzines, onde os/as próprios/as autores/as são os/as editores/as. Essa proposição "cartozine" não pretende ser um "novo nicho", ou algo que separa, ao contrário, constitui-se um exercício de criatividade e inovação, próprias da confluência de ambos, que surge da união do movimento cartonero e fanzineiro (FORTUNA et al, 2021).

O Projeto CartoZine foi criado em 2019, constitui uma das ações de um projeto mais amplo, o CiArte (Ciência, Arte e Ensino) e da ANZINE (Associação Nacional de Pesquisa e Criação de Fanzines). Aprovado em edital 14/2019 (PROSIS) na Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB),

o projeto começou com a seguinte equipe: a coordenadora do projeto, Danielle Barros Fortuna, Zuliane Batista, bolsista discente da Licenciatura Interdisciplinar em Artes e suas tecnologias e Tâmisa Rodrigues, monitora voluntária, discente da Licenciatura Interdisciplinar em Ciências da Natureza e suas Tecnologias.

Este trabalho é um recorte da pesquisa, o objetivo deste artigo é relatar a experiência e criações resultantes de uma das oficinas de cartozines realizadas, onde refletimos sobre o cenário ambiental contemporâneo global e regional.

METODOLOGIA

A metodologia, de natureza qualitativa, fundamentou-se na Abordagem Triangular de Barbosa (1998) adaptada, e nas oficinas dialógicas segundo Paviani e Fontana (2009), Spink et al (2014) e Fortuna (2017), e nos referenciais das Epistemologias do Sul (SANTOS, MENESES, 2009) e na Educação Popular (FREIRE 1987).

Foram realizadas duas oficinas, uma na Universidade Federal do Sul da Bahia (UFSB) e outra na Universidade do Estado da Bahia (UNEB), com carga horária total de 12 horas (com 3 encontros) cada oficina, que se estruturaram da seguinte forma: 1º encontro - Apresentação do projeto, conversa dialogada sobre questões ambientais com exibição de vídeo curto, contextualização ao mundo dos fanzines, do movimento cartonero no mundo e no Brasil, confecção do miolo do zine cartonero através de três dinâmicas criativas para elaboração de desenhos, textos e HQforismos¹; 2º encontro - organização do miolo e paginação, confecção e pintura das capas; 3º encontro - costura do miolo às capas, finalização dos exemplares, numeração, avaliação da oficina.

Neste trabalho, por questões de limitação de espaço, dentre os exercícios criativos, apresentaremos parte da produção criativa do cartozine A Mancha de um tempo, fruto da oficina realizada na UFSB e trechos da avaliação da oficina pelo público participante. O cartozine Las Xicas criado durante a oficina realizada na UNEB será descrito em outro trabalho.

1. HQforismo é um neologismo que nomeia a convergência do gênero textual aforismo com a linguagem das histórias em quadrinhos (BARROS, FRANCO, 2013).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A oficina aconteceu dias 02, 03 e 05 de dezembro de 2019 na UFSC Campus Paulo Freire em Teixeira de Freitas-BA com oito participantes. Sobre o cartozine criado, denominado A Mancha de um tempo, de acordo com as/os participantes, o termo "mancha" fez alusão à mancha de óleo cru que atingiu a costa litorânea brasileira, sobretudo a Bahia, em 2019, contaminando ecossistemas, vida marinha e vidas humanas. O termo "um tempo" referiu-se ao fato de que somos seres vivendo uma jornada terrena temporária, que devemos respeito às outras espécies e gerações futuras. Os anos inscritos nas capas referiram-se às gerações e anos de nascimento dos autores/as, nossos pais, mães, etc. indicando que essa mancha que vivemos é apenas de "um tempo", de muitos e sucessivos tempos.



Figura 1 - Exemplos de "A Mancha de um Tempo". Acervo Projeto Cartozine®.

Durante as dinâmicas, as/os participantes criavam ouvindo música, com uma playlist definida pela escolha coletiva, com lanche disponibilizado a todas/os em um ambiente divertido e muito agradável. Importante pontuar que os comentários e interpretações dos HQforismos, ilustrações e charges que discutiremos a seguir foram elaborados de acordo com os relatos do processo criativo e o significado atribuído a cada produção na visão das/os próprios/as participantes.

PRODUÇÕES DE HQFORISMOS, CHARGES E ILUSTRAÇÕES SOBRE MEIO AMBIENTE

Na ilustração (figura 2), a autora expressa a tristeza que ela sente representada no olhar de uma baleia jubarte, que esguicha óleo pelo orifício respiratório. Todos os anos, as baleias jubarte (*Megaptera novaeangliae*) migram para as águas tropicais do litoral brasileiro para fins de reprodução. As jubartes visitam o litoral brasileiro entre julho e novembro (PROJETO BALEIA JUBARTE, 2021). Ocorrem no litoral do Rio Grande do Sul ao Pará, mas cerca de 80% se concentram no Arquipélago de Abrolhos, sul da Bahia, próximo a Teixeira de Freitas, onde elas se reproduzem e voltam posteriormente para parir seus filhotes.

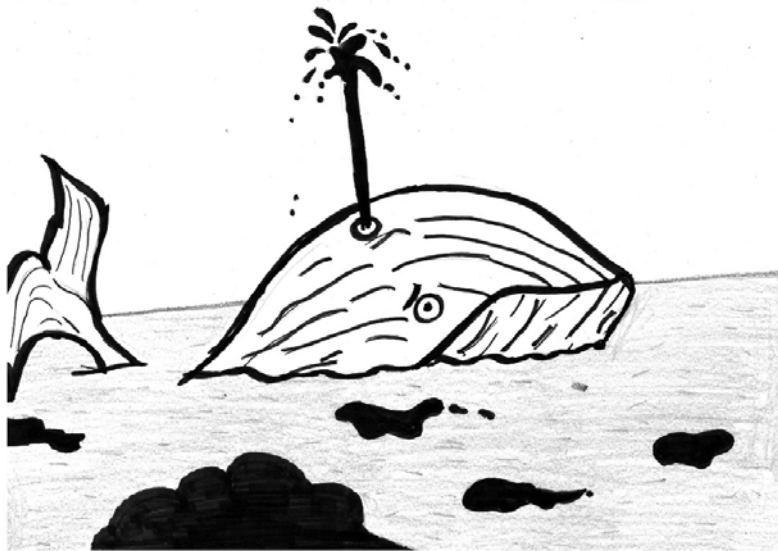


Figura 2 - Ilustração de Beatriz Monteiro. Imagens do acervo do Projeto CartoZine©

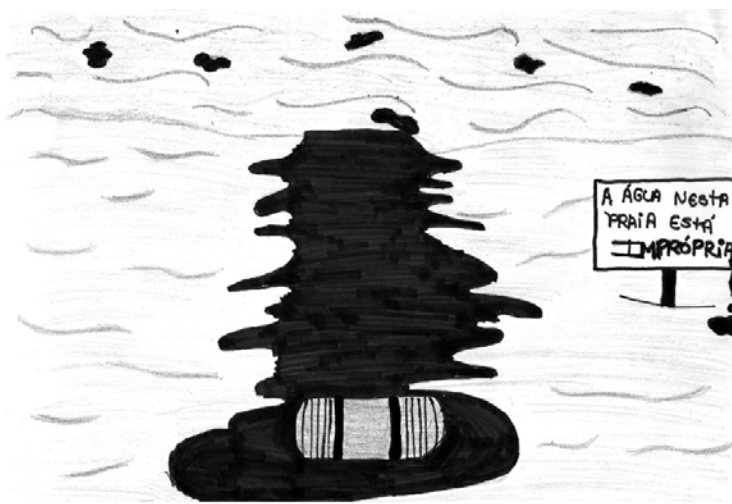


Figura 3 - Ilustração de Beatriz Monteiro. Imagens do acervo do Projeto CartoZine®.

A referência ao óleo diz respeito ao crime ambiental de vazamento de óleo cru no litoral brasileiro. De acordo com GI (2019), os primeiros registros de mancha de petróleo cru nas praias surgiram em 30 de agosto na Paraíba. As manchas de óleo no litoral atingiram cerca de 780 locais no Nordeste e Sudeste. O fenômeno afetou a vida de animais marinhos e causou impactos nas cidades litorâneas, tanto na saúde quanto na vida econômica das famílias que vivem da pesca.

No mesmo sentido, a ilustração presente na figura 3, traz um barril de óleo vazando na praia e uma placa "a água nesta praia está imprópria".

A ilustração da figura 4 trata sobre a degradação ambiental e a deteriorização da qualidade do ar. A charge mostra uma pessoa usando uma máscara conectada a uma redoma onde vive uma árvore, para conseguir respirar. A frase "devolva meu ar" ratifica a mensagem, do lado de fora da redoma, um planeta sombrio com uma ossada de crânio no chão, representando a falta de vida.



Figura 4 - Arte de Poliana Barreto. Imagens do acervo do Projeto CartoZine®.

O HQforismo da figura 5 aborda sobre a chegada do óleo em Abrolhos, fazendo um trocadilho de "Abrolhos" com "Abram os olhos" alertando a todos que "não é 'só' um óleo", mas também uma questão política, uma vez que a atuação do governo de Bolsonaro é antiambientalista, vide desmonte da estrutura de controle, multas e fiscalização ambiental, fim das políticas de meio ambiente, atitude anticientífica e entrega dos recursos naturais para desmatadores, madeiros, capital estrangeiro e à indústria do agronegócio.

Na imagem, Bolsonaro dá a mão, suja de óleo, a um militar dos Estados Unidos em troca de money (conforme inscrito no canto inferior direito do HQforismo).



Figura 5 - Arte de Giovanna Lima, Imagens do acervo do Projeto CartoZine®.

O HQforismo da figura 6 trata do hiperconsumismo. Um homem sentado ao centro da imagem utilizando camisa da Confederação Brasileira de Futebol, no rosto, um óculos 3D. Ele sorri, comemora alegremente com as mãos para cima fazendo sinal de "arma" com os dedos. Nas laterais, bombonas derramam óleo cru em volta dele. Ele parece estar dentro de um contêiner, como os que chegam ao Brasil repleto de produtos da China, mas aqui está representado cheio de resíduos e lixo. Acima, a frase "MADE IN" (sem complemento), e em seguida "O que os olhos não veem, O planeta sente!". Ou seja, enquanto o indivíduo se diverte de forma alheia a toda problemática que o cerca, seu consumo agrava a situação ambiental em seu entorno. Estando ele com os olhos no mundo ilusório e alienante do entretenimento, ele consome de forma inconsciente e as consequências são sentidas no planeta (ecossistema, seres vivos, meio ambiente). Essa arte retoma um dos pontos discutidos na oficina, quando falamos de consumo consciente, resíduos, lixo, externalização dos custos, desigualdade de consumo entre povos, exportação de lixo a países pobres, entre outros.

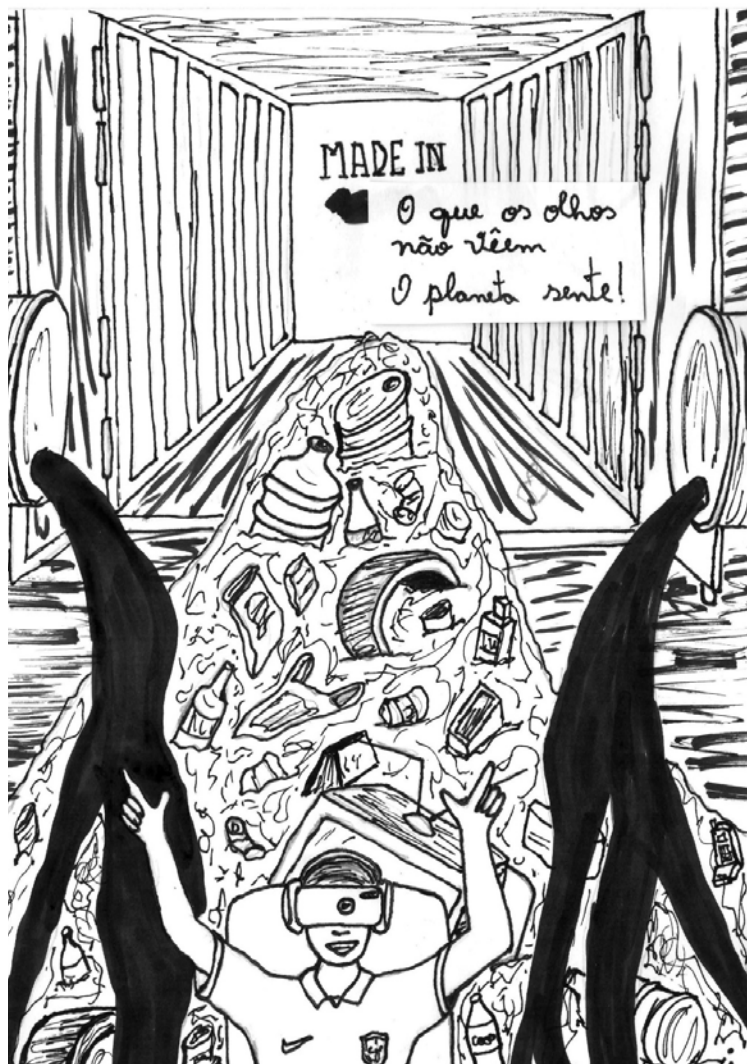


Figura 6 - Arte de Giovanna Lima. Imagens do acervo do Projeto CartoZine®.

No HQforismo da figura 7, uma reflexão "Então chegamos a um dilema, qual dos dois é um problema! A natureza muda o homem, ou o homem interrompe o sistema".



Figura 7 - Arte de Zuliane Batista, Imagens do acervo do Projeto CartoZine®.

Propondo a reflexão de que a natureza (através fenômenos naturais ou da ação antrópica que intensifica as consequências do aquecimento global) "mude o homem" para que este transmute suas atitudes danosas e sua consciência, e assim essa nova humanidade venha a interromper o atual e insustentável sistema econômico, de produção e consumo. Ou isso ou a morte. Uma figura feminina, que pode representar a mãe natureza, está deitada sobre um chão em erosão chorando ao tocar o vazamento de óleo. O horizonte ao fundo pode indicar esperança.

No HQforismo da figura 8, a frase "enquanto a humanidade se autodestrói, Gaia permanecerá". Aqui há uma referência à ideia de Gaia como representação da mãe natureza segundo a hipótese de Gaia elaborada em 1979 pelo cientista inglês James Lovelock e pela bióloga norte-americana Lynn Margulis. Na filosofia grega, Gaia era a deusa da Terra e mãe de todos os seres vivos. De acordo com a hipótese de Gaia, o planeta Terra é um organismo vivo, capaz de se autorregular: obtendo energia para seu metabolismo, sendo capaz de regular seu clima e temperatura, de eliminar seus resíduos e de combater suas próprias doenças. Portanto, a espécie humana passará, mas Gaia permanecerá. No HQforismo, Gaia aparece banhada de óleo, mas seu semblante é sereno.

No HQforismo da figura 9, a frase "Quando a última floresta for devastada, o último peixe caçado, a última mata queimada, saberia que dessa pátria não sobrou mais nada", nos olhos do ser humano, um olho

que chora lágrima de óleo cru, e na pupila uma árvore como "menina dos olhos". Retrata que, quando a humanidade perceber que a natureza dizimada significa o fim da vida de todo ser vivo, já pode ser muito tarde.



Figura 8 - Arte de Danielle Barros, Imagens do acervo do Projeto CartoZine®.



Figura 9 - Arte de Zuliane Batista, Imagens do acervo do Projeto CartoZine®.

Nos HQforismos da figura 10, HQforismo "a" à esquerda, a figura feminina, mais uma vez representando Gaia mãe-natureza, chorando lágrimas de óleo fazendo uma dupla referência: ao petróleo que sai das profundezas da Terra, e à tristeza profunda que brota de suas entranhas diante dos crimes ambientais. O óleo cobre seus cabelos. O HQforismo reforça o sentimento coletivo dos participantes da oficina quanto à tristeza e impacto que esse crime ambiental causou em todos. HQforismo "b", à direita da figura 10, mostra o planeta como um YinYang expressando que em tudo há a complementaridade, o positivo e o negativo, a Terra como um organismo vivo, que se autorregula em busca do equilíbrio.



Figura 10 - Hqforismo "a" Arte de Danielle Barros e Hqforismo "b" Arte Jocacio Anjos. Acervo do Projeto CartoZine©.

Na charge da figura 11, um planeta Terra devastado, repleto de poluentes no ar, no mar, na terra, com poucas florestas e no continente, uma inscrição "HELP E.T." com um pedido de intervenção e ajuda extraterrestre.



Figura 11 - Arte de Poliana Barreto, Imagens do acervo do Projeto CartoZine®.

Na charge, a pergunta: "E se há vida inteligente, por aí, por que eles não nos visita?" (sic.), sugerindo que embora alguns seres humanos clamem ou temam uma intervenção extraterrestre, provavelmente eles não nos visitariam por serem inteligentes, afinal, qual o sentido de vir a um planeta cuja população degrada o próprio lugar onde vive?

No HQforismo da figura 12, há uma dupla crítica: quanto à ação pouco contundente da Marinha do Brasil na limpeza das praias, e quanto à ação sensacionalista da mídia, que muitas vezes privilegia e enaltece grupos que tiveram atuações pouco efetivas, ao passo que invisibiliza a ação dos pescadores, marisqueiras, e toda população que atuou de forma protagonista e enérgica na limpeza das praias, mesmo sem suporte, sem equipamentos de proteção individual, sem nenhum apoio institucional.

A crítica aborda ainda que, enquanto integrantes da Marinha aparecem nas entrevistas de televisão "mostrando serviço" e preenchem seus relatórios cumprindo a parte burocrática, os pescadores que retiram seu sustento do mar, seguem em situação de vulnerabilidade e sem perspectiva de vida, de renda, de cultura. Critica a mídia que foca e dá visibilidade aos fatos que lhes interessam.

A MARINHA FAZ SEU
RELATÓRIO

GANHOU SEU SUSTENTO
VOLTA PARA CASA



O PESCADOR RETIRA O
ÓLEO

PERDEU SEU SUSTENTO,

SUA CULTURA

PARA ONDE VAI?

"FOCA AQUI"



Figura 12 - Arte de Evllin Oliveira. Imagens do acervo do Projeto CartoZine®.

Sobre o processo criativo, em dinâmicas que suscitavam uma reflexão acentuada, como a produção de HQforismos sobre questões ambientais houve maior introspecção. Ao final de cada encontro, cada participante apresentava suas criações, relatando motivações, sentimentos, contextos pessoais e o significado simbólico que quis expressar naquela arte. Essa produção foi escaneada para a montagem do miolo do cartozone (figura 13). Alguns relatos trouxeram uma carga emotiva tanto por questões pessoais, de autoconhecimento, relato de sentimento de autoestima desencadeada pelo processo criativo, sentimentos de incertezas perante a vida, sobretudo diante do recente desastre ambiental, uma vez que muitas/os estavam sofrendo o impacto do óleo cru nas praias de suas cidades de origem: Prado, Alcobaça, Mucuri e Cumuruxatiba, afetando toda família, colocando em dúvida a subsistência econômica e alimentar, além dos receios em relação à contaminação do mar e dos animais.

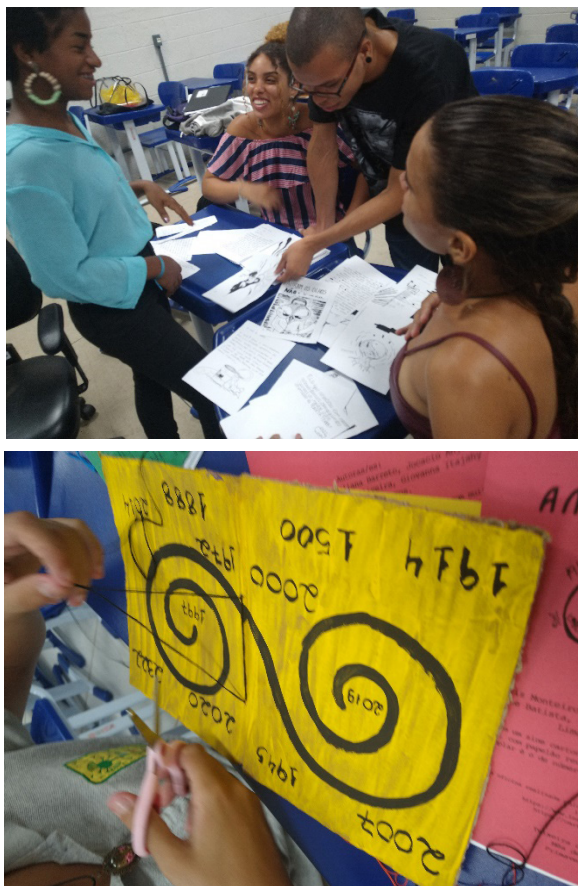


Figura 13- Processo de criação e costura dos miolos às capas.
Acervo Projeto CartoZine®.

No processo de produção, a equipe do projeto providenciou, a partir do "boneco" organizado pelo grupo, a montagem das páginas em um programa de edição de imagens respeitando a ordem pré-determinada pelo grupo. As capas foram pintadas à mão coletivamente. No último dia de oficina foi feita a costura do miolo às capas, finalização dos exemplares, numeração e avaliação da oficina (figura 14). Cada cartozone tem 30 páginas, foram montados 17 exemplares numerados e assinados pelos/as autores/as. A numeração de cada cartozone constitui atitude intencional e simbólica para destacar o caráter exclusivo e único de cada exemplar e da limitação de sua tiragem, uma vez que, ao contrário das publicações em massa, a nossa é artesanal, um artefato artístico e autoral.



Figura 14- Processo de pintura de capas e autores com exemplares. Acervo Projeto CartoZine®.

Cada autor/a recebeu um exemplar do cartozone criado coletivamente e os demais exemplares ficaram disponíveis para que o projeto possa realizar intercâmbios de troca e divulgação entre editoras cartoneras e fanzineiras, iniciativas independentes e culturais.

Autoria de A Mancha de um tempo: Beatriz Monteiro, Poliana Barreto, Jocio Anjos, Zuliane Batista, Danielle Barros, Evllin Oliveira, Giovanna Itajahy, com ajuda da Paula Arievalo na pintura das capas.

AVALIAÇÃO DAS OFICINAS PELAS/OS PARTICIPANTES

Através de um formulário, que foi utilizado como ferramenta de avaliação, juntamente com a observação e anotação de campo sobre as impressões e relatos do público participante. Destacamos algumas falas:

Avaliação geral:

"A oficina proporcionou uma reflexão sobre a importância dos catadores e a valorização do seu trabalho, a importância de nos policiar sobre as nossas ações, e minimizar os impactos ambientais". (Participante B)

"Sim. Os desenhos geraram impactos quanto a pensar sobre o que estamos vivendo em um mundo de desperdícios, poluição, descaso e consumismo. Como precisamos estar pensando, reunidos, gerando materiais que sejam contribuintes e significantes para outras pessoas também refletirem. O papelão foi um símbolo disso". (Participante E)

"Posso trabalhar a utilização de resíduos e papelão com meus futuros alunos já que é muito importante trabalhar a educação do consumo e educação ambiental". (Participante B)

Sobre ser autor/a:

"Legal e muito bom ser o criador de uma obra" (Participante B)

"Foi uma das melhores etapas". (Participante C)

"Foi incrível e pretendo fazer por hobbie, fazer coisas diferentes com as ideias totalmente diferentes e inovadoras". (Participante D)

"É uma sensação muito, muito diferente, gerou um espírito de alcance de objetivos, de uma coisinha sua no mundo, de partilhar sentimentos e ideias muito além do objetivo "nota", uma sensação de independência do eu". (Participante E)

"É muuuito maravilhoso". (Participante A)

"Emocionante gratificante ver o resultado do serviço". (Participante F)

"Divino, ter um material produzido manualmente passo a passo foi importante de várias maneiras". (Participante G)

"Difícil, mas bom". (Participante H)

"Uma experiência sensacional". (Participante J)

"É maravilhoso, não somente autora né, fomos artistas também". (Participante L)

Sobre as avaliações, chamou atenção à ênfase dada, de forma unânime, ao impacto do processo criativo como uma forma de redescoberta de si e de troca com os outros, de repensar a relação de consumo frente aos impactos ambientais, e o desejo desses/as discentes em formação, de realizar oficinas de cartozine em suas práticas profissionais, nas mais diversas áreas de formação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas oficinas, as ideias e tintas são compartilhadas, as experiências e sentimentos são expressos através da arte. A partir da história de cada um, a união das narrativas fez emergirem novas reflexões e transformações sobre nós mesmos e nossas atitudes no lugar em que habitamos: o Planeta Terra. Os fanzines propiciam a liberdade criativa e da auroralidade, e o universo cartonero, a dimensão da sustentabilidade, da política, da cidadania, da ressignificação do papelão, que outrora era visto como "lixo" e agora se torna criação artística através de textos, HQforismos, ilustrações e charges.

As oficinas de cartozines são espaços de ensino-aprendizagem interdisciplinares, onde o processo criativo constitui-se processo educativo dialógico e autoral, potente, afetivo e transformador. Através das oficinas criativas reflete-se sobre a responsabilidade de ser e estar no mundo e de reconfigurar a dor em arte.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A.M. Tópicos utópicos. Belo Horizonte: Ed. C/Arte, 1998. 198 p, il. (Arte E ensino).

FORTUNA, D.B.S. Prospecção de materiais educativos impressos sobre saúde no Instituto Oswaldo Cruz e desenvolvimento de metodologia para avaliação de materiais através de oficinas criativas de fanzines e quadrinhos. Tese (Doutorado) - FIOCRUZ, Instituto Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2017.

FORTUNA, D.B.S, RODRIGUES, T.J, SANTOS, Z.B. Ciência, arte e transcendência: fanzines cartoneros e reflexões sobre meio ambiente, saúde e vida (Projeto CartoZine). 284-340 p. In: Dossiê FANZINES, ARTEZINES E BIOGRAFCZINES publicações mutantes. Gazy Andraus e Henrique Magalhães (organizadores). Goiânia: CEFRAFG UFG, 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3sYddlp> Acesso em 03/01/2022.

FREIRE, P. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

LIMA, J.A; MACIEL, I. M.S. Editoras Cartoneras: uma ideia sustentável. Anais: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, Vitória - ES jun, 2019.

LOBO, A.M.C; ALMEIDA, M.H.B. Por um mundo por vir: os livros cartoneros e a nova face da literatura marginal na América Latina. Imaginário! , n 13, p47-60, 2017.

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

PAVIANI, N.M.S; FONTANA,N.M. Oficinas pedagógicas: relato de uma experiência. Conjectura, v. 14, n. 2, maio/ago, p. 77-88, 2009.

PROJETO BALEIA JUBARTE. Temporada no Brasil. Disponível em: <https://www.baleiajubarte.org.br/projetoBaleiaJubarte/leitura.php?mp=aBaleia&id=105>. Acesso em: 26/01/2021.

RODRIGUES, L.P. Experiência no selo editorial Malha Fina Cartonera. Universidade de São Paulo, Rev La Junta - Revista de Graduação em Espanhol, 2018.

SANTOS, B.S; MENESES, M.P. (Orgs.) Epistemologias do Sul. São. Paulo; Editora Cortez, 2009.

SPINK, M.J; MENEGON, VM; MEDRADO, B. Oficinas como estratégia de pesquisa: articulações teórico-metodológicas e aplicações ético-políticas. Psicol. Soc., Belo Horizonte. v. 26, n. 1, p. 32-43, 2014.

O QUE AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS TÊM A NOS DIZER?

PROF. DR. AMARO X. BRAGA JR

Instituto de Ciências Sociais
Universidade Federal de Alagoas

As histórias em quadrinhos (HQs) como conhecemos, nesta versão impressa sob papel, vendida em bancas de revista e livrarias ou distribuídas pelos jornais impressos, existem em torno de cem ou duzentos anos. Sua linguagem, entretanto, pode ser considerada mais antiga... Apesar do surto dos historiadores quanto à insistência de outros investigadores sociais quanto às necessidades de origens das coisas, alguns procuram marcas historiográficas para delimitar um antes e depois. O que nos faz questionar: "Há uma pré-história das histórias em quadrinhos?". Até porque, outros enxergam as HQs não como produto material, limitado às páginas impressas de jornais diários ou dominicais, mas pensam nessa coisa como uma expressão plástica que utilizou diversas superfícies para exprimir a necessidade de contar histórias... os criadores desses materiais usam tintas, grafites, pigmentos e quaisquer coisas que, através da mão risquem imagens que nos conectam à realidade. São artistas e é por isso que seus produtos também o são. Não à toa, isso que chamamos de HQs é considerado em diversos locais do mundo como um tipo de arte. Há uma divergência se são uma Arte Sequencial (EISNER, 1989) ou uma Nona Arte (GROESTEIN, 2004), mas se há algo que essas mesmas pesquisas concordam é que são arte! Afinal, essa expressão pode ser feita sob qualquer superfície que facilite sua escoação social e a leitura de sua audiência, sejam elas feitas em placas de barros, na pedra, na madeira, nos panos, tecidos ou em teares, passando pelos

murais, colunas, paredes até chegar no papel como material de excelência e em diversas gramaturas e cores, até a sua substituição pelos pixels digitais do ciberespaço da web.

Sua linguagem parece ser a mesma. O que tem se modificado é seu suporte. Isto é, a maneira como essa linguagem se apresenta aos seus consumidores.

Isso, por si só, já é fonte de um acalorado debate sobre quando, onde e quem originou essa nona arte ou arte sequencial (ou onde podemos encontrar suas bases).

Além disso, as HQs são uma mídia, pois produzem, guardam e transmitem informações e dados (Cf. BRAGA JR, 2011; 2015b; 2020b); Mas, diferente de outras mídias que existiam antes do desenvolvimento do pensamento acadêmico e que tiveram a suas lutas por validação séculos atrás como a literatura, as artes plásticas ou de mídias que já nasceram sob escrutínio científico, com o cinema; o caminho dos quadrinhos, ao menos como objeto científico, foi e, continua sendo, tortuoso.

Tanto como arte ou como mídia, as HQs interessam ao campo da pesquisa. Envolvem uma hibridez ou uma transmaterialidade que ultrapassa fronteiras de linguagem (Cf. GARCIA-CANCLINI, 1997). Por um lado, essa qualidade proporcionou questões de investigação que vêm se ampliando ao longo do tempo em inúmeras dissertações e teses, mas ainda se encontram carentes de inovação ligada diretamente a outros meios com representação dentro das instituições de pesquisa e das diversas áreas de pesquisa. Por outro, sempre esteve ligado à cultura de massa e à indústria do entretenimento, sendo percebida em muitos casos como uma baixa cultura, do tipo "Low Brow" no "Midcult" (MaCDONALD, 1971). Essa associação negativa relegou às HQs um papel desnordeador e indisciplinado. Uma perseguição indevida como agente deseducador e até mesmo, desvirtuador de moralidade. Talvez seja por isso que historicamente, muita investida educacional ocupou o espaço das pesquisas sobre HQs. "É ou não é bom?", "Ajuda ou não ajuda?", "Influencia positiva ou negativamente?". São questões como essas que encontramos em diversos trabalhos ao longo do tempo feitos sob as HQs.

A partir da década de 1950 isso começa a mudar. A cultura de massa começa a ser percebida como algo com influência e impacto

cultural. Artistas de quadrinhos vão gradualmente buscando espaços de validação oficiais, reconhecidos socialmente, como prêmios de literatura ou jornalismo ou mesmo os museus de artes visuais. E assim, as HQs começam a receber prêmios fora do eixo do colecionismo, recebem menções jornalísticas, museus começam a expor materiais originais e recordar processos históricos. Seus temas ganham novos espaços como o teatro, a TV e o Cinema. E, principalmente, pessoas adultas e famosas não se envergonham de dizer: "Eu leio quadrinhos!". Isso fez com que autores de outras áreas comessem a se interessar em produzir e estudar quadrinhos.

O processo foi lento, mas alimentou essa questão fundamental: O que as Histórias em Quadrinhos têm a nos dizer?

Apesar disso, as HQs ainda são um objeto que anda nas margens dos temas de investigação (afinal, há coisas mais importantes para atrair a atenção das pessoas na academia...). Ainda assim, com a insistência de alguns poucos, nas universidades começam a pipocar temas, problemas e objetos de pesquisa que escolhem as HQs como foco; Mas isso não quer dizer que é fácil manter essas escolhas. Nas academias, salvo raras exceções, são ainda poucos os professores e professoras que se aventuram a orientar pesquisas sobre quadrinhos. Há um misto de estranhamento e admiração para os trabalhos acadêmicos sobre o tema. Estranhamento, porque os quadrinhos, enquanto mídia, ainda provocavam desconfiança entre estudiosos das diversas cátedras. Admiração, porque na medida em que a produção de pesquisas envolvendo histórias em quadrinhos ultrapassaram os limites dos estudos relacionados à comunicação foram se mostrando capazes de abrir novos caminhos epistemológicos, à medida em que possibilitam múltiplas abordagens de um mesmo objeto. Mas ainda nos deparamos com um velho problema: Há espaço para um campo epistemológico que eleja as HQs com exclusividade? Há cursos *lato sensu* sobre histórias em quadrinhos, mas os projetos de produção de mestrados, acadêmicos ou profissionais, não vingaram apesar do esforço dos pesquisadores envolvidos¹.

1. O prof. Dr. Henrique Magalhães, atualmente professor aposentado da UFPB, tentou por muitos anos aprovar um mestrado em histórias em quadrinhos, inclusive reunindo esforços de diversos pesquisadores e pesquisadoras no país.

É importante perceber que as HQs são um produto imagético. Se constituem materialmente através de imagens. São construtos que se iniciam no imaginário, na mente, na consciência coletiva que formam cenas, situações e composições que dialogam com a mentalidade da coletividade que reconhece os padrões pelo qual a narrativa se constitui. Nenhuma história pode ser contada se os seus leitores não compartilharem imagens mentais que se acertam em um consenso quanto aos elementos que se instalam na narração.

Mas essas imagens não são apenas no campo das ideias. Elas precisam de uma dimensão plástica para existirem. As HQs não são literatura - apesar de usar muitos de seus recursos. Como tal, exigem que seus produtores detenham o controle dos elementos plásticos que lhes atribuem forma, cor e textura. São pigmentos que se espalham na superfície e montam cenários, pessoas e objetos que junto aos caracteres tipográficos do texto e as linhas que assumem diversas funções, criam imagens. Desenhar, afinal, é desígnio, uma maneira de registrar aquilo que é designado e definido pelo imaginário coletivo da sociedade em que se vive (Cf. BRAGA JR, 2015b) e como tal, conversa com o destino das pessoas e da sociedade. Quando se desenha, narra-se o mundo vivido pelo desenhista e ressignificado pelas pessoas leitoras.

Quando a educação se apropria das HQs é preciso considerar essa dimensão imagética. Ela carrega funções, sentidos e informações que podem servir à aprendizagem.

Ou mesmo, atuar como estrutura pelo qual o educando mostra, materialmente, o que aprendeu. Da mesma forma que a psicologia ou a antropologia usa o desenho feito pelos seus observadores como instrumento para extrair informações sobre seus ethos existenciais.

A relação entre Pesquisa e HQs é dinâmica e multi-processual. Quadrinhistas precisam fazer pesquisa para produzir seus materiais. São bancos de imagens como referências para tudo que fazem: das imagens que precisam desenhar até a composição dessas coisas. Seus temas e falas exigem uma observação apurada da realidade circundante ou dos elementos sógnicos que permitem que a história seja apreciada pela comunidade. Tanto que uma

hermenêutica mais apurada das HQs, como uma análise sociológica, pode se concentrar justamente nesse fato: através das páginas desenhadas se têm acesso à mentalidade e aos processos de socialização que permeiam seus produtores.

Mas a pesquisa vai além desse fato. Pesquisar quadrinhos exige das pessoas que se dedicam a esse fim muito esforço intelectual. Primeiro, devido à sua interdisciplinaridade. As HQs não são - ainda - uma área própria com linhas de pesquisa, programas de graduação ou pós-graduação independentes. São tratados muito mais como objeto e tema de outros campos. Isto é, não há uma epistemologia do campo. Sendo assim, não há uma abordagem metodológica própria ou única que estabilize os procedimentos metodológicos. E para fazer pesquisa, pelo menos academicamente, é necessário ter uma acuidade metodológica - além de uma base teórica com o mesmo fim.

Por isso, quando falamos em metodologia para as histórias em quadrinhos, estamos falando de diversas abordagens. Qual a mais útil ou indicada? Não é possível responder. É o campo onde a pessoa que faz a pesquisa se encontra ou se destina que determinará os procedimentos. Por isso, que fazer pesquisa sobre e com HQs exige uma varredura intelectual maior das pessoas. Elas precisam ler e consultar diversos trabalhos em diferentes campos para colher uma série de abordagens e ter a sensibilidade de identificar procedimentos concernentes ao objeto - as HQs - e à área em que se encontra. Afinal, por mais que Sociologia, Comunicação, Artes, Teologia e História - só para citar alguns mais frequentes - tenham entre si similaridades teórico-metodológicas, também possuem sistemas de análise e bases metodológicas que podem ser bem distintas e divergentes.

Por isso que iniciativas como a dessa coletânea são importantes. Permitem aproximar, no eixo da aplicação na educação, as abordagens que as pessoas que executaram investigações sobre as HQs usaram para inter-relacionar estes dois campos (HQs e Educação).

Em outro momento (BRAGA JR, 2018) defendi que os estudos e pesquisas na interface quadrinhos e educação podem se agrupar em três aspectos gerais: como agentes (1) Potenciais (In)formacio-

nais nas Publicações; quando se analisa a (2) Avaliação dos Procedimentos e Práticas Educativas; e, os sempre ricos (3) Relatos de Experiência Docente.

É justamente devido a essa multiplicidade interdisciplinar que atua sobre as HQs que possibilitam o uso de diferentes processos de produção. As pessoas que fazem HQs usam dos mais diferentes recursos para criar. Criação, portanto, é um terceiro alicerce dessa expressão "artístico-midiática de entretenimento" (Cf. BRAGA JR, 2015b). Entender como artistas criam sua arte nos permite entender a arte e seus recursos. Para uma pessoa que trabalha com ensino e pretende usar as HQs nesse processo de planejamento educacional, entender os processos criativos é primordial para dialogar com esse material e desvelá-lo da sala de aula.

Investigar essa dimensão da criatividade é o que mais exige da pessoa pesquisadora, com tempo, atenção e análise. Afinal, para captá-la é necessário incorporar os outros dois aspectos supramencionados: imagem e pesquisa. É o que muitas vezes diferencia a leitura de uma pessoa comum e a leitura de uma pessoa que faz pesquisa. Como pesquisador eu não leio para me divertir ou saber sobre o que é a história. Eu leio para identificar os recursos literários, imagéticos, sequenciais e semióticos que o material contém e lhe imprimem valor estético. E é através dessa identificação que conseguimos explicar para as pessoas como as HQs são feitas e que há muito mais elementos do que as pessoas comuns podem ver.

Essa é a perspectiva defendida: as HQs são vetores de conhecimento. Instrumentos pelo qual podemos extrair diversas informações. Um mesmo material pode ser usado para explicar ou entender contextos diversos de ensino.

Como não ficar convicto de que as HQs são materiais excelentes para estar na sala de aula e ajudar os docentes em suas atividades? Não há explicação que contextualize essa resposta que não seja o simples desconhecimento de suas potencialidades.

No desenvolvimento de uma atividade de aprendizagem, em sala de aula, as HQs podem ser usadas de diferentes formas:

1. Como objeto problematizador;
2. Como situação exemplificadora;
3. Como material conteudístico;
4. Como instrumento de avaliação;

Distribua uma página, uma sequência de páginas, um ou mais quadros de uma HQ ou tirinha (e charge/cartum) com os educandos. Essa distribuição pode ser impressa como fotocópia ou como versão digital no grupo do WhatsApp, do Facebook, por e-mail ou mesmo por bluetooth.

A partir dessa leitura, promova uma discussão. Levante uma questão que se relacione com a HQ. Isto é, use a narrativa como um gatilho para envolver os discentes tal qual propõe a metodologia do Problem-based Learning (PBL) ou, literalmente, "Ensino Baseado em Problemas". Nesse caso, as HQs são um recurso material para promover esse debate.

Cartuns e Charges potencializam bastante essa situação, justamente, por terem em sua essência uma dimensão de criticidade sobre a realidade e de focar em temas contemporâneos. A leitura pode tanto concordar com a crítica do artista quanto contestá-la, promovendo a capacidade de avaliação crítica do alunado.

Da mesma forma, ao invés de problematizar, as HQs podem ser usadas para exemplificar situações descritas teoricamente. A narrativa das HQs pode proporcionar o ambiente rápido para entender uma situação qualquer, cuja história narra/situa/demonstra/apresenta através de falas, gestos, locais e acontecimentos algo que se pretende explicar teoricamente. Sendo possível, inclusive, avaliar situações hipotéticas ao se questionar "e se...?" sobre o que aconteceu no material lido, redirecionando para outras situações questionadoras ou explicadoras.

Em ambos os casos descritos acima, a pessoa docente pode acessar o material de diversas formas: fazendo uma varredura do que existe, em bancas, livrarias, na internet e em acervos pessoais. Esse procedimento, entretanto, exige muito tempo de planejamento e antecipação da aula. É preciso ler bastante para identificar os materiais mais propícios.

Outro caminho é pedir indicações de temas proximais aos leitores de quadrinhos. Isto é, falar com pessoas que leem quadrinhos e tentar conseguir indicações de edições, artistas e volumes que, na opinião deles, se relacionam com o tema de interesse da aula, e assim, ir direto até essas edições para averiguar sua potencialidade de uso.

É preciso lembrar que um dos públicos que é constantemente ignorado nesse momento de pesquisa para preparar aula, por parte dos docentes, são os próprios alunos. Não se esqueçam que uma das principais benesses do uso das HQs na sala de aula é que se trata de um material de leitura que já é lido pelos alunos. Muitos já são leitores assíduos e vão adorar poder fazer indicações.

Inclusive, envolver o aluno nesse processo já seria uma dimensão colaborativa que provoca engajamento na aula - elemento tão necessário e buscado por docentes nos momentos atuais. Saber o que os alunos e alunas estão lendo é, portanto, primordial para a utilização pedagógica das HQs.

Uma das formas mais comuns é usar as HQs como material auxiliar para expor o conteúdo da aula. Isto é, funcionaria como um "Livro didático" paralelo, no qual o assunto é apresentado de forma lúdica pela dimensão do desenho e da sequência de imagens tal qual ocorre nos manuais desenhados (de montagem de móveis ou de operação de máquinas, etc.) e cartilhas científicas. Isso ocorre porque há quadrinhos que ensinam diretamente algo ou alguma coisa, como "Análise de dados em quadrinhos" ou "Física em quadrinhos", e uma gama imensa de biografias históricas de personagens da historiografia ou de versões quadrinizadas de livros ou situações históricas como "Memórias Póstumas de Brás Cubas" ou "a Cabanagem", respectivamente.

Entretanto, cabe lembrar que a possibilidade de ensinar os mesmos conteúdos específicos pode ocorrer em HQs que não se destinam a esse fim pedagógico. Isto é, conhecimentos de física ou biologia podem estar presentes em histórias fantasiosas mais diversas. Ou seja, a experimentação prática das personagens ou dos casos de uma história podem ser tão ou mais explicadores de temas específicos, quanto às cenas que foram criadas com esse fim

em específico. Por exemplo, Valetim e Braga Jr (2020) mostram como uma simples sequência famosa dos quadrinhos de Homem-Aranha, no qual uma personagem morre² pode ser usada para explicar as leis da física mecânica. Ou que também ocorre com temas sociais mais abstratos como discriminação, preconceito, sexualidade como expõe Braga Jr (2015a; 2016; 2020) e Braga Jr e Nogueira (2020).

Se esse material visual pode compor os conteúdos de uma aula, ele pode, da mesma forma, ser usado como instrumento avaliativo do processo de aprendizagem. Ele pode ser uma questão/pergunta de uma prova, no qual uma tirinha ou página ou sequência de imagem é colocada exigindo que o discente interprete a leitura relacionando aos conteúdos ministrados durante as aulas. Também pode se processar como trabalho de construção, tanto na pesquisa e identificação, no qual o docente pede que os alunos achem HQs já publicadas relacionadas ao tema/problema, exercitando a capacidade do olhar crítico, da identificação do tema e da arguição na interpelação entre imagem/conteúdo ao tema de discussão.

Como também pode ocorrer a produção de HQs, aproveitando a habilidade de desenho ou conhecimento artístico que integrantes da turma possam manifestar. Criar uma história sobre o tema, faz com que se possa avaliar o arcabouço teórico e discursivo que os alunos aprenderam sobre o tema.

Nesses casos não se avalia a qualidade técnica ou plástica da feitura do material, mas os recursos que foram envolvidos e a varredura do tema que o material consegue deter. Braga Jr (2015a) sugere meios distintos para trabalhar com a produção de HQs na sala mesmo quando os alunos e alunas não sabem ou não querem desenhar, usando softwares on-line ou Apps gratuitos para produzir e divulgar o material que possuem banco de assets (um conjunto de folhas de estilo, scripts com formas, figuras, fontes e imagens completamente editáveis) ou mesmo através de fotografias feitas pelos próprios alunos, seja da realidade circundante, seja de situações encenadas especificamente para o tema da aula. Afinal, fotos são bastante usadas na produção de quadrinhos e

2. A morte de Gwen Stacy ao cair de uma ponte e ser segurada por um jato de teia, cuja força de aceleração faz seu pescoço quebrar, mesmo sem atingir o chão na queda.

quando as fotos em sequência são colocadas lado a lado, criam uma narrativa. Por isso que as fotonovelas são consideradas integrantes da Arte Sequencial ao qual as HQs estão relacionadas.

Relatos de experiências de professores usando quadrinhos dessas formas, descritas anteriormente, nos mostram como as principais barreiras que são listadas pelo senso comum, ao falar de quadrinhos na sala de aula, não se sustentam.

Para trabalhar com quadrinhos na educação basta saber que isso é possível, querer que isso aconteça e planejar sua realização.

Simples assim!

E aí, vamos quadrinizar?

REFERÊNCIAS

BRAGA JR, A. X.. A Linguagem dos Quadrinhos Enquanto Recurso Didático nas Aulas de Sociologia. In BRAGA JR, A.X.; MODENESI, T. (Orgs.). Quadrinhos e Educação, vol. 2: Procedimentos didáticos. Jaboaão dos Guararapes: Faculdade dos Guararapes, 2015a, p. 7-28. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/1rQvX8Vq8iqhEdxVjJqCm2cfmEHZFmSUI/view>. Acessado em 9 ago. 2021.

BRAGA JR, A. X.. Breves parâmetros metodológicos sobre a pesquisa na interface quadrinhos e educação. In MODENESI, T.; BRAGA JR, A. X. (Orgs.). Quadrinhos & Educação, Vol. 4: Experiências Docentes, Inferências Pedagógicas e Análises de Políticas Públicas. Jaboaão Dos Guararapes: Faculdade dos Guararapes, 2018, p. 170-175.

BRAGA JR, A. X.. Desvendando o mangá nacional: reprodução e hibridização nas histórias em quadrinhos. Maceió: EDUFAL, 2011.

BRAGA JR, A. X.. O ensino de Sociologia e as histórias em quadrinhos. In: BRUNETTA, Antonio Alberto; BODART, Cristiano das Neves; CIGALES, Marcelo Pinheiro (orgs.). Dicionário do Ensino de Sociologia. Maceió, AL: Editora Café com Sociologia, 2020, p.168-171. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/lkw-i7BDKmpK6RGmXye9uziCFLAqDPyKN/view> Acesso em: 15 set. 2021.

BRAGA JR, A. X.. O Humor dos Mangás e a Educação para a Diversidade Sexual e de Gênero. Nona Arte: Revista Brasileira de Pesquisas em Histórias em Quadrinhos. , v5, n.1, p.33 - 44, ago. 2016. São Paulo: ECA-USP. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/article/view/188/192>. Acessado em: 15 out. 2021

BRAGA JR, A. X.. Por uma sociologia da imagem desenhada: reprodução, estereótipo e actância nos quadrinhos de super-heróis da Marvel Comics. Tese de Doutorado em Sociologia. Programa de Pós-graduação em Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco. Recife: UFPE, 2015b. Disponível em: https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/16364/1/%5BTESE%5D_Amaro_Xavier%20Braga_Jr.pdf. Acessado em 9 ago. 2021.

BRAGA JR, A. X.; VALENTIM, M. X. G.. O ensino de física a partir dos quadrinhos do Homem Aranha. Revista Intersaberes, v. 15, n. 36, p. 720-736, nov. 2020. Disponível em: <https://www.revistasuninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/1991>. Acessado em: 25 jul. 2022.

BRAGA JR, Amaro Xavier. NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva (orgs.). Gênero Sexualidade & Feminismos nos Quadrinhos. Leopoldina: Aspas, 2020. Disponível em: <https://axbraga.blogspot.com/2020/08/livro-genero-sexualidade-e-feminismo.html>. Acesso em: 13 set 2021.

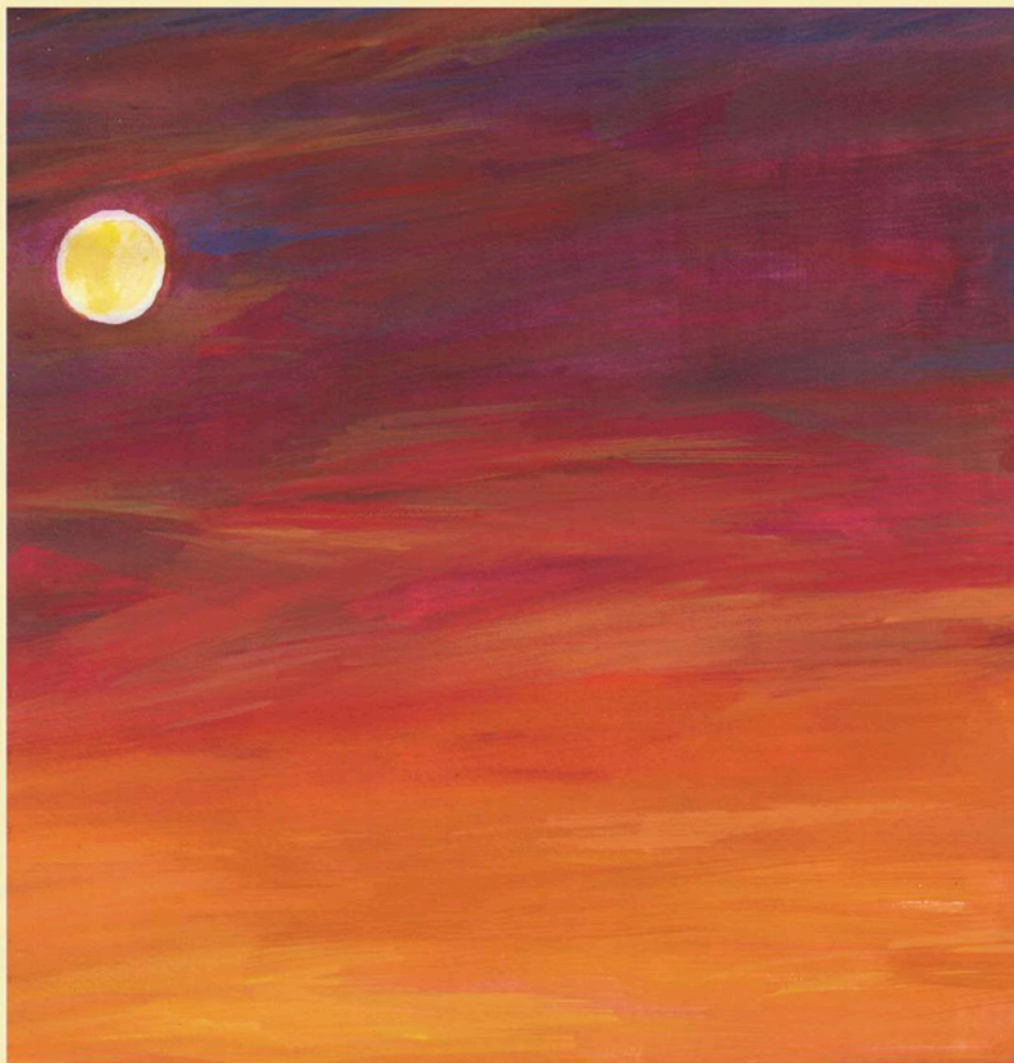
EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GARCIA-CANCLINI, Nestór.. Culturas Híbridas - estratégias para entrar e sair da modernidade . São Paulo: EDUSP, 1997.

GROENSTEEN, T. Histórias em Quadrinhos: essa desconhecida arte popular. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2004.

MACDONALD, Dwight. Massicultura e medicultura. In ECO, Umberto et al. A indústria da Cultura. Lisboa: Meridiano, 1971. p. 67-149.





COLABORADORES

Caetano Borges • Daniela Marino • Danielle Barros
Edgar Franco • João Paulo Ovídio • Lucas Almeida
Lucas Nagem • Natania Nogueira • Sara Gaspar

