

imaginário!

N. 6 - Junho 2014





Imaginário!

N. 6. Paraíba, junho de 2014
ISSN 2237-6933

Publicação do Grupo de Pesquisa em História em Quadrinhos - GPHQ, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba.



MARCA DE FANTASIA

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

A editora Marca de Fantasia é uma atividade da Associação Marca de Fantasia - CNPJ 19391836/0001-92 e um projeto de extensão do PPGC/UFPB

Diretor/editor: Henrique Magalhães

Conselho Editorial:

Alberto Pessoa - UFPB; Edgar Franco - UFG; Edgard Guimarães - ITA/SP;
Gazy Andraus - UNIMESP; Henrique Magalhães - UFPB; Marcelo Bolshaw - UFRN;
Marcos Nicolau - UFPB; Paulo Ramos - UNIFESP; Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP

Editoração - Henrique Magalhães

Capa - Paloma Diniz, sobre ilustração de Luyse Costa

Revisão - Alex de Souza

Equipe editorial: Alessandro Reinaldo, Alex de Souza,
H. Magalhães, José Cícero da Silva, Marcelo Soares e Paloma Diniz

Esta é uma revista exclusivamente de análise, que pretende contribuir para a discussão sobre a Comunicação e as Artes. Usa-se as imagens apenas com o objetivo de estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610. Todos os direitos das mesmas pertencem a seus detentores.

SUMÁRIO

Editorial - 4

Luyse Costa e o resgate da História através dos quadrinhos - 8
Paloma Diniz

História em Quadrinhos na Licenciatura em Artes Visuais - 32
Fábio Tavares da Silva

**Interdiscursividade em The Lost Canvas Gaiden:
inovações ou continuidades? - 60**

Amaro Xavier Braga Jr; Mariana Petróvana Ferreira da Silva

**As charges educando no Segundo Reinado
do Império Brasileiro - 91**

Thiago Vasconcellos Modenesi

**Ambiente escolar: o protagonismo do estudante
com fanzines - 115**

Carlos de Brito Lacerda

**A utopia da cidade inteligente: análise narrativa
do seriado de TV Stargate Atlantis - 137**

Marcelo Bolshaw Gomes

**A narratologia modal e os quadrinhos: uma análise de 99 ways
to tell a story - exercises in style, de Matt Madden - 168**

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

**Ex Machina: o trágico herói político
do pós-11 de Setembro - 195**

Victor Souza Pinheiro

Normas de publicação - 201

IMAGINÁRIO! E DIVERSIDADE

A revista *Imaginário!* vem cumprindo seu papel de dar vazão à produção acadêmica voltada às histórias em quadrinhos e temáticas afins, como humor, ficção científica e outras expressões da Cultura Pop ligadas à representação imagética. Por suas páginas passam reflexões balizadas de Doutores, Mestres, pós-graduandos e mesmo graduandos de todo o país, que contribuem para o enriquecimento das artes.

Na sexta edição prestamos homenagem à jovem cartunista e ilustradora paraibana Luyse Costa, com o perfil apresentado por Paloma Diniz. É de Paloma também a capa, trabalhada sobre a obra de Luyse. Atualmente radicada em São Paulo, Luyse é historiadora e tem se dedicado a criar biografias em quadrinhos, dentre as quais a de Anchieta e a da poetisa paraibana Anayde Beiriz.

Fábio Tavares, que lançou recentemente o livro *História em Quadrinhos no ensino de Artes Visuais*, pela Marca de Fantasia, faz artigo baseado nessa obra, em que apresenta as Histórias em Quadrinhos como uma linguagem artística das Artes Visuais, e como tal devem ser experimentadas nas relações de ensino/aprendizagens das Artes Visuais em

todos os níveis da educação básica. Desse modo, considera importante dar lugar à leitura e experimentação de sua linguagem dentro dos cursos de graduação em Artes Visuais.

No artigo *Interdiscursividade em The Lost Canvas Gaiden: inovações ou continuidade?* Amaro Braga e Mariana Petróviana apresentam uma análise, a partir da noção bakhtiniana de interdiscursividade, do mangá *The Lost Canvas Gaiden*, avaliando seu processo criativo quanto às continuidades e inovações no roteiro temático e na produção de desenhos, requadros, arte-finalização entre outros elementos estéticos em relação à versão clássica.

Thiago Vasconcellos Modenesi traz o estudo *As charges educando no Segundo Reinado do Império Brasileiro*, em que aborda a formação da corrente abolicionista no contexto do Segundo Reinado do Império Brasileiro. Para fazê-lo apoiou-se no que se conhece sobre a escola pública da época, que era voltada para a minoria, continuando a maior parte da população analfabeta.

Educação e publicações independentes são temas do artigo *Ambiente escolar: o protagonismo do estudante com fanzines*, de Carlos de Brito Lacerda. O autor observa que o trabalho didático-pedagógico em salas de aula pode contar com os fanzines para tornar os processos de aprendizagem mais atraentes e significativos, estimulando os processos

dialógicos tendo os estudantes como protagonistas de seu aprendizado.

Já Marcelo Bolshaw investiga suas temáticas prediletas, a ficção científica e as séries televisivas. Ao analisar a narrativa do seriado de TV *Stargate Atlantis*, destaca a noção da cidade como elemento narrativo na ficção científica atual, utilizando uma combinação metodológica de hermenêutica, análise discursiva e narrativa.

A partir da obra *99 Ways to Tell a Story – exercises in style*, de Matt Madden, Ricardo Jorge de Lucena Lucas faz uma instigante reflexão sobre a “narrativa quadrinística”, apontando o equívoco dessa afirmativa. Para o autor, tal termo parece ser, em alguns aspectos, inapropriado, uma vez que não faz sentido falar que se “narra” através dos quadrinhos.

Finalmente, apresentamos a resenha de Victor Souza Pinheiro sobre *Ex Machina*, série em quadrinhos de Brian K. Vaughan e Tony Harris. Publicada entre 2004 e 2010, a obra é emblemática entre as HQs que exploram o abalo do fatídico atentado de 11 de Setembro sobre a cultura e a sociedade norte-americana, mas sobretudo sobre uma das maiores instituições do imaginário coletivo dos Estados Unidos: o super-herói.

Com textos diversificados e interessantes, esta edição da

Imaginário! mostra o quanto os estudos sobre as histórias em quadrinhos e expressões correlatas das Artes Gráficas e Visuais oferecem possibilidades infinitas de investigação e descobertas. HM

LUYSE COSTA E O RESGATE DA HISTÓRIA ATRAVÉS DOS QUADRINHOS

Paloma Diniz

Resumo: Este artigo explana de maneira sucinta a produção em quadrinhos da historiadora e artista Luyse Costa. Traz um breve histórico desta paraibana radicada em São Paulo, sua produção como ilustradora e, principalmente, como produtora de quadrinhos com viés biográfico e histórico. Faremos uma abordagem mais aprofundada de sua produção de quadrinhos, em especial da HQ *Anayde Beiriz: uma biografia em quadrinhos*, de *Anchietinha: a Capela de São Miguel*, e de seu futuro lançamento de mais um quadrinho nesta linha biográfica: o de Augusto dos Anjos.

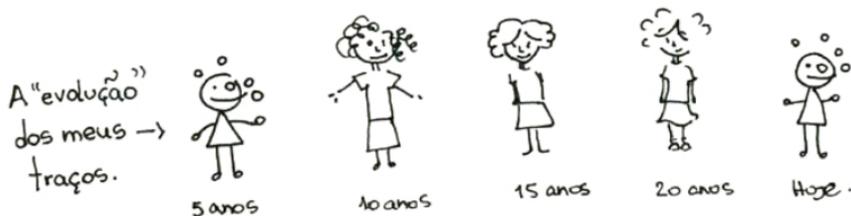
Palavras-chave: quadrinhos, Luyse Costa, Anayde Beiriz, José de Anchieta, biografia em quadrinhos.

Paloma Diniz é formada em Educação Artística pela Universidade Federal da Paraíba. É membro do Studio Made in PB, onde leciona desenho clássico e técnicas básicas de narrativa gráfica e é arte-finalista para o mercado de quadrinhos. É diretora da editora Marca de Fantasia e participa do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games do Mestrado em Comunicação da UFPB.

Luluyse - a contadora de histórias

Luyisiane – Luyse¹ – Costa, nasceu em João Pessoa e atualmente reside na capital paulistana. É formada em História pela UFPB, mas vive mesmo como ilustradora. Incentivada pelos amigos a desenhar, em julho de 2008 Luyse criou um blog na plataforma Blogspot² onde a princípio inseria seus desenhos. Geralmente são ilustrações, algumas charges e tiras, desenhos com canetas nanquins, aquarelas e lápis de cor. Nesse período, Luyse cursava História na UFPB.

Em dezembro do mesmo ano, Luyse, por meio do seu blog, comunicou com alegria que um dos seus desenhos es-



Tira autoreferente de Luyse Costa

1. Luyse é como Luyisiane Costa prefere ser chamada e assina artisticamente sua produção.
2. <http://luluyse.blogspot.com.br/>

DEFINIÇÕES



O humor sutil de Luyse

tava no site do Brazil Cartoon³, site brasileiro especializado em cartuns, charges e caricaturas. Segundo os cartunistas, aparecer por lá é melhor do que ganhar um salão do humor. E assim, sentiu-se estimulada a continuar a produzir suas ilustrações.

No ano seguinte, um dos seus desenhos foi capa da revista *Rabiscos e Afins*⁴. Em outra publicação eletrônica, intitulada *CultPB*, cujo endereço encontra-se indisponível, Luyse Costa participou com ilustrações na segunda edição. Participou da exposição intitulada *No tempo da delicadeza*, realizada no hall do CCTA (Centro de Comunicação, Turismo e Artes da UFPB), entre os dias 19 e 23 de outubro

3. <http://www.brazilcartoon.com/>

4. <http://issuu.com/rabiscosafins/docs/rabiscos3>

de 2009, durante as atividades da IV Semana pela democratização da Comunicação⁵, e na cidade de Recife expôs na Livraria Cultura com o título *No traço da voz*, junto com apresentação musical da cantora Érica Maria no dia 8 de novembro de 2009. Participou também do álbum da Editora Marca de Fantasia *GAG: as melhores tiras humorísticas*, cuja publicação referia-se a uma seleção de tiras cômicas escolhidas através de concurso⁶.

Em 2010, suas ilustrações ganharam mais espaço nas mídias, decoraram outros blogs; uma das ilustrações foi usada na capa do livro *Cartas de amor não doem*, da escritora Luana Ferraz, publicada pela

Cartaz da exposição "No tempo da delicadeza", de Luyse Costa



5. <http://www.ivsemanademocom.blogspot.com.br>

6. <http://www.marcafantasia.com/albuns/tiras/gag-1/gag-1.htm>



Capa da revista
Cenário Cultural

Editora UFPB. Ilustrou também a capa da publicação paraibana *Cenário Cultural* n. 33.

No ano seguinte, 2011, é notório o destaque de seu trabalho tanto nas artes plásticas, nas ilustrações e nos quadrinhos. Foi o ano que Luyse Costa ganhou o mundo em quatro eventos importantes para sua trajetória artística. Em dezembro, participou de exposição coletiva no *Festival Mundo*, com as irmãs e artistas plásticas Cris e Dani Calaço, exibida na Galeria Archidy Picado da FUNESC, em

João Pessoa. Nesse mesmo mês, produziu a série *Retrato* de ilustrações para a banda carioca Los Hermanos, para a Musicoteca⁷, trabalho este lançado no ano seguinte, 2012.

Em 2011, Luyse ainda defendeu seu trabalho de conclusão do Curso de História na UFPB, fazendo o resgate da história de Anayde Beiriz. Anayde foi uma das mulheres mais ousadas da Paraíba no início do século 20, cuja representação histórica ficou marcada pelo escândalo político em que esteve envolvida, que resultou no assassinato



Ilustrações para a banda Los Hermanos

7. <http://www.amusicoteca.com.br/?p=6290>

A Autêntica Editora e a Livraria Leitura
convidam para o lançamento do livro



10 de agosto (sábado) - 17h30

Livraria Leitura
Av. Flávio Ribeiro Coutinho, 809
Manaira - João Pessoa/PB



São de Luyse as ilustrações do
livro infantil *Chá de sumiço*

do presidente do estado,
João Pessoa; Luyse Costa
sintetizou a vida da poe-
tisa por meio da história
em quadrinhos intitulada
*Anayde Beiriz – uma bio-
grafia em quadrinhos.*

Em 2012, Luyse tor-
nou-se ilustradora co-
nhecida nacionalmente,
mas não parou de fazer

tirinhas, que vez ou outra publicava em seu blog. Nesse ano
e em 2013, suas participações com ilustrações e publica-
ções expandiram-se em quantidade e qualidade. É dela a
arte do livro infanto-juvenil *Chá de sumiço e outros poe-
mas assombrados*, com história de André Ricardo Aguiar,
publicado pela Autêntica Editora. No dia 10 de agosto de
2013 o livro foi lançado em João Pessoa.

Foi ilustradora também do livro *Aventura Animal*, de
Maria Valéria Rezende, lançado pela Editora DSOP. No

mesmo ano, participou da Festa Literária de Areia, PB, onde ministrou oficina e fez palestra sobre o universo da ilustração editorial.

Suas ilustrações voltam a ser destaque na internet, quando no dia 4 de novembro de 2013 o site Brazil Cartoon Internacional exibiu sua caricatura de Carlos Drummond de Andrade. Em dezembro de 2013, a *Mug'B* lançou uma coleção especial Los Hermanos⁸ feitas com ilustrações de Luyse. Nesse ano, em abril, suas caricaturas ilustraram a revista *Zupi*⁹, o que comprova sua vasta e diversa produção como ilustradora. E no mesmo mês Luyse Costa comunicou ao público, por meio da internet, uma parceria com a Bonita Produções. Ela participou de uma animação para a campanha publicitária do cartão Visa Platinum¹⁰.

Na ordem cronológica de sua produção em quadrinhos biográficos, Luyse fez *Anayde Beiriz: uma biografia em quadrinhos*, depois produziu *Anchietinha: a Capela de São Miguel*, e está em produção um quadrinho sobre o escritor paraibano Augusto dos Anjos. Porém, a história em quadrinhos sobre Anayde Beiriz veio a público após a publicação de *Anchietinha*.

8. <http://mugb.tanlup.com/>

9. <http://www.zupi.com.br/caricaturas-de-luyse-costa/>

10. <http://vimeo.com/94911028>

Luysiane – a historiadora dos quadrinhos

No seu projeto de conclusão de curso, Luyse Costa decidiu pesquisar sobre a figura feminina no século XX. Sendo este um tema abrangente, optou por focar numa única mulher, Anayde Beiriz. Segundo a autora, a escolha se deu porque Anayde era paraibana como ela e porque havia muitas lacunas e deturpações em seus registros históricos, além de conotação pejorativa. Até hoje Anayde é conhecida vulgarmente como “a amante de João Dantas, o assassino de João Pessoa”.

Luyse elegeu seu tema de pesquisa pela curiosidade em desvendar a história dessa mulher, tanto o passado, que não se sabia com precisão, quanto o futuro pós-incidente do sinistro. Com a ajuda de outros historiadores e de Ialmita Beiriz, sobrinha de Anayde, que guardou seus objetos pessoais, Luyse debruçou-se sobre os registros que haviam de Anayde. E conheceu uma mulher ousada e à frente do seu tempo. A pesquisa, além da monografia, resultou numa história em quadrinhos publicada em maio de 2013.

Segundo sua pesquisa, focada no período de 1817 a 1930, a cidade de João Pessoa, capital paraibana, chamava-se Cidade da Parahyba e nela nasceu Anayde em 1905. Filha



A mulher que viveu paixões

Ilustradora paraibana Luyse Costa prepara uma biografia em quadrinhos mostrando o outro lado da poetisa Anayde Beiriz

André Junior

A paraibana Anayde Beiriz (1905-1986) tem seu nome ligado como um condão central à história por causa do seu envolvimento com o advogado e jornalista João Dantas, algo do presidente da Paraíba João Pessoa, então candidato a vice-presidente da República e otopreter da Revolução de 1938.

A professora e poetisa, vencedora de um concurso de beleza e que tirou o apelido de 'a pantera dos olhos dourados' no círculo de amigos, vai ganhar uma versão em quadrinhos animada pela cartunista Luyse Costa.

"Ela viveu entre a fronteira do seu tempo", observa a ilustradora e quadrinista. "Ela viveu o seu tempo. A Paraíba é que estava atrasada."

Aprendida pelo Pincel Municipal de Cultura (PMAC), o álbum ilustrado Anayde Beiriz

foi feito pelo autor a quem focar uma personagem paraibana no seu Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura Plena em História, na Universidade Federal da Paraíba (UFPB), defendido no ano passado. Fazer em forma de quadrinhos serviu a maquina de "entrar o útil ao agradável."

De acordo com Luyse, o álbum procura não só manter a chama da memória de Anayde Beiriz acesa, como também pretende lançar uma serra perspectiva no personagem: "quando lembrada, ela foi vista de maneira distorcida e até mesmo vulgar".

A história em quadrinhos tem objetivo de "fincarm o olhar para aquela que em movimento por países, que não teve medo de enfrentar o conservadorismo da região, nem de pautar sua vida por regras próprias".

AMAR DEPRESSA
Luyse Costa optou por não

no 'naturalidade' vocabular dos anos 1930. Por isso, o álbum tem narração em terceira pessoa, baseado em documentos e livros sobre a paraibana.

"Pesquisei o livro e as cartas dela antes de João Dantas", relembra, pesquisando também em um caderninho que as meças secretas em colchetes, as passagens dela baseada na sua caligrafia.

Muitos desses pensamentos servem como epígrafe entre cada capítulo. "Amor depressa, esquecer devagar" é a frase dela que mais gostei", comenta. "Anayde era uma pessoa muito intensa. Quero mostrar esse seu lado pessoal antes da história envolvente de João Pessoa."

Para a edição financiada pelo PMAC, a ilustradora promete "trabalhar o roteiro", retirando as notas de rodapé para ser adicionado na narração, como também fazer entrevistas com



Luyse é destaque no Jornal da Paraíba

do linotipista¹¹ do jornal A União. Luyse Costa acredita que esse fato incentivou Anayde pelo gosto à leitura. Em maio de 1922, Anayde formou-se no Curso Normal¹² com 17 anos e lecionava como professora numa colônia de pescadores

11. Profissional responsável por manusear os linotipos da máquina de imprensa dos jornais.

12. Como era chamado antigamente o ensino médio e este formava professores.

em Cabedelo, cidade próxima à capital. Era uma mulher bonita e ousada, causava admiração e espanto. Participou de um grupo de jovens intelectuais de caráter lítero-musical chamado “Os Novos”.

Seus escritos eram publicados nos meios de comunicação vigentes na época o que era sua ferramenta para expressar sua indignação. Segundo a pesquisa histórica feita por Luyse, Anayde Beiriz almejava pela liberdade de corpo e de pensamento. Naquela época entre os anos de 1920 a 1930, período de sua maior atuação social, as regras sociais e o conservadorismo que subjugavam e reprimiam as mulheres a incomodava.

O momento que registrou Anayde Beiriz na história da Paraíba foi seu relacionamento amoroso com o político e advogado João Dantas¹³. O primeiro fato chocante para a sociedade da época foi a faixa etária do casal. João Dantas tinha 40 anos de idade e Anayde Beiriz tinha 23 anos. O segundo fato era de que o casal não escondia as demonstrações de afeto em público, provocando os mais conservadores.

13. João Duarte Dantas era advogado e jornalista cuja rivalidade política contra João Pessoa marcou a história do Brasil.

Naquele período havia também um forte conflito partidário entre João Dantas e João Pessoa¹⁴. Anayde não se envolvia nestas questões, mas foi envolvida nelas. João Pessoa e João Dantas trocavam acusações e insultos públicos por meio dos jornais *A União*, jornal oficial a favor de João Pessoa, e *O Comércio*, a favor de João Dantas.

Segundo os registros do trágico ano de 1930, a residência e/ou escritório de João Dantas foi invadido e dentre os itens que o proprietário sentiu ausência estavam cartas e documentos pessoais. Posteriormente, a correspondência pessoal de Anayde Beiriz e João Dantas foi publicada no jornal *A União* com autorização do Governo do Estado da Paraíba, o que provocou um escândalo político-social, fazendo com que Anayde Beiriz e João Dantas deixassem a capital do estado.

A versão mais conhecida para o sinistro envolvendo estas três pessoas é a de que, movido pela ira e suspeita de que a invasão e roubo de seus documentos foi algo arquitetado por seu rival político, na manhã do dia 26 de julho de 1930, na cidade do Recife, na confeitaria Glória, João Dantas assassinou João Pessoa. O fato selou tragicamente o destino

14. João Pessoa era sobrinho do ex-presidente da república Epitácio Pessoa, e quando foi morto era presidente da Parahyba (o equivalente hoje ao cargo de Governador do Estado).

destas três pessoas: João Pessoa, morto; João Dantas, encontrado morto em sua cela; Anayde, um período depois da morte de ambos, também faleceu de maneira misteriosa. E o desembocar deste incidente resultou politicamente na revolta armada que culminou com a Revolução de 1930¹⁵.

Anayde Beiriz – uma biografia em quadrinhos

Num relato poético, delicado e zeloso, Luyse Costa remonta essa passagem da história da Paraíba e do Brasil focando a personagem mais desconhecida. Primeiramente, esta história em quadrinhos foi produzida, como citado anteriormente, como resultado final da pesquisa do trabalho de conclusão do Curso de História, em dezembro de 2011. Esta veio a público em maio de 2013.

Anayde Beiriz – uma biografia em quadrinhos foi um dos 69 projetos aprovados pelo Fundo Municipal de Cultura (FMC) da Prefeitura Municipal de João Pessoa. Com 32 páginas (incluindo capa, folha de rosto, dedicatória, bi-

15. A Revolução de 1930 foi o movimento armado, liderado pelos estados de Minas Gerais, Paraíba e Rio Grande do Sul, que culminou com o golpe de Estado de 1930, que depôs o presidente da república Washington Luís em 24 de outubro de 1930, impediu a posse do presidente eleito Júlio Prestes e pôs fim à República Velha.

bliografia e anexos), no tamanho de 21x21cm, esta história em quadrinhos tem apenas três cores na sua composição: preto, branco e azul.

O preto e branco é uma constante nas histórias em quadrinhos, quase padrão. Chamamos a atenção para o azul que é de um simbolismo amplo e foi uma “escolha feliz”. Luyse, no bate papo que antecedeu o lançamento desta história em quadrinhos na Usina Cultural Energisa, na capital paraibana, disse que já havia optado por esta cor na composição e em meio a sua pesquisa tomou conhecimento de que azul era a cor preferida de Anayde Beiriz.

A cor representa o sentimento na arte. É elemento de linguagem visual que é utilizado para evocar sensações e emoções. O azul predominante na história em quadrinhos é um tom que tende ao cinza, trazendo consigo a influência e o simbolismo da cor gris em misto de um azul acinzentado. Segundo Fraser e Banks (2007, p.48 e 49) ao mencionar a psicologia da cor, suas influências e significados, abordam as conotações artísticas de oito cores específicas, e dentre elas a cor azul e a cor cinza.

A cor azul tem no seu simbolismo de conotação positiva os significados de inteligência, comunicação, serenidade, confiança, entre outros. Estes quatro significados em particular citados são características da personalidade de Anay-

de Beiriz, que são abordadas na narrativa gráfica de Luyse Costa. Em contrapartida, a cor azul, na sua conotação negativa, traz no seu simbolismo o significado de frieza, falta de emoção, antipatia, altivez e estas sensações e emoções foram experimentados por Anayde Beiriz em vida.

Pela cor azul com tendência a cinza acentua-se a conotação negativa deste tom. A cor cinza tem como simbolismo positivo a neutralidade psicológica; no simbolismo negativo, desânimo, depressão, hibernação, falta de confiança e falta de energia. Para representar Anayde Beiriz e o contexto histórico que ela viveu, não haveria melhor cor para simbolizá-la e ao fato trágico que a envolveu.

Na página 10 da história em quadrinhos vemos uma composição artística que descreve a pessoa de Anayde e de forma sucinta sua vida e seu desfecho, numa bela composição de poesia, desenhos e cores. Em particular, vê-se no último quadrinho da página, cuja imagem aparece simulando um negativo de fotografia com o cenário bastante amplo e todo em negro, a figura de Anayde Beiriz relativamente pequena em proporção ao quadrinho, o que deixa bem claro o drama dos últimos momentos de vida desta jovem paraibana.

Apesar de ter sido desenhada e colorida totalmente por ferramentas digitais, o traço de Luyse Costa tem a força e

a expressão como se feitos à mão livre. Toda a composição de requadros, cenários e figuras possui a mesma expressão como se fora desenhada com nanquim com pincel sobre papel. O desenho é deveras minimalista e completo. Poucas linhas e expressão, típico do estilo de Luyse Costa que encontramos nos seus outros trabalhos, seja com história em quadrinhos, seja com ilustrações.

E o tom azul vem fechar a composição de maneira peculiar. Complementando detalhes, compondo contrastes junto ao preto e branco, o azul aparece nas páginas da história em quadrinhos como manchas de tinta de cor sólida e uniforme como se feitas com tinta têmpera guache.

Na narrativa gráfica composta por Luyse encontramos o que Will Eisner (p.31 e 32) chama de “contando uma história ilustrada”. O autor afirma que esta forma de narrativa gráfica assemelha-se aos livros de conto ilustrado, em que imagem e texto se completam, recurso em que texto e imagens possuem expressões independentes e complementares.

Na composição desta história em quadrinhos são predominantes as *sequências de quadro a quadro* assim chamadas por Scott McCloud (p.70 a 74) nas transições entre quadrinhos com foco apenas na estrutura do desenho. Por essa classificação sugerida por McCloud, são vistas duas composições de transição: a que o autor chama de aspecto-

para-aspecto e *non-sequitur*. Na transição entre quadros na modalidade aspecto-para-aspecto vemos que há um grande intervalo de espaço e tempo nos fatos da história. Esta disposição imagética dos quadrinhos requer bastante atenção do leitor para correlacionar as imagens que apenas possuem “aspectos” semelhantes.

No intervalo entre quadros classificado por McCloud como *non-sequitur* (sem sequência) trata-se de imagens que não possuem nenhuma correlação estética entre um quadrinho e outro na composição da narrativa visual da história, cabendo ao texto “costurar” a trama e assim, num exercício de interpretação de texto e imagem, fazer com que o leitor compreenda e interprete a história em quadrinhos apresentada.

Na biografia de Anayde o texto a acompanhar as imagens vem nas chamadas caixas de diálogo. O texto que relata a vida da personagem principal é um discurso em 3ª pessoa, um narrador não personagem da história em quadrinho, que remonta os fatos.

Na vida de Anayde Beiriz houve agressões, discursos tendenciosos e imposições opinativas e Luyse traz esta história sem agressões nem discursos tendenciosos e nenhuma imposição opinativa. No contar a história de Anayde,

Luyse o faz com poesia, leveza e respeito a todas as personagens envolvidas na biografia.

Anayde Beiriz – uma biografia em quadrinhos é um agradável e belo registro de uma das mais ousadas e marcantes figuras femininas da história da Paraíba, feita também por uma mulher ousada e que marcou a história em quadrinhos da Paraíba.

Anchietinha – Um resgate histórico da Capela dos Índios

O traço de Luyse deu forma e narrativa à história em quadrinhos que marcou a história do Brasil. Intitulado *Anchietinha: A Capela de São Miguel*, esta produção partiu da Associação Cultural Beato José de Anchieta, que fica localizado no bairro de São Miguel Paulista em São Paulo. Esta instituição buscava por meio dos quadrinhos o resgate histórico e cultural do seu patrimônio. Um dos personagens centrais desta história em quadrinhos é o Padre José de Anchieta, que além de ter sido um dos fundadores da cidade de São Paulo, foi também o fundador do Bairro de São Miguel Paulista em 1560.

A Capela de São Miguel, cuja edificação foi terminada em 1622, foi construída pelos índios Guaianás catequizados



Capa do livro Anchietinha

pelos jesuítas (dentre eles, o Padre José de Anchieta), tida como uma das mais antigas do Brasil. Esta edificação esteve fechada por sete anos para restauração e em 2011 foi reaberta para visitação do público.

No dia 2 de setembro 2011, no referido local histórico, ocorreu o lançamento desta publicação promovida pela Associação Cultural Beato José de Anchieta. A celebração contou com a presença dos párocos, os organizadores e produtores deste evento e da publicação. Luise Costa esteve lá, juntamente com o roteirista Daniel Reis, para a sessão de autógrafos¹⁶. Luise relata em seu blog o nervosismo de sua primeira publicação impressa e de sua alegria em fazer parte desta atividade¹⁷.

Esta história em quadrinhos foi distribuída gratuitamente em São Paulo, no Museu do Bairro de São Miguel

16. <http://capeladesaomiguelarcanjo.blogspot.com.br/2011/08/hq.html>.

17. <http://luluyse.blogspot.com.br/2011/09/anchietinha-capela-de-sao-miguel-em.html>.

Paulista, aos visitantes como programa de educação patrimonial da Capela de São Miguel¹⁸, localizada na Zona Leste de capital paulistana. O formato quadrinhos para esta ação didático-pedagógica visava uma abordagem lúdica, agradável e menos enfadonha do tema: mostrar a Capela de um modo diferente. A distribuição gratuita teve como objetivo a utilização por professores em sala de aula antes de visitarem a Capela com seus alunos. A proposta inovadora via nos quadrinhos um veículo para despertar o interesse do público infanto-juvenil.



O traço personalizado de Luyse Costa

18. <http://capeladesaomiguelarcanjo.blogspot.com.br/2011/10/aos-educadores.html>.

São Miguel de Anchieta

O quadrinho inicia e finda de forma fictícia, e em meio à narrativa é abordada de forma sucinta e didática a vida e obra do Beato José de Anchieta, sua vinda ao Brasil e a construção da Capela de São Miguel. Mostra sua importância no desenvolvimento da capitania, lutas e conflitos, seu período de abandono, e resgate cultural promovido no final da década de 1930 por Mário de Andrade.

Anchieta: a Capela de São Miguel possui formato quadrado, lombada canoa, com poucas páginas, semelhante a *Anayde Beiriz: uma biografia em Quadrinhos*. Outra particularidade e semelhança entre as duas obras é sua estética: ambas possuem traço em preto sobre papel branco e uma cor contrastante. Em *Anchieta* a cor é amarela.

Luyse Costa relata que a cor foi escolhida pela direção de arte da HQ. Particularmente, podemos considerar esta escolha de cor auspiciosa pelo simbolismo que carrega. Segundo Fraser & Banks (2007, p.49), a cor amarela traz no seu simbolismo positivo o significado de otimismo, confiança, autoestima, criatividade, simpatia, força emocional. Podemos associar estas qualidades à pessoa de José de Anchieta que, segundo a HQ, entusiasmado com sua nova

missão nas *Novas Índias*, apesar da saúde debilitada, dedicou sua vida a aprender o idioma dos índios e a edificar um novo mundo nestas terras.

O simbolismo negativo da cor amarela, segundo os mesmos autores, é o de irracionalidade, medo, fragilidade emocional, depressão, ansiedade, suicídio. Vemos estes reflexos do comportamento relatado no quadrinho, no comportamento de algumas tribos indígenas e no Governo da Coroa de Portugal, o que levou à interrupção das atividades do Beato e, conseqüentemente, ao abandono da Capela de São Miguel.

A abordagem direta, e de linguagem de fácil compreensão, faz desta história em quadrinhos um agradável meio de aprender história e de querer conhecer mais sobre a Capela de São Miguel Paulista, e seu museu.

A historiadora de quadrinhos a contar

Seu amor pela História, sua capacidade sintética de expressar com poucas linhas e a afinidade com os quadrinhos fazem de Luyse Costa uma das mais atuantes quadrinistas a registrar a biografia em forma de história em quadrinhos. No dia 23 de abril de 2014 ela anunciou na rede social Facebook sua nova produção biográfica em quadrinhos. A

persona escolhida foi Augusto dos Anjos. Ela afirmou: “Pra comemorar o Dia Mundial do Livro, um presente pra vocês. Em primeira mão, compartilho uma das páginas do meu próximo quadrinho, ‘Augusto dos Anjos em quadrinhos’, dessa vez em parceria com o escritor Jairo Cézar”.

Diferente das duas produções anteriores, nesta a estética abordada por Luyse Costa tem, além de seu traço cujo estilo é reconhecível, o uso de mais cores, o que difere esta obra de *Anayde Beiriz* e *Anchietinha*. Ficaremos na expectativa desta produção e de outras que certamente virão das mãos de Luyse. Artistas que através dos quadrinhos registram e resgatam a História são de suma importância pra a humanidade.

Referências

BEZERRA, Dinarte Varela. **1930: a Paraíba e o inconsciente político da revolução: a narrativa como ato socialmente simbólico**. Natal, 2008. Disponível em: <http://bdtd.bczm.ufrn.br//tde_busca/arquivo.php?codArquivo=2715>. Acesso em: 24 out. 2013.

COSTA, Luyse. Disponível em <<http://luluyse.blogspot.com.br/>> Acesso em: 13 de out. de 2013.

COSTA, Luyse. **Anayde Beiriz – uma biografia em quadrinhos**. João Pessoa: publicado com apoio do FMC (Fundo Municipal de Cultura da prefeitura de João Pessoa), 2013.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2005.

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

McCLOUD, Scott. **Desvendado os Quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro: São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

REIS, Daniel; COSTA, Luyse. **Anchietinha: a capela de São Miguel**. São Paulo: Editora Ave Maria, 2011.

HISTÓRIA EM QUADRINHOS NA LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS

Comics en Bachillerato en Artes Visuales

Fábio Tavares da Silva

Resumo: Este artigo objetiva apresentar as Histórias em Quadrinhos - HQs como uma linguagem artística das Artes Visuais, e como tal deve ser experimentada nas relações de ensino/aprendizagens das Artes Visuais em todos os níveis da educação básica, no entanto, para isto acontecer é importante dar lugar à leitura e experimentação de sua linguagem dentro dos cursos de graduação em Artes Visuais. As reflexões partem de uma experiência realizada com o ensino de HQs no curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Regional do Cariri – URCA, que a partir do primeiro semestre de 2013 vem ofertando uma disciplina de História em Quadrinhos objetivando proporcionar a seus estudantes uma experiência cultural com os quadrinhos por meio da leitura, da contextualização e do experimentar a produção de quadrinhos.

Fábio Tavares da Silva é graduado em Artes Visuais pelo Centro de Artes da Universidade Regional do Cariri – URCA. Membro do Grupo de Pesquisa “Ensino da Arte em Contextos Contemporâneos” – GPEACC/URCA/CNPq. Professor do Curso de Licenciatura em Artes Visuais do Centro de Artes da URCA. E-mail: artesvisuais.fabio@gmail.com

Palavras-chave: Quadrinhos, Ensino, Artes Visuais

Resumen: En este artículo se presenta el Comics como lenguaje artístico de las artes visuales, y como tal debe ser experimentado en las relaciones de enseñanza / aprendizaje de las artes visuales en todos los niveles de la educación básica, sin embargo, para que esto suceda, es importante colocar leyendo y experimentando con su lengua en los cursos de licenciatura en Artes Visuales. Las reflexiones son de un experimento con los cómics de enseñanza en la Licenciatura en Artes Visuales por la Universidad Regional de Cariri - URCA, que desde el primer semestre de 2013 ha estado ofreciendo un curso de cómic con el objetivo de proporcionar a sus estudiantes una experiencia con los cómics culturales por la lectura, la contextualización y la experiencia de producción de comics.

Palabras-clave: Comics, Educación, Artes Visuales.

I. Introdução

Este artigo objetiva apresentar minha compreensão e experiência com as Histórias em Quadrinhos no Ensino de Artes Visuais. Em 2013, ingressei como professor substituto no curso de Licenciatura em Artes Visuais do Centro de Artes Reitora Violeta Arraes Gervaiseau da Universidade Regional do Cariri – URCA. Neste curso, venho ministrando as disciplinas de Estágio Supervisionado em Ensino das Artes Visuais e também a disciplina de História em Quadrinhos.

As Histórias em Quadrinhos, também chamadas aqui de Quadrinhos ou simplesmente HQs, são, como diz Edgar Franco, “a união entre texto, imagem e narrativa visual, formando um conjunto único e uma linguagem sofisticada com possibilidades expressivas ilimitadas” (FRANCO, 2008, p. 25).

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

2. História em Quadrinhos no Ensino de Artes Visuais

Nas últimas décadas do século XX houve um grande esforço de teóricos e arte/educadores para que a arte fosse reconhecida e estabelecida no currículo escolar como uma área do conhecimento, entendendo que o aprendizado em arte pode responder às exigências da sociedade contemporânea, que cada vez mais valoriza na formação profissional e pessoal dos estudantes características como flexibilidade, imaginação, inventividade e criatividade.

Este esforço assegurou que na LDB 9394/96 houvesse a obrigatoriedade do ensino de artes em todos os níveis da educação básica. O ensino de Arte na educação escolar é de grande importância por vários aspectos, como diz Mendonça,

a arte na educação contribui de forma substancial e significativa para incitar o pensamento, sendo agente transformador e formador do cidadão que reconheça a si mesmo, reforce a relação com a cultura em que está inserido, sendo esse um dos principais apontamentos do ensino de Arte na contemporaneidade. (MENDONÇA, 2006, p.37)

São muitas as funções da arte na educação, uma delas é fazer a mediação entre arte e público, proporcionando o entendimento e a reflexão sobre o que foi produzido em outros tempos e culturas e o que é produzido atualmente.

Discutir a inserção e ensino da linguagem dos quadinhos nas aulas de artes é possível levando em consideração as exigências que atualmente se vem fazendo em relação à formação inicial do professor de artes e sua atuação no contexto da contemporaneidade do ensino de artes brasileiro. Um ensino de artes centrado na leitura de imagens, na alfabetização visual, na cultura visual e interculturalidade, rompendo com o modelo de ensino orientado pela livre expressão e pela polivalência.

Para Barbosa (2008, p. 98) “hoje, a aspiração dos arte/educadores é influir positivamente no desenvolvimento cultural dos estudantes por meio do conhecimento de arte que inclui a potencialização da recepção crítica e a produção”. Portanto, quando se fala em educar criticamente para o consumo e produção de imagens está-se falando de todas as possibilidades culturais de visualidade, inclusive as histórias em quadrinhos.

Diante disso, “trabalhar na educação com histórias em quadrinhos pode ser um bom caminho para fazer um tipo

de trabalho formativo em cultura visual” (SILVA; SANTOS NETO, 2010, p. 206).

As HQs nas aulas de artes podem ser úteis em exercícios de leitura e análises de imagens, pois para Mendonça (2006, p. 44), “as HQ apresentam elementos de composição comuns a várias obras de artes visuais, podendo proporcionar através de sua análise a identificação de como os elementos visuais atuam em sua estrutura espacial e a maneira como se organizam no espaço”. Diante disto, para o arte/educador,

as HQs podem ser uma poderosa ferramenta pedagógica, capaz de explicar e mostrar aos alunos de forma divertida e prazerosa, a aplicação prática de recursos artísticos sofisticados, tais como perspectiva, anatomia, luz e sombra, geometria, cores e composição (BARBOSA, 2009, p. 131).

Outro uso importante é a própria leitura das HQs se detendo à história narrada, o exercício de leitura pode fazer os alunos se familiarizarem com a linguagem das HQs e se divertirem com as diversas histórias apresentadas. Porém, é necessário destacar que a leitura de HQs nas aulas de artes deve acontecer de forma crítica e contextualizada, pois “as HQs por vezes trazem conteúdos contraditórios e dentro dessa linha de pensamento não podem ser vistas

apenas como desenhos, pois envolvem ideias, conceitos, valores, ideologias e crenças” (GRALIK, 2007, p. 18).

Neste artigo entendemos as HQs como uma linguagem das artes visuais e como tal devem ser ensinadas/aprendidas nas aulas de artes. No entanto, acreditamos que seu ensino deve levar em consideração as orientações pedagógicas para o ensino das artes visuais, neste sentido defendemos um ensino a partir da Abordagem Triangular para o ensino da arte que se fundamenta por meio de suas três dimensões cognitivas: leitura/interpretação, contextualização e fazer artístico (BARBOSA, 2009).

Sobre o ensino de quadrinhos a partir da Abordagem Triangular, Ana Mae Barbosa (2009) faz referência ao estudo *O Humor dos Quadrinhos como Instrumento Educacional*¹ realizado por Eduardo Carvalho (2007), no qual ele entrevista a professora Betania Libanio Dantas de Araújo que ao se referir à importância de se trabalhar a partir da proposta sistematizada por Ana Mae diz que,

se atuamos apenas no fazer sem reflexão ou só na leitura alheia ao fazer, quebra-se aí o princípio da aprendizagem significativa. Esse é um problema em

1. Entrevista disponível em: <http://www.cartamaior.com.br/templates/materiaMostrar.cfm?materia_id=13583>. Consultada em 07 de março de 2012.

muitas escolas que ensinam quadrinhos apenas como repetição de uma técnica determinada impedindo os seus estudantes de criar os seus próprios personagens com traços próprios e perdem quando não lêem sobre a história em quadrinho, não debatem.

A Abordagem Triangular defende que nos lugares de ensino/aprendizagem a Arte seja o conteúdo do processo de ensino e, conseqüentemente, de aprendizagem. Neste sentido, trabalhar com o ensino de quadrinhos deve ter as HQs como ponto de partida, seu contexto e sua experimentação tendo como resultado do processo de aprendizagem as interpretações visuais elaboradas pelos alunos.

Portanto as HQs nas aulas de artes não devem ser apenas um meio para estimular a leitura dos alunos, ou trabalhar apenas com a análise dos elementos formais que a compõem. A partir dessa proposta pedagógica, os alunos devem apreender a linguagem das HQs a partir da leitura, da compreensão da história dos quadrinhos e da experimentação do seu processo de produção.

A produção de HQs nas aulas de artes pode e deve “ser um meio para que os alunos expressem e comuniquem entre si e com outras pessoas, contribuindo para o desenvolvimento de competências e habilidades, utilizando vários conteúdos de arte em uma só modalidade” (MENDONÇA, 2008,

p. 48). Sobre a produção de HQs, Santos Neto e Silva (2010, p. 95) dizem que, “como arte possibilita a expressão do ser que a produz e, portanto, sua comunicação no mundo”. Se comunicar com o mundo é uma das exigências do ensino da arte na contemporaneidade, não se pode mais trabalhar o ensino de arte se distanciando da realidade cotidiana.

A partir do pensamento de Alexandre Barbosa (2009), João Marcos Mendonça (2006, 2008) e Ana Mae Barbosa (2009) e de um ensino de artes a partir da cultura visual e da Abordagem Triangular, defendo o ensino da produção de histórias em quadrinhos nas aulas de artes. Ao aprender a fazer uma HQ o aluno estará usando diversos conteúdos das artes visuais, desde os fundamentos básicos do desenho até elementos de outras formas de linguagem como a pintura, a fotografia, o cinema entre outras.

No entanto, para ensinar quadrinhos é preciso ter em mente que os alunos estejam familiarizados com a linguagem das HQs. Sobre isto Vergueiro (2009, p. 31) chega a falar sobre uma alfabetização dizendo que “a ‘alfabetização’ na linguagem específica dos quadrinhos é indispensável para que o aluno decodifique as múltiplas mensagens neles presentes e, também, para que o professor obtenha melhores resultados em sua utilização”.

Para a produção, além de ser alfabetizado na linguagem dos quadrinhos é necessário dominar os principais elementos exigidos para sua produção, desde aprender a fazer argumento e roteiro até elaborar personagens, cenários, cenas, páginas, lápis final, arte-final, colorização, letreiramento, entre outros.

3. Disciplina de História em Quadrinhos na Licenciatura em Artes Visuais

Pesquisar e refletir sobre o lugar das histórias em quadrinhos no ensino de artes nos levou ao pensamento de Santos Neto e Silva (2011), ao dizer que para um professor poder trabalhar com quadrinhos no ensino não só de artes, mas de qualquer outra disciplina escolar exige que este professor tenha uma experiência cultural com as HQs, tenha familiaridade com a sua linguagem, e perceba suas infinitas possibilidades comunicativas e expressivas. Sobre isto, Marta Silva diz que,

além da constituição de acervo para as bibliotecas escolares, faz-se necessário também investir na formação de educadores/as no que diz respeito à linguagem dos quadrinhos, a fim de que estes/as pos-

sam fruir em suas leituras, conhecer suas especificidades, selecionar bons materiais para uso na sala de aula e assim poder explorar todo o seu potencial. (SILVA, 2011, p. 65)

Diante disso, justifica-se a importância de se ter uma disciplina de história em quadrinhos na formação do arte/educador. Para o artista/professor/pesquisador Gazy Andraus (2011, p. 53), “os quadrinhos trazem possibilidades infinitas, que podem e devem ser exploradas, principalmente em cursos de artes.” Este autor ministra uma disciplina de histórias em quadrinhos no curso de Educação Artística na UNIMESP – Centro Universitário Metropolitano de São Paulo. Para ele, há duas maneiras para se utilizar HQs em cursos universitários e, em especial, na Licenciatura em Artes.

A primeira, com jovens universitários em uma disciplina específica de HQ. Deve-se explicar que ela não serve apenas para se realizar trabalhos de quadrinhos, mas sim, para alcançar a própria modalidade dos quadrinhos em seu *status* de arte atingindo uma modalidade maior de percepção.

A segunda maneira, é mostrar que os quadrinhos servem para ilustrar mensagens e fatos mais complexos, mas não só: também reforçam o aprendizado pela imagem, característica do momento cultural em que vivemos.

Sobre quadrinhos na formação do arte/educador, Betania Libanio Dantas Araújo em entrevista cedida a Eduardo Carvalho em 2007, diz que, “Os arte-educadores não conhecem o universo dos quadrinhos (salvo um ou outro curioso) e a culpa não é deles, a culpa está na faculdade que não incorporou essa linguagem como disciplina permanecendo ou nos cânones ou na arte contemporânea”.

Diante destes questionamentos e da compreensão de ser importante ter uma disciplina de quadrinhos na formação do artista/professor/pesquisador de Artes Visuais, o curso de Licenciatura em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Regional do Cariri – URCA começou a partir do primeiro semestre de 2013 a ofertar a disciplina de *História em Quadrinhos*. Uma disciplina optativa de 72 horas-aula que nasce da compreensão de que História em Quadrinhos é uma linguagem das artes visuais, portanto sendo importante proporcionar aos alunos o conhecer e experimentar diferentes modos de produção de quadrinhos. Considera que este espaço de formação pode estimular os alunos a se familiarizarem com a linguagem dos quadrinhos a partir de sua leitura, contextualização e experimentação.

4. Uma Experiência de Ensino/Aprendizagem de Quadrinhos na Licenciatura em Artes Visuais

A partir de minha trajetória com a linguagem dos quadrinhos, de ser um aficionado e ter me dedicado durante a graduação em Artes Visuais a estudar as histórias em quadrinhos como uma linguagem artística e seu lugar no ensino de Artes Visuais, foi-me dada a oportunidade e responsabilidade de ministrar a disciplina de História em Quadrinhos do curso de Artes Visuais da URCA. Apresentamos aqui, como se deu esta primeira experiência e quais os seus resultados.

Inicialmente, ao realizar o planejamento das aulas levamos em consideração alguns fatores que iriam interferir nesta primeira experiência, primeiramente a disciplina iria sofrer com o tempo que tinha à disposição para ser realizada; devido a entraves burocráticos, houve atrasos na nomeação e contratação dos professores substitutos, de modo que começamos a ministrar as aulas com quase dois meses de atraso, o que nos fez ter que planejar as aulas e as propostas de trabalhos acelerando alguns processos com o

objetivo de concluir o semestre dentro do calendário acadêmico da universidade, portanto a disciplina contou com 14 encontros de 4 horas de duração cada, num período que foi do final de Abril ao início de julho de 2013.

Tivemos um total de treze alunos matriculados na disciplina, mas quatro desistiram de cursar antes de começarmos as aulas. Diante disso, contamos com nove alunos participando das aulas nesta primeira oferta.

4.1 Os Encontros

No primeiro encontro, apresentamos a ementa da disciplina, o programa e o cronograma de encontros. Depois de apresentar a disciplina, apresentei-me enquanto professor, falei de minha trajetória e porque eu estava ali com a responsabilidade de ministrar esta disciplina. Apresentei alguns desenhos e quadrinhos produzidos por mim ao longo dos anos, algumas publicações em revistas e experiências enquanto pesquisador. A apresentação foi realizada com muito entusiasmo, pois aquele era um momento de grande alegria para mim, posso dizer que se tratava da realização de um sonho estar em uma disciplina no curso de Artes Visuais destinada a estudar e experimentar a linguagem dos quadrinhos.

Nos encontros seguintes foi dada a oportunidade de cada aluno se apresentar e apresentar suas experiências com os Quadrinhos. Como sugestão, os alunos trouxeram para a sala de aula alguns dos experimentos realizados por eles com a linguagem dos quadrinhos, e alguns dos exemplares de HQs que gostavam de ler. Fiz isso, pois era importante conhecer cada um, e suas narrativas seriam muito importantes para conhecer e saber em que estágio de conhecimento sobre a linguagem eles estavam.

Descobri que, dos nove alunos matriculados na disciplina, apenas dois não eram leitores de quadrinhos, os demais além de serem leitores já haviam produzido em algum momento, portanto se tratava de uma turma privilegiada o que me fez pensar as aulas como um lugar de trocar experiências.

Ministrei aulas sobre a história das histórias em quadrinhos, destacando suas origens e evoluções até chegar à maneira como a conhecemos atualmente. Apresentei algumas definições para o que são quadrinhos, definições de estudiosos como: Will Eisner, Scott McCloud, Edgar Guimarães, Edgar Franco, entre outros.

Tivemos encontros onde foram explicados quais e como se organizam os principais elementos que constituem a linguagem dos quadrinhos. Os encontros eram sempre muito

alegres, com a presença de exemplares de HQs, ora levados por mim, ora levados pelos alunos. Realizamos em sala a leitura e análise de diferentes HQs, desde as mais tradicionais até HQtrônicas, termo criado por Edgar Franco para denominar as HQs eletrônicas. Assistimos a vídeos com falas de estudiosos da linguagem dos quadrinhos como Scott McCloud e Paulos Ramos onde falavam dos quadrinhos como linguagem autônoma e de suas possibilidades expressivas ilimitadas.

Dentre as propostas realizadas na disciplina, uma delas foi um trabalho que chamei de Seminário, cada aluno recebeu um tema para pesquisar, estudar e apresentar em sala. Foi um exercício muito significativo, pois todos pesquisaram e apresentaram com muita desenvoltura e entusiasmo contextualizando alguns dos principais estilos de quadrinhos. Tivemos apresentações sobre *Quadrinhos Disney*, *Quadrinhos Brasileiros*, *Fumetti*, *Mangá*, *Comics*, *Graphic Novels*, *Fanzines*, *HQtrônicas*, *Quadrinhos Poético-Filosóficos* e *Quadrinhos Autobiográficos*. Depois dos seminários, dedicamos os encontros seguintes a explicações sobre os diferentes processos de produção de quadrinhos. Apresentamos o que é um argumento, sinopse e roteiro e como construir cada um deles.

4.2 As Produções

Partindo da compreensão de que um aprendizado significativo em artes acontece ao se realizar a leitura, contextualização e experimentação, buscamos provocar os alunos a criarem HQs, e para isso foi levado em consideração que existem diversas possibilidades de construir quadrinhos com diferentes estilos e suportes, o limite é a criatividade. Portanto, demos total liberdade para a experimentação, onde se apropriando dos elementos da linguagem dos quadrinhos cada um deveria criar uma narrativa visual explorado a temática e o material que desejasse.

Tivemos alguns encontros destinados ao fazer as HQs, nos quais fomos acompanhando os processos de trabalhos e orientando individualmente os alunos nas etapas de produção; como vários alunos já possuíam experiência com o fazer, estes encontros foram de muitas trocas de experiências entre eles.

O fato de os alunos já terem cursado as disciplinas de Desenho I e II, Pintura I e II e Gravura antes de chegarem à disciplina de HQ também contribuiu muito na realização das produções. Diante disso, não foi necessário explicar como construir os desenhos, nos detendo especificamente ao estudo dos elementos que compõem a linguagem dos quadrinhos.

Apresentar um experimento com a linguagem dos quadrinhos se tornou uma exigência da disciplina, os alunos se dedicaram, mas dos nove, sete apresentaram uma produção ao final, dois alunos acabaram sendo reprovados na disciplina pelo número excessivo de faltas, o que os prejudicou impedindo-os de produzirem seus trabalhos.

Ao final os alunos Henrique Sampaio, Isis Xenofonte, Andréa de Oliveira, Luiz Fernando, Amilton Duarte, Victor Vladimir e Jefferson de Lima apresentaram produções com diferentes histórias, cada um com o estilo e técnica desejada.

Henrique Sampaio surpreendeu a todos ao apresentar uma produção de dezenove páginas, foi a maior em quantidade de páginas, sua HQ foi intitulada de *Goof*, (Figura 1), uma história do gênero aventura que teve influência dos mangás, histórias em quadrinhos japonesas ou feitas no estilo japonês.

Isis Xenofonte nunca havia feito quadrinhos antes, mas se dedicou e criou duas histórias, uma sobre seu cotidiano, que por questões de tempo não conseguiu concluir antes do encerramento da disciplina e outra que entregou, intitulada *Vida de Mosca* (Figura 2). História em que apresenta uma mosca se espantando com ações humanas que a fazem sentir nojo.



Figura 1

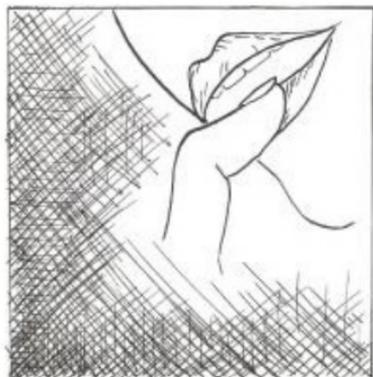
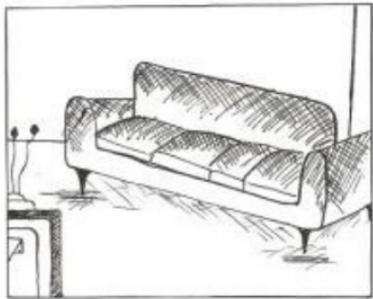
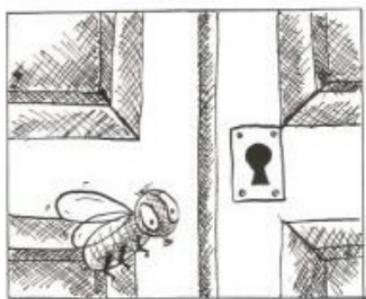
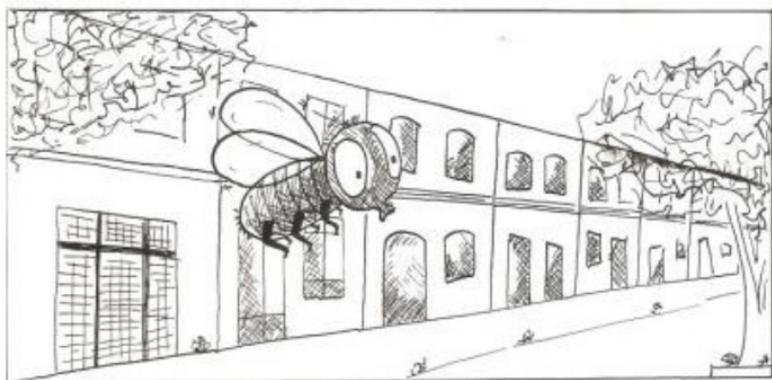


Figura 2

Andréa de Oliveira produziu duas narrativas, a primeira de uma página intitulada *Antes que Chegue o Ocaso*, narrando o pensamento de uma lagarta. A segunda, foi intitulada *ON/OFF Line* (Figura 3), fazendo uma reflexão



Figura 3

sobre os relacionamentos virtuais muito comuns na contemporaneidade.

A HQ de Luiz Fernando teve uma capa e duas páginas intitulada *Doido de Pedra* (Figura 4), sua ideia inicial era

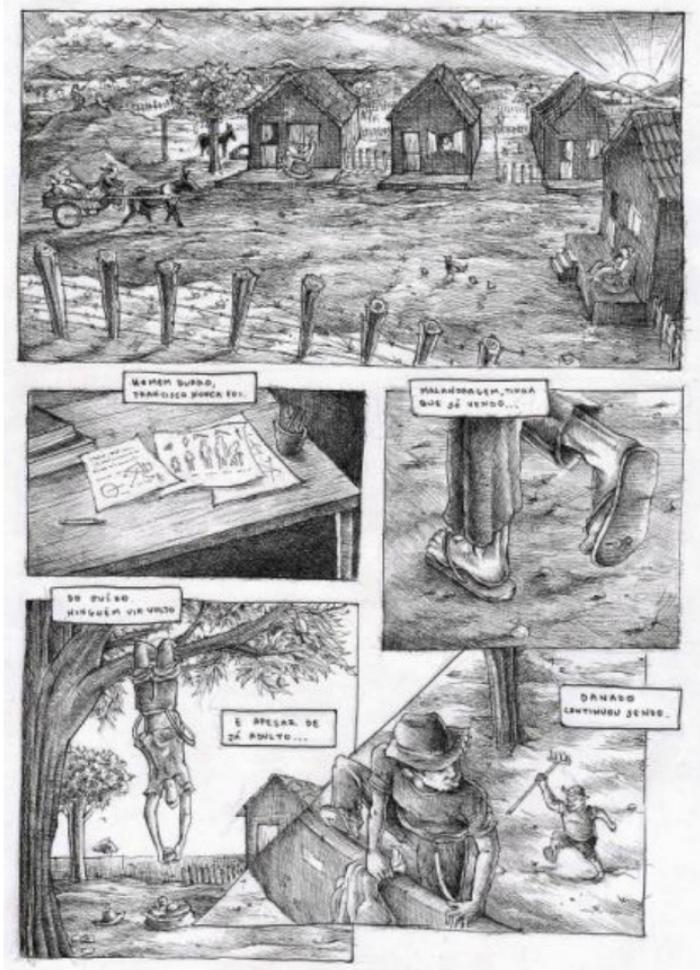


Figura 4

construir uma HQ com estética de gravura e textos em forma de versos de cordéis.

A partir das HQs lidas na disciplina o aluno Amilton Duarte optou por fazer uma HQtrônica, realizando seu trabalho usando como suporte o computador, fazendo uma HQ eletrônica intitulada *Assim por Diante* (Figura 5), história que apresenta sua reflexão sobre o universo no interior de um átomo, tendo como referência a teoria dos fractais, imagens de satélites e imagens microscópicas do interior de células.



Figura 5

Victor Vladimir produziu uma HQ de cinco páginas chamada *Dois Espetáculos* (Figura 6), HQ que mostra uma cena de assassinato, construída a partir da reinterpretação de uma cena do filme *Psicose* de Alfred Hitchcock.



Figura 6

O trabalho de Jefferson de Lima foi uma HQ de quatro páginas intitulada *Decomposição* (Figura 7), trabalho em que ele faz uma reflexão sobre a morte, construindo uma

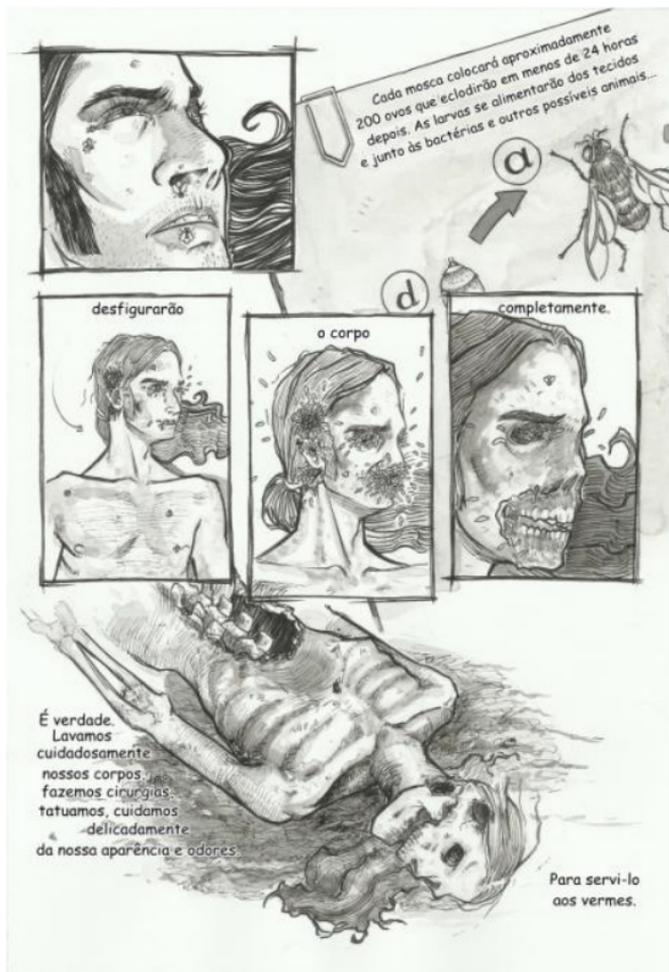


Figura 7

narrativa a partir da decomposição do corpo humano, nos desenhos ele faz referência ao seu próprio corpo se usando como modelo para a elaboração dos desenhos.

Na sequência apresentamos imagens de algumas páginas das produções realizadas pelos alunos na disciplina de história em quadrinhos.

5. Conclusões

A partir de nossa compreensão de que história em quadrinhos é uma linguagem das artes visuais, defendemos a leitura e experimentação de quadrinhos no ensino de artes visuais em todos os níveis da educação básica. No entanto entendemos que para um professor poder explorar todo o potencial da linguagem dos quadrinhos no ensino de artes, ele precisa ter conhecimento de sua linguagem, ter uma experiência com os quadrinhos, por isso sua importância como uma disciplina na formação do artista/professor/pesquisador de artes visuais.

Nossa experiência com ensino de quadrinhos na Licenciatura em Artes Visuais está apenas começando, mas a partir das discussões realizadas em sala, da participação dos alunos e da qualidade de suas produções acreditamos ter atingido nossos objetivos nesta disciplina. Esperamos

poder viver novas experiências e cada vez aprender mais para poder continuar possibilitando aos alunos a experiência de ler, fazer e contextualizar quadrinhos em suas formações em artes visuais.

6. Referências

ANDRAUS, Gazy. O trabalho com histórias em quadrinhos (HQ) no ensino universitário. In: NETO, Elydio dos Santos; SILVA, Marta Regina Paulo (Orgs.), **Histórias em Quadrinhos e Educação: formação e prática docente**, São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

BARBOSA, Alexandre. Os quadrinhos no ensino de artes. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3. ed São Paulo: Contexto, 2009.

BARBOSA, Ana Mae. Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: BARBOSA, Ana Mae. **Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais**. (Org.), 2. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos**. 7. Ed. rev. São Paulo: Perspectiva, 2009.

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

GRALIK, Thaís Paulina. **As Histórias em Quadrinhos no Ensino de Artes Visuais na Perspectiva dos Estudos da**

Cultura Visual. Dissertação de Mestrado defendida na UDESC em 2007.

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

MENDONÇA, João Marcos. **Traça Traço Quadro a Quadro:** A produção de histórias em quadrinhos no ensino de Artes, Belo Horizonte: C/ Arte, 2008.

SILVA, Marta Regina Paulo; SANTOS NETO, Elydio dos. **Relações de gênero nas histórias em quadrinhos infantis: desafios às práticas educativas na perspectiva da cultura visual.** Educação & Linguagem • v. 13 • n. 22 • 192-213, jul.-dez. 2010.

SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo (Orgs.) **Histórias em Quadrinhos e Educação:** formação e prática docente, São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

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

INTERDISCURSIVIDADE EM “THE LOST CANVAS GAIDEN”: INOVAÇÕES OU CONTINUIDADES?

Interdiscursivity in the “Lost Canvas Gaiden”:
innovations or continuities?

Amaro Xavier Braga Jr
Mariana Petróvana Ferreira da Silva

Resumo: O artigo apresenta uma análise, a partir da noção bakhtiniana de interdiscursividade, do mangá *The Lost Canvas Gaiden*, avaliando seu processo criativo quanto às continuidades e inovações no roteiro temático e na produção de desenhos, requadros, arte-finalização entre outros elementos estéticos em

Amaro Xavier Braga Jr é Produtor Cultural e Quadrinhista. Possui sete álbuns em quadrinhos publicados. É Bacharel e Licenciado em Ciências Sociais, Esp. em História das Artes, Esp. em Artes Visuais, Mestre e Doutorando em Sociologia. É professor do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas - UFAL.

Mariana Petróvana Ferreira da Silva é desenhista e caricaturista, graduanda em Design pela Universidade Federal de Alagoas. Bolsista PROEST do projeto “Sociologia em Quadrinhos”. End.: Rua hamiltom de Barros Soltinho n° 595, Jatiúca, Maceió, AL.

relação à versão clássica. Problematiza o processo de utilização de *spin-offs* nas histórias em quadrinhos e suas relações com a percepção destas publicações enquanto reproduções mercantis ou trabalhos criativos originais. Conclui que a aplicação da noção de interdiscursividade pode ser utilizada para diferenciar as produções que apresentam elementos de continuidade e permite distinguir entre produções meramente mercantis interessadas em induzir o consumo das produções criativas que chegam ao mercado trazendo novas propostas estéticas para a produção de quadrinhos.

Palavras-chave: mangá, cavaleiros do zodíaco, spin-offs.

Abstract: The paper presents an analysis, based on the notion of interdiscursivity in of Bakhtin, in manga The Lost Canvas Gaiden, evaluating your creative process as the continuities and innovations in theme script and the production of drawings, frames, artfinishing and other aesthetic elements in relation to classic version. Discusses the process of using spin-offs in comics and their relationship with the perception of these publications while commercial reproductions or original creative work. Concludes that the application of the notion of interdiscursivity can be used to differentiate the productions that have elements of continuity allows us to distinguish between purely commercial productions interested in inducing consumption of creative productions that come to market bringing new aesthetic to produce comics.

Keywords: manga, saint seiya, spin-offs.

Introdução

Séries de histórias em quadrinhos que fazem sucesso, assim como nos demais produtos da indústria cultural, tendem a alimentar uma continuidade de novos produtos na produção. Não só se transformam em publicações seriadas, quanto podem estimular a publicação de novos títulos semelhantes.

Quando nos deparamos com estas (não tão) novas produções podemos questionar: o que há de novo nelas? Sua qualidade se encontra na simples continuidade de uma série de publicações que fizeram sucesso ou apresentam uma nova proposta apenas inspirada no segmento? Em literatura os aspectos de interdiscursividade são muito conhecidos e estudados, já nos quadrinhos, não tem havido um aprofundamento destes meandros.

Antes de compreender o que é uma interdiscursividade é necessário resgatar outro conceito: o de intertextualidade. A intertextualidade é uma terminologia que está relacionada à noção de “dialogismo” de Bakhtin. São os elementos que estão presentes entre as obras e que dialogam entre si. Não são propriamente exemplificações de igualdade, mas similitude. A intertextualidade se estabelece quando há

uma relação entre textos (GOUVEIA, 2007; ZANI, 2003). Atinge não só os aspectos de inspiração, mas também relativo ao processo criativo utilizado. Assim, “[...] todo texto se constrói como mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (KRISTEVA, 1974, p.64). A intertextualidade atinge as obras que se utilizam dos recursos de apropriação, na inspiração para a construção de uma nova obra. É uma noção que nos faz refletir, inclusive, sobre a questão da autoria (ZANI, 2003).

A intertextualidade pode se apresentar como citação (discurso citado), alusão (reprodução da ideia) e estilização (reprodução de elementos pré-existentes reestruturado) (GOUVEIA, 2007; ZANI, 2003). Assim, a intertextualidade implica em um processo de interdiscursividade: “[...] processo em que se incorporam percursos temáticos e/ou percursos figurativos, temas e/ou figuras de um discurso em outro” (FIORIN, 2003, p.32).

Estas ambientações que atuam na crítica do processo criativo de materiais artísticos podem ser inconscientes ou autodeclarados. Nos quadrinhos não é tão comum os autores revelarem suas inspirações no processo criativo ou são ainda raros os estudos que avaliam as incorporações estéticas ou temáticas entre histórias em quadrinhos, no campo que poderia vir a ser chamado de “Quadrinhos

Comparados” como já é tradicional na literatura e no cinema, por exemplo. Entretanto, dentro do universo das HQs, os quadrinhos japoneses (mangás) possuem uma relação bem diferente quando se trata de interdiscursividade ou intertextualidade. Muitas destas ações interdiscursivas são explícitas e propositais. *Lost Canvas Gaiden* é um deles. Quando estas produções surgem com esta estrutura são chamados de *spin-offs*.

Os *spin-offs* são produtos derivados. É uma expressão inglesa que foi aplicada ao mundo dos negócios, migrou para a informática e passou a ser utilizada no mundo dos mangás e animês como um indicativo de produtos, deste segmento, feitos a partir de outros, geralmente, de sucesso (SPIN-OFF, 2013). O *spin-off* é, portanto, um produto auto declaradamente fruto de uma intertextualidade.

Os *Gaidens* são formas de narrativa japonesa muito semelhante aos contos que apresentam uma história já conhecida através de flashback ou da visão de outro personagem ou uma situação alternativa, em relação à história original. (GAIDEN, 2013).

Assim, *The Lost Canvas Gaiden* é, portanto, um *spin-off* que apresenta uma realidade alternativa (*Gaiden*) da série Cavaleiros do Zodíaco (CDZ) (Seinto Seiya), de Masami Kurumada e da série *Lost Canvas: A Saga de Hades*

(Seinto Seiya: Za Rosuto Kyanbasu – Meiō Shinwa), de Shiori Teshirogi¹. É a própria Shiori que faz os desenhos desta nova série sobre os roteiros de Masami Kurumada. É uma série que não está relacionado à cronologia de tempo e de personagens da publicação clássica. Constitui-se de um conjunto de álbuns em que cada um visa um Cavaleiro de Ouro em aventuras “solos”, nas quais é possível perceber características das personalidades e motivos pessoais de cada um deles. No momento ainda está em publicação no Japão e sem final previsto.

Este trabalho faz uma análise semiótica e de conteúdo com base no segundo volume dessa coleção dedicada, ao então na época, cavaleiro de Escorpião, Kardia, publicada no Brasil em 2012 (no Japão em 2011) pela editora JBC, especializada em cultura pop japonesa. Concentra a análise nos processos de apropriação do enredo (conteúdo da história) e na estética (perfil imagético da linguagem visual), conforme exposto a seguir.

1. *LostCanvas*, publicado entre 2006 e 2001 em vinte e quatro volumes, já trazia os defensores de Athena sob uma nova roupagem, pelo ponto de vista de Shiori Teshirogi ao propor um enredo alternativo de uma luta entre Athena e Hades durante o século 18. O protagonista é ainda o cavaleiro de Pégasus, mas não o Seiya e sim um outro rapaz chamado Tenma. Neste material não só a definição dos personagens mas suas aparências são muito semelhantes ao original. Não houve distanciamentos significativos. A autora justificou a invariabilidade relacionada ao princípio da encarnação – tema da série clássica.

I. Questões de enredo

O enredo se desenvolve 243 anos antes do período onde teríamos “Saori e Seya” como protagonistas, quando Shion e Dohko eram jovens de 18 anos. O enredo envolve Kardia (o cavaleiro de Escorpião) e a pequena Sasha, atual recipiente de Athena no mundo humano. A aventura tem início com Sasha e Kardia em viagem. Curiosamente o Cavaleiro não aparenta saber da verdadeira identidade da menina como deusa, mas só teremos essa confirmação com o andar da história. A ambientação é na América e, diferente do costumeiro onde os conflitos se restringem aos deuses da Mitologia Grega, nesse álbum existe confronto entre as mitologias – a asteca e a grega.

A autora opta pelo uso da mitologia asteca, onde se destacam as pirâmides quadriculadas tipicamente encontradas na América Latina, e de duas divindades desse povo, que são: *Tezcatlipoca* – deus do céu noturno, lua, estrelas, senhor do fogo e da morte (retratado como um Jaguar Negro); e *Quetzalcóatl* – a serpente emplumada, ou pássaro serpente da Guerra. Além de trabalhar com personagens secundários também da mesma mitologia como *Nahualpili* – o escalpelizador de peles; e da inclusão de termos da



Fig. 01 – Capa da 2ª edição brasileira de *The Lost Canvas Gaiden*, publicado pela JBC



Fig. 02 – Cenas de close oriundas do animê, mostrando os dois cavaleiros de *Escorpião*: Milo (em cima) e Kardia (em baixo). Ambos com o cabelo azul. A repetição do padrão cromático na constituição do personagem permite induzir o tema da continuidade vinculando similitudes entre os dois



cultura como: *Citlaliixca*– nome dado ao ritual de ressurreição de *Tezcatripoca*.

A lógica de ter esses embates entre mitologias vem sendo testada não somente nesse *spin-off*. Em CDZ – Episódio Gold também existe citações à mitologia egípcia. Mesmo que de forma secundária, não fazendo parte das tramas principais, ao agregar outros mitos ao universo de CDZ este se amplia, e se torna mais complexo.

Essas inclusões não são feitas de forma descuidada. A autora adapta essas novas culturas à lógica de CDZ, onde temos guerreiros, servos de seu deus, tentando trazer seu patrono de volta, crentes dos ideais que este prega independente de serem bons ou ruins. Os guerreiros despertam armaduras complexas, variando em detalhes, mas que ainda assim seguem o padrão das armaduras “clássicas” usado em CDZ, apenas com acréscimos em adornos referentes à cultura de origem usada.

É possível observar parte das características do roteiro “base” de CDZ. Sasha, que é a reencarnação de Athena, passa por suas dúvidas e complicações, sempre passando um aspecto indefeso, necessitando de proteção; em contrapartida, mesmo Kardia não sabendo da real identidade da garota como deusa, ele luta pela mesma e a protege sem hesitações. O ímpeto de personagens tipicamente *shonen* (estórias voltadas para garotos) está, sem dúvida, presente na trama dessa nova versão. Podemos perceber que o protagonista cavaleiro, por mais desfavorável que sejam as situações a serem enfrentadas e as condições físicas em que este se encontra, não se dá por vencido, lutando com todas as suas forças em prol de seu objetivo, até mesmo se tal batalha leva-lo à morte.



Fig. 03 – primeira página do episódio 16. Com destaque para a arquitetura asteca da pirâmide



Fig. 04 – Aparição de Quetzalcóatl (p.18, cap. 15). Fonte: <http://i.imgur.com/60XyT.jpg>

O fato de os poderes divinos de Athena realmente só “despertarem” para ajudar em algo ocorrer somente após a perda de algum de seus aliados destaca o processo de perda necessário para Sasha adquirir coragem e enfim enfrentar as dificuldades. Tal como se repete em todas as temporadas e séries, independente de ser *spin-off* ou clássico, sendo assim fazendo parte da mecânica básica de roteiro de CDZ.

Diferentemente do clássico, onde pouco se mostra dos pensamentos e sentimentos dos cavaleiros, a autora de *Lost Canvas* desenvolve perfis psicológicos complexos e bem delineados pra cada um dos personagens. Em específico para Kardia, o cavaleiro retratado como um *bom vivant*, ou seja, uma pessoa que vive sem muitos planos para o futuro, vivendo o “agora” sempre “intensamente”. Porém, mesmo aparentando estar despreocupado, ele atenta-se em observar seu entorno, não deixando as situações passarem despercebidas.

Com um tom levemente sádico, Kardia se diverte em suas batalhas, sem receio de lutar com todas as suas forças contra seus inimigos, infligindo dor sem pudor com sua técnica (agulha escarlate). O Cavaleiro de Escorpião acredita que a vida é curta demais para ser vivida cheia de confusões e hesitações, por isso sempre vive o máximo de cada situação.

A autora não somente trabalha com os pontos positivos, como também os defeitos. Em contrapartida a sua peculiaridade impetuosa, Kardia possui um problema grave no coração, o que causa complicações ao mesmo e demonstra ao leitor parte do “limite humano” do cavaleiro. Desse modo, é possível manter o choque de habilidades e privações existente entre o fato de os cavaleiros de Athena serem muito

potentes, mas ainda serem seres humanos. E justamente dentro dessa limitação humana, quando vemos Kardia ultrapassando suas condições de saúde e lutando com todas as suas forças para proteger Sasha, cria-se um “clímax”, um impacto diferente; e o leitor sente de forma mais intensa a perda do personagem. A aproximação do cavaleiro como um ser humano e não apenas como um herói de batalha invencível e inabalável faz com que os leitores se identifiquem mais com o mangá; afinal, a superação de adversidades também entra no contexto social contemporâneo.

A redenção de personagens também é característica de CDZ. Nesta, um pecador sacrifica sua vida para assim conseguir expiar seus erros anteriores. É o que ocorre com *Nahualpili* quando este se sacrifica para proteger Athena, já que a mesma anteriormente, em sua eterna compaixão, derrama lágrimas pela dor dele.

2. Questões de estética

A priori, o que chama atenção no *Gaiden do Lost Canvas* é o traço diferenciado – mais refinado que o da versão clássica. No entanto, o mesmo mantém certas características estéticas “chaves” que são marcantes dos quadrinhos de CDZ.

Como se trata de um álbum do tipo mangá, segundo alguns estudos (BRAGA JR, 2011; LOPES, 2010; LUYTEN, 2000; 2001) algumas das características tipicamente encontradas nesse gênero podem ser observadas com clareza. Entre elas destacam-se as calhas padronizadas – horizontais mais espessas que as verticais, o sistema não padronizado de balonagem, as variações de tipografia nas fontes, o sistema onomatopeico, os contrastes das manchas gráficas na organização visual das páginas e a supressão de cenários. A seguir, explicitamos cada uma destes elementos.

Também é possível observar o dimensionamento dos quadros, tipicamente retangulares (Fig. 05) quando se trata de conversações que requerem mais tempo investido na leitura; e requadros trapezoidais (Fig. 06) para cenas de ação onde a visão do leitor desliza pelo combate. Por vezes as calhas são dispensadas dando espaço para sobreposição



Fig. 05 – Página 08 – Capítulo 11 – http://ssperfil.wordpress.com/2011/08/05/lost-canvas-meio-shinwa-gaiden-capitulo-11-a-pequena-deusa/sslcg_11_08/



Fig. 06 – Página 13 – Capítulo 16 – http://ssperfil.wordpress.com/2011/09/23/lost-canvas-meio-shinwa-gaiden-capitulo-16-eu-nao-estou-mais-frio/sslcg_16_13/

de quadros – uma solução para dar maior dinâmica de movimento às cenas retratadas. Requadros vazados/sangrados dispensam algumas linhas que limitam os retângulos ou trapézios dos quadros tradicionais, dando maior dimensão às cenas e servindo de alívio visual.

Para trabalhar com as noções de tempo transcorrido entre os fatos há espaçamentos muito maiores, tanto vertical quanto horizontalmente, o que ocasiona uma pausa na leitura de tempo razoável para que o leitor sinta que se passou tempo entre uma sequência de fatos e outra (Fig. 05).

As personagens se deparam com vários níveis de conversação desde diálogos passivos a gritos de técnicas especiais e recordações. Então, para cada estado desses, existem balões e fontes específicas que foram mantidas da versão original japonesa. Para falas convencionais - ao invés do típico balão arredondado - temos a predominância de balões quadriculares (Fig.08); para falas mais tensas e fortes, temos balões amorfos com algumas pontas que podem trazer os textos em negrito e com a fonte maior a fim de ocasionar impacto (Fig.08); balões de gritos mantêm-se pontiagudos; os balões dos golpes dos Cavaleiros continuam como no clássico – um borrão de tinta preto bem delineado com apenas o nome da técnica especial destacado. Em contrapartida, a maior parte dos golpes deferidos

pele inimigo está em balões pontiagudos de fundo branco, tornando fácil a associação entre o jogo de branco-preto existente em CDZ – o contraste do golpe pertence ao Cavaleiro de Athena e o Cavaleiro da mitologia rival em questão (Vide fig. 07 e 08).



Fig.07 – O balão tem um preenchimento diferenciado para criar um destaque para o nome do golpe. Página 08 – Capítulo 16 – <http://forums.mangafox.me/threads/307073-Gold-Saint-Gaidens-RAW-2-Scorpio-Kardia/page2>

Fig.08 – Balões com fontes diferenciadas para indicar situações emocionais distintas. Página 12 – Capítulo 16 - <http://forums.mangafox.me/threads/307073-Gold-Saint-Gaidens-RAW-2-Scorpio-Kardia/page2>

Outro ponto importante é a mudança de fonte mais próxima da cursiva nas falas da personagem *Nahualpili*. Tal mudança faz com que o leitor imagine a personagem falando mais baixo ou com uma voz muito diferente das outras personagens, justamente por essa mudança (Fig. 09). Nas conversações de memórias passadas, além dos balões serem retangulares, a fonte usada é mais formal que

■聖闘士星矢 THE LOST CANVAS 冥王神話 外伝■



Fig. 09–Página 14 –
Capítulo 16 –
<http://forums.mangafox.me/threads/307073-Gold-Saint-Gaidens-RAW-2-Scorpio-Kardia/page2>

a dos demais textos, sendo com serifa, facilitando a leitura do conteúdo.

O uso de fundo de página preto com requadros tipicamente retangulares é um recurso usado para retratar uma conversação passada (memória) – momento em que é explicado o porquê das personagens terem saído em jornada (Fig.10).



Fig. 10 - Página 08 – Capítulo 15 http://ssperfil.wordpress.com/2011/09/05/lost-canvas-meio-shinwa-gaiden-capitulo-15-citlaloizca/sslcg_15_08/

Uma das características fortes do estilo mangá são os sons retratados de forma única através das onomatopeias. O idioma japonês tem sua escrita composta por símbolos mais artísticos que as letras usadas no ocidente, uma grafia amplamente articulada à imagem de forma a se mesclar, tendo um aspecto estético que somente os mangás conseguem alcançar (BRAGA JR, 2011; LUYTEN, 2001). No caso desse volume do *Gaiden*, há um acervo de sons – desde tecidos se movendo, ruído de animais, passadas, até sons incompreensíveis, provenientes dos golpes e choques de técnicas.

Os sons do mangá são retratados nas onomatopeias de diversas formas, sendo estas vazadas dos balões ou texturizadas com hachuras ou películas. Porém os pontos de ápice das onomatopeias são em grandes ruídos ou explosões. Nesses, o quadro se mantém mais escuro e a onomatopeia salta com contorno espesso além dos limites do quadro com fundo branco, ficando em primeiro plano (Fig. 12), recurso que intensifica a ideia de sonoridade. Mesmo não sendo compreensível à primeira vista para os leitores que tipo de som é, há uma compreensão subjetiva sobre a maior dimensão sonora da onomatopeia em comparação com as convencionais.

Os quadrinhos de CDZ sempre tiveram um aspecto mais pesado e escuro dado à quantidade de manchas gráficas das

armaduras, técnicas ou mesmo pelas linhas de ação. Nesse volume do *Gaiden* isso não muda. As cenas combativas de Kardia atacando são geralmente mais escuras, evidenciando o uso do recurso plástico para destacar o cavaleiro retratado com o cabelo sem preenchimento e armadura clara (Fig.11).

Em contrapartida, as páginas que retratam sequências combativas de *Wesda* (o inimigo), são mais claras a fim de destacar a personagem por ele ter uma pele morena e possuir armadura negra. Logo é criada a ideia que o aliado (Kardia) está representado pelo branco, e seu inimigo (*Wesda*) está representado pelo preto, formando um antagonismo entre eles (Fig. 12). Deparamo-nos com a organização estética de elementos gráficos chamada pelos japoneses de *Notan* (BRAGA JR, 2011; LOPES, 2010) onde os elementos gráficos principais de uma página se antagonizam não apenas em sua estrutura, mas se invertem nos padrões claro-escuro, facilitando sua identificação visual.

É visível nas páginas de ação que, mesmo os quadros retratando momentos diferentes da sequência combativa, todos eles são direcionados para um único ponto – recurso plástico que cria uma noção coerente de movimento para a leitura.

Os enquadramentos gerais das páginas visam sempre o centro delas como uma área nobre. Sendo assim, é comum



Fig. 11 – Página 13 – Capítulo 14 – <http://forums.mangafox.me/threads/307073-Gold-Saint-Gaidens-RAW-2-Scorpio-Kardia/page2>



Fig. 12 – Página 10 – Capítulo 16 – <http://forums.mangafox.me/threads/307073-Gold-Saint-Gaidens-RAW-2-Scorpio-Kardia/page2>

nas sequências onde *Sasha* está envolvida em diálogos, a mesma ser retratada bem no centro da página (Fig. 09). Outros diálogos e cenas de importância de *Kardia* também acabam centralizando a imagem do cavaleiro nas páginas, fornecendo maior destaque ao momento em específico.

Outro recurso de quadrinização fortemente usado é a supressão do cenário em alguns requadros, diminuindo a quantidade de informação nos mesmos. Tais requadros geralmente são dispostos de forma diagonal nas páginas, ocasionando alívio visual e tornando a leitura mais agradável (Fig. 09).

Mesmo sendo um *spin-off*, a aparência visual dos Cavaleiros não se distanciou muito do layout clássico dos cavaleiros tradicionais. Portanto, temos uma adaptação visual dos mesmos (provavelmente, podemos supor, a pedido do próprio Kurumada para que houvesse uma fácil correlação entre os personagens). *Kardia* se parece com Milo de Escorpião do clássico na versão animada (Cabelo Azul); o corte de cabelo é semelhante e até mesmo as armaduras receberam poucas modificações, apenas se tornando mais detalhadas (Vide Fig. 02).

Um último ponto interessante em relação às questões estéticas, diz respeito às reconfigurações na republicação traduzida. Na edição brasileira, não apenas os diálogos e

legendas são traduzidas, há um esforço em interpretar as variáveis onomatopeias japonesas com sons proximais. Também, ocorre uma revisão visual e a acentuação ou destaque de determinados elementos da história. No exemplo (Fig.14), a edição brasileira acrescentou um campo branco de destaque ao redor do dedo de Kardia no ato do golpe



Fig. 13 e 14 – Edição original e versão brasileira (p. 134) da página com destaque para a cena ajustada. As edições nacionais parecem realizar uma editoração com a revisão de arte das páginas, buscando melhorar os padrões de visualização tanto das cenas gráficas quanto das onomatopeias (no fim da página, aparece uma “tradução” em caracteres ocidentais de modo a perceber partes da onomatopeia japonesa).

“agulha escarlate” (Fig. 13). Este procedimento demonstra o cuidado dos editores (mas especificamente do, quando existente, diretor de arte) na republicação, intervendo esteticamente com o objetivo de ampliar o alcance e recepção positiva do material.

Considerações finais

É importante observar que o *Gaiden* mantém as esquematizações de armaduras no final dos volumes – as mesmas das personagens que são incluídos na história, mesmo estes sendo apenas para esta aventura “solo” em específico. Tal preocupação reforça a ideia que Cavaleiros do Zodíaco, além de uma forte franquia de quadrinhos, também é uma história que dá margem à criação de muitos produtos periféricos. Um dos principais subprodutos da série são os brinquedos – em específico as *action figure* (miniaturas fiéis às personagens em todos os seus mínimos detalhes, inclusive nos encaixes das armaduras); assim como outros subprodutos que são desenvolvidos para a expansão e aproveitamento máximo da fama da série.

O *Lost Canvas*, de forma geral, agradou ao público que já era fã da série por abordar pontos que Kurumada (o criador de CDZ) não explorou, como perfis psicológicos e um

enredo bem amarrado. Em anexo ao sucesso dos *Gaiden*, conseguiu-se agregar um novo público à série. Pela estética diferenciada e os cavaleiros retratados de forma mais “bela”, Shiori Teshirogi trouxe um largo público feminino para a franquia de CDZ.

Essa receptividade é facilmente observada pelo número maciço de *fan arts* (ilustrações feitas por fãs) das personagens de *Lost Canvas* encontradas na internet. Um sucesso

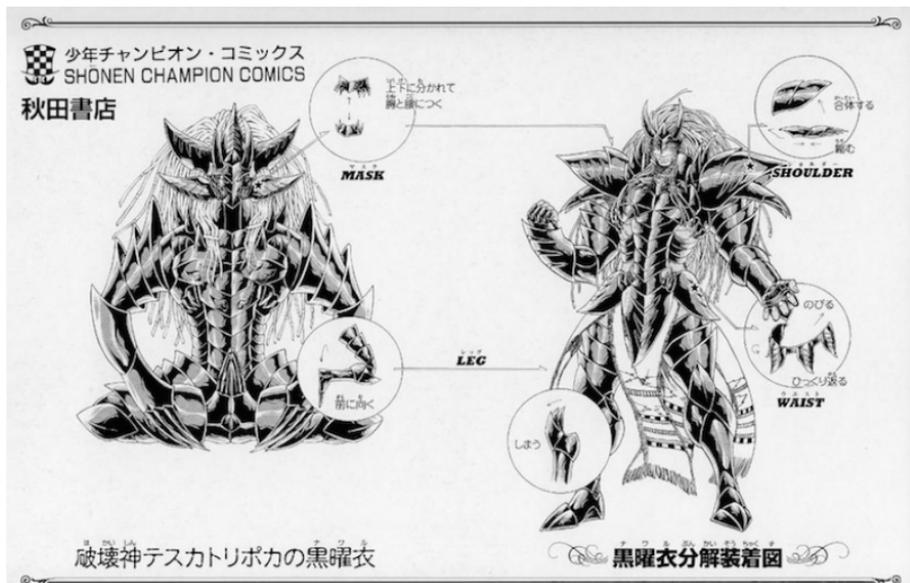


Fig. 15. Contracapa. Esquema de visualização da montagem da armadura. Seguindo os mesmos moldes das publicações tradicionais de CDZ, mesmo sendo um trabalho especial e sem possibilidade de formatação para brincados, como foi com o original.

em ilustrações que ultrapassou o obtido pelo *spin-off* anterior “Episódio Gold”. O sucesso de *Lost Canvas* rendeu inclusive a série animada em duas temporadas, convertendo os vinte e cinco volumes do mangá, além da coleção de *Gaidens* que ainda está sendo produzida no Japão.

Essa renovação para a série de Cavaleiros do Zodíaco abriu as portas para outros trabalhos como CDZ Ômega – série animada também *spin-off*, feita pela *Toei Animation* – como também a continuação da saga clássica – feita pelo próprio Masami Kurumada, que é o *Next Dimension*, agregando personagens e alguns aspectos do *Lost Canvas*.

Compreender as dinâmicas destas variabilidades estéticas, no mundo dos quadrinhos, é um importante instrumento de identificação dos aspectos de mudança social e um critério metodológico para mapear o *ethos* cultural destas produções e os impactos destas mesmas produções nos ambientes circulantes em que se deparam (BRAGA JR, 2011).

Assim nos deparamos com o problema: a interdiscursividade é um fator de continuidade, reproduzindo esquemas de sucesso de uma produção ou um meio de inovação, a partir do distanciamento com um esquema previamente conhecido? Pela análise do *Lost Canvas Gaiden* (n.2) é possível inferir que a segunda afirmativa é mais plausível. A interdiscursividade permite aproximar o leitor de caracte-

rísticas familiares que o faz adquirir e consumir o material. Ainda assim, não se trata de um simples processo de cópia ou reprodução, mas uma variação tanto nos temas quanto na estética, permitindo a inserção de inovações criativas na produção destes quadrinhos. Algo que nos permite distinguir entre produções meramente mercantis interessadas em induzir o consumo das produções criativas que chegam ao mercado trazendo novas propostas estéticas para a produção de quadrinhos.

Referências

BRAGA JR, A. X. *Desvendando o Mangá Nacional: Reprodução e Hibridização nas Histórias em Quadrinhos*. Maceió: Edufal, 2011.

FIORIN, José Luiz. Polifonia textual e discursiva. In BARROS, D., FIORIN, J. L. (org.) *Dialogismo, polifonia e intertextualidade*. São Paulo: Edusp, 2003.

GAIDEN. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Gaiden&oldid=34930686>>. Acesso em: 9 abr. 2013.

GOUVEIA, M. A. R. O Princípio da intertextualidade como fator de textualidade. *Cadernos UniFOA*, Volta redonda, ano 2, n.4, ago. 2007. Disponível em: <<http://www.foa.org.br/cadernos/edicao/04/57.pdf>>. Acesso em: 9 abr. 2013.

KURUMADA, Masami. TESHIROGI, Shiori. *Cavaleiros do Zodiaco – The LostCanvasGaiden*. N.2, São Paulo: JBC Editora,

2012. [Japão, 2011]

LOPES, J. H. *Elementos do Estilo Mangá*. Belém: Edição do Autor, 2010.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Mangá: o Poder dos Quadrinhos Japoneses*. São Paulo: Hedra, 2000.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. *Onomatopéias mímesis nomangá: a estética do som*. Revista USP, São Paulo, n.52, p. 176-188, dez./fev. 2001. Disponível em: <http://www.usp.br/revistausp/52/19-sonia.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2013.

SAINT Seiya: The Lost Canvas. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Saint_Seiya:_The_Lost_Canvas&oldid=540724938>. Acesso em: 9 abr. 2013.

SPIN-OFF. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Spin-off&oldid=35226107>>. Acesso em: 9 abr. 2013.

ZANI, Ricardo. Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo. *Em Questão*, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003. Disponível em: <http://revistas.univerciencia.org/index.php/revistaemquestao/article/viewFile/3629/3418>>. Acesso em: 9 abr. 2013.

AS CHARGES EDUCANDO NO SEGUNDO REINADO DO IMPÉRIO BRASILEIRO

Las tiras cómicas educando en el Segundo Reinado del Imperio Brasileño

Thiago Vasconcellos Modenesi

Resumo: Esse trabalho estuda a formação da corrente abolicionista no contexto do Segundo Reinado do Império Brasileiro. Para fazê-lo me apoio no que se conhece sobre a escola pública da época, que era voltada para a minoria, continuando a maior parte da população analfabeta. Tendo essa informação levanto elementos comprobatórios de que se educava além do espaço escolar formal. A *Revista Ilustrada* foi uma publicação que, pela longevidade, circulação relevante e presença de imagens serviu a esse objetivo, ela será a fonte de nossa pesquisa. Seu editor, Angelo Agostini, foi importante no fortalecimento das ideias da abolição no Brasil, seus desenhos foram um marco artístico e

Thiago Vasconcellos Modenesi é licenciado em História pela UFPE com Especialização em Ensino de História pela UFRPE, Mestre em Educação e Doutorando em Educação, ambos pela UFPE. Professor do Departamento de Fundamentos Sócio-Filosóficos da Educação da UFPE e da Escola de Direito da Faculdade Guararapes.

eram entendidos desde o mais letrado até o mais humilde.

Palavras-chave: Charges, Educação, Abolição.

Resumen: Esta investigación estudia la formación de la corriente abolicionista en el contexto del Segundo Reinado del imperio brasileño. Para hacerlo me baseo en lo que se conoce sobre la escuela pública de aquella época, que era dirigida a la minoría, dando continuidad a la gran población analfabeta. Con esta información, investigo elementos comprobatorios de que se educaba fuera del espacio escolar formal. La *Revista Ilustrada* fue una publicación que, por la longevidad, circulación relevante y presencia de imágenes sirvió a ese objetivo, la cual era la fuente de nuestra investigación. Su editor, Angelo Agostini, fue importante en el fortalecimiento de las ideas de la abolición en Brasil, sus dibujos fueron un marco artístico y eran entendidos por el más letrado hasta por el más humilde.

Palabras-clave: Charges, Educación, Abolición.

Introdução

○ Brasil foi um dos países onde a prática da escravidão foi longa e sua abolição um processo de lutas e conquistas graduais. A formação da corrente abolicionista atraiu parte da elite da época que se reunia nos cafés e era influenciada pelas opiniões que chegavam da Europa. Somando-se a isso, uma parcela do povo menos letrado e sem oportunidade de acesso à escola acabou sendo ganha pelas críticas ao Imperador e ao regime vigente. As charges que eram publicadas nas revistas que circularam no país no século XIX foram o grande instrumento para esse acontecimento.

As charges permitiam que os menos abastados tivessem contato com a opinião dos letrados e fossem se inserindo na luta pela abolição. As mesmas cumpriram o papel de chegar a um público mais largo do que o que tinha acesso à escola tradicional. Logo, nosso trabalho estuda as charges publicadas na imprensa brasileira e que circulavam no Segundo Reinado do Império do Brasil (1840-1889).

Essa fonte encontra-se arquivada no Senado Federal Brasileiro e, ao nos debruçarmos sobre os seus enunciados, pretendemos desenvolver uma narrativa a partir da pers-

pectiva da civilização e educação. Buscamos, portanto, responder à seguinte pergunta: como as charges deram acesso ao ideário abolicionista a parcelas menos letradas ou não letradas da sociedade brasileira no Segundo Reinado do Império?

Para tanto, fazemos um levantamento através de estudo de quatorze exemplares da *Revista Ilustrada*. A escolha dá-se pelo fato dos anos em que a revista circulou, analisando o material ali contido, além de dados sobre a sua circulação. O corpus documental será utilizado para entender e relacionar as charges com certas minúcias daquele tempo, respondendo às questões levantadas na investigação sobre a influência desse material como instrumento educacional não oficial e informal.

A análise interpretativa será realizada a partir da teoria elisiana, sob a qual repousa a ideia de processo civilizacional. A teoria de Norbert Elias nos ajudará a entender a gradual perda de poder da configuração¹ da monarquia, bem como sua relação com as configurações escravocratas e abolicionistas.

Os resultados apontam para a grande presença de char-

1. O termo remonta ao conceito elisiano de diversos espaços sociais e de convivência com núcleos de poder em que cada um interage e entrelaça entre si com relações de interdependência e intradependência.

ges na imprensa que circulava na época. Dentre os diversos desenhistas em vários estados do país tem relevância Angelo Agostini, cujo material circulava em São Paulo e na capital federal, o Rio de Janeiro. Agostini cumpria papel crítico à política e, em particular, à figura do Imperador. Além de ser chargista da revista, ele era seu dono e editor-chefe.

As charges podem ser consideradas como fonte a ser utilizada para um melhor entendimento do período em questão, bem como para o estudo da influência das mesmas sobre certa parte da configuração imperial.

Nosso artigo objetiva tratar a educação como algo que não se encerra na relação cotidiana entre docentes e discentes, bem como evidenciar seu caráter transformador. Entendemos a partir da capacidade de gradativamente exercer influência através de fontes alternativas. As charges aparecem atendendo às necessidades dos *outsiders*², que se encontravam fora do sistema oficial de ensino e da configuração de maior poder do Império.

Os estudos dos trabalhos gráficos dos chargistas em nosso país já ocorreram na esfera do aspecto social, histórico e cultural. Exemplo disso são as teses de doutorado em

2. Segundo Elias estes são os aliados do poder majoritário, econômico e político, e vivem em permanente tensão em conflito para modificar o equilíbrio de poder.

História de Gilberto Maringoni, intitulada “Angelo Agostini: impressões de uma viagem da Corte à capital federal (1864–1910)”, e a de Andréa de Araújo Nogueira, defendida na Escola de Comunicação e Arte, chamada “Humor e Populismo: O desafio diário nas charges de Nelo Lorenzon (1948–1960)”, ambas defendidas na Universidade de São Paulo–USP. O enfoque educacional será utilizado aqui como outro olhar lançado para a mesma fonte.

Os quadrinhos, charges e caricaturas atingiam um público mais amplo a quem os textos não sensibilizavam, ou sequer eram entendidos, devido à grande quantidade de analfabetos à época. As publicações que estudamos, na forma de revistas ou periódicos, tinham nessas artes um instrumento de retratação das lutas entre as camadas sociais do período e a evolução da corrente abolicionista, com o crescimento do mesmo para além da intelectualidade. Para Joaquim Nabuco, por exemplo: “a Revista *Illustrada* era a bíblia abolicionista do povo que não sabia ler” (CENNI, F. *Italianos no Brasil: “andiamo in ‘Merica”*, São Paulo: Edusp, 2003, p. 341).

Esse alcance da *Revista Illustrada*, principal órgão de imprensa não oficial que circulava na época, se deu num contexto restrito. As demais publicações produzidas eram dirigidas aos letrados e à elite imperial. Para uma melhor

compreensão da nossa fonte cabe destacar que não havia uma separação clara entre Histórias em Quadrinhos, charges e caricaturas no período em que estudamos. Essas modalidades de arte gráfica dividiam as mesmas páginas das publicações da época. Não havia distinção de espaços, sendo tratadas como um só material, e seus autores, via de regra, eram os mesmos.

O que são charges, histórias em quadrinhos e caricaturas?

As caricaturas e charges têm sua origem na Europa. Caricatura vem do verbo “caricare” que significa exagerar, em italiano. Foi utilizada pela primeira vez quando os irmãos Agostini e Annibali Carraci tiveram sua obra chamada de “ritratini carichi” através dos comentários de A. Mosini, que significou chamá-las de retratos carregados, e fez uma referência à forma como os artistas retrataram pessoas comuns das ruas de Bolonha. A caricatura trabalha com o exagero de um indivíduo ou situação.

A palavra charge vem de carga, devido à quantidade de informação e crítica que esta carrega. Uma das definições de histórias em quadrinhos se dá na sequência de imagens. Segundo Scott McCloud, histórias em quadrinhos são “ima-

gens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador” (2004, p. 9).

Queremos frisar que as charges, caricaturas e histórias em quadrinhos que estudamos como fonte de pesquisa não foram criadas para serem instrumentos pedagógicos. A justificativa surge por estarem no contexto da ebulição cultural que existia no período final do Império no conjunto das artes. Podemos destacar os diversos autores que dividiam com Angelo Agostini as páginas da *Revista Illustrada* e a defesa da abolição no Brasil, como Aluísio Azevedo e Castro Alves nos textos e poesias, respectivamente. Pinturas, poesias e textos acompanhavam as histórias em quadrinhos, charges e caricaturas na consolidação do ideário abolicionista que marcava parte da figuração da Corte e se alargava na figuração dos que estavam à margem da Corte. Os autores do Império tinham a liberdade de desenhar o que quisessem, pois a *Revista Illustrada* não tinha recurso algum vindo do governo. Isso nos permite estudar como algo que reproduz uma opinião dos que buscavam retratar a sociedade da época com objetivo de entreter e contestar as ideias, referências e políticas do que era hegemonia na sociedade da Corte.

O papel das charges ajudando a educar fora da escola

Nosso artigo leva em consideração o momento histórico que vivia o Brasil e o reflexo da política imperial na educação, em particular seu foco voltado para parcela da configuração da Corte da época. No Segundo Reinado do Império Brasileiro a educação era voltada para poucos e com informações restritas ao permitido pelo Imperador. Em 1854 houve a elaboração de algumas leis sobre a educação; embora existisse essa iniciativa, a maioria da população continuava analfabeta, poucos estudantes chegavam ao equivalente do ensino médio daquela época, as universidades eram um privilégio da elite. Só ocorrerão mudanças expressivas na área educacional na República.

Enxergamos o contraponto a isso nas publicações com preço acessível e com riqueza de imagens, aqui se destaca a *Revista Illustrada*. Isso se deu nos periódicos, nas revistas que veiculavam ilustrações combinadas nas suas páginas com críticas literárias e textos que se faziam atrativos para os que sabiam ler pouco ou nada. Vai surgindo um sentimento de progresso vinculado ao conceito de República, um estava intrinsecamente ligado ao outro. O Brasil

era marcado pelas ideias positivistas e republicanas que os imigrantes traziam da Europa.

É no período do Império que as charges chegam ao Brasil. Ocorrem as primeiras publicações em 1837 e as mesmas adquirem força em 1840 na capital do Império, a cidade do Rio de Janeiro. Em 1869 o imigrante italiano Angelo Agostini cria a que seria considerada a primeira história em quadrinhos do país: *As Aventuras de Nhô Quim ou impressões de uma Viagem à Corte*, que foi publicada nas revistas *Vida Fluminense*, *O Malho* e *Dom Quixote*. Agostini caracteriza os personagens como caipiras que chegaram à cidade vivendo em um mundo à margem da configuração da Corte, hegemônica no período.

Nessa época, as revistas tinham a relevância dos jornais como agentes de propagação de valores culturais, em particular por serem de leitura fácil pelo seu conteúdo condensado e virem numa publicação de preço acessível. As revistas tinham a crítica como fio condutor, que pode ser expresso no humor negro e sarcasmo presentes nos textos, poesias, caricaturas, charges e histórias em quadrinhos, colaborando na consolidação do gênero das revistas de tipo ilustrada.

A Revista Ilustrada foi a mais importante publicação dos quatorze anos finais do Império. Suas oito páginas semanais carregaram centenas de charges, caricaturas e his-

tórias em quadrinhos de Agostini que, por sua riqueza de detalhes, permitiram ao leitor ir do publicado nas fontes oficiais do Governo, além do ensinado nas escolas do Império. Ao analisarmos hoje essas obras, temos a possibilidade de ter um panorama mais abrangente dos costumes, conflitos sociais, da ebulição cultural e política que, em um processo longo, culminou com a proclamação da República e abolição da escravidão.

Abolição, progresso e mudanças na configuração

As ideias abolicionistas do período estudado em nosso artigo eram o que representavam o progresso, a mudança na época. A luta pela implantação da República e pelo fim da escravidão retratava uma mudança de configuração que estava em curso, onde o Império e a figura real eram vistos como algo que não fazia mais parte da civilidade, estavam superados. Há gradual alteração na referência para a sociedade, onde a Corte ia perdendo força e a República se consolidando como alternativa.

Essa maneira de retratar o Império era materializada na arte de Agostini, onde Dom Pedro II era sempre velho, preguiçoso e obeso, como observamos na figura acima, vei-



EL REY, NUESTRO SEÑOR Y AMO, DORME O SONNO DA... INDIFFERENÇA.
OS JORNALLES, QUE DIARIAMENTE TRAZEM OS DESMANDOS DESTA SITUAÇÃO, PARECEM PRODUIR EM S.M. O EFECTO DE UM NARCOTICO.
BEM AVENTURADO SENHORI PARA VÓS O REINO DO CÉU E PARA O NOSSO POVO... O DO INFÉRNO!

culada na *Revista Illustrada* sobre o título “El Rey, nosso senhor e amo”, na edição 450, de 5 fevereiro de 1887, ano XII de publicação³. Nessa imagem é possível observar a tentativa em retratar o imperador na condição de despre-

3. Na legenda abaixo da ilustração, lê-se: “El Rey, nosso senhor e amo, dorme o sonno da...indiferença. Os jornaes, que diariamente trazem os desmandos desta situação, parecem produzir em S.M. o efeito de um narcotico. Bem aventurado senhor! Para vós o reino do céu e para o nosso povo... o do inferno!”.

ocupado com as questões políticas, principalmente com os movimentos abolicionistas.

Fazemos a análise desta situação a partir das teorias de Norbert Elias através, em particular, da sua visão de processo na edificação da civilização e de seus estudos acerca da construção dos *hábitos* e das *redes interdependentes*. Para o Brasil do Império isso significava uma mudança na correlação entre os setores da sociedade majoritariamente escravagista, além da gradual e lenta mudança no *hábito* de referência como o “correto” para época.

Cada setor da sociedade é constituído por núcleos de poder específicos em rede, articulados entre si no geral, com mudanças no papel de quem detinha a hegemonia no processo longo da História. Estudaremos aqui a relação da figuração na qual a luta e o sentimento pró-abolição iam consolidando sua influência sobre uma parcela cada vez mais larga do povo da época em detrimento da perda de força das ideias do Império no Brasil e, conseqüentemente, da sociedade escravagista. As manifestações culturais retratadas nas artes da época espelham essa realidade, em particular, nas charges.

Motivamo-nos pelo tema por ele nos permitir conjugar as expressões representadas nessas artes gráficas que tinham força nesta parte do século XIX, onde acompanha-

vam a ebulição cultural e política que aportava no Brasil com os imigrantes europeus. Com o estudo da História como campo ampliado que leva em consideração várias informações e fontes pouco estudadas, podemos compreender melhor como se deram as transformações nas configurações políticas e sociais, em especial na consolidação do movimento e realização da abolição no Brasil.

Vemos no tema a possibilidade de colaborar na consolidação desta parte da arte de nosso país, que cada vez mais é estudada e reconhecida nos meios acadêmicos. Essa forma de expressão passou a ser vista como elemento que carrega simbolismo e história, cumprindo sua função formativa e artística.

As charges colocavam em segundo plano a questão internacional, tinham o foco no que se passava no Brasil ou no que tinha relação com isso. Exemplo disso são as várias ilustrações que retratam críticas às campanhas de vacinação obrigatória e à Guerra do Paraguai, onde negros que retornavam ao Brasil reencontravam seus pais escravos.

Quando juntamos estas com a literatura, poesia e textos da época, temos o retrato de um movimento que colaborou na mobilização de parte expressiva da sociedade da Corte, que ia se indignando com as práticas de escravidão já abolidas praticamente no mundo todo. Esses se juntaram

aos que estavam à margem da configuração majoritária, que não participavam da Corte, levando ambas a, gradativamente, irem formando uma nova configuração que será a referência da sociedade pós-império.

Tal estudo foi feito sem desprezar o fato de essa arte ter posição engajada com a clareza que a mesma oferece a possibilidade de entender o Império a partir da retratação do mesmo com os olhos que o movimento abolicionista o via, o da crítica contundente ao status quo. Os artistas da época tinham posições, suas obras são de crítica cultural, política e social daquele momento histórico.

Na charge publicada na *Revista Illustrada* em sua edição 415, no X ano de publicação, de 28 de julho de 1885, Agostini reproduz negros e índios emboscando uma carruagem com autoridades imperiais. A raiva e violência do ato são retratadas nos semblantes dos revoltosos, além da figura de uma autoridade imperial que cai perante o ataque⁴.

Além disso, acreditamos ser possível entender o Império em seu Segundo Reinado e revelarmos detalhes novos ou pouco conhecidos a partir das charges. Enxergamos este

4. Abaixo da charge lê-se: “A grande degradingolade. Quando o paiz se resolver a quebrar os ferros e gritar: Liberdade!... Que sarilho! O que será do carro do Estado, do saraiva, da monarchia, da imperial sciencia, dos papos de tucanos e da tranquillidade da lavoura!”, em clara alusão à abolição da escravatura.



como instrumento educacional que veiculava ideias diferentes das dos órgãos governamentais e historiadores oficiais da Corte sobre a evolução da campanha abolicionista e o papel que as figurações da época tinham e a que passaram a ter na evolução da corrente pró-abolição.

Para contextualizar e dimensionar o estudado, buscamos levantar os dados existentes sobre a circulação de publicações da época entre os alfabetizados, bem como outras maneiras de verificarmos o alcance destes nos não alfabetizados. Queremos assim entender o papel educacional que as charges cumpriram para fortalecer o processo abolicionista brasileiro.

Mudanças sociais em processo e a importância da obra de Agostini

O período estudado é marcado pela força das ideias imperiais, refletindo a configuração com mais força, que tinham seus costumes reproduzidos para além da mesma, nos *outsiders* do período que viviam à margem da cidade do Rio de Janeiro e não pertenciam à figuração hegemônica.

O que ocorre é que o ideário da abolição discutido nos cafés da Corte a partir das informações liberais que traziam os imigrantes europeus ocupou espaço na imprensa da época, se fez presente em tudo que estava impresso na *Revista Illustrada*.

As mudanças na força de cada figuração foram se dando dia após dia, a referência incontestante do Imperador e sua corte foi sendo corroída por dentro de sua figuração, onde

setores desta passam a questionar políticas do governo, entre estas as da escravidão. Por si só estas não tinham força para se afirmar como alternativa de poder e passam a dialogar com o resto da população por diversos meios, inclusive através da arte.

Angelo Agostini foi posto à margem da Corte do Império, suas publicações incomodavam e desestabilizavam a figura do imperador, principal retrato das ideias em uso na época. Todo o possível foi feito para desacreditá-lo e mandá-lo de volta à Europa.

Agostini acabou se consolidando entre os abolicionistas, tendo papel de destaque nesse movimento, chegando a ser homenageado pela Sociedade Brasileira contra a Escravidão, criada em 1880 por políticos de destaque à época, como Joaquim Nabuco e José do Patrocínio. Além de tudo, era um empreendedor incansável, fez uma sucessão de publicações que tiveram razão de ser enquanto existiu Império no Brasil, chegaram ao público; sua *Revista Ilustrada* chegou a ter quatro mil assinantes. Estudar sua obra, em particular essa revista, é estudar o de mais relevante que circulou nesse período no campo das artes gráficas. A ironia de Agostini e a retratação permanente do imperador como expressão máxima da política da época foram as marcas do que o autor produziu.

Conclusão

A teoria de Norbert Elias nos ajudou a entender a gradual perda de poder da configuração da monarquia, bem como sua relação com as configurações escravocratas e abolicionistas. Norbert Elias estuda e retrata as relações intraclasses e extraclasses existentes na construção do que hoje chamamos civilização, neste seu trabalho se destaca como situa historicamente o processo civilizador e a sua capacidade de estudar as contradições que existem dentro de um mesmo setor, uma mesma classe social, uma mesma configuração.

Dito isso, estudamos e analisamos as contradições que existiam na elite do Império que vai, gradativamente, se contaminando pelo ideário abolicionista, mas não faz só. Isso ocorre vinculado ao desenvolvimento nos menos letrados, nos que estavam fora da elite da época, do sentimento de superação do Império junto com a construção de uma corrente abolicionista que perpassou todos os segmentos sociais do período.

Isso se vê na charge abaixo veiculada na *Revista Ilustrada* em sua edição 491, XIII ano de publicação, de 31 de março de 1888, onde a malhação de Judas é feita por uma

criança em um boneco que representa o capitão do mato, um dos ícones da escravidão do Brasil, a serviço dos proprietários de escravos, incitando o enforcamento dos mesmos, por serem de origem humilde e estarem a serviço dos senhores.

A teoria elisiana nos permite entender o funcionamento e a evolução do conceito de civilização, da inclusão gradual de conceitos, hábitos e práticas na sociedade, passando



HOJE É O DIA EM QUE MOLEQUES ENFORCAM O JUDAS. SEJAMOS MOLEQUES! ENFORQUEMOS, TAMBÉM, A MAIS HEDIONDA DAS NOSSAS INSTITUIÇÕES, REPRESENTADA POR UM CAPITÃO DO MATTO.

a fazer parte do cotidiano em um processo de longo prazo. Isso se dá com o ideário abolicionista também, através do hábito de leitura das charges, caricatura e histórias em quadrinhos que foram ganhando força e espaços entre os formadores de opinião e as parcelas mais largas do povo.

Aqui também cabe o papel que todos exercem sobre todos, indo ao encontro da ideia de uma sociedade egocêntrica. Ao invés de ver os indivíduos no centro de tudo, o autor valoriza a influência que todos exercem sobre todos, se dando aqui seu conceito de *força* e enxerga os seres humanos como valências abertas, colaborando na nossa tese de que o ideário abolicionista assim se construiu para além dos que estavam na configuração de Corte.

Analisar os indivíduos e grupos sociais de maneira isolada constitui um equívoco, vai à contramão da teoria elisiana. Não é possível analisar nem os indivíduos nem as sociedades isoladamente, mas sim dependendo uns dos outros, a sociedade é vista a partir do conceito de interdependência. O conceito elisiano valoriza a interdependência entre as pessoas, o interno, o representado na influência de um indivíduo sobre o outro, da sociedade sobre o indivíduo, entendendo sociedade como um conjunto de indivíduos interdependentes.

Nessa perspectiva, Elias chama nossa atenção para que

analisemos essas relações de interdependência a partir dos agrupamentos sociais (mas não apenas deles), o qual denomina de *configurações*. A Corte, por exemplo, é uma das *configurações* sociais de destaque no período do Brasil Império. Era a partir dela que se realizavam muitas das decisões e normas que regulavam a nossa sociedade naquela época. Além disso, é importante notarmos que as ideias de configuração e valências abertas são inseparáveis e devem ser aplicadas juntas em nossas análises.

Apesar de a Corte ter elementos (normas, comportamentos, tipos de relações) que a configuravam como tal, isso não a deixa isolada das demais configurações sociais do Império. Um figurante da Corte na ideia de valências abertas, por exemplo, poderia transitar noutros espaços sociais e, de alguma forma, influenciá-los e ser influenciado.

Como exemplo dessas influências em via de mão dupla tem o ideário abolicionista que adentrava e se fortalecia gradativamente dentro da própria Corte. E, de alguma forma, as charges tiveram um papel importante dentro do contexto discutido.

As charges podem ser consideradas como fonte a ser utilizadas para um melhor entendimento do período em questão, bem como para o estudo da influência das mesmas sobre certa parte da configuração imperial. O artigo

tratou a educação como algo que não se encerra na relação cotidiana entre docentes e discentes. O objetivo foi entender a educação como um instrumento cujo propósito maior constitui em seu caráter transformador. Observa-se com isso a capacidade que ela possui de gradativamente exercer influência. Conclui-se a possibilidade de ocorrer por meio de fontes alternativas, como charges, sobre aqueles que eram a parte *outsider* do sistema oficial de ensino e da configuração de maior poder do Império.

Referências bibliográficas

CARDOSO, Athos Eichler. **As aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora**: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883. Distrito Federal: Senado Federal, 2002.

ELIAS, Norbert. **Estabelecidos e Outsiders**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

ELIAS, Norbert. **Introdução à sociologia**. Lisboa: Edições 70, 2005.

ELIAS, Norbert. **Processo civilizador**: Uma história dos costumes, volume I. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. **Capítulos de História do Império**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M Books, 2004.

OLIVEIRA, Gilberto Maringoni de. **Angelo Agostini ou im-**

pressões de uma viagem da corte à capital federal (1864 - 1910). São Paulo: Universidade de São Paulo – USP, 2006.

SODRÉ, Nelson Werneck. **A Imprensa do Império.** In:_____. História da Imprensa no Brasil. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1966.

Site

Instituições Escolares no Brasil Colonial e Imperial. Disponível em http://www.histedbr.fae.unicamp.br/navegando/artigos_frames/artigo_075.html, Acessado em 29 de ago. 2010.

AMBIENTE ESCOLAR: O PROTAGONISMO DO ESTUDANTE COM FANZINES

School ambient: student protagonism with fanzines

Carlos de Brito Lacerda

Resumo: O trabalho didático-pedagógico em salas de aula tem exigido novas possibilidades e instrumentos por parte dos professores como meio de tornar os processos de aprendizagem mais atraentes e significativos, tendo na produção de fanzines em ambiente escolar uma potencialidade de tornar isto realidade através de processos dialógicos tendo os estudantes como protagonistas de seu aprendizado.

Palavras-chave: instrumentos; fanzines; protagonismo.

Abstract: The didactic-pedagogic work in classrooms has required new possibilities and instruments by teachers as a means of

Carlos de Brito Lacerda é licenciado e bacharel em Geografia IESA-UFG, especialista em Inovações Tecnológicas Educacionais e Educação Ambiental SENAC-DF, professor efetivo e coordenador nas Redes Municipal e Estadual (Jovem de Futuro-Itaú-Unibanco) de Senador Canedo (GO) do Projeto Iniciação e Alfabetização Científica.

making the learning process more attractive and meaningful, and the production of fanzines in the school environment a capability to make this a reality through dialogic processes taking students as protagonists of their learning.

Keywords: instruments; fanzines; protagonism.

Introdução

Atuar em sala de aula regular no Ensino Fundamental (segunda fase, sexto ao nono ano) e de Ensino Médio (primeiro, segundo e terceiros anos) tem exigido dos profissionais da Educação não somente formação acadêmica formal, mas sim ações afirmativas em tornar os processos de aprendizagem em momentos vivenciados e carregados de significado, ou melhor, (des)construídos com significação, com ênfase à última sílaba, pois sem ação, a tarefa de atuar profissionalmente na Educação será ainda mais árdua.

Superar o formal e poder dar significado aos conteúdos seria consolidar o aprendizado pela ação em adotar metodologicamente novas possibilidades didáticas como um norte para atingir não somente metas/alvos quantitativos, mas sim criar uma cena para novas propostas dialógicas (FREIRE, 1998), podendo tornar os resultados com valores qualitativos positivos para todos os comprometidos nos

processos educacionais significativos.

Dar essa significação é um enorme desafio. Esperar do profissional professor que este tenha uma prática didático-pedagógica sem apresentar aos educandos e aos pares do ambiente educacional sua identidade profissional e seu compromisso epistemológico não é a alternativa mais eficaz (FREIRE, 1998).

Paulo Freire cita energicamente sua posição ideológica de indignação com pessoas que atuam na Educação sem prática de ações afirmativas, destituídas de propósitos da construção da autonomia dos estudantes e desprovidas de significação, quando

A ideologia fatalista, imobilizante, que anima o discurso neoliberal anda solta no mundo. [...] Do ponto de vista de tal ideologia, só há uma saída para a prática educativa: adaptar o educando a esta realidade que não pode ser mudada. O de que se precisa, por isso mesmo, é o treino técnico indispensável à adaptação do educando, à sua sobrevivência. (FREIRE, 1998, p.20-21).

O protagonismo estudantil é uma possibilidade real para que se estabeleça uma postura de ação por parte dos agentes docentes da Educação de inserção dos estudantes

com uma apropriação dos conteúdos programáticos e outros interdisciplinares e transdisciplinares (MEC, 2008) que prega a nossa LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação), com esse desafio em anular tal ideologia fatalista e imobilizante.

Uma possibilidade em trabalhar tal possibilidade e efetivar o protagonismo estudantil tem sido experimentado em duas Redes Públicas de Educação na Grande Goiânia, mais precisamente na cidade de Senador Canedo-GO.

É a utilização por parte de vários professores em suas disciplinas de Ensino Fundamental e Médio (EF2 e EM, respectivamente, como trataremos nesse artigo) de metodologias do uso potencial de Histórias em Quadrinhos e fanzines, assim como a instalação de gibitecas e fanzino-tecas no ambiente das Unidades Escolares dos dois níveis educacionais apresentados.

O trabalho com esses dois tipos de publicações teve início em 2012 no Colégio Estadual Pedro Xavier Teixeira (PXT) em turmas de EF2 e na Escola Luzia Maria de Siqueira (EMLMSQ) com turmas de mesmo nível escolar.

Em 2013 houve a inserção de turmas de EM do PXT de ações com essas propostas, em especial a elaboração de fanzines e em menor escala o uso de publicações independentes nacionais.

Trabalhar com gibis e fanzines não são opções, são oportunidades

Acreditar que é possível aproximar as informações teóricas tratadas e trabalhadas em sala de aula com práticas concretas interativas, provocativas e significantes é possível e necessário, para isto seria recomendável ter um escopo de técnicas, método(s), intencionalidade(s), identidade profissional, compromissos profissionais, epistemológicos, entre outros. Porém, como fazer isto?

Existiria uma “receita de bolo”, algo pronto e executável em qualquer ambiente escolar, sem necessidade de análise de singularidades e particularidades dos envolvidos concretos, abstratos e fundamentados nos aspectos legal e pedagogicamente?

Os sistemas educacionais foram e são elaborados com fundamentação constitucional, com essa jurisprudência as instâncias maiores em nível Federal, em cascata as esferas Estaduais e Municipais, então apresentam diretrizes para a educação brasileira (LDB). Por sua vez a Academia constrói caminhos para a análise, discussão e proposição de alternativas científicas para que estas diretrizes e demais objetivos possam acontecer.

Os conteúdos curriculares são (re)conhecidos, discutidos, elencados e expandidos desde o currículo educacional e do senso comum aos que chamamos de diretrizes legais e sistematizadas dos agentes educacionais políticos brasileiros.

Porém não quer dizer que seja uma camisa de força, algo monolítico, é possível ser significativo para todos os atores do ambiente escolar, podendo ser feito com *intencionalidade proativa* em respeitar a realidade de cada comunidade servida por escolas, provocando perguntas, respostas, extrapolações, aliadas a atividades concretas e práticas para que não fique apenas no ooooh, que lindo, parabéns...! Deixando de praticar o mero acúmulo de informações bancárias, como citou Paulo Freire, gerando conceitos próximos para os estudantes e conhecimentos reais, do individual para o coletivo, do coletivo para o individual, deixando de haver uma mão única de protagonistas, apenas os professores, para um fazer didático-pedagógico com ação por ações dialógicas, como disse Paulo Freire (1998, p.138), respeitar a leitura de mundo do educando.

Os estudantes são os atores que faltam nas ações da maioria de nossas escolas. Tornar realidade ações afirmativas de construção de conhecimentos tendo os jovens estudantes como os protagonistas é possível.

Seria algo bem próximo de Educação Cidadã (LACERDA, 2010), se não a própria, em respeito à escala espacial da comunidade e de suas particularidades e singularidades, sem inventar a roda ou burlar as legalidades educacionais sistematizadas e as proposições acadêmicas.

O princípio de tudo estaria na decisão pedagógica e metodológica de agir do profissional professor, devendo este ter a *intencionalidade*, o compromisso epistemológico, efetivando parcerias com o grupo gestor, corpo docente e os estudantes, sendo fundamental a preocupação de haver boa comunicação com os atores dessa empreitada, vendendo a ideia da prática em trabalhar com pedagogia de projetos ou mesmo inserir as sequências didáticas nas suas intervenções (para ficarmos com alguns exemplos metodológicos), nos enfrentamentos mediáticos e assim inserir na cultura da escola atividades interdisciplinares ou multidisciplinares, como no caso da produção de fanzines, podendo assim aproximar conteúdos teóricos não só com a prática, como também construir conceitos coletivos, mais próximos da realidade e da percepção cognitiva dos jovens, dando assim oportunidades para elaborarem perguntas motivadoras e que provoquem a todos para a investigação, dando significado aos conteúdos, podendo ainda expandi-los.

Ação com intencionalidade, fugindo da mera repetição, não apenas por osmose burocrática aos currículos de sistemas educacionais, mas sim ter intencionalidade em fazer acontecer, significativamente e, com efeito de permanência de hábitos afirmativos para a construção de conhecimentos científicos, para a vida em sociedade, no ambiente escolar e interferir na comunidade imediata à escola.

O pior que poderá ocorrer é haver sentimento de identificação de todos com os objetivos elencados de forma clara para todos e sentimento de real pertencimento àquela comunidade, assim sentirem-se, os estudantes, como sendo protagonistas dos processos de construção do conhecimento prático-científico.

Poderá ainda ter outros desdobramentos positivos, como o de ser uma ação imediata de *enfrentamentos*, tanto nos aspectos educacionais, como também à deprecação de patrimônio público e até mesmo ao *bullying escolar*. Ter condições para que esse trabalho possa ocorrer é fundamental.

Uma proposta metodológica para efetivar a elaboração e uso de fanzines em escolas

Foi feita uma adaptação de um conceito do meio corporativo (HAMZE, 2011) para o meio educacional, com suas ações em promover o uso de fanzines como mecanismo de aproximação de conteúdos teóricos e atitudinais, podendo ir além, extrapolar os conteúdos curriculares, buscando instalar e consolidar o que chamamos de os oito comprometimentos com a *Governança Educacional em Ambiente Escolar* é agir pedagogicamente por parte do corpo docente e de forma significativa para os comprometidos nas ações e na efetivação dessa ação do estudante protagonista.

Seriam esses os oito comprometimentos que construiriam a identidade das duas Unidades Educacionais com o projeto de produção de fanzines:

Participação: todos poderiam e deveriam participar da construção e efetivação do projeto;

Estado de direito: deveriam ser respeitadas normas legais jurisdicionadas à Educação e proposições acadêmicas;

Transparência: todos deveriam conhecer e saber sobre o projeto, sobre os meios processuais e fins didáticos-cientí-

ficos (iniciação e alfabetização científica, por exemplo);

Responsabilidade: saber seu papel para o “Todo” ou com a “Totalidade” (SANTOS, 2001) e a necessidade e importância de sua adesão, como também seu comprometimento com o projeto;

Orientação por consenso: negociar na coletividade, planejar aquilo que realmente seria exequível e útil para a empreitada educacional, evitando a burocracia de decisões fragmentadoras e prejudiciais;

Igualdade e inclusividade: todos poderiam ser agentes na construção do projeto e seus usos didático-pedagógicos e de cidadania;

Efetividade e eficiência: saber o que realmente interessava para que fosse possível fazer e que tivesse utilidade pedagógica, fugindo da burocracia que provoca lentidão dos processos e prejuízos no resultado;

Prestação de contas: avaliação constante dos processos, inclusive da própria avaliação e exposição de resultados de forma pública, realimentando o ciclo criativo e virtuoso educacional, no caso uma fanzinada.

O pensar, a orientação, a pesquisa, o fazer, o discutir e a socialização de um fanzine em ambiente escolar

A denominação fanzine é uma criação ocorrida na América do Norte nas três primeiras décadas do século XX nos Estados Unidos da América, com motivação jovem, surgida da contração de palavras de origem da Língua Inglesa “fanatic magazine”, algo como magazine do fã em Língua Portuguesa (MAGALHÃES, 2013).

Jovens desejosos em publicar em revistas de gêneros variados, como ficção científica, cinema, entre outras preferências, vendo dificuldades e/ou impossibilidades em realizar tal desejo em participar dessa mídia, decidem experimentar produzir suas próprias revistas, de forma autoral e arrojada.

Com as limitações econômicas, técnicas e tecnológicas desses vanguardistas, a impressão em mimeógrafo se mostrou como a mais adequada e possível.

Primeiramente os fanzines estadunidenses foram impressos em papel ofício e no sentido vertical, ganhando inovações em *lay out* com a aquisição de *expertise* por parte de seus autores e com a possibilidade financeira de

imprimir em técnica off set e já em meados dos anos 80 o uso de impressões em fotocopiadoras e de editoração em computadores, com enorme transformações nos meios de comunicação a partir dos anos 90 com a chegada da internet, segundo Henrique Magalhães (2013, p.09) possibilitaram a ampliação dos tipos de fanzines, como também mudanças gráficas e no volume das publicações, ganhando sofisticções visuais, em conteúdos e mesmo motivacionais, alcançando a Europa e daí novas propostas foram tornadas realidade.

No Brasil os fanzines começam a ser produzidos com o primeiro deles, o *Ficção*, criado por Edson Rontani em Piracicaba (SP) em 1965 (PINTO, 2013) e em Goiás o primeiro fanzine foi publicado por Paulo Cesar Castilho vinte anos depois do fanzine paulista, era o *Imaginação*, reunindo histórias de terror, ficção científica, reportagem, entrevista, pôster e cartum, com trabalhos de Mozart Couto, Rodval Matias e de autores locais, como Cavalcante. O *Imaginação* foi publicado uma vez por ano até 1987, com a primeira edição em off set formatinho P&B e as duas seguintes em formato ofício vertical, também em *lay out* ofício.

Em Goiás outros fanzineiros buscaram também produzir zines, como Márcio Junior, entre outros, porém não houve continuidade em surgirem novos fanzines e os exis-

tentes tiveram vida curta, mesmo no meio *underground* de vários segmentos culturais populares e alternativos.

O uso de fanzines em Goiás na Educação ainda é incipiente, com muito desconhecimento de segmentos da sociedade sobre o que seria um fanzine, mesmo entre professores.

Com a proposta em produzir fanzines nas Unidades de Ensino mencionadas anteriormente e poder ganhar *expertise* sobre as potencialidades do uso de fanzines, assim como sua divulgação entre educadores e sociedade, foi feito planejamento para que isto se efetivasse no ano de 2013.

Cento e quinze estudantes de oitavos anos da EMLMSQ e cento e quarenta e dois estudantes de terceiro anos do EM do Colégio PXT participaram da elaboração de fanzines divididos em grupos entre quatro a oito jovens.

Primeiramente foi feito uma ementa com cronograma para que os estudantes e professores parceiros pudessem organizar material teórico sobre fanzines, bem como conhecessem o conceito de fanzine.

Um curso rápido de uma manhã foi ministrado pelo autor deste artigo aos colegas professores de várias disciplinas (como do EM: História, Física, Línguas Portuguesa, Espanhola e inglesa, Química, Geografia, Filosofia, Sociologia, Artes) com uma mini oficina para se entender sobre

os processos editoriais e motivacionais de se publicar tal revista alternativa e discutir sobre expectativas variadas.

Os estudantes reuniram o material teórico (textos) e imagens presentes na ementa, referentes aos temas pedidos e reportagens extras em uma pasta padrão denominada hemeroteca, sendo de material plástico, com etiqueta externa identificadora, cinco sacos plásticos para conterem os textos e imagens pedidos e um grampo plástico como fixador dos sacos.

Uma folha padrão, a ficha de controle, foi utilizada para cada professor para se conhecer os integrantes do grupo, identificar a turma e registrar no verso informações qualitativas dos processos de elaboração do fanzine.

Foram apresentados fanzines de várias partes do Brasil para os jovens estudantes, como base visual e entendimento da proposta de criação dos fanzines próprios. Com adoção de aulas utilizando o método do estudo dirigido, tirando dúvidas conceituais e teóricas, foi elaborado o “boneco” ou a matriz original dos fanzines de cada grupo para impressão definitiva de aproximadamente vinte cópias por cada grupo.

Cada professor explorou o fanzine desde a execução dos processos de criação, como também depois de concluídos, com debates, seminários e depoimentos dos jovens sobre a

experiência e sobre conhecimentos científicos presentes no mesmo. Como culminância do projeto de elaboração dos fanzines ocorreu uma fanzinada no fechamento do cronograma. As fanzinadas foram realizadas no pátio coberto das referidas Unidades de Ensino, com cada grupo expondo um número mínimo de seis fanzines, podendo trocá-los entre os colegas de outro grupo/sala, podendo vendê-los a quem se interessasse.

Foram trocados e/ou vendidos todos os fanzines, com imensa satisfação dos estudantes com a repercussão na escola, mesmo em turmas que não participaram da elaboração de fanzines. O entusiasmo contagiou os professores, desejosos de repetirem a atividade didático-pedagógica e cultural para o ano de 2014.

Ficou comprovado que o uso de fanzines em ambiente escolar é um instrumento possibilitador em praticar atividade de ensino-aprendizado de forma significativa e abrangente de várias habilidades e competências por parte dos jovens estudantes, confirmando a afirmação de Matheus Moura Silva (2013, p. 44) quando afirma que crianças, jovens e adultos criam, podem e devem continuar a criar, nesse caso específico falamos de elaboração de fanzines em ambiente escolar, para garantir o bom desenvolvimento mental, intelectual e social dos indivíduos.

Foi observado também que tanto no Colégio Estadual PXT, como na EMLMSQ os casos de *bullying* foram praticamente abolidos e as depredações da Unidade Escolar cessaram, permitindo extrapolações diretas como consequência de todo trabalho processual em grupos para pesquisa e produção dos “bonecos” e fanzines, podendo ter colaborado com a aproximação dos jovens e mesmo com a instalação e consolidação de sentimentos de pertencimento a essas Unidades de Ensino, se apropriaram não somente dos fanzines como também foram além, se sentiram protagonistas de tudo que foi feito naquele quarto bimestre de 2013.

Considerações

Na expectativa em colaborar com as discussões teóricas, metodológicas e epistemológicas sobre os usos potenciais de produção de fanzines em ambiente escolar, encerramos este artigo, com intencionalidade em ter provocado novas formas de se praticar essa atividade, sem pretensões em esgotar o tema.

Também citamos outros desdobramentos desse projeto de 2013, relacionadas ao professor coordenador do projeto e autor desse artigo, como:

- a participação no Festival Internacional de Quadri-

nhos-FIQ ocorrido em dezembro do mesmo ano, tendo feito curso e contatos para orientações e planos futuros;

- promoção de eventos na Grande Goiânia com lançamentos de publicações teóricas e revistas em quadrinhos brasileiras, contribuindo para a construção de uma cena cultural para as Histórias em Quadrinhos e fanzines em Goiás;

- participação em mesas de discussões sobre temáticas ligadas a esse universo ficcional e seus usos enquanto aquisição cidadã de cultura, entretenimento e potencialidades didático-pedagógicas de usos educacionais;

- avaliação de histórias em quadrinhos (HQs) que estão no prelo;

- exposições e *work shops* sobre usos de fanzines e HQs, oficinas e palestras;

- já havendo negociações positivas com o Conselho Científico do megaevento educacional Pensar Educação-Jornal O Popular, promovido pelo Grupo Jaime Câmara, afiliado da Rede Globo de Televisão, que ocorrerá em outubro de 2014 em Goiânia (GO).

Encerramos com imagens de jovens estudantes na fanzinada do Colégio Estadual PXT ocorrida no quarto bimestre de 2013, com cerimônia de abertura e acesso de todos os estudantes do colégio ao evento.

Referências

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia-saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1998.

HAMZE, Amélia. Governabilidade e Governança. Disponível em: <www.educador.brasilecola.com.br>. Acesso em: 10 ago. 2011.

LACERDA, Carlos de Brito. Contextos e experiências em Educação Ambiental. Secretaria da Educação de Goiás. Goiânia: CIR Gráfica e Editora, 2010. p.36-42.

MAGALHÃES, Henrique. O rebuliço apaixonante dos fanzines. 3 ed. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E CULTURA. Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 2008.

PINTO, Renato Donisete. O fanzine na Educação: algumas experiências em sala de aula. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

SANTOS, Milton. Por uma outra Geografia. São Paulo: Contexto, 2001.

SILVA, Matheus Moura et al. Histórias em Quadrinhos e Práticas Educacionais: o trabalho com universos ficcionais e fanzines. São Paulo: Criativo, 2013.



Após a produção, a “fanzinada”



O fanzine se completa com sua difusão



A venda do fanzine serve apenas para cobrir os custos



Carlos Lacerda apresenta o resultado do projeto

A UTOPIA DA CIDADE INTELIGENTE: ANÁLISE NARRATIVA DO SERIADO DE TV “STARGATE ATLANTIS”

The myth of intelligent city:
narrative analysis of the TV series
“Stargate Atlantis”

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: O presente texto tem por objetivo analisar a noção da cidade como elemento narrativo na ficção científica atual, principalmente no seriado de televisão *Stargate Atlantis*. Para tanto, utiliza uma combinação metodológica de hermenêutica, análise discursiva e narrativa. O resultado é que a cidade nas narrativas contemporâneas não é um mero cenário ou ambiente em que os acontecimentos se dão, ela é um ‘quase personagem’, um elemento narrativo que enquadra os personagens na modernidade urbana; e que se confunde com o protagonista.

Palavras-chave: Comunicação midiática; Estudos narrativos; Seriado de ficção científica.

Marcelo Bolshaw Gomes é Doutor em Ciências Sociais, professor do Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia da UFRN.

Abstract: This paper aims to examine the notion of the city as a narrative element in current science fiction, especially in the television series Stargate Atlantis. To do so, use a combination of methodological hermeneutics, discourse analysis and narrative. The result is that the city in contemporary narratives is not a mere backdrop or environment in which the events occur, it is an ‘almost character’, a narrative element that frames the characters in urban modernity, and which coincides with the protagonist.

Keywords: Social Science Aplicadas1; media Communication 2; Studies narrativos3; Series on TV4 Science Fiction.



Introdução

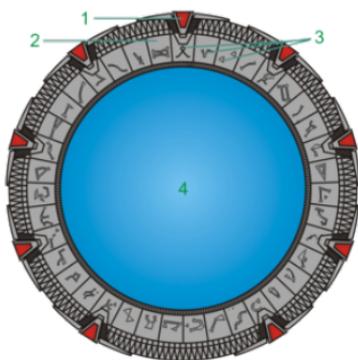
S*targate Atlantis* (2004/2008)¹ é um seriado de televisão de ficção científica criado por Brad Wright e Robert C. Cooper, da Metro Golden Mayer, parte da franquia *Stargate*. A série é derivada da série *Stargate SG-1* (1997-2007) criada por Wright e Jonathan Glassner a partir do universo narrativo do filme *Stargate* (1994). Para entender a série (que foi ao ar em paralelo à série-mãe durante três anos, com várias interações narrativas entre as duas histórias que transcorrem também em um mesmo tempo ficcional – fato inédito na televisão), é preciso primeiro conhecer o universo em que as narrativas acontecem.

O filme *Stargate* (1994), dirigido por Roland Emmerich, que também escreveu o roteiro em conjunto com Dean Devlin, começa em 1928 em Gizé, Egito, onde um disco gigante de pedra é descoberto na tumba do faraó. Ao passar para os dias atuais, é mostrado o arqueólogo Daniel Jack-

1. As três primeiras temporadas da série de televisão foram exibidas simultaneamente pelo *Sci Fi Channel* e *The Movie Network* para depois ser exibida apenas no *Sci Fi Channel* em suas duas últimas temporadas, com a exibição de mais 100 episódios até o cancelamento da série. *Stargate Atlantis* estreou no *Sci Fi Channel* em 16 de julho de 2004, seu último episódio foi exibido no mesmo canal, em 9 de janeiro de 2009. A série foi filmada em Vancouver, Canadá. Fonte: wikipedia.

son defendendo a tese de que a grande pirâmide de Quéops não foi construída na quarta dinastia dos faraós egípcios, sendo na verdade uma nave espacial alienígena. Ridicularizado na academia, Daniel, no entanto, é convidado a participar de uma pesquisa científica secreta em uma instalação militar nas montanhas Creek no Colorado. Lá, associando seus conhecimentos mitológicos e linguísticos, descobre uma nova tradução para os hieróglifos egípcios, em que eles representam as constelações; descobre também que o grande anel de pedra de Gizé é na verdade um portal para estrelas (Stargate).

O portal, na verdade, um aparelho anular supercondutor que permite viagens pelo “subespaço”, através de um buraco de verme estável, é ativado através de um console a frente do grande anel, que possui um disco semelhante,



O aparelho Stargate: 1 – “Chevrons” ou marcadores; 2 – Disco móvel giratório; 3 – Hieróglifos, marcas; 4 – Horizonte de eventos

sendo que menor. Neste disco menor, são lançados códigos cifrados capazes de gerar ‘endereços estelares’ para outros stargates e teletransportar instantaneamente qualquer coisa para diferentes pontos das galáxias através de “turbilhão de minhoca” em que existam outros portais. O Stargate torna-se um segredo militar dos EUA.

Em uma expedição a um desses mundos, os protagonistas descobrem que todas as mitologias da terra teriam por base acontecimentos envolvendo extraterrestres que visitaram as civilizações do planeta no passado distante. Principalmente, uma espécie alienígena - os Goa’ulds - que escravizava os habitantes do Egito Antigo, se fazendo passar por deuses; usando o Stargate para transportar trabalhadores da Terra para outros planetas habitáveis. Em algum momento, no entanto, os humanos se revoltaram, forçando os alienígenas a fugir, e enterrando o aparelho, que seria redescoberto em 1928.



O filme *Stargate* (no Brasil: *Stargate - A chave para o futuro da humanidade*) foi lançado em 1994. Passados 14 anos, em 2008, foram lançados mais dois filmes da franquia encerrando a narrativa: *Stargate II (The Ark of Truth)* e *Stargate III (Continuum)*. Em 1997, no intervalo entre os filmes, começou a telessérie *Stargate SG-1*, que durou por dez temporadas até 2007².

A série conta as aventuras de quatro protagonistas: Dr. Daniel Jackson (Michael Shanks, substituído na sexta temporada por Corin Nemec); coronel Jonathan O'Neil (Richard Dean Anderson); astrofísica e tenente Samantha Carter (Amanda Tapping); e Teal'c (Christopher Judge), um Goa'uld da casta Jaffá (guerreiro), que ainda no filme prefere trair seus semelhantes e aderir a revolta dos humanos contra a dominação interestelar do suposto panteão de deuses egípcios: Hórus, Amon, Rá, Osíris, Set, Apophis, entre outros.

Os Goa'ulds são larvas, que tomam corpos humanos como hospedeiros, recrutando os escravos mais fortes e belos. Ao longo da série, também surgem alienígenas aliados

2. Também houve a série *Stargate Universe* (2009-2011), uma tentativa de dar continuidade ao universo narrativo com outras histórias, com personagens mais complexos, sem referências mitológicas, em uma trama de profundidade psicológica; a série, no entanto, tornou-se muito monótona em relação ao gênero de ficção científica e acabou por naufragar.

(os Asgardianos, em uma referência à mitologia nórdica) e outros inimigos, como os replicadores, inteligências artificiais que assimilam tecnologia de comportamento semelhante a insetos; a raça dos Wraiths, seres vampírescos que se alimentam drenando energia vital dos seres humanos; e os Giniis, humanos belicistas com ambições militares.

A narrativa da série *Stargate Atlantis* começa no episódio *Lost City* de *Stargate SG-1* da sétima temporada, onde se encontra outro portal estelar construído pelo povo conhecido como os antigos (The Ancients)



na Antártica. Os construtores dos sistemas de Stargates não são os Goa'ulds, mas os antepassados da raça humana. Através deste segundo portal, se consegue chegar à maior cidade dos antigos, Atlantis.

Nova série, novos heróis (e novos atores): John Sheppard (Joe Flanigan), comandante militar de Atlantis, devido ao seu gene Ancient consegue controlar telepaticamente a cidade; Rodney McKay (David Hewlett), cientista chefe do projeto; Teyla Emmagan (Rachel Luttrell), líder

do Athosianos, seres humanos nativos da Galáxia Pegásus; Elizabeth Weir (Torri Higginson) diplomata e especialista em política internacional, governante civil da cidade nas primeiras temporadas.

Serialidade e universo narrativo

Para Joseph Campbell (1990), a ficção científica é a mitologia dos tempos atuais e as máquinas (e, em um segundo momento, os “alienígenas”), os grandes vilões contemporâneos deste universo fantástico. O antagonista é o “não-humano”.

Porém, quando se trata de literatura fantástica, há um grande empobrecimento e uma grande insatisfação com as adaptações audiovisuais. E a famosa frase “o livro é melhor que o filme” é uma afirmação frequente quando se trata de ficção científica ou de literatura fantástica, em que o universo narrativo das estórias é uma realidade muito diferente e distante do mundo que conhecemos.

Porém, apesar de parecer tratar de uma projeção sobre o futuro, a ficção científica e a literatura fantástica trabalham sempre temas atuais (a mulher na sociedade atual, lealdade, autoritarismo, imperialismo, racismo, religião, direitos humanos e de outras formas de vida) - sempre

mascarados pelo ambiente tecnológico e pelo universo narrativo futurista.

A leitura, além de transmitir mais informação, objetiva fazer com que o leitor imagine o universo narrado, enquanto a representação visual do cinema ‘rouba’ do público essa atividade de imaginar a realidade narrada; embora o audiovisual transmita muito mais informação subjetiva que o texto escrito e, conseqüentemente, trabalhe mais com os personagens do que com o mundo onde eles habitam. Por isso, os universos narrativos imaginados a partir da escrita são menos superficiais que os audiovisuais.

Porém, quando se trata de ficção científica na televisão, com sua *linguagem e produção seriada*³ (CALABRESE, 1987) - fragmentária, descontínua e repetitiva – a construção de universos narrativos fantásticos ganhou uma nova dinâmica. Diferentemente do cinema, os programas de TV, independente de seu gênero, são concebidos para atender à fragmentação e à descontinuidade inerentes ao meio.

Cada programa é planejado como parte de um todo, que pode se estender por semanas, meses ou mesmo anos,

3. O romance de folhetim é o primeiro gênero literário baseado na serialidade narrativa. Em seguida, surgiram as histórias em quadrinhos e as rádio novelas, em que a serialidade se fragmentou ainda mais devido às descontinuidades narrativas das inserções comerciais; e finalmente, a partir da década de 60, chega-se à grade de programação da televisão e a narrativa seriada audiovisual em sua forma atual.

sendo organizado em vários capítulos ou episódios. Neste caso, temos a presença de uma narrativa seriada que se apresenta de forma descontínua e fragmentada, com “ganchos de tensão”: efeitos de suspensão que funcionam como uma espécie de “isca” para o leitor continuar interessado na narrativa seja nos capítulos entre si como entre os módulos de um episódio.

Em relação ao universo ficcional, a serialidade narrativa proporciona linguagem fragmentada e descontínua, na qual a repetição de alguns elementos e a variação de outros, bem como a imposição de um determinado ritmo de exibição determinam características próprias e específicas. Assim, a produção cultural em série depende tanto dos elementos fixos como dos variáveis. Os elementos invariáveis funcionam de forma cumulativa, estabelecendo uma continuidade com as expectativas e conhecimentos do público, ampliando o universo narrativo ficcional.

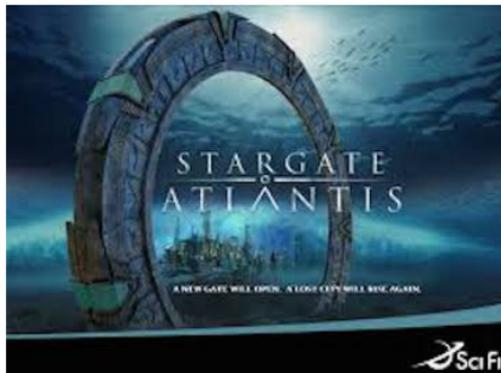
Também podem ser observados elementos contínuos secundários, que eventualmente podem ser esquecidos ao final do episódio. Estes elementos normalmente servem para “presentear” o público mais atento com dados adicionais (*easter eggs*), que não chegam a ser determinantes para o entendimento da narrativa, mas que adicionam um acréscimo de informação extra.

A repetição diferenciada desses elementos simbólicos e semióticos por períodos extensos de tempo gera um gradativo acúmulo de informação sobre o universo ficcional. O resultado é a construção de universos fantásticos, imaginados pela escrita e visualizados no cinema, que passaram a desempenhar, através da televisão, um papel analógico em relação à vida urbana, de realidade paralela em relação ao cotidiano e às rotinas diárias da sociedade industrial.

Também é importante ressaltar que as expectativas do público interferem diretamente na narrativa seriada enquanto ela se desenvolve através de cartas, telefonemas, pesquisa de opinião e agora, a internet. O termo “narrativa transmidiática” foi elaborado por Henry Jenkins (2008), levando em conta três elementos: a) a participação da audiência na narrativa; b) a sugestão de que o universo ficcional é uma realidade; c) a presença dos principais personagens da narrativa em diferentes suportes. Jenkins identifica produções com essas características a partir de meados dos anos 90, mas esses elementos já existiam nos seriados de ficção científica das décadas anteriores.

Eram os deuses alienígenas?

Para melhor entender o conjunto de filmes, livros e séries de TV do universo narrativo Stargate é preciso compreender que ela tem uma dívida muito grande (em termos de elementos simbólicos e narrativos) com outra franquia de ficção científica: o universo *Star Trek*⁴ (1966-2005).



4. *Star Trek* (no Brasil, Jornada nas Estrelas) é a franquia, criada por Gene Roddenberry, mais bem-sucedidas da história da indústria do entretenimento mundial. O núcleo da franquia são suas seis séries de televisão: *The Original Series*, *The Animated Series*, *The Next Generation*, *Deep Space Nine*, *Voyager* e *Enterprise*. Há também onze filmes longametragem, dúzias de jogos eletrônicos, centenas de livros e pelo menos dois museus exibindo itens de seu universo narrativo. *Star Trek* se tornou um fenômeno cult, gerando inúmeras referências na cultura global contemporânea. Em outra ocasião (GOMES, 2012), demonstrou-se vários aspectos econômicos, estéticos e culturais que tornam a franquia *Star Trek* bastante relevante para os estudos narrativos: o pioneirismo em termos de ficção científica na televisão; os esquemas narrativos e discursivos que passaram a ser adotados por outros seriados de televisão; a participação da audiência através de fãs clubes e eventos periódicos; para citar os mais significativos.

Em primeiro lugar, ambos universos narrativos mesclam ação/aventura, informação científica e moral. Os personagens sempre dão o melhor de si, não apenas do ponto de vista técnico, tentam tornar-se pessoas melhores. O encerramento das narrativas sempre tem um aprendizado ético. Ambas também tem um visual ‘clean’, são ideologicamente favoráveis aos EUA e acreditam que os deuses de diferentes religiões são na verdade formas de vida superiores, alienígenas.

Em oposição, as séries *Babylon Five* (1993, seguida por *Cruzade* de 1999) e *Battlestar Galactica* (originalmente de 1978, ressuscitada em 2003 e 2009) têm personagens mais realistas e complexos. Nessas séries, que têm um visual mais sombrio e claustrofóbico, a tecnologia não nos torna seres mais éticos ou sábios, nem o futuro é culturalmente melhor do que a realidade atual. Pode-se até distinguir dois estilos contrários de ficção científica audiovisual, o utópico e o distópico.

Há também 24 atores⁵ que participaram do universo *Star Trek* que migraram para os seriados *Stargate*, com destaque para John de Lancie, que atuou como “G” na série *Star Trek Next Generation* e como Colonel Frank Simmons,

5. Para ver o nome completo de todos atores e os personagens nos dois universos narrativos, clique aqui.

agente secreto, em *Stargate SG1*; e o genial Robert Picardo (desculpem-me o elogio rasgado), que foi o holograma “The Doctor” na série *Voyager* e ressurgiu como Richard Woolsey, comandante de Atlantis na última temporada. Há ainda várias homenagens, citações e cacos - Rodney McKay, cientista chefe de Atlantis, por exemplo, cita constantemente Spock e faz referências a outros personagens e a episódios de *Star Trek* em vários momentos – atestando uma grande proximidade temática e identidade narrativa de público, atores, diretores, produtores e escritores entre os dois universos narrativos.

A herança mais importante, no entanto, é a forma de organização das narrativas de modo serial, combinando a estrutura de “novela”, em que há uma ou diversas narrativas (entrelaçadas ou paralelas) principais que se apresentam de forma contínua e linear; e a estrutura de “seriado”, em que cada episódio se constitui como uma história completa



e autônoma, com a repetição de elementos narrativos centrais na série. A partir de um padrão básico, recorrente, elementos variáveis são apresentados possibilitando varia-

ções em torno de seu eixo. Ou seja: em alguns momentos, as séries dos dois universos parecem novelas; e, em outros momentos, seriados de episódios fechados. Há também episódios unitários, enquadramentos narrativos inesperados, episódios cruzados com personagens em comum entre as séries e o próprio encaixe intertextual entre os filmes e os seriados entre si, dando ao universo narrativo uma consistência lógica interna bastante rica e significativa. E a semelhança narrativa não é apenas na estrutura geral, mas em cada narrativa específica. Cada episódio é dividido em blocos, sendo os primeiros de apresentação e desenvolvimento do conflito, enquanto o último bloco desfecha uma solução rápida e inesperada do confronto.

Mas, há também diferenças marcantes e aperfeiçoamentos narrativos entre os dois universos. Por exemplo: Star Trek navega em um universo naval, as patentes, as rotinas, o próprio espírito de explorador lembra as grandes navegações marítimas. Já Stargate é francamente aeronáutico, com grupos de ação de quatro elementos, organizados como comandos de paraquedistas.

Porém, a diferença mais importante é que diferentemente de diversos outros seriados de ficção científica com uma temática de exploração interplanetária, as séries Stargate têm como tempo ficcional o presente.

E essa referência na realidade tem dois desdobramentos importantes.

O primeiro é que as narrativas acontecem em três cenários interdependentes (a atualidade, as sociedades humanas com menos conhecimento tecnológico e os mundos alienígenas mais desenvolvidos). Discute-se simultaneamente o passado, o presente e o futuro da humanidade. Tal estrutura narrativa já existia em Star Trek (e em outros seriados de ficção científica), porém através de viagens do tempo mirabolantes ou de mecanismos de simulação virtual⁶.

O segundo desdobramento do tempo ficcional referenciado no presente atual é o efeito de sobreposição entre a realidade em que vivemos e o universo narrativo, gerando (ou apostando) em uma “teoria da conspiração”. Quando assistimos à trilogia Matrix, por exemplo, imaginamos que podemos estar vivendo em uma realidade virtual, quando na verdade estamos sendo aprisionados por máquinas. Quando assistimos às séries Stargate, imaginamos que realmente a força aérea dos EUA pode estar, na atualidade, em contato com alienígenas de diferentes tipos, desenvolvendo projetos secretos para proteção do planeta.

6. Em Star Trek, o teatro holográfico de simulação virtual chamado de holodeck (nas naves) e de holosuites (nas estações espaciais) tem uma função narrativa central: permite contar uma estória dentro de outra, com os personagens das séries assumindo outros personagens do drama holográfico.

○ mito da cidade escatológica

Santo Agostinho, no livro *A Cidade de Deus* (AGOSTINHO, 1980), retoma a ideia de utopia platônica (a república ótima) em uma perspectiva histórica. Porém, ao contrário de Platão, que acreditava que apenas um estado perfeito produziria homens perfeitos, Agostinho pensava que, quanto mais perfeitos fossem os homens, mais próxima ela estaria da cidade perfeita. Para o criador da doutrina do pecado original, a Cidade de Deus existe paralela à Cidade dos Homens (como as realidades sensível e inteligível da caverna de Platão). Ao ser expulso do paraíso, o homem dissociou os dois mundos e o retorno à Nova Jerusalém será a reunificação das cidades. Na verdade, Santo Agostinho colocou a utopia platônica, o sonho da sociedade perfeita, como um objetivo histórico da humanidade. E, nesse sentido em especial, a cidade não é “um” mito político, ela é “a” utopia (o projeto de uma perfeição sempre inacabada) por excelência. Os mitos estão sempre ancorados no passado imemorial, na tradição, na origem anterior à história; a utopia, ao contrário, está projetada no futuro, em um tempo que ainda não chegou no “fim da história”.

Por volta de 1500, com *A Utopia* (MORUS, 1997), *A Cidade do Sol* (CAMPANELA, 1978) e *A Nova Atlântica* (BACON, 1975) a ideia de uma sociedade perfeita é despida de qualquer caráter teológico e passa ser resultado da organização racional das instituições e do progresso econômico promovido pela tecnologia. O humanismo renascentista, aliás, “O elogio da loucura” de Erasmo de Rotterdã (2002) interpreta, inclusive, que a estória da queda de Adão e Eva é uma metáfora da catástrofe histórica de Atlantis.

Assim, os produtores/escritores de *Stargate* colocaram o mito da cidade de Atlantis na origem (como cidade perdida) e sua utopia no final da história (como destino coletivo, como local de chegada do desenvolvimento ético e tecnológico da humanidade). E, diga-se de passagem, não de uma história não linear e contínua, mas sim de uma narrativa descontínua e simultânea, que se desenvolve em vários planos através de uma rede intergaláctica de portais estelares.

Nos primórdios da ficção científica, no século XIX, sonhou-se com utopias tecnológicas, sem trabalho manual e classes sociais; mas, com o tempo, foram as distopias tecnológicas - tais como *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley; e *1984* (1948), de George Orwell - que povoaram a imaginação da ficção científica se tornando hegemônicas nas narrativas do gênero literário e audiovisual.

É a chamada New Wave da ficção científica (Lowy e Sayre, 1995): sociedades em que as máquinas escravizam os homens, reduzidos a engrenagens mecânicas do sistema. A cidade distópica é semelhante a uma enorme penitenciária em que todos estão presos e este tema será levado à exaustão pelo cinema de ficção científica.

A partir dos anos 80, com a literatura Cyberpunk – *Neuromancer* (1984) de William Gibson, por exemplo – surgiu o Ciberespaço em oposição ao espaço urbano e a distopia tecnológica passou a ser entendida como uma relação entre a cidade e o corpo (AMARAL, 2014). E, aperfeiçoando ainda mais essa estrutura narrativa, o filme *Matrix* (1999) traz de volta o modelo da caverna de Platão, segundo o qual o mundo objetivo é uma ilusão e a mente, a verdadeira realidade. Nesse modelo, não há utopia e sim realidade virtual mascarando a distopia tecnológica.

Na contramão dessa tendência histórica da ficção científica atual está a cidade utópica descrita em *Stargate Atlantis*. Também há uma analogia entre o corpo e a cidade, com uma monstruosa arquitetura de catedral, porém, ao invés de uma penitenciária superlotada, a Atlantis parece uma escola, em que todos se esforçam para aprender ciência/tecnologia e para melhorar como seres humanos.

A cidade utópica e o corpo

Segundo a narrativa de Stargate, Atlantis foi construída há milhões de anos no planeta Lantea pelos Ancients (ou Antigos), uma civilização avançada de antepassados dos seres humanos que queria povoar a galáxia. Cinco a dez milhões de anos atrás, devido a uma praga na Galáxia Via Láctea, eles foram forçados a fugir para a Galáxia Pegasus. Depois de encontrar um inimigo poderoso conhecido como os Wraith e estar em guerra com eles por mais de cem anos, os Antigos foram derrotados e forçados a submergir a sua mais evoluída cidade no fundo do oceano.

A expedição do projeto Stargate, liderada pela Dra. Weir, chega à cidade dos Antigos e rapidamente se encontra em uma situação difícil: os escudos que impedem a água de entrar na cidade começam a falhar devido à falta de energia provocada pela ativação de vários sistemas, inoperantes por centenas de anos. Sem contato com a terra, a expedição busca fontes



alternativas de energia para a cidade nos planetas vizinhos e conhece uma pacífica raça humanoide, os Athosianos, e seus predadores, os Wraiths, raça que no passado derrotaram os Antigos. Enquanto isso, a cidade Atlantis, prevenindo a falência dos escudos e a iminente inundação, decide automaticamente emergir até a superfície do oceano. A manobra impede a destruição da cidade, mas a coloca em situação vulnerável em relação aos Wraiths, que foram acidentalmente despertados de sua hibernação e preparam-se para uma nova “colheita” de seres humanos. Temendo esse perigo iminente, os Athosianos abandonam seu planeta e vão residir em Atlantis, sob a proteção da expedição.

Os recém-chegados descobrem também que parte dos controles e defesas da cidade é ativada telepaticamente por indivíduos que possuam o “gen” dos Antigos em seu DNA.



Começam então uma pesquisa de terapia genética capaz de fazer com que essa capacidade possa ser desenvolvida por mais integrantes da expedição – além de continuarem buscando, nos planetas próximos, geradores de energia atlantes (chamados de ZPM) para restauração dos escudos da cidade. A defesa da cidade e a própria sobrevivência de seus moradores dependem não apenas de conseguirem decifrar a tecnologia dos Antigos, mas de se tornar pessoas melhores, que superam seus problemas pessoais e sociais para trabalhar em equipe. No episódio *Hide And Seek* (1x03), na primeira temporada, por exemplo, Dr. McKay, o primeiro a desenvolver o “gen ancient” através da terapia genética, ativa telepaticamente um artefato que estabelece uma versão individual do escudo da cidade, tornando-se indestrutível. Porém, o escudo também não permite a ingestão de líquidos e alimentos e McKay não consegue desativá-lo. Dra. Weir desconfia que se trate de um bloqueio subconsciente – o que realmente acontece. Diante de uma tarefa perigosa indesejada, McKay desativa involuntariamente o escudo e, em seguida, decide cumprir a tarefa, fazendo o dispositivo funcionar voluntariamente. Ou seja: para manipular a tecnologia Antiga não basta entendê-la intelectualmente, é preciso também ter consciência dos próprios desejos, conhecer seus medos e ter coragem de superá-los.

Enquanto na cidade distópica na ficção científica New Wave a tônica é a melancolia, o pessimismo e o desinteresse pelos problemas dos outros; na cidade utópica, todos são altamente motivados a superar seus próprios problemas e interagir em grupo. Todos tentam ser autosuficientes e solidários. A cidade assim o exige.

Outro paralelo curioso é a forma de colocar a atividade política. Nas cidades distópicas, sempre há um colega ativista do protagonista envolvido com protestos contra o sistema, que acaba pego ou morto, fazendo o herói se alertar para as injustiças e o regime de escravidão tecnológica em que vive. Em Atlantis, a política é de cooperação e de produção de consensos democráticos. A relação entre civis e militares, entre os burocratas da terra e os aventureiros do espaço e entre seres de diferentes espécies é trabalhada de forma a valorizar o diálogo, a negociação, os acordos. Em uma de suas primeiras missões, a expedição Atlantis conhece os Geniis - uma civilização humana militarista com um nível de tecnologia 1950, que ainda não conhece a tecnologia nuclear - e tenta, em vão, chegar a um pacto contra a raça Wraith, inimiga de ambos.

Após várias peripécias, que não vamos detalhar aqui, a expedição se prepara para evacuar o planeta contra o ataque iminente Wraith. Mas, um contingente militar da

Terra chega para ajudar a defender a cidade, tempo suficiente para uma nave de batalha da Terra (construída com tecnologia asgardiana, Daedalus) chegar ao local e combater os inimigos em pé de igualdade. A temporada termina com a cidade ainda sob o cerco dos Wraiths. Na segunda temporada, a expedição evita ser derrotada pelos Wraiths, fazendo-os acreditar que Atlantis foi destruída e recupera contato regular com a Terra, bem como os escudos de invisibilidade da cidade graças a um novo gerador ZPM.

E expedição, no entanto, percebe que não basta se equiparar aos construtores da cidade, pois eles foram derrotados pela raça Whaith. É preciso dar um passo adiante, atacando o ponto fraco de seus inimigos: a necessidade de alimentação. E boa parte da segunda temporada é dedicada ao tema de desenvolvimento de um retrovírus que seja capaz de transformar um indivíduo da raça Wraith em um ser humano. No entanto, acontece novamente o contrário: John Sheppard se transforma em Iratus, uma forma mista entre humano e Wraith. Alguns episódios depois, quando Sheppard volta ao normal, uma versão mais desenvolvida do retrovírus é utilizada em um wraith e ele se torna 'Michael', que não necessita "se alimentar". Michael propõe uma aliança com a Atlantis para tornar todos os Wraiths sem necessidades de alimentação da energia humana, mas trai a cidade com a intenção

de criar uma raça híbrida superior.

A estratégia de defesa de integração do estrangeiro (o não-humano) à cidade, de assimilação do Outro no Self, de compreender o inimigo



pelos seus lados de dentro e tentar integrá-lo em si mesmo, fracassa e o conflito é levado até o final da história.

A terceira temporada da série traz um novo e importante inimigo: os Asurans (em uma referência aos demônios da mitologia hindu) ou (definidos cientificamente pelos antigos Atlantes) os *auto-replicar nanobots*, também conhecidos como Replicadores. Eles são formas artificiais de vida que assimilam tecnologia, podendo assumir várias formas externas. Foram criados pelos antigos Atlantes para derrotar os Wraiths, mas devido a erros na sua programação, os nano robots se rebelaram e passaram a destruir tudo, inclusive seus criadores.

Os replicadores também emulam (mimetizam cópias) tudo que destroem: máquinas, pessoas, animais, naves. Unidades em rede, têm memória coletiva e evoluem de formas simples a sistemas biomecânicos complexos em pouco

tempo. Eles surgem no episódio *Progeny* (3x5), emulando uma cópia de Atlantis habitada pelos antigos.

Enquanto a raça Wraith tem um comportamento instintivo coletivo que lembra o dos insetos gregários (formigas, abelhas), os replicadores são lógicos, aliás, eles são programas auto reprogramáveis de tecnologia atlante que assimilaram outras tecnologias. Eles representam os dois grande tipos de antagonistas não-humanos nas estórias de ficção científica: o monstro (a inteligência coletiva animal) e a máquina (a inteligência artificial descentralizada).

Para vencer esses inimigos e governar a cidade ancestral, nossos protagonistas desenvolvem uma terceira forma de inteligência coletiva, humana, centrada na ética, no aprendizado da vida para a vida e nos sentimentos positivos pelo próximo e por si mesmo. Uma inteligência coletiva que supere tanto o nosso condicionamento biológico de rebanho (representado nas narrativas por vampiros e zumbis) como também repense a mecanização da vida em rotinas, a industrialização das necessidade coletivas de consumo (representada por vários tipos de máquinas míméticas do mal).

A noção de “cidade inteligente” sugere a missão institucional gerar e gerir essa nova inteligência coletiva⁷. Em Atlantis, luta-se contra a sociabilidade selvagem dos bichos e das lógicas seriadas das máquinas das grandes cidades distópicas e pela integração das diversidades em um conjunto funcional e complexo.

A grande analogia entre Atlantis e a vida urbana das grandes metrópoles, no entanto, é representado através do contraste entre as realidades extraordinária e ordinária de seus personagens. O episódio *Sunday* (3x17), por exemplo, mostra um dia de folga dos habitantes de Atlantis na Terra

7. “Inteligência” é a capacidade de resolver problemas. “Inteligência coletiva” é a capacidade de solucionar problemas complexos através de diversidades, na combinação de diferentes habilidades, competências e saberes. Vários autores utilizam o termo “inteligência coletiva” para designar fenômenos específicos diferentes, como o site LinkedIn, uma rede de integração profissional; ou o PageRank do Google, um algoritmo que atribui popularidade. Outros pensadores generalizam bastante o conceito, retirando-o do contexto contemporâneo. Howard Bloom, por exemplo, tem discutido a possibilidade de inteligência coletiva do nível da física quântica (comportamento coletivo das partículas subatômicas) ao nível de biologia (comportamento coletivo das plantas, bactérias, animais e sociedades humanas). Para Jenkins (2008), a inteligência coletiva não é meramente uma contribuição quantitativa das informações de todas as culturas. Ela deve ser sobretudo qualitativa no sentido de inventar e formar novas competências para a própria rede. Para Jenkins, a Inteligência Coletiva, como advento histórico das sociedades mediadas, interdepende de dois outros eventos importantes: a cultura participativa e a convergência corporativa e tecnológica dos meios de comunicação com a telefonia em escala planetária.

(indo pescar como gente comum ou vendo seus familiares, que sabem apenas que participam de um projeto militar secreto e nem imaginam o universo Stargate), ou também, em *Outcast* (4x15), quando Sheppard vai para a Terra para participar do funeral de seu pai e encontra um replicador. Ou ainda em *The Real World* (3x06), quando Dra. Weir acorda em um hospital psiquiátrico e todos ao seu lado dizem que ela está tendo alucinações sobre Atlantis e sobre um projeto militar secreto chamado Stargate. Nessas ocasiões, a série de ficção científica dialoga com outros gêneros narrativos (como investigação policial, suspense psicológico, dramas familiares, por exemplo) e várias situações do cenário contemporâneo são vistas através do olhar de um universo fantástico.



Universo narrativo multidimensional

Para fugir a um ataque dos replicadores, na passagem da terceira para quarta temporada, a cidade de Atlantis se transformou em uma gigantesca nave espacial, lutando simultaneamente contra os replicadores e os wraiths. E no último episódio da quinta temporada, a cidade-nave Atlantis finalmente chega ao planeta Terra, após derrotar a última nave Wraith, caindo na baía de São Francisco, na Califórnia, EUA. O fantástico invade o real.

A cidade nas narrativas atuais não é um mero cenário ou ambiente em que os acontecimentos se dão, ela é um “quase personagem”. Quando em narrativas de ficção científica distópicas, a cidade é um elemento narrativo que enquadra os personagens na modernidade urbana; e que, às vezes, se confunde com o antagonista. Mas, na ficção científica utópica, a cidade-nave é a protagonista central da narrativa (isto também vale para *Voyager* e, em parte, para *Battlestar Galactica*).

E Atlantis é uma cidade que entra em quarentena por conta própria (4x13), que guarda jogos inacabados capazes de decidir o destino de planetas, como no episódio *The Game* (3x15). Para Platão, não pode haver um homem justo

em uma cidade injusta. Apenas a cidade justa pode produzir homens justos. É a cidade que ajusta sem cidadãos e produz uma inteligência coletiva entre seus diferentes grupos.

Para Rousseau, democracia não é para os homens, pois somos violentos, passionais e mentirosos. A democracia é um governo para os deuses. Atenas lembra Atlantis! Porém, a verdadeira relação do ideal grego de democracia com os jogos olímpicos não é que essa forma de governo se assemelhe a um jogo cuja regra os jogadores devem respeitar, mas sim o fato que ambos exigem de seus participantes a superação de seus limites em um constante aperfeiçoamento, porque em ambos os homens aspiram a se tornar cidadãos superiores aos seus desejos e interesses, a se tornar deuses.

Referências bibliográficas

AGOSTINHO, Santo. A Cidade de Deus, Tradução: Oscar Paes Leme. Editora Vozes: Petrópolis, 1990.

AMARAL, Adriana. Explorando as sombras da distopia philpkdickiana – de como o cinema technoir legitimou o status cyberpunk de Philip K Dick. In: 404notfound, Ano 4, Vol. 1, n. 39, abril de 2004. Publicação do Ciberpesquisa - Centro de Estudos e Pesquisas em Cibercultura, ISSN 1676-2916. Editor: André Lemos. http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtFound/404_39.htm

BACON, Francis. A Nova Atlântida. Coleção Os Pensadores. São Paulo: abril, 1975.

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

CAMPANELA, Tommaso. A Cidade do Sol. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril, 1978.

CAMPBELL, Joseph. O Poder do Mito. São Paulo: Editora Palas Athena, 1990.

GIBSON, William. Neuromancer. New York: Ace Books, 1984.

GOMES, Marcelo Bolshaw. A máquina, a imagem e a primeira diretriz (da Frota Estelar): três temas do universo de ficção científica “Star Trek”. Revista Imaginário! N. 3. Paraíba: Marca de Fantasia, dezembro de 2012.- p.5/34. ISSN 2237-6933.

HUXLEY, Aldous. Admirável Mundo Novo (1932).

JENKINS, Henry, Cultura da Convergência, trad. de Susana Alexandria, 1ª edição. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

LOWY, Michael, SAYRE, Robert. Revolta e melancolia. O romantismo na contramão da modernidade. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

MORUS, Tomás. A Utopia. Porto Alegre: L&PM, 1997.

ORWELL, George. 1984 (1948)

ROTTERDÃ, Erasmo de. Elogio da Loucura (Encomium Moriae). Tradução base: Paulo M. Oliveira

Versão para eBook eBooksBrasil.com, 2002.

A NARRATOLOGIA MODAL E OS QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DE “99 WAYS TO TELL A STORY - EXERCISES IN STYLE”, DE MATT MADDEN¹

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

I. Apresentação

É comum ouvirmos falar em “narrativa quadrinística”, assim como se fala em “narrativa cinematográfica”. Como uma espécie de consequência natural (melhor dizendo: naturalizada), fala-se em “narrar quadrinisticamente”. Tal

Ricardo Jorge de Lucena Lucas é jornalista, professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM-UFC) e dos cursos de Jornalismo e de Publicidade e Propaganda do Instituto de Cultura e Artes (ICA-UFC). Doutor em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco (PPGCOM-UFPE).

1. Este trabalho foi originariamente apresentado no 2. Encontro Nacional de Quadrinhos e Cultura Pop, realizado na Universidade Federal de Pernambuco (UFPe), em 2012.

termo nos parece, em alguns aspectos, inapropriado, uma vez que não faz sentido falar, a nosso ver, que se “narra” através dos quadrinhos. Como já apontamos em momento anterior (LUCAS, 2013), é fato que possa existir um narrador numa HQ, na condição de uma personagem hetero ou homodiegética, mas não como uma instância enunciativa. Ou seja: o narrador é uma possibilidade diegética, não um imperativo enunciativo. Além disso, narrar é um ato verbal, e a narrativa em quadrinhos nem sempre necessita fazer uso de textos verbais; em casos-limite, necessitaria apenas do suporte de paratextos verbais (nome do autor, nome da obra, créditos etc.). Basta lembrarmos que *récit*, em francês, está ligado ao verbo “recitar”, assim como em espanhol há o termo *relato*; em ambos os casos, os termos estão ligados a atividades verbais (orais e/ou escritos).

Para demonstrar o nosso raciocínio, iremos tomar como base o livro *99 Ways to Tell a Story - Exercises in style*, publicado em 2006 pelo quadrinista norte-americano Matt Madden. A obra é diretamente inspirada pelo livro do francês Raymond Queneau, *Exercícios de Estilo* (1947). Pretendemos demonstrar que, apesar do seu título (“99 Maneiras de Contar uma História”), o que Madden faz está muito mais próximo de variar majoritariamente os modos de mostrar uma história do que os modos de narrar. Para

tal, faremos uso dos conceitos criados por Gérard Genette (s.d., 1983): ordem, frequência, velocidade, modo e voz. Sinteticamente:

- ordem, como o nome diz, é o modo como se ordenam os fatos numa história (cronologicamente, em flashback ou flashforward etc.);

- frequência é a quantidade de vezes que dadas ações são relatadas ou não, para mostrar sua singularidade ou sua repetibilidade, por exemplo;

- velocidade indica o tempo conotado pela narrativa, a qual pode ser comprimida ou expandida;

- modo indica a posição (ou distância) da narração, podendo ser entendido em determinados casos como perspectiva ou foco narrativo, geralmente levando em conta o que se narra/mostra e o que se deixa de narrar/mostrar; e

- voz é a enunciação de um agente dentro ou fora da narrativa².

É preciso ter em mente, assim, a diferença entre os elementos narrativos da história e os modos como eles são apresentados na narrativa. Ou seja: história é diferente de narrativa, pois a primeira é o que se conta, a segunda é a maneira como se conta.

2. Mais detalhes sobre esses conceitos são debatidos em Genette (s.d., 1983) e apresentados em Reis e Lopes (2002), por exemplo.

Antes de continuarmos, é preciso percorrer um pouco sobre a narração e sua “contraparte”, a descrição. Em sua vida literária, narração tende a ser um termo polissêmico, pois designa (no mínimo) tanto o processo enunciativo de narrar algo (fatos) quanto o resultado desse processo (o texto). A narração costuma ser oposta à descrição; preferimos concordar com Genette (1971: 264-5) quando este pondera ser mais fácil pensar na descrição sem narração do que pensar na narração sem descrição, ainda que toda descrição seja “escrava” da narração.

O par narração/descrição é, em geral, associado à clássica oposição *showing* x *telling*, onde *showing* diz respeito ao fato de o narrador mais “mostrar” do que narrar e *telling* diz respeito ao fato de o narrador manipular a história (resumindo, elidindo etc.)³. Aqui há (ao menos) dois problemas: um é crer na não manipulação do narrador (enunciador) ao “mostrar” algo (pois a descrição é também uma forma de discurso). O outro (e, para nós, isso não é apenas um jogo de palavras) é fazer levar a crer na igualdade dos atos de descrever e mostrar, criando uma equivalência entre atos distintos: descrever é fazer uso de certos significantes

3. Um exemplo disso é na área da infografia jornalística, na qual alguns profissionais adotam um *slogan*: *show, don't tell* (“mostre, não narre”), onde “mostrar” é muitas vezes equivalente a “descrever” (o funcionamento de um equipamento, por exemplo).

(verbais, gestuais, visuais, orais) para destacar e/ou tentar reproduzir certos aspectos (não necessariamente visuais) de algo; mostrar, por sua vez, é fazer ver, é mostrar algo a alguém⁴. Perceba-se que se pode passar da oposição descrição/narração para a oposição showing/telling como se descrição e showing fossem equivalentes⁵; assim, do mesmo jeito que (a nosso ver) não faz sentido falar em narrador em textos não verbais, também não faz sentido falar em mostraçã nos textos verbais. Admitimos que possa haver descrição (verbal, gestual) sem mostraçã (do referente em si), e não pode haver mostraçã sem descrição (pois mostrar é trazer à tona, total ou parcialmente, porque material ou semioticamente, certas características do objeto mostrado).

4. Alguém pode ponderar sobre a hipotipose, figura de retórica que consiste em descrever verbalmente um espaço de modo tal que a pessoa se sinta visualizando o lugar descrito. Alguns consideram que a hipotipose “mostra” aquilo que descreve; porém, como figura de retórica, ela depende da competência do receptor para criar tal “imagem”, através de experiências pessoais e/ou da intertextualidade. E, mesmo que Eco (2007: 231-50) fale da hipotipose como uma forma de “fazer ver”, ele não esquece que ela é, antes de tudo, um “efeito retórico” (2007: 232).

5. Parte da semiologia dos anos 1970 sofria desse “mal”: buscar fazer equivaler uma descrição verbal a uma mostraçã visual e, se possível, vice-versa.

Em termos gerais, podemos dizer que

narração ≠ descrição; narração ≠ mostraçãõ;
descrição ≠ mostraçãõ

Ou seja: a descrição está sempre presente, na narração ou na mostraçãõ; por outro lado, a descrição pode prescindir da mostraçãõ⁶. Mais do que uma oposição, poderíamos falar numa gradação entre esses polos.

Podemos dizer (com base em Genette) que a única coisa “mostrável” num texto verbal são outros textos verbais (monólogos, diálogos), se tornarmos equivalentes aqui (com todos os riscos que isso representa) os termos “mos-

6. Ao que parece, as análises de vários autores (como Gaudreault e Jost, 1990: 19) são, de algum modo, devedoras da proposição de Christian Metz: *imagem* → tempo = zero, espaço = único; *descrição* → tempo = zero, espaço = variável; *narração* → tempo = variável, espaço = variável. Aqui, a ideia central é que, se há mudança temporal (e, conseqüentemente, do estado actancial dos referentes) e, ao mesmo tempo, mudança espacial, então temos uma narração; até aqui, tudo certo, exceto pelo fato de que *narração é diferente de narrador*, e assim um paradoxo se estabelece: a noção de narrativa (*récit*, em francês; *relato*, em espanhol), que diz respeito ao ato de *relatar* (através da voz ou da escrita) uma série de fatos, ganha nova dimensão e passa a abarcar outras formas ditas narrativas (cinema, HQ, teatro etc.). Nem sempre isso se impõe: Hutcheon, por exemplo, ao tratar das diferentes formas de adaptação, fala em “modos de engajamento” que contam, mostram ou permitem a interação com o usuário (2011: 61-116).

trar” e “representar” (este, no sentido de “tornar algo presente novamente”). Para Genette, a narrativa (récit) não representa uma história (real ou fictícia), ela a reconta (raconte) (1983: 29). Assim, para ele, a mimesis diz respeito especificamente ao diálogo, ao verbal, na medida em que estes podem ser transmitidos ou citados (idem).

Ter trazido aqui à tona a discussão sobre telling e showing nos parece importante; afinal, podemos compreender que, quando Madden nos fala sobre os 99 modos de contar (to tell) uma história, ele pode estar falando em “narrar”, ainda que, definitivamente, ele mostre um mesmo conjunto de fatos de diferentes modos.

2. Os exercícios de estilo de Queneau e Madden

Começemos nossa discussão falando sobre a obra de Raymond Queneau. A princípio, seu livro é uma espécie de anti-livro, cuja história se resume ao relato a seguir, intitulado “Anotação” (na edição brasileira, 1995):

No ônibus S, em hora de aperto. Um cara de uns 26 anos, chapéu mole com cordão em vez de fita, pescoço comprido demais, como se tivesse sido estiado. Sobe e desce gente. O cara discute com o vizinho. Acha que é espremido quando passam.

Tom choramingas, jeito de pirraça. Mal vê um lugar vago, corre pra se aboletar.

Duas horas depois, vejo o mesmo cara pelo Paço de Roma, defronte à estação São Lázaro. Lá vai com outro que diz: “Você devia pôr mais um botão no sobretudo”. Mostra onde (no decote) e como (para fechar) (QUENEAU, 1995: 19).

Essa é toda a história inicial proposta por Queneau. O curioso é que, daí por diante, o autor escreve outras 98 variações distintas desse mesmo texto, como o “Telegráfico”:

ONIBUS LOTADO STOP RAPAZ PESCOÇAO
TRANÇA CHAPEU DISCUSSAO SEM PE NEM
CABEÇA STOP QUATORZEH PAÇO ROMA C/CA-
MARADA PAPO MODA STOP CONCLUSÃO: BO-
TAR BOTAO STOP. ASS: MERCURIO (QUENEAU,
1995: 88).

A ideia de Queneau surgiu com a audição de “Arte da Fuga”, de Bach, que é um conjunto de variações de uma fuga. Ou seja: Exercícios de Estilo é uma espécie de similar literário das fugas de Bach. A obra de Madden, por sua vez, é uma versão quadrinizada da obra de Queneau, pois obedece à mesma estrutura lógica: 99 variações de uma mesma história. No caso de Madden, há uma história inicial,

intitulada “Template”, que mostra um homem (o “próprio” Madden) trabalhando num notebook e que se levanta para ir à cozinha. Descendo a escada, alguém acima dele (depois saberemos que é Jessica) pergunta pelas horas, ele responde e recebe um agradecimento e, enfim, diante de um refrigerador aberto, se pergunta pelo o que, afinal, estava procurando (figura 1).



Fig. 01 –
“Template”, de Matt
Madden, p. 3 do
livro *99 Ways to Tell
a Story – exercises
in style*. © Matt
Madden, 2006

A partir daí, Madden faz outras 98 variações quadri-
nizadas dessa página-padrão. A seguir, mostramos alguns
exemplos dessas variações, como o subjetivo, o retrógrado
(figura 2), o estilo desenhado em linha clara, explicitamen-
te inspirado em Hergé, e o estilo super-herói (figura 3).



Fig. 02 – “Subjetive”, de Matt Madden, página 7 do livro 99 Ways
to Tell a Story – exercises in style. © Matt Madden, 2006



Fig. 03 – “Retrograde”, de Matt Madden, página 25 do livro *99 Ways to Tell a Story – exercises in style*. © Matt Madden, 2006



Fig. 03 – “Ligne Claire”, de Matt Madden, página 91 do livro *99 Ways to Tell a Story – exercises in style*. © Matt Madden, 2006



Fig. 03 –“Superhero”, de Matt Madden, página 93 do livro *99 Ways to Tell a Story – exercises in style*. © Matt Madden, 2006

Uma breve análise pelos diferentes modos de Queneau relatar a sua história nos deixa claro que seus exercícios de estilo oscilam pelas diferentes formas de narrar (vide os exercícios intitulados “O Lado Subjetivo”, “Outra Subjetividade”, “Hesitações”, “Relato”), diferentes gêneros textuais (“Gincana Verbal”, “Versão Oficial”, “Textículo de Orelha”, “Hai Ku”), uso de figuras de retórica (“Litotes”, “Metáforas”, “Palavras-Valise”), usos de jargões (“Filosófico”, “Geométrico”), variações verbo-temporais (“Presente”, “Acontecendo”, “Pretérito”, “Imperfeito”), vícios de linguagem (“Então”, “Exclamações”, “Empolado”, “Desajeitado”), dentre outras possibilidades dentro da linguagem verbal (seja ela oral ou escrita).

Fica claro que todos os recursos verbais são usados por Queneau não apenas para “contar de novo a mesma história”, mas principalmente para mudar nossas formas de percepção em relação a essas histórias. Ou seja: ao mudar o estilo verbal, Queneau acaba também por mudar o estatuto do texto; assim, a forma (genérica, retórica, estilística) muda parte do conteúdo. Talvez mais contemporaneamente, alguns falassem que Queneau fazia algo entre traduções e adaptações do mesmo texto. Usando os termos de Genette (2004) poderíamos dizer que Queneau faz variações

arquitextuais do mesmo texto⁷. Madden se faz pergunta similar: “pode uma história, por mais simples ou mundana que seja, ser separada da maneira pela qual ela é contada?” (2006: 1)⁸.

Além disso, devemos chamar a atenção para o fato de que a tradução do original (em francês) para outras línguas constitui um verdadeiro desafio. Na medida em que certas expressões, trocadilhos e outras particularidades linguísti-

7. A proposta de Genette a respeito da arquitextualidade foi feita em 1979 com base na ideia de que os estudos sobre os gêneros se desenvolveram a partir de uma constatação equivocada sobre os conceitos de Aristóteles e Platão. Lembrando em linhas (muito) gerais: os teóricos em geral consideram três os gêneros fundantes (conforme os modos de imitação ou de representação): o lírico (onde o poeta “fala”), o épico (ou “epopeia”, onde poeta e personagens “falam”) e o dramático (onde só as personagens “falam”). Porém, Genette aponta o fato de que essas categorias, em Aristóteles e em Platão, se baseiam nos *modos de enunciação dos textos*, e não se referiam a *gêneros em si*. Assim, a confusão fez com que as narrações pura e mista equivalessem respectivamente ao lirismo e à epopeia, e a imitação dramática equivalesse ao drama. É a partir de outro posicionamento metodológico, que leva em conta *tanto* as questões de gênero (categorias literárias) *quanto* as questões de modo (categorias linguístico-pragmáticas) que Genette propõe um novo olhar sobre os gêneros. Assim, o conceito de arquitextualidade diz respeito a “esta relação de inclusão que une cada texto aos diversos tipos de discursos dos quais ele resulta. Aqui aparecem os gêneros, e suas determinações já entrevistadas: temáticas, modais, formais e outras (?)” (sic) (GENETTE, 2004: 80).

8. “Can a story, however simple or mundane, be separated from the manner in which it is told?”

cas e culturais se perdem, ao mesmo tempo o tradutor acaba por se tornar, em parte, coautor da tradução-adaptação, ao ter de criar novas possibilidades textuais. Esse aspecto é particularmente importante quando formos nos referir à obra de Madden.

Se os exercícios de Queneau são, acima de tudo, fortemente verbais, a obra de Madden não se pretende uma versão quadrinizada, no sentido de ser uma tradução literal, ou seja: não encontramos em Madden as versões quadrinizadas dos estilos propostos de Queneau, mas, de fato, novas possibilidades estilísticas, as quais nada têm a ver com as propostas originais. Ou seja: *99 Ways to Tell a Story* não é uma versão em quadrinhos de *Exercícios de Estilo*, não é uma tradução dos textos do autor. *99 Ways* é outra coisa. Ressalte-se que, no limite, isso até poderia ocorrer, e assim teríamos as várias situações propostas por “traduzidas” em linguagem quadri-nística por Madden; mas potencialmente isso implicaria um risco: o de termos apenas mudanças no âmbito verbal (diálogos, recordatórios) sem recorrer a variações estilísticas visuais. Obviamente, também poderiam acontecer ambas as coisas: mudanças no estilo verbal e no estilo visual.

Em outros termos: o que fica claro é que o estilo verbal e suas variações se manifestam de modo distinto do estilo visual e de suas variações, na medida em que suas maté-

rias semióticas são distintas. Sabemos que nossa afirmação pode soar como “oca”; porém, esse aspecto deve ser lembrado, uma vez que diferentes matérias semióticas implicam diferentes possibilidades de significação e que, por sua vez, nesse processo são mobilizados diferentes códigos (verbais, visuais, gráficos, orais, sonoros, separados ou articulados entre si etc.).

Além disso, e é importante frisar isso, os quadrinhos não são textos ilustrados, mas sim articulações potenciais entre o texto verbal (diálogos, recordatórios, onomatopeias), a imagem (geralmente desenhada, por vezes em diferentes estilos) e a distribuição espacial e articulada de quadros (que podem ser regulares, irregulares, com ou sem requadro etc.)⁹. Afinal, é sobre esses três elementos (texto verbal, imagens e distribuição espacial e articulada dos quadros) que Madden vai fazer seus “exercícios de estilo”. É impossível abordar aqui as combinações e arranjos possíveis das mudanças desses três aspectos (texto verbal, imagem, diagramação da página). Assim, apontaremos apenas alguns exemplos que facilitem nossa exposição e argumentação.

9. Dizemos “potenciais” porque há muitas histórias em quadrinhos sem textos verbais inseridos em sua narrativa e, por outro lado, existem histórias em quadrinhos que podem *não* fazer uso de imagens desenhadas ou, no limite, não fazer uso de nenhuma imagem icônica e/ou representacional – vide “Feinte Trinité”, de François Ayroles, 2008.

3. Analisando alguns dos 99 modos...

Madden, em alguns momentos, reescreve o texto verbal, em outros altera sua ordem, em outros faz jogos retóricos com ele, sem alterar a visualidade dos quadros (exceto pela alteração e/ou acréscimo de balões) ou a estrutura composicional da página. Porém, das 99 situações propostas por ele, apenas em quatro a alteração se dá exclusivamente no texto verbal. Em “Déjà Vu”, acrescenta outros balões de pensamentos que sugerem a ideia de que a personagem está revivendo os fatos; em “Unreliable Narrator”, temos a narração mentirosa da própria personagem mostrada em recordatórios; em “Personification”, o autor faz os objetos em cena falarem ou pensarem; e, em “Different Text”, temos um texto verbal diferente do original. Perceba-se que, nesse último caso em particular, a mudança de texto não implica em mudança de gênero ou de arquitexto, como ocorre em Queneau, mas em mudança de história¹⁰.

Em outros casos, Madden faz modificações na parte visual dentro dos quadros sem alterar o texto verbal ou a estrutura diagramática da página; por vezes, são pequenos

10. O mesmo ocorre em “Different Images”, só que ao contrário: o que muda são as imagens, mantendo-se o texto verbal original.

detalhes, como em “Welcome to ‘Exercises in Style’”, no qual insere novas falas na boca da personagem, (“oi, sou Matt Madden e isto é ‘Exercícios de Estilo’”) ao mesmo tempo em que mantém a fala original e muda, em dois quadros, a posição do rosto da personagem, que passa a dirigir o olhar para o leitor, numa espécie de metalepse visual; ou em “Emanata”, onde o autor acrescenta sinais gráficos ou metáforas visuais (lâmpada de “descoberta”, engrenagens de “pensamento”, onomatopeias etc.) enquanto muda o enquadramento de algumas vinhetas ou a expressão facial da personagem.

Em outros casos, há modificações verbais e também visuais, como em “Monologue”, onde há a expansão e alteração do texto verbal, ao mesmo tempo em que Madden situa a personagem num mesmo espaço fixo (sentado diante de nós numa mesinha com uma caneca de café); em “Retrograde”, Madden dispõe os quadros em ordem inversa (o último se torna o primeiro e assim sucessivamente) e acrescenta recordatórios; e em “No Jessica” e “No Matt”, o autor elimina, respectivamente, Jessica e Matt, bem como seus respectivos balões de fala.

Algumas das modificações mais constantes em Madden são de duas naturezas: a primeira delas é de estilo, que podemos subdividir em “escolar” e “autoral”. Por “escolar”,

entendemos quando o autor imita as características de várias “escolas” quadrinísticas (“Dailies”, “Political Cartoon”, “Manga”, “Humor Comic”, “Furry”) ou estéticas (“No Line”, “Silhouette”, “Minimalist”, “Maximalist”). Por “autoral”, ocorre quando Madden modifica também os cenários da história, “imitando” diferentes artistas (“Underground Comix”, que remete a Robert Crumb, “Ligne Claire”, que remete a Hergé, ou ainda imitando os estilos de Rodolphe Töpffer, Richard F. Outcault, Winsor McCay, George Herriman e Jack Kirby).

A outra é de caráter diagramático, ou seja, na disposição ou quantidade de quadros na página. Em “One Panel”, Madden condensa toda a ação num só quadro, enquanto em “Thirty Panels”, a história é estendida para 30 quadros. Em “Etcetera”, o autor faz uma espécie de mise en abyme na qual toda a página é “encaixada” no último quadro, e assim sucessivamente. Em “Palindrome”, a história segue normalmente, em quadros menores, e depois é repetida, de trás para a frente, até chegar novamente ao primeiro quadro no fim. Em “Anagram I: In Exercises, Style”, Madden faz uma distribuição randômica dos quadros; em “Anagram II: Le Teeny Sex Crisis”, todos os elementos (quadros, palavras, elementos representados por imagens) são misturados de modo anagramático. Em “Horizontal” e

“Vertical”, os quadros são dispostos exclusivamente nesses dois respectivos formatos. E há ainda aquilo que podemos chamar de diferenças de visualização, nas quais o enredo é visualizado através de gêneros gráficos distintos, como “Inventory”, “How-To”, “Graph”, “Map” ou “Story-Board”.

Mas parte desses modos de diagramar a página e a história está fortemente ligada ao aspecto narratológico, ou seja, aos modos – conforme defendemos aqui – de mostrar a história. Assim, “Palindrome” chama a atenção tanto no aspecto nomeado por Genette de ordem (pois aqui a trama segue uma ordem linear e depois “volta”) quanto na sua frequência (o mesmo evento é mostrado duas vezes)¹¹. A ordem também é alterada em “Anagramme I” e em “Retrograde”, enquanto a frequência é o foco em “Etcetera”. A velocidade é fundamental em “Fixed Point in Time”, na qual todos os quadros retratam o mesmo momento temporal, ou em “One Panel” e “Thirty Panels”, nas quais o tempo é respectivamente comprimido (para um quadro) e expandido (para 30 quadros).

11. Isso implica um duplo modo de encarar a narrativa; é possível ler essa versão tanto como um palíndromo quanto como uma narrativa que denota o “tédio” da vida das personagens, com as ações sempre se repetindo. Ou seja: no primeiro caso, consideramos a *mostração* repetida; no segundo caso, consideramos que a *ação* é que é repetida.

Sob a ótica narratológica, há ainda outras possibilidades, em termos de modo (que podemos chamar aqui de perspectiva ou focalização, em paralelo com o universo audiovisual) e de voz. Começemos pelo modo: temos narrativas não focalizadas (ou focalização zero, com um mostrador onisciente que tem acesso aos pensamentos das personagens) na maioria das versões. Mesmo assim, há casos que instauram uma dupla leitura, como em “Isometric Projection” (feitas através de ângulos de 30°), onde nosso olhar como observador está “no infinito” e, ao mesmo tempo, nos perguntamos se a história que vemos não é acompanhada e vista, de fato, por uma “entidade superior”, acima de nossas cabeças¹².

Temos também todos os exemplos de focalização interna (na qual o mostrador, restrito, percebe tanto quanto as personagens): fixa, como em “Subjective” e “A Refrigerator with a View” (onde temos a ótica fixa do refrigerador e não vemos de onde vêm as vozes), e em “Fixed Point in Space”, e em “Monologue” (fixa nos dois sentidos: do mostrador e do ambiente mostrado); variável (ora há mostrações do tipo onisciente, ora do tipo interno), em “Upstairs” (nesse

12. Há um efeito similar no quadro “A Queda de Ícaro”, de Brueghel (1558); nele, tanto podemos pensar no ponto de vista de um mostrador onipresente quanto no ponto de vista de Dédalo (pai de Ícaro), que *não* aparece retratado na obra.

caso, ora o ponto de vista de quem está no andar de cima da casa, junto com Jessica, ora o ponto de vista da própria Jessica); e múltipla, como em “Around the World” (vemos várias cenas em diferentes partes do mundo) e “Evolution” (que mostra diferentes momentos da evolução animal no planeta Terra).

Finalmente, temos ainda um caso de focalização externa (onde o mostrador é objetivo), como em “Voyeur” (cujo ponto de vista é o de alguém olhando por um binóculo), na qual Madden chega a não permitir que visualizemos os balões de fala das personagens. E há ainda situações extremas, como “Sound Effects”, com quadros escuros nos quais vemos apenas onomatopeias e diálogos, dentro de quadros negros.

4. Considerações finais

Tentamos mostrar que, ao final, quase todas as formas utilizadas por Madden são formas de mostrar, não de narrar. E, mesmo que quiséssemos usar a expressão “narrar graficamente”, ela não nos parece pertinente, pelo fato de ser, de certo modo, uma expressão vaga¹³. Afinal, o que está em jogo

13. Ainda que o termo “narrador gráfico” apareça em obras como as de Eisner (2005) mas, a nosso ver, num sentido próximo ao de “autor”, e não ao de “enunciador”.

aqui é, na verdade, uma tripla mostraçãõ. De um lado, aquela ligada à própria linguagem quadrinística, ou seja, através do uso dos quadros, da diagramaçãõ (que fica explicitada, por exemplo, em “Manga”, “Superhero”, “Retrograde” ou “Palindrome”); de outro, aquela ligada ao enredo em si (personagens, cenários, objetos); e, enfim, aquela ligada ao estilo de cada escola e/ou autor. Ou seja: através dos quadrinhos mostramos 1) conforme uma dada distribuiçãõ espacial, 2) determinados elementos narrativos, 3) através de um estilo específico – que pode nem ser desenhado, como em “Photocomic”, na qual fotografias substituem os desenhos, em estilo similar ao das fotonovelas.

E sobre o texto verbal? A bem da verdade, o texto verbal se insere aqui como um elemento que também tem diferentes formas de ser mostrado (através de variações nas famílias tipográficas)¹⁴. No caso da obra de Madden, o texto é mudado graficamente conforme o estilo (em “Dailies”, “Political Cartoon”, “Photocomic”, “Underground Comix” ou “Fantasy”), o idioma (“Manga”, “Around the World”) ou para acentuar a fala de uma personagem (como em “Actor’s Studio II”).

14. Vide as diferentes formas de letreiramento para personagens como *Sandman*, *Thor* ou *Cebolinha*, por exemplo.

A partir dessa constatação, podemos ponderar (ainda em caráter provisório) que mostrar um enredo em quadrinhos implica três aspectos centrais:

- a) A disposição dos quadros e da própria página;
- b) A seleção dos elementos do enredo; e
- c) A escolha de um estilo gráfico de desenho a ser adotado (caso o responsável pelo desenho consiga desenhar em mais de um estilo).

Perceba-se que nenhum deles tem nada a ver, diretamente, com a narração em si, pensada como recurso verbal enunciativo ou como posicionamento verbal de uma personagem diegética dentro da trama. À luz dessa pequena e breve análise da obra de Matt Madden, constatamos que as mudanças estritamente verbais, sem alteração visual ou diagramática, são mínimas (pouco mais de 4%); em compensação, as demais modalidades de alterações necessitam de mudanças em outras formas gráfico-visuais (disposição dos quadros, mudanças de imagens, de tipologias, de ordem dos quadros etc.), a ponto de, em alguns casos, nem serem mais reconhecíveis como quadrinhos, mas sim como outras formas e/ou gêneros gráfico-visuais (mapas, gráficos estatísticos, anúncios publicitários etc.), as quais são percebidas não exclusivamente pelas formas de narrar verbalmente, mas também pelas formas de visualizar

graficamente (no caso que aqui analisamos) o “enredo” de Madden. Em suma: podemos dizer que há diferentes modos de mostrar uma história em quadrinhos (ou em outros formatos gráfico-visuais), mas não de narrar.

5. Referências bibliográficas

ECO, Umberto. Quase a Mesma Coisa – experiências de tradução. Rio de Janeiro: Record, 2007.

EISNER, Will. Narrativas Gráficas. São Paulo: Devir, 2005.

GAUDREULT, Andre & JOST, François. Le Récit Cinématographique. 2. ed., Paris: Nathan, 1990.

GENETTE, Gérard. “Fronteiras da Narrativa”. In: BARTHES, Roland et alii. Análise Estrutural da Narrativa. Petrópolis: Vozes, 1971, pp. 257-75.

GENETTE, Gérard. Discurso da Narrativa. Lisboa: Veja, s.d..

GENETTE, Gérard. Nouveau Discours du Récit. Paris: Seuil, 1983.

GENETTE, Gérard. Fiction et Diction. Paris, Seuil, 2004.

HUTCHEON, Linda. Uma Teoria da Adaptação. Florianópolis: UFSC, 2011.

LUCAS, Ricardo Jorge de Lucena. “Narratologia e Histórias em Quadrinhos: o problema do ‘narrador’”. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo & CHINEN, Nobu. (Org.). Intersecções Acadêmicas - panorama das primeiras jornadas internacionais de histórias em quadrinhos. São Paulo: Criativo, 2013, p. 62-73.

MADDEN, Matt. 99 Ways to Tell a Story – exercises in style.

London: Jonathan Cape, 2006.

QUENEAU, Raymond. Exercícios de Estilo. Rio de Janeiro: Imago, 1995.

REIS, Carlos & LOPES, Ana Cristina M. Dicionário de Narratologia. 7^a. edição, Coimbra: Almedina, 2002.

EX MACHINA: O TRÁGICO HERÓI POLÍTICO DO PÓS-11 DE SETEMBRO

Victor Souza Pinheiro

I lha de Manhattan, 11 de setembro de 2001. A Torre Norte do World Trade Center já havia sido atingida pelo voo 11 da American Airlines quando um ser alado surge em meio ao pânico para desviar a rota suicida do segundo voo sequestrado pelos terroristas da Al-Qaeda, evitando o impacto com a Torre Sul do imponente complexo financeiro. Com roteiro de Brian K. Vaughan e arte de Tony Harris, a série de quadri-

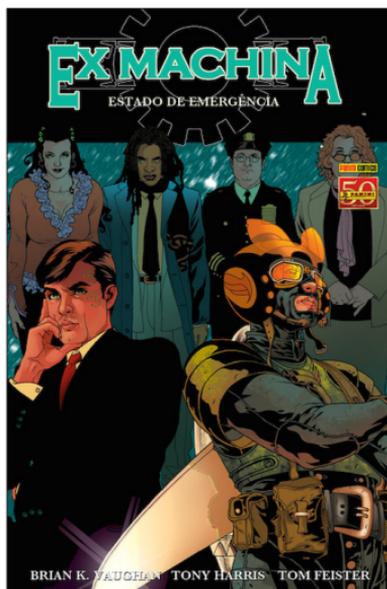


Fig. 1 – Capa do primeiro volume da edição brasileira

Victor Souza Pinheiro é mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB).

nhos *Ex Machina* (fig. 1), publicada pelo selo Wildstorm, da DC Comics, entre 2004 e 2010, é emblemática entre as HQs que exploram o abalo do fatídico atentado sobre a cultura e a sociedade norte-americana, mas sobretudo sobre uma das maiores instituições do imaginário coletivo dos Estados Unidos: o super-herói.

Em *Ex Machina*, o jovem engenheiro civil Mitchell Hundred ganha o poder de se comunicar com máquinas e manipulá-las verbalmente após ser vítima da explosão de um misterioso artefato encontrado sob a ponte do Brooklyn, em Nova York. Ávido leitor de HQs desde a infância, Hundred se inspira em personagens fantásticos como o Superman para assumir uma identidade secreta como A Grande Máquina, justiceiro mascarado que, vestido em couro e movido a jato propulsor, passa a utilizar seus dons recém-adquiridos para perseguir criminosos e auxiliar extraoficialmente as forças policiais na manutenção da ordem.

Antes da grande façanha de salvamento do voo United 175, porém, o herói não gozava de boa reputação junto a imprensa e opinião pública, devido a uma sequência de mal-sucedidas intervenções de apoio à polícia. Por outro lado, seu ato heroico no 11 de setembro reimaginado por Vaughan e Harris lhe garante a eleição como prefeito de Nova York, consagrando uma candidatura lançada com base na crença

de que o pragmatismo político é um meio mais eficiente para a transformação social que o heroísmo solitário.

Assim, as 54 edições de *Ex Machina* acompanham os quatro anos de mandato de Mitchell Hundred, o super-herói que trocou o uniforme de vigilante voador pelo terno e gravata; em vez de arriscadas missões nos céus e ruas de Nova York, tem de lidar com as não menos desafiadoras reuniões de gabinete e coletivas de imprensa, além da turbulenta rotina de conciliação social em meio a tensões relativas a homofobia, racismo e censura.

Mas apesar de o personagem ter prometido abandonar a identidade secreta em sua nova vida pública, a sombra de seu passado como A Grande Máquina continua a rondá-lo. Ante a ameaça crescente de uma invasão interdimensional que subjugará a Terra aos planos destrutivos de seres diabólicos (não por acaso relacionados ao dispositivo tecnológico que concedeu poderes a Hundred), o prefeito firma alianças estratégicas nos bastidores de seu mandato e traça como nova ambição ser eleito presidente dos EUA, acreditando que somente desta forma poderá mobilizar o poder político necessário para salvar o planeta. Nesse cenário pré-apocalíptico, o herói volta a usar abertamente seus dons extraordinários, mas a paulatina revelação de sua conduta maquiavélica mostra que ele nunca deixou de

invocá-los, inclusive para cometer fraudes eleitorais e assassinar mesmo entes próximos como seu mentor, o mecânico Kremlin (fig. 2), após este acusá-lo de ter desvirtuado sua “missão divina” como super-herói e tentar coagi-lo a abandonar sua carreira política pelo retorno d’A Grande Máquina.

Com uma abordagem surpreendentemente trágica para uma HQ que explora o traumático 11 de setembro como contexto de nascimento de um novo herói, *Ex Machina* evidencia os estágios gradativos de uma crise moral que espelha a truculência bélica e a hipocrisia política dos EUA na infame Guerra ao Terror, desmascarando a essência ideológica entranhada na genética do arquetípico super-herói norte-americano ao atirá-lo no escorregadio ringue político das condescendências entredentes, das barganhas obscuras, dos “males necessários” e dos “bens maiores”. Assim, a obra leva a crise de protagonismo dos EUA no



Fig. 2 – Hundred mata Kremlin usando seus poderes

cenário geopolítico internacional a um meio notoriamente tido como fonte perene de mitos nacionalistas, reconhecendo a culpabilidade do país sobre reações extremadas de oponentes ideológicos e incorporando a impossibilidade de redenção moral para o Estado norte-americano após décadas de abusivas intervenções militares para manutenção de sua hegemonia política e econômica no mundo.

O roteiro brilhantemente conduzido por Brian K. Vaughan se desvela em um envolvente ritmo narrativo, embalado por diálogos tão sagazes quanto espirituosos e personagens desconcertantemente humanos em suas idiossincrasias. Já a arte fotorreferencial de Tony Harris (fig. 3), a outra metade deste que foi um dos duos sinérgicos mais satisfatórios das HQs norte-americanas na última década, equilibra e contrapõe os elementos fantásticos e sobrenaturais herdados da tradicional mitologia de super-heróis dos EUA com o rigor sóbrio na reconstrução



Fig. 3 – A arte da série se baseia em fotos especialmente posadas para Harris. Fonte: Divulgação

ção verossímil de uma abalada e paranoica Nova York pós-11 de setembro. No Brasil, *Ex Machina* foi publicada em dez volumes pela editora Panini, entre 2005 e 2012.

Referências

VAUGHAN, B. K.; HARRIS, T. **Ex machina: blecaute**. São Paulo: Panini Brasil, 2011.

_____. **Ex machina: estado de emergência**. São Paulo: Panini Brasil, 2005.

_____. **Ex machina: ex cathedra**. São Paulo: Panini Brasil, 2012.

_____. **Ex machina: fato e ficção**. São Paulo: Panini Brasil, 2009.

_____. **Ex machina: fumaça e fogo**. São Paulo: Panini Brasil, 2010.

_____. **Ex machina: limite de mandato**. São Paulo: Panini Brasil, 2012.

_____. **Ex machina: marcha à guerra**. São Paulo: Panini Brasil, 2010.

_____. **Ex machina: os sinos da despedida**. São Paulo: Panini Brasil, 2012.

_____. **Ex machina: símbolo**. São Paulo: Panini Brasil, 2011.

_____. **Ex machina: truques sujos**. São Paulo: Panini Brasil, 2012.

IMAGINÁRIO!

Normas de publicação

Imaginário! é uma revista eletrônica semestral do Grupo de Pesquisa em Humor, Quadrinhos e Games do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, com trabalhos dirigidos aos profissionais e estudantes de Comunicação e Artes, em diálogo acadêmico com outras áreas do conhecimento num empenho de construção interdisciplinar.

Organiza-se nas sessões

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

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

Os textos devem ter a seguinte formatação:

- a) Entre 10 e 15 páginas incluindo as referências, ilustrações,

quadros, tabelas e gráficos, digitados no formato A4 em arquivo Word, fonte Times New Roman, corpo 12, espaçamento 1.5.

b) Incluir título, resumo (máximo de oito linhas, com tema, objetivo, método e conclusão) e palavras-chave, com tradução para o espanhol ou inglês. No final do trabalho, adicionar endereço completo, titulação, vínculo acadêmico, telefone e email.

c) Resenhas com no máximo cinco páginas, incluindo a capa da publicação resenhada.

d) As ilustrações devem vir dentro do arquivo de texto e em arquivos separados.

e) Entrar nas Referências apenas os autores e obras citados no texto, conforme as normas atualizadas da ABNT.

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

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

h) Anexos e ou apêndices serão incluídos somente quando imprescindíveis à compreensão do texto.

Atenção

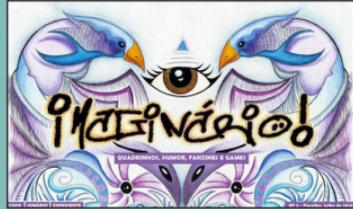
Fica a critério do conselho editorial a seleção dos artigos que irão compor a revista, sem nenhuma obrigatoriedade de publicá-los, salvo os selecionados pelos conselheiros.

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

Recebemos textos e demais arquivos em fluxo contínuo, que devem ser enviados para imaginario.artigos@gmail.com.

IMAGINÁRIO!

Revista acadêmica do Grupo de Pesquisa em História
em Quadrinhos - GPHQ, do Programa de Pós-
Graduação em Comunicação da UFPB



- N. 1 - outubro 2011
- N. 2 - julho 2012
- N. 3 - dezembro 2012
- N. 4 - junho 2013
- N. 5 - dezembro 2013

Edições eletrônicas gratuitas no site da editora

www.marcadefantasia.com