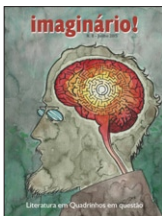


imaginário!

N. 8 - Junho 2015



Literatura em Quadrinhos em questão



Imaginário!

N. 8. Paraíba, junho de 2015

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

marcadedefantasia@gmail.com

www.marcadedefantasia.com

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;
Waldomiro Vergueiro, USP; Wellington Pereira, UFPB

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

Colaboram nesta edição:

Heraldo Aparecido Silva, Marcelo Soares de Lima, Marcelo Bolshaw Gomes, Renato Donisete Pinto, Rubens César Baquião, Sandra Keli F. V. dos Santos

Editor/editoração - Henrique Magalhães

Equipe editorial: Alessandro Reinaldo, Alex de Souza,

H. Magalhães, Marcelo Soares e Paloma Diniz

Capa - Paloma Diniz

Esta é uma revista exclusivamente de análise, que visa 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 dos textos e imagens pertencem a seus detentores.

Sumário

3	Expediente
4	Editorial
6	Literatura em Quadrinhos: uma questão de adaptação nas versões do livro O Alienista Marcelo Soares de Lima
36	Está tudo na sua cabeça: Batman e seus inimigos insanos sob uma perspectiva filosófica Heraldo Aparecido Silva
53	O vampiro na linguagem dos quadrinhos: alguns diálogos sobre as histórias em “A tumba de Drácula” Sandra Keli F. V. dos Santos
71	Fanzine como recurso pedagógico: aplicação nas aulas de Educação Física em uma Escola Municipal Renato Donisete Pinto
88	Teoria narrativa e arte sequencial Metodologia de análise para Histórias em Quadrinhos Marcelo Bolshaw Gomes
119	A serpente e o abismo - Resenha Rubens César Baquião
123	Normas de publicação

Imaginário! e as adaptações literárias

Imaginário! é uma revista acadêmica voltada às histórias em quadrinhos e temas afins, como humor, ficção científica e outras expressões da Cultura Pop ligadas à representação imagética. Por suas páginas passam reflexões em forma de artigos, ensaios, entrevistas e resenhas de Doutores, Mestres, pós-graduandos e graduandos do país, que contribuem para o enriquecimento do estudo das artes.

Esta edição traz como matéria de capa a análise de Marcelo Soares sobre o processo de adaptação do texto literário para as histórias em quadrinhos, buscando compreender o que se ganha e o que se perde nessa transição de meios. O autor observa se o que se encontra é um processo de adaptação ou uma tradução/decodificação da essência do livro para o quadrinho. A análise aborda quatro adaptações literárias da obra *O Alienista* de Machado de Assis, embasada nas discussões promovidas por Filomena Sobral, Marcel Vieira, Ângela Rama, Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos.

Heraldo Aparecido faz análise da *graphic novel* *Asilo Arkham* estabelecendo um paralelo entre a trajetória dos personagens Batman e Arkham – concepções e ações – e as perspectivas filosóficas do relativismo, ceticismo e racionalismo.

Sandra dos Santos discute aspectos da literatura sobre vampiros representada na revista em quadrinhos *The Tomb of Dracula*, da *Marvel Comics*, lançada no Brasil pela editora Bloch como *A tumba de Drácula*. Reflete acerca desse recurso narrativo como uma releitura do texto literário clássico, como é o caso de *Drácula* de Bram Stoker, que inspirou a publicação da revista.

Renato Donisete aborda a importância dos fanzines como recurso pedagógico e sua aplicação em sala de aula, possibilitando o exercício da cidadania, da criatividade e criticidade. Fala da experiência como autor e a utilização do fanzine em aulas de Educação Física. O autor indica que o fanzine pode se transformar numa ferramenta valiosa utilizada por qualquer componente curricular para estimular a criatividade e o protagonismo de uma forma reflexiva, consciente e divertida.

Marcelo Bolshaw apresenta um modelo hermenêutico de análise narrativa para o estudo das Histórias em Quadrinhos, estruturado na metodologia de pesquisa da área das ciências sociais aplicadas (objeto duplo, problema-pergunta e hipótese-resposta presumida). A proposta sugere a adoção de procedimentos discursivos e semióticos para pesquisas em Arte Sequencial e estabelece alguns critérios metodológicos para seleção das técnicas de coleta e organização dos dados.

Finalmente, Rubens César Baquião faz resenha sobre o álbum *Retrogênese*, escrito por Edgar Franco e desenhado por Al Greco, apontando que a obra é uma narrativa visual do processo de criação e contemplação da existência e, assim, busca mostrar que os elementos que tornam a vida possível fazem parte de um todo, que integra o que é orgânico e também o que não é. Para Rubens, a HQ é um esforço dos autores para transmitir em celulóse um tipo de experiência psicodélica que é difícil de descrever e narrar. É nesse ponto - afirma - que reside a maior qualidade de *Retrogênese*, em sua aventura corajosa para tornar palpável e imanente algo que é etéreo e transcendental.

Apreciem a Imaginário! sem moderação. HMagalhães

Literatura em Quadrinhos: uma questão de adaptação nas versões do livro *O Alienista*

Marcelo Soares de Lima

Resumo: Nosso trabalho analisa o processo de adaptação de um texto literário para as histórias em quadrinhos, buscando compreender o que se ganha e o que se perde nessa transição de meios. Também observamos se o que encontramos é um processo de adaptação ou uma tradução/decodificação da essência do livro para o quadrinho. Para tanto, analisamos quatro adaptações literárias da obra *O Alienista* de Machado de Assis, embasando nossas observações nas discussões promovidas por Sobral (2008), Silva (2009), Rama/Vergueiro (2004) e Ramos (2009). **Palavras-chave:** Histórias em Quadrinhos. Literatura. Adaptação Literária. Educação.

A importância que a escola tem para a sociedade acabou transformando-a em objeto de um debate (tão antigo quanto sua própria existência) acerca do papel que ela deve desempenhar. Esse papel social possui um caráter duplo: ao mesmo tempo, ela assume um lado conservador ao transmitir os valores tradicionais, e, também assume o encargo de contribuir para a transformação da realidade quando proporciona o debate crítico e transmite novos valores.

Marcelo Soares de Lima é mestre em Comunicação pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba - marcelo.soares-delima@yahoo.com.br.

Num país como o Brasil, onde a educação permanece como uma das áreas mais fragilizadas, com investimentos insuficientes, estruturas precárias e poucos recursos, é necessária uma constante busca por alternativas que despertem o interesse dos alunos por atividades cotidianas de acúmulo de conhecimento como, por exemplo, a leitura.

Entre outras providências didáticas, oferecer um texto atraente (com temáticas interessantes e que sejam visualmente atraentes) contribui para que a criança, ou o adolescente, aprenda a transformar a leitura num hábito que vá além das obrigações escolares. Um meio utilizado há algumas décadas nesse intuito, em alguns períodos com maior resistência que em outros, são as *Histórias em Quadrinhos*.

Segundo Ângela Rama (2004, p. 85) o processo de introdução das HQ na sala de aula demandou tempo, e em muito resultou do próprio debate entre educadores sobre a introdução de novos elementos para a dinamização do ensino:

A inclusão efetiva das histórias em quadrinhos em materiais didáticos começou de forma tímida. Inicialmente, elas eram utilizadas para ilustrar aspectos específicos das matérias que antes eram bastante restritas por um texto escrito. Nesse momento, as HQ's apareciam nos livros didáticos em quantidade bastante restrita, pois ainda temia-se que sua inclusão pudesse ser objeto de resistência ao uso do material por parte das escolas. No entanto, constatando os resultados favoráveis de sua utilização, alguns autores de livros didáticos começaram a incluir os

quadrinhos com mais frequência em suas obras, ampliando sua penetração no ambiente escolar.

Os quadrinhos se tornam um modelo atrativo de leitura pela sua particularidade de unir duas riquíssimas formas de expressão cultural: a *literatura* e as *artes plásticas*. Vergueiro (2009, p. 84) aponta que ao longo da sua história as HQs foram sendo utilizadas nos mais diferentes espaços e ocupações da vida humana, mostrando sua importância e probabilidades:

Pode-se dizer que em praticamente todos os países do mundo é possível encontrar exemplos de utilização da linguagem dos quadrinhos nos mais diferentes setores ou atividades humanas, seja com finalidades de educação e treinamento, de entretenimento, como com fins de divulgação ou publicidade de produtos comerciais.

Segundo o autor, isso evidencia bem o potencial das histórias em quadrinhos para atingir todas as camadas da população, ainda que nem sempre aceito por todo o público. Assim como essa utilização ressalta a popularidade do meio na sociedade.

Um filão dentro do mercado editorial de quadrinhos que cresceu rapidamente no início de sua história foi o das versões de grandes obras da literatura mundial. Tais investidas levavam um texto reconhecível, e até aprovado, por pais e professores para um novo suporte de leitura. Assim, obras como a revista *Classics Illustrated*, publicada nos Estados Unidos e espalhada mundo afora - no Brasil com o nome de *Edição Maravilhosa* -, passavam para os quadrinhos obras de autores como Charles Di-

ckens, William Shakespeare, Daniel Defoe, Victor Hugo, Jonathan Swift, Edgar Allan Poe, entre outros.

Tais obras trabalhavam muitas vezes com uma forma simples de transposição do que se encontra no texto original (livro) ou ainda uma expansão de formas narrativas para a mesma história. Contudo, algumas questões sobre esse uso ainda persistem mesmo após tantos anos de sua prática. O que se ganha e o que se perde nessa transição de meios? É possível um livro ser transportado e a história se manter fiel, e ainda atrativa, dentro das características das histórias em quadrinhos? O que é feito é um processo de adaptação, no sentido de encaixar a obra a outro meio, ou uma tradução/decodificação da essência do livro para o quadrinho?

Antes de adentrarmos de fato numa análise empírica, se faz necessário compreendermos melhor as definições e visões acerca do conceito e aplicação da adaptação literária.

Visões sobre a adaptação literária

Sobral (2008, p. 04) ressalta que existem diversas abordagens teóricas sobre o assunto, “por esta razão, Bello (2005, p.152) considera ser mais prudente falar de «tipos de adaptação ou adaptações», uma vez que, para a autora, a palavra adaptação pode reportar-se a processos de transposição intersemiótica substancialmente diferentes”. A adaptação é um processo de diálogo intertextual onde o material original é reconstruído, reconfigurado, em outro universo expressivo.

Silva (2009, p. 3) discute um ponto muito debatido quando falamos sobre adaptações: sua fidelidade ao material original. O autor ressalta que:

A noção de fidelidade (e, consequentemente, submissão) estilística do filme em relação ao livro que adapta tende a criar uma relação de primazia em relação às obras; isto é, impõe um valor pregresso, no texto-fonte, que o filme deveria capturar e adequar a seus códigos representativos.

O autor coloca como uma forma de combater tal apego à *submissão estilística* é a compreensão de que a adaptação cinematográfica, e porque não ampliarmos para as outras formas de arte também, é um processo plural, hibridizante, multicultural e, até certo ponto, canibalizante. A partir de tal percepção, ver, assim, a adaptação como “uma relação entre dois sistemas simbólicos distintos” (SILVA, 2009, p. 3). Para o autor, características da obra *original* como período em que foi escrita, momento histórico, códigos de representação de sua época, construíram o que ela foi. Assim, do mesmo modo, seria com a adaptação dessa obra, tornando-a também única.

Também compartilhamos de tal pensamento, no que tange a forma que o processo de análise comparativa entre obra e adaptação deve ser realizado. Para Silva (2009, p. 3), “não adianta apenas catalogar as semelhanças e diferenças entre um filme e um livro (ou entre os códigos representacionais do cinema, do teatro e da literatura)”, ele segue apontando que uma contribuição importante seria relacionar a análise textual comparativa a uma perspectiva mais ampla, incluindo outros fatores como o merca-

do editorial; circuito de exibição, no caso de filmes e distribuição no caso de histórias em quadrinhos.

Achamos interessante acrescentar, a partir das pontuações de Sobral (2008, p.3), o fator de garantia de sucesso comercial e lucro financeiro que uma obra adaptada de um livro de sucesso, ou pelo menos criticamente e/ou educacionalmente aprovado, pode trazer.

Muitas adaptações são levadas a efeito por se tratarem de autores consagrados que colocarão, obrigatoriamente, a sociedade em contacto com os seus clássicos. É aquilo que Susan Hayward (2000, p.4) designa por «valor pedagógico», ou seja, as adaptações literárias podem instruir uma nação acerca da sua «herança literária».

Como visto, vários atrativos levam as adaptações literárias a serem buscadas por empresas de cinema, televisão, teatro, e editoras de histórias em quadrinhos. Essas últimas, apesar de um histórico bem consolidado de adaptações, como visto anteriormente, tiveram um verdadeiro *salto* no Brasil em 2006 quando o programa *Biblioteca na Escola*, do Governo Federal, que visava incentivar o hábito da leitura em estudantes de escolas públicas do ensino fundamental e médio, incluiu HQ de cunho educativo no acervo que distribui para estabelecimentos de ensino de todo o País. O projeto abarca cerca de 230 mil escolas no Brasil ao custo de mais de 54 milhões de reais.

Essa preocupação governamental com o uso dos quadrinhos como uma forma pedagógica ao mesmo tempo em que mostra um reconhecimento do meio e suas possibilidades, acarreta em

debates sobre a qualidade das obras que surgem por conta desse interesse.

Junior (2009) aponta, em entrevista ao site *Bigorna.net*, que talvez dentro de muito breve nos deparemos com um anúncio em algum classificado de grande jornal, site, blog ou revista especializada em gibis dizendo:

Se você é autor de Quadrinhos e quer ter seus trabalhos publicados por uma grande editora, os seus problemas acabaram! Venha correndo fazer (ou trazer) para nós adaptações literárias para os Quadrinhos de obras de grandes autores brasileiros. De preferência que tenham caído em domínio público.

Ainda criticando tal modelo de uso dos quadrinhos, Junior ressalta que:

O oportunismo é tamanho que qualquer coisa ligada à adaptação literária é publicada, o que pode queimar o filme de muita gente, como acho que já está acontecendo. Quantos trabalhos, inclusive premiados e badalados, um bom editor realmente mandaria para as livrarias pelo critério qualidade? Um? Dois? Três? Nenhum?

Além dessa discussão sobre o caráter de qualidade por conta do viés econômico, se questiona também o quanto uma adaptação em quadrinhos pode ter êxito em transmitir o livro com uma considerável qualidade, em relação até ao próprio bom uso das características peculiares do meio em questão. Para Zeni (2010), em entrevista ao *Jornal da Metodista*, o que é preciso antes de

qualquer coisa é saber o que se pretende com aquela história em quadrinhos.

Se pretende que a sua adaptação seja um auxiliar ao texto original, então o que vai exigir é que ela seja o mais fiel possível. Se seu objetivo é fazer uma releitura, a exigência será de que o autor utilize os recursos da nova linguagem tão bem quanto o autor do texto original. É preciso uma preocupação muito grande com a qualidade, que a adaptação seja muito boa no seu novo meio, independente do original. Tanto que existem adaptações em diversos meios que ficam muito parecidas com os originais, mas tornam-se muito chatas.

Neto (2010), também em entrevista ao *Jornal da Metodista*, levanta a questão de que “o leitor precisa ter consciência que a história nunca será contada de forma igual [ao livro]”. Para ele, a adaptação é uma leitura, ou ainda releitura, de um livro pelo artista que a adaptou para os quadrinhos.

É importante que quem esteja lendo uma adaptação saiba que não está lendo a própria obra literária, mesmo quando a adaptação mantém-se fiel ao texto literário. O que penso, no entanto, é que muitas vezes há uma ‘pedagogização’ das histórias em quadrinhos, o que promove uma utilização empobrecida das mesmas, uma vez que se deixa de explorar todo o potencial artístico e comunicacional que esta linguagem tem e que merece ser explorada por si mesma.

Para entender melhor esse processo de adaptação e suas controvérsias, nos propomos a analisar quatro adaptações em quadrinhos da obra *O Alienista*, de Machado de Assis, observando suas diferenças – tanto em relação à obra original quanto entre si. As obras são: *Grandes Clássicos em Graphic Novel nº 1: O Alienista* (Editora Agir); *Clássicos Brasileiros em HQ: O Alienista* (Editora Ática); *O Alienista* (Companhia Editora Nacional) e, enfim, *Coleção Literatura Brasileira em Quadrinhos: O Alienista* (Editora Escala).

O livro

A obra escrita por Machado de Assis foi lançada inicialmente em *A Estação*, Rio de Janeiro, de 15 de outubro de 1881 a 15 de março de 1882, para no mesmo ano ser incorporada ao livro *Papéis Avulsos*. A história narra às desventuras de Simão Bacamarte, médico conceituado em Portugal e na Espanha, que estuda a psiquiatria e inicia um estudo sobre a loucura e seus graus.

Passando-se na cidade de Itaguaí, Rio de Janeiro, os conflitos começam quando o médico funda a Casa Verde, um tipo de hospício para estudos a partir da observação do estado mental de moradores locais. Com o desenvolver dos acontecimentos o médico passa a internar todos que acreditava serem loucos, ocasionando inicialmente aplausos dos moradores e depois motim popular, rebelião e até intervenção militar. Vê-se no livro a busca de Machado em discutir a questão do cientificismo, burguesia da época, estrutura de tratamento psiquiátrico, entre outros temas, dentro de uma escola literária mais realista.

As revistas

O primeiro volume em quadrinhos analisado foi à versão da *Companhia Editora Nacional*, lançada em 2008. A edição contém material extra, porém, podemos perceber nesse material não muito apuro editorial. Apesar de ter uma boa biografia de Machado de Assis, além de uma linha cronológica de seus romances, e do autor da HQ, o texto sobre o processo de adaptação para os quadrinhos é muito superficial. O glossário de termos usados existe, contudo, antes do início da leitura não se tem um aviso sobre ele para orientar o leitor. Podemos ainda colocar como questão problemática no que diz sobre sua constituição editorial o uso de uma fonte um tanto quanto inapropriada para a facilitação da leitura do texto.

Acerca da conexão com o texto original, a obra em quadrinhos trabalha com pouca criatividade, enchendo as páginas de legendas com blocos textuais longos (fig. 1), gerando pouca dinâ-



Figura 1: Muito texto nas legendas e balões, com uma fonte inadequada

mica visual, deixando os desenhos muitas vezes como simples figuração, quadro ilustrativo.

Ainda do ponto de vista editorial, observamos também pouca vontade em se fazer um trabalho mais artístico e caprichado na edição, ao vermos a capa feita a partir de agrupamento de quadros retirados do miolo da história (fig. 2). Outra questão que nos chamou a atenção foi a inserção de uma página de apresentação de personagens antes da história propriamente dita. Escolha que pode se justificar por um viés mais didático do produto, mas que inibe a capacidade do leitor, ou ainda o estímulo a ele, de *perceber* tais informações acerca dos personagens dentro do contexto da história.

Declinando-se na parte mais artística da edição compreendemos que o autor trabalha muito com o conceito de arquétipos, ou em alguns casos mais voltado para o estereótipo. Vemos essa predileção na própria constituição da *estética* dos personagens, montando o visual deles de acordo com suas atitudes (e visão do artista) no desenvolvimento da história. Ao mesmo tempo em que facilita para o público alvo compreender, antes mesmo de ler, a função de cada personagem, limita/direciona a percepção do leitor sobre eles. Vejamos, por exemplo, o protagonista (fig. 3), Simão Bacamarte, que na obra original de Machado de Assis

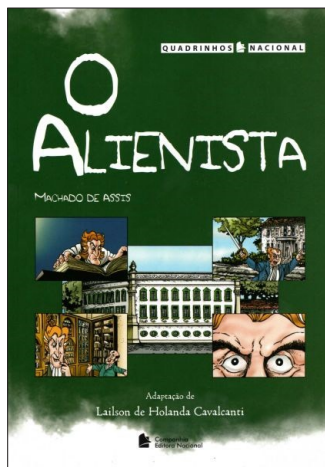


Figura 2: capa da edição



Figura 3: à esquerda, rosto de Simão Bacarmarte

em nenhum momento é confirmado pelo autor se é ou não o *verdadeiro* louco.

Desde sua caracterização visual é retratado com uma expressão *diferenciada*, dura e de contornos afilados – ligados comumente a representação de loucura na ficção.

No geral, o autor faz uso pouco criativo dos recursos quadri-nhístico, como estilos diferenciados de balões, planos e quadros. Entretanto, a obra tem alguns bons momentos adaptativos, como quando transforma pontos iniciais narrados em diálogos (mesmo que demonstre uma falta de naturalidade a conversa em questão) ou pensamentos, e acrescentamos a situações importantes como a morte do Alienista (fig. 4) -ao inserir pontos não citados no texto original: como a estátua de Simão Bacarmarte e um cortejo de seu enterro realizado pelos moradores saindo da Casa Verde.

Na edição da editora *Escala Educacional*, de 2006, já podemos ver uma preocupação editorial maior com alguns pontos deixados mais de lado na versão anteriormente analisada. Nela, o próprio *editorial* já deixa claro o cuidado com a adaptação para a linguagem dos quadrinhos e a necessidade do leitor de ler o livro

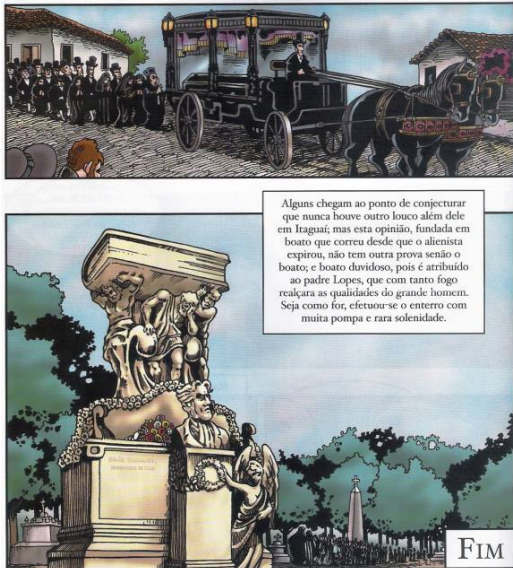


Figura 4: acréscimo de cenas não existentes no texto original

também. Além de trazer como extra a biografia de Machado de Assis e um encarte com atividades para serem respondidas sobre a linguagem dos quadrinhos, compreensão do texto e redação.

Contudo, na parte artística da obra, ela traz algumas *manias* encontradas também na versão da Companhia Editora Nacional, como o uso de fragmentos de quadros retirados da história para a capa (fig. 5); uso exagerado de legendas para contar a história, onde se poderia criar personagens ou algo visualmente mais atrativo para cumprir tal função; e blocos de texto em detrimento da imagem.

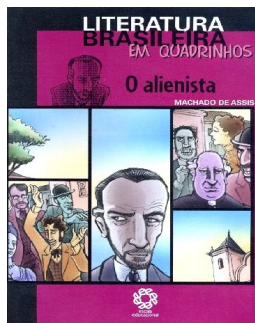


Figura 5: capa da edição

Porém, nessa versão do conto machadiano podemos encontrar um esforço maior dos autores em utilizar de forma mais agradável e criativa os recursos dos quadrinhos e de narrativa, tentando tornar a história mais atrativa aos olhos do leitor. Como pode ser visto em determinada passagem que intercala o alienista com seus pacientes (fig. 6)



Figura 6: Sequência de quadros intercalando o alienista com os loucos de forma criativa

Ainda encontramos mostras de criatividade visual em metáforas em imagens para o texto original (fig. 7)

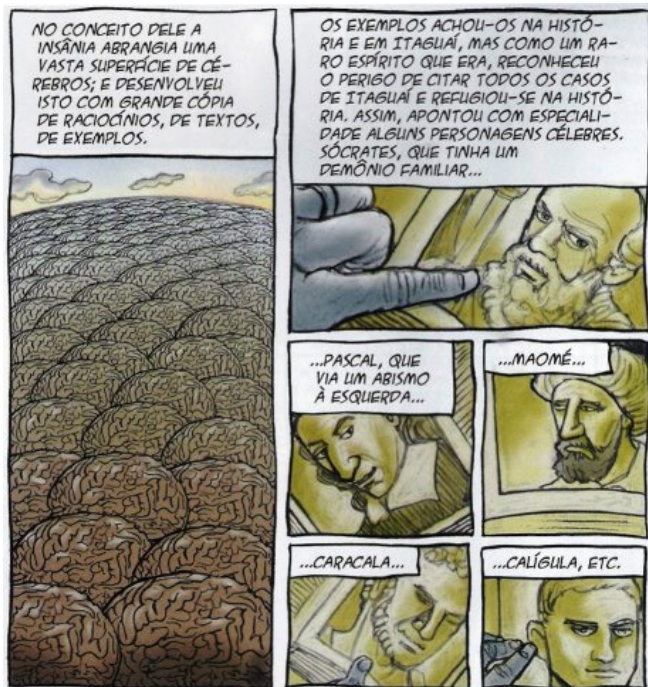


Figura 7: Sequência de quadros mostrando personagens históricos e um *pasto* de cérebros como metáfora

Dentro dos elementos constituintes dos quadrinhos, podemos destacar o uso de quadros como forma de gerar tensão narrativa (fig. 8), dar dinamismo à história (fig. 9) e um aproveitamento do espaço da página também com o intuito de constituir uma dinâmica para a narração da história (fig. 10).



Figura 8: disposição dos quadros para criar tensão



Figura 9: construção de quadros de forma dinâmica para a narrativa



Figura 10: uso do espaço da página

Alguns momentos encontramos até páginas nas quais o uso de legendas é mais diminuto em relação à publicação anterior (fig. 11), o que deixa a história ser contada mais pelas imagens e balões.



Figura 11: Primeira página quase sem recordatórios (somente um no último quadro)



Figura 12: legenda cortando cabeça do personagem

Contudo, em alguns instantes, utiliza tal recurso de uma forma esteticamente inadequada (fig. 12), *cortando* a imagem em favorecimento do texto.

A obra da *Editora Ática* (2008) traz uma preocupação mais aberta tanto com o lado didático da obra quanto o quadrinhístico. Desde sua introdução, na qual contextualiza a história e indica um índice para o material extra ao fim da edição – no qual podemos encontrar, além das costumeiras biografias de Machado de Assis, do desenhista e roteirista; um dicionário de termos utilizados específicos da época; *making of* da adaptação (comparando trecho do texto original com o roteiro e página); e um suplemento de leitura para alunos, com exercícios de interpretação de texto e imagens. Uma mudança significativa do original para essa sua versão é a existência de um *alterego fantasmagórico* do protagonista, junto com a afirmação de que ele é o autor das *crônicas da vila de Itaguaí*, diferente de Assis que não define o autor.

O conteúdo da adaptação tem em si um ar mais reflexivo que triste sobre a história de Simão Bacamarte, buscando uma maior valorização da imagem e do recurso do balão do que a combinação texto e legenda. Tal ar reflexivo já pode ser encontrado na capa da obra (fig. 13), onde encontramos em uma imagem de teor de *suspense* o protagonista em seu escritório, acompanhado de caveiras e fetos em potes, observando um grupo de moradores passando pela janela do cômodo - representados apenas por sombras - e, ao mesmo tempo, o leitor.

Em outros trechos podemos encontrar não só esse tom de reflexão, mas também a preocupação com o caráter visual do trabalho e o processo de adaptação do texto original para o quadrinizado. Como na exibição do pátio da Casa Verde (fig. 14) e seus pacientes de uma forma mais abrangente que as obras anteriores, na transformação do texto narrativo em diálogos (fig. 15) ou ainda em suprimir partes da história com a intenção de dinamizar a narrativa (fig. 16).

Fechando essa visão mais intimista, reflexiva, da obra em questão, os autores seguem o livro em seu desfecho ao não ficcionalizar sobre os momentos finais do alienista e posteriores a sua morte – em uma imagem noturna *poética*.

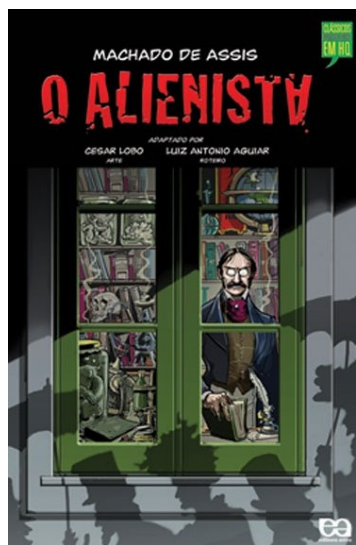


Figura 13: capa da edição

AO CABO DE QUATRO MESES, A CASA VERDE ERA UMA POVOAÇÃO. ERAM FURIOSOS, ERAM MANIACOS, ERAM MONOMANIACOS, ERA TODA A FAMÍLIA DE DESERTADOS DO ESPÍRITO.

UM, POR EXEMPLO, RAPAZ BRANCO DA VILA, ANALFABETO, TRÊS MESES ANTES ESTAVA JOGANDO PETECA PELAS RUAS. AGORA, FAZIA REGULARMENTE DISCURSOS ACADÊMICOS, ORNAÇOS DE TROPAS, ANTÍTESES, APOSTROFES, GREGO E LATIM, CÍCERO, APULEIO, TERTULIANO E OUTROS GRANDES ORADORES DA ANTIGUIDADE. NINGUÉM QUE O CONHECESSE CONSEGUIA ACREDITAR NO QUE VIA.

DEUS ENSENOU UM OVO.
O OVO ENSENOU A ESPADA.
A ESPADA ENSENOU PAVI.
O PAVI ENSENOU A PURPURA.
A PURPURA ENSENOU O PUGUE.
O PUGUE ENSENOU O MARQUEZ.
O MARQUEZ ENSENOU O CONDE.
QUE SOU EU.
DEUS ENSENOU UM OVO.

OS LOUCOS DE AMOR ERAM SÓ TRÊS OU QUATRO. UM DELES ABRIA OS BRAÇOS E ALARGAVA AS PERNAS PARA PARECER UMA ESTRELA, E FICAVA PERGUNTANDO SE O SOL JÁ TINHA SAÍDO PARA PODER RECOLHER-SE.

BACAMARTE SÓ QUERIA SABER DE SEU TRABALHO. OBSERVAVA OS SEUS PACIENTES, FAZIA ANOTAÇÕES, CLASSIFICAVA-OS DE ACORDO COM SUAS INSANIDADES.

Figura 14: Mostra dos loucos mais geral, visual, reproduzindo partes do texto original



Figura 15: Transformação do texto original em 1ª pessoa para diálogo

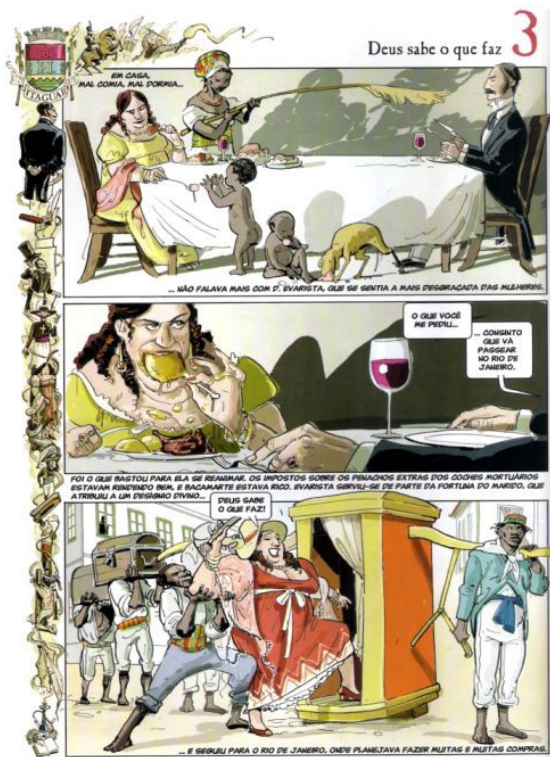


Figura 16: Corte nas cenas originais buscando dinamizar a história



Figura 17: Seguindo o original, o autor só diz o final de Simão sem ficcionalizar em cima

O trabalho realizado pela *Editora Agir* se diferencia dos outros por ter um caráter mais artístico e menos didático, demonstrando uma maior liberdade criativa para os autores na construção da obra. Desde a sua capa (fig. 18), que mostra o alienista em seu escritório e um cérebro em destaque no centro, passando pelo prefácio realizado por Flávio Moreira Costa que dá um tom de *livro* à obra, seguindo pelo trabalho gráfico que dá valorização ao desenho sem suprimir o texto.

Encontramos nela também um uso mais criativo da narrativa quadrinística e sua linguagem, como pode ser visto durante o diálogo entre Simão e seu amigo (fig. 19) e a ida de um mensageiro até a barbearia (fig. 20).

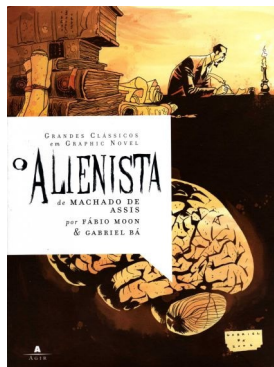


Figura 18: capa da edição



Figura 19: Uso do zoom in (aproximação da imagem)



Figura 20: Foco em detalhes e ângulos distintos

Ainda podemos exemplificar a representação da batalha existente na história (fig. 21) como outro momento criativo, pois, nela, vemos o uso de onomatopeias para reforçar a dramaticidade do momento, e uma dinâmica de disposição de quadros e ângulos dos personagens que atenuam a tensão da cena.

Temos também como exemplo de uma melhor exploração dos recursos do meio em questão o uso do texto original de uma carta escrita por Simão Bacamarte sendo ilustrado por imagens distintas (fig. 22), indo pelo caminho contrário das outras versões do conto machadiano analisadas anteriormente que só reproduziam as palavras do protagonista em uma figura de uma carta nas mãos de alguém.



Figura 21: representação dinâmica da batalha



Figura 22: Forma criativa de ilustrar a carta de Simão Bacamarte

Por fim, encontramos em seu final uma reprodução do texto de Assis, entretanto, visualmente, utilizando da escolha de não representar a morte do personagem ou conjecturar sobre o ocorrido, utilizando, assim, de uma metáfora de portas abertas e fechadas para o próprio leitor interpretar.

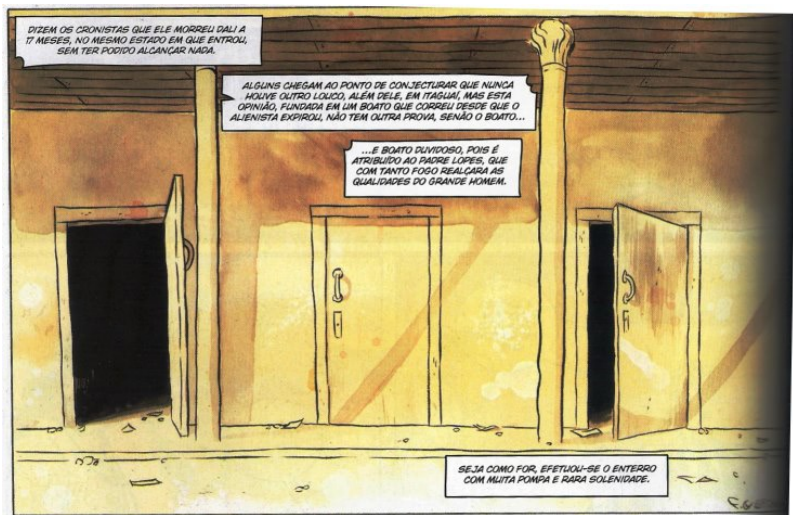


Figura 23: Prisão e morte de Simão sem muitas pompas, próxima ao texto original

Considerações finais

A partir da observação das histórias em quadrinhos que se propuseram a levar para a nona arte a obra machadiana, concluímos que das quatro investidas editoriais três tiveram um caráter fortemente didático, com o interesse de se inserirem em editais públicos educacionais para serem distribuídas em escolas. Com tais objetivos é notório uma menor preocupação com a inventividade narrativa a partir do uso dos recursos próprios dos quadrinhos, para por em primeiro plano o texto mais próximo possível do original.

Longe de crítica negativa a essa prática, haja vista não ser algo incomum - advindo de décadas e décadas anteriores -, procuramos pôr em questão a importância de alinhado ao teor didático e à divulgação do trabalho literário brasileiro, não uma *doutrinação* para os quadrinhos, mas, sim, uma preocupação com um bom trabalho nesse campo e que o leitor também possa conhecer mais dessa arte através da obra realizada.

Podemos ver um maior movimento nesse sentido na edição produzida pela Editora Ática – onde tanto no miolo da revista quanto no suplemento extra, trabalham questões relativas aos quadrinhos melhor do que nas produções realizadas pelas editoras Escala Educacional e Companhia Editora Nacional.

Assim, podemos ver nessas obras bem o ponto de vista apontado pelo autor Gonçalo Junior de não muita preocupação com a qualidade do trabalho, mas, sim, a pura publicação por interesses editoriais. Esse ponto toca no que Lielson Zeni colocou de ser preciso saber o que se pretende com a história a ser adaptada, no

caso de alguns serem um mero auxiliar em sala de aula, levando ao que o professor Elydio dos Santos Neto definiu como *pedagogização* das histórias em quadrinhos, fenômeno que restringe a utilização de suas características a um uso empobrecido, sem tanta criatividade.

Em termos artísticos é claro o avanço da versão da Editora Agir em relação a suas concorrentes. Seu produto, ao mesmo tempo que diminui, em um sentido, as possibilidades de trabalho em salas de aula ao não trazer acréscimos como suplementos, glossários etc., deixa espaço para a percepção e análise própria do leitor, fugindo mais do que as outras edições de uma linha guia para o alunado e se mostrando como um trabalho de arte preocupado com a construção de outro tipo de conhecimento para seu público, que sai do diático para algo mais amplo.

Referências Bibliográficas

BOURDIEU, Pierre; PASSERON, Jean-Claude. **A Reprodução:** Elementos para uma teoria do sistema de ensino. Petrópolis: Vozes, 2008.

JUNIOR, Gonçalo. **A onda de adaptações literárias e as armadilhas do mercado.** São Paulo, set. 2009. Acesso em: 17 de abril de 2012. Disponível em:

<http://www.bigorna.net/index.php?secao=guerradosgibis&id=1254162242>

RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Como usar as Histórias em Quadrinhos em sala de aula.** São Paulo: Contexto, 2004.

RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). **Muito Além dos Quadrinhos**: análises e reflexões sobre a 9ª arte. São Paulo: Devir, 2009.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Adaptação literária no cinema brasileiro contemporâneo: um painel analítico. In: **Rumores** – revista online de Comunicação Linguagem e Mídias, São Paulo, v. 2, n. 2. jan-abril. 2009. Acesso em: 17 de abril de 2012. Disponível em: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/rumores/article/viewFile/6544/5951>

SOBRAL, Filomena Antunes. **As letras no pequeno ecrã**: adaptação literária para televisão. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, n. 31, 2008, Natal/RN. Anais eletrônicos. Acesso: 17 de abril de 2012. Disponível em: http://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/4705/1/Brasil_2008.pdf.

Adaptações de obras de literatura para os quadrinhos, um dos nichos que mais cresce no mercado dos gibis. **Jornal da Metodista**, São Paulo, 2010. Ano 17, nº 90. Acesso em: 17 de abril de 2012. Disponível em: <http://www.metodista.br/jornal-metodista/90/literatura-em-quadrinhos>.

Está tudo na sua cabeça: Batman e seus inimigos insanos sob uma perspectiva filosófica

Heraldo Aparecido Silva

Resumo: O presente artigo visa analisar a graphic novel *Asilo Arkham* a partir do estabelecimento de um paralelo entre a trajetória dos personagens Batman e Arkham – concepções e ações – e as perspectivas filosóficas do relativismo, ceticismo e racionalismo.

Palavras-chave: Batman; Filosofia; Histórias em Quadrinhos.

It's all in your head: Batman and its enemies insane under a philosophical perspective

Abstract: This article aims to analyze the graphic novel *Arkham Asylum* from the establishment of a parallel between the history of the characters and Batman Arkham – conceptions and actions – and the philosophical perspective of relativism, skepticism and rationalism.

Keywords: Batman; Philosophy; Comic Books.

Heraldo Aparecido Silva é Doutor em Filosofia pela Universidade Federal de São Carlos, Mestre em Educação pela Universidade Estadual Paulista, Graduado em Filosofia pela Universidade Estadual Paulista e Professor Adjunto da Universidade Federal do Piauí, além de Coordenador do Núcleo de Estudos em Filosofia da Educação e Pragmatismo (NEFEP).

Asilo Arkham

A graphic novel *Asilo Arkham*, escrita por Grant Morrison e ilustrada por Dave McKean, foi publicada no Brasil em 1990. Nesta obra, a relação imagético-textual – característica das histórias em quadrinhos ou arte sequencial – ocorre de forma tênue, porém incisiva, à medida que uma profusão de simbolismos, tanto no roteiro denso e controverso, quanto na arte expressiva e mesclada (reprografias, desenhos, fotografias, colagens e diversas técnicas de pintura) sustentam a narrativa sobre a vesânia – *grosso modo*, uma designação para as diversas formas de alienação mental – no Asilo Arkham. Nesta instituição psiquiátrica para criminosos insanos, fundada em 1921 pelo Dr. Amadeus Arkham, o sombrio herói Batman, também denominado de Homem-Morcego, encerra esporadicamente alguns de seus mais perigosos inimigos como, entre outros: Charada, Duas-Caras, Espantalho, Cara-de-Barro, Pinguim, Hera Venenosa, Chapeleiro Louco, Crocodilo e, por fim, o lúdico e letal Coringa.

Em *Asilo Arkham*, duas histórias narradas paralelamente apresentam o inexorável combate da razão contra o irracional: por um lado, a trajetória profissional, as reminiscências insanas e a derrocada do Dr. Amadeus Arkham relatadas em seu diário; por outro lado, a origem, as fobias e as motivações de Batman devassadas numa noite em que, para salvar a vida de reféns, cumpre a exigência – dos internos amotinados – de permanecer e sobreviver no sanatório. A perturbadora simetria existente entre os dois personagens reside no fato de que as ações de ambos – embora registradas em épocas e contextos distintos – são desencadeadas

por fatores relacionados à falibilidade da razão: a loucura, a criminalidade e o assassinato brutal de seus entes queridos.

Assim, através de um processo caracterizado pela diversidade de aspectos terríveis da psicologia humana, no qual predominam obsessões doentias e realizações hediondas, o Dr. Amadeus Arkham e Batman são confrontados por perspectivas pluralistas que contestam a racionalidade lógica de seus atos. Todavia, embora ambos sejam afetados nesse embate, torna-se necessário ressaltar que apenas o psiquiatra cede ao horror da loucura, enquanto que o herói noturno resiste; porém, sua concepção de mundo e seus padrões morais não permanecem incólumes.

Relativismo Protagórico

Na história da filosofia, a mais antiga expressão do relativismo reside no célebre fragmento do sofista Protágoras de Abdera (c. 490–c. 420 a.C.): “O homem é a medida de todas as coisas, das coisas que são que elas são, das coisas que não são que elas não são” (LAËRTIOS, 1988, p. 264.). Neste aforismo, temos uma manifesta afronta a todo dogmatismo proferido sob a forma de verdades absolutizantes, tal como, por exemplo, a do pensamento metafísico de Parmênides de Eléia (n. c. 515 a.C.) que afirma taxativamente que o ser é; e o não-ser não é. Assim, o *homo mensura* protagoriano – ou simplesmente o homem como medida de todas as coisas – não postula a existência de uma verdade una e universalizante mas, admite a coexistência de verdades múltiplas. Evidentemente, o relativismo protagórico cairia em contradição se postulasse o seu “subjetivismo” como o único passível

de veracidade; pois seria um erro não admitir que uma tese frontalmente contrária à da multiplicidade de verdades, também não constitui uma verdade.

Ceticismo Montaigniano

Na filosofia renascentista, o francês Michel Eyquem de Montaigne (1533-1592), autor da obra *Ensaaios* (1580), é o principal representante do ceticismo moderno. De modo geral, o cético é aquele que duvida. A dúvida é o ponto de partida para as suas reflexões. Ao contrário do relativista, o cético não sustenta a diversidade de verdades, mas antes, as coloca em dúvida; promove o seu descrédito e em seu lugar não elege nenhuma outra verdade. A sua atitude característica é a *epochê* – a suspensão de qualquer julgamento – através da qual, chegar-se-ia então, à *ataraxia* – a imperturbabilidade do espírito. Em outras palavras, o cético no sentido montaigniano não afirma e nem nega categoricamente; mas, *apenas* questiona e sugere – e, com isto, espera obter a paz de espírito.

De certo modo, o próprio título da obra *Ensaaios*, expressa o ceticismo de Montaigne, já que remete à ideia de tentativa: experiência ou teste, seguido de acerto ou erro. Neste sentido, se ensaiamos uma determinada coisa é porque, em última instância, não temos certeza *absoluta* – no sentido platônico – de que com uma ação ou atitude específica, obteremos o resultado pretendido em relação à tal coisa. Inclusive, neste instante, a postura cética poderia objetar que, muitas vezes, mesmo quando acreditamos ter certeza de algo, nossa crença pode mostrar-se

equivocada. Portanto, os conselhos de Montaigne, assim como todas as suas demais considerações e sugestões – a propósito de vários assuntos expostos em *Ensaio*s – podem ou não ser aceitos: nada, para ele, poderia justificar plenamente a adoção de uma ideia, crença, preceito ou prática em detrimento de outras. Afinal, aquilo que serve para algumas pessoas hoje pode não servir para outrem. E, ainda, mesmo aqueles princípios considerados *universais*, podem, no futuro – tempo indeterminado –, perder tal caráter à medida que a investigação humana descubra ou invente novos e melhores procedimentos que possam substituir e até superar os precedentes. Por isso, Montaigne não acredita – e mesmo se acreditasse, teria algumas ressalvas – na possibilidade de uma tese que seja passível de sustentação plena. Deste modo, ele propõe que o conhecimento, seus princípios e regras sejam apresentados “em sua diversidade” para que cada um “escolha se puder”. E, não obstante, adverte: “se não o puder que fique na dúvida, pois só os loucos têm certeza absoluta em sua opinião” (MONTAIGNE, 1980, p. 77-78).

Racionalismo Cartesiano

A filosofia do francês René Descartes (1596–1650) inaugura o racionalismo moderno à medida que sustenta a noção de sujeito como fundamento do conhecimento e da verdade. Para estabelecer a subjetividade como o critério de verdade que fundamenta a sua teoria do conhecimento, Descartes elege a dúvida metódica ou hiperbólica como modelo de investigação, superando assim, o ceticismo dos próprios céticos ao colocar em dúvida inclusi-

ve as faculdades do conhecimento. A busca cartesiana por essa certeza – a verdade objetiva da qual decorreria todas as outras – encontramos em duas de suas obras: *Discurso do Método* (1637) e *Meditações Metafísicas* (1641). Na primeira parte do *Discurso do Método*, ele afirma que “o poder de bem julgar e distinguir o verdadeiro do falso, que é propriamente o que se denomina o bom senso ou a razão, é naturalmente igual em todos os homens” (DESCARTES, 1983a, p. 29).

Em seguida, o filósofo francês argumenta que embora haja diversidade de opiniões, as mesmas não decorrem do fato de existir diferentes variações ou graus na racionalidade mas, resultam “somente de conduzirmos nossos pensamentos por vias diversas e não considerarmos as mesmas coisas” (DESCARTES, 1983a, p. 30). Em outras palavras, o erro decorre do mau uso da razão, de sua aplicação incorreta. Então, torna-se necessário a elaboração de um método, com princípios e diretrizes bem definidos, que garantam a obtenção e o aumento gradual do conhecimento – justificado a partir de critérios racionais – e, conseqüentemente, evitem os erros. Entretanto, Descartes nos adverte que seu método não configura uma regra geral para todos os pensamentos mas, tão-somente, encerra um indicador de como ele próprio se esforçara em conduzir a sua razão.

Assim, na segunda parte do *Discurso do Método*, Descartes descreve o processo a partir do qual seria possível a realização deste propósito: inicialmente, ele se despoja de todas as suas antigas ideias e crenças – até então aceitas como verdadeiras. Posteriormente, examina-as todas a fim de excluir aquelas que se mostrassem falhas ou aceitar como fundamento aquelas que,

por ventura, se mostrassem verdadeiras; porém, nunca edificar a sua reforma do pensamento sobre princípios que pudessem se mostrar inválidos no futuro e que, por conseguinte, fizessem ruir toda a sua construção. Neste sentido, para Descartes, era necessário a elaboração de uma resposta alternativa à questão do conhecimento que fosse imune tanto aos ataques do relativismo quanto do ceticismo. A sua crença na existência de uma verdade somente, era incompatível à variedade de opiniões existentes e, também, com a ideia de que se uma dessas opiniões conhecidas fosse a verdadeira, todas as outras não aquiescessem em conjunto. Como isto não ocorria, permanecendo a diversidade de pretensas verdades, ele se sentiu autorizado na sua busca pelo único e verdadeiro fundamento.

Desta maneira, o projeto cartesiano de busca por um referencial ou *ponto fixo* deveria iniciar, portanto, de algo que não fosse passível de outras considerações, senão a sua própria: a partir do próprio Descartes. Entretanto, o método que o auxiliaria na análise de si mesmo, deviria advir de partes da Filosofia, da Matemática e da Álgebra, a fim de combinar as vantagens destas três áreas, sem incorrer nos erros específicos das mesmas. Por conseguinte, quatro preceitos lógicos da geometria são selecionados. Primeiro, a *regra da evidência*: “(...) jamais acolher alguma coisa como verdadeira que eu não conhecesse evidentemente como tal; (...) e de nada incluir em meus juízos que não se apresentasse tão clara e distintamente a meu espírito, que eu não tivesse ocasião de pô-lo em dúvida”. Segundo, a *regra da análise*: “(...) dividir cada uma das faculdades que eu examinasse em tantas parcelas possíveis e quantas necessárias fossem para melhor resolvê-las”.

Terceiro, a *regra da síntese*: "(...) conduzir por ordem os meus pensamentos, começando pelos objetos mais simples e mais fáceis de conhecer, (...) até o conhecimento dos mais compostos, e supondo mesmo uma ordem entre os que não se precedem naturalmente uns aos outros". E quarto, a *regra da verificação (ou confrontação ou enumeração)*: "(...) fazer em toda parte enumerações tão completas e revisões tão gerais, que eu tivesse a certeza de nada omitir" (DESCARTES, 1983a, p. 37-38).

Assim, embora Descartes afirme que o método por ele concebido se trate apenas de uma demonstração de como havia conduzido sua própria razão, o seu objetivo é convertê-lo num ideal matemático capaz de justificar o acesso ao conhecimento inteiramente a partir da razão – sendo, em última instância, determinado pela mesma –, num método universal: a *mathesis universalis*. Para tanto, torna-se essencial a aplicação das quatro regras prescritas. Em seguida, após ter esboçado o método, Descartes sugere começar pelas coisas “mais simples e pelas mais fáceis de conhecer”, ou seja, através da análise, pois assim, é possível reduzir um problema complexo a uma de suas partes constitutivas simples. Assim, a exemplo dos matemáticos, deve-se ir avançando progressivamente conforme fossem descobertas as “razões certas e evidentes”; afastando dessa forma, o seu espírito das razões enganosas e acostumando-o às verdadeiras para, posteriormente, se valer destas como bases seguras à solução de problemas subsequentes, de ordem mais complexa (DESCARTES, 1983a, p. 39). Neste sentido, ainda que para Descartes, a intuição seja um conhecimento imediato das coisas – e através da qual podemos aceitar os fatos do mundo como verdadeiros – o processo meto-

dológico seria necessário para que as evidências sejam conhecidas. Deste modo, são imprescindíveis o raciocínio e a dedução para nos conduzirem à conclusões corretas.

A fim de inviabilizar qualquer possibilidade de ataque por parte dos céticos, Descartes exerce o princípio da dúvida hiperbólica – a dúvida sistemática e generalizada – aplicada a tudo que se apresenta aos seus sentidos e mente, ou seja, argumentos que estendem e radicalizam a dúvida aos seus próprios sentidos e mente – as duas fontes do conhecimento. Se as certezas oriundas da experiência sensível são relativamente fáceis de invalidar, o mesmo não ocorre com as certezas de ordem mental, obtidas dedutivamente, a partir de certos princípios matemáticos. Assim, na primeira meditação, temos o início do argumento cartesiano dos *erros dos sentidos*, ou o primeiro grau da dúvida metódica: desconsiderar a credibilidade dos sentidos; pois, dado que já nos enganaram em outras ocasiões, nada temos de garantia contra a ameaça de uma nova reincidência deste engano; nenhuma verdade indubitável poderia advir de bases tão frágeis (DESCARTES, 1983b, p. 85-86). Em seguida, temos o *argumento do sonho* ou segundo grau da dúvida metódica: uma ampliação considerável do raio de ação do argumento anterior que, apesar de questionar grande parte de nossas crenças baseadas na experiência sensível, não era suficiente para invalidar sistematicamente todas as percepções sensíveis, inclusive a da realidade, requisito que este argumento satisfaz, já que, dada a impossibilidade de discernir o sono da vigília, ambos são postos em dúvida. Porém, tanto o primeiro argumento – o do erro dos sentidos – quanto o segundo – o do sonho – são limitados, visto que coisas “mais simples

e universais, que são verdadeiras e existentes” não são afetadas por eles, visto que se trata de verdades de ordem mental, tais como: corpo, extensão, figura, duração, número, quantidade, espaço, tempo (DESCARTES, 1983b, p. 87).

Assim, sob o risco de ter o seu projeto de busca pela verdade fracassado, Descartes tem que encontrar um modo de invalidar as certezas do intelecto do mesmo modo que fizera com as dos sentidos. Então, estende a dúvida ao valor objetivo das essências matemáticas, em duas fases: na primeira, com o recurso do *Deus enganador*; e, na segunda, com o artifício do *Gênio Maligno*. Neste sentido, Descartes (1983b, p. 87) afirma: “há um Deus que tudo pode e por quem fui criado e produzido tal como sou”. E, este mesmo Deus, dado a sua onipotência, pode fazer com que Descartes acredite ter impressões sobre coisas inexistentes. Em seguida, supõe a existência de uma entidade onipotente – não o “verdadeiro Deus, que é a fonte da verdade, mas certo gênio maligno” que o faz crer ininterruptamente em falsas verdades. Deste modo, deve rejeitar tudo o que se apresentar à sua mente, porque não poderia erigir nada de certo e indubitável estando sob a ameaça de uma ilusão constante (DESCARTES, 1983b, p. 88). Por intermédio deste artifício, Descartes limpa o domínio do conhecimento, excluindo as suas fontes conhecidas, ao mesmo tempo que prepara o caminho para atingir a primeira verdade, a saber, a única coisa que podemos ter certeza, despertados ou dormindo, livres ou sob efeito do poder do gênio maligno, é a de que pensamos. Na segunda meditação, ele escreve: “(...) por mais que me engane, não poderá jamais fazer com que nada seja, enquanto pensar ser alguma coisa” (DESCARTES, 1983b, p. 92). Logo, na

medida que pensamos, existimos. Ou, na expressão latina celebrizada por Descartes: “*Cogito, ergo sum*”.

Ao atingir essa primeira verdade – a de que pensar implica ser – e, estando ciente da mesma, Descartes se prepara para o encadeamento de novas verdades com a pergunta “o que sou eu, portanto?”. A resposta dada constitui uma definição singular: “[u]ma coisa que pensa” e, que por conseguinte, “que duvida, que concebe, que afirma, que nega, que quer, que imagina também e que sente” (Ibid., p. 95). Deste modo, ao se definir como coisa pensante, reintegra como componentes essenciais do ser pensante tudo aquilo que havia outrora rejeitado; porém, sob nova condição, visto que são, agora, partes do Cogito; integrantes da certeza indubitável, da primordial verdade clara e distinta. Diferentemente do “o que sei eu?” montaigniano, o “o que sou eu?” cartesiano permite mudar radicalmente o enfoque da questão gnoseológica: enquanto o cético Montaigne indaga se é possível conhecer e até que ponto; o racionalista Descartes questiona o próprio estatuto do conhecimento: o “eu” se modifica no processo, passando de receptor a interventor, a sujeito do conhecimento na medida em que passa a acessar ou construir a verdade.

Após atingir a primeira verdade, ao identificar o “eu” ou a “alma”, Descartes estabelece a autonomia do mesmo em relação ao corpo – distingue *res cogitans* de *res extensa* – e sustenta que, dada a independência da alma em relação ao corpo, a mesma seria necessariamente “mais fácil de conhecer do que ele” (DESCARTES, 1983a, p. 47). Entretanto, mesmo com a garantia do primeiro fundamento, era preciso estabelecer um critério que melhor servisse na descoberta de outras certezas. Isto porque, dada a ideia de que

“o conhecer é perfeição maior que o duvidar”, deveria investigar a origem desta noção – “que deveria ser de alguma natureza que fosse de fato mais perfeita” em seu ser (DESCARTES, 1983a, p. 47). Assim, a segunda verdade atingida por Descartes é a da existência de Deus – *res infinita* –, comprovada pelo argumento ontológico: por definição, a própria ideia de perfeição, implica a ideia de existência – não poderia ser perfeito aquilo que não existisse, visto que limitações são incompatíveis com a ideia de perfeição, na qual está incluso também, o atributo benevolência. Portanto, a evidência que garante a possibilidade de existência de outras verdades oriundas das certezas matemáticas e da natureza – que é isenta de realidade própria, sendo criada e recriada constantemente – é a demonstração da existência de Deus e da alma, que permite a Descartes obter outras verdades – claras e distintas – decorrentes destas, como “certas leis que Deus estabeleceu de tal modo na natureza, e das quais imprimiu tais noções em nossas almas” (DESCARTES, 1983a, p. 51).

Enfim, na terceira meditação, por intermédio dos princípios de causalidade e de correspondência, Descartes estabelece a noção de *representação* para vincular definitivamente a noção de certeza ao sujeito do conhecimento e a concepção de verdade à ideia de correspondência com a realidade objetiva: “[e]ntre meus pensamentos, alguns são como as imagens das coisas, e só àqueles convém propriamente o nome de idéia” (DESCARTES, 1983b, p. 101). No sistema cartesiano, admite-se a existência de três tipos de ideias: as *ideias inatas* concebidas por Deus; as *ideias adventícias* formadas a partir do mundo exterior; e as *ideias da imaginação*, que são fictícias. Destas, somente as ideias inatas

são ideias claras e distintas que nos possibilitam conhecer, explicar e, finalmente, expressar as leis que regem a natureza através de fórmulas científicas (DESCARTES, 1983b, p. 101-103).

Considerações Finais

A propósito da relação entre os tipos de vesânia apresentados em *Asilo Arkham*, por um lado; e o relativismo, o ceticismo e o racionalismo, por outro; temos nexos significativos e perturbadores não apenas na vasta galeria de *vilões* mas, também, nos próprios *heróis* – Batman e Dr. Arkham – que, definitivamente, não saem incólumes quando confrontam seus respectivos *pesadelos*.

Embora haja uma miríade de possíveis interpretações no que se refere à identificação das personagens de *Asilo Arkham* com as orientações filosóficas anteriormente citadas (e também com outras não mencionadas), preferimos restringir tais aproximações a fim de não comprometer nosso objetivo de, resguardadas as devidas proporções, comparar a saga de Batman no interior do *Asilo Arkham* ao percurso cartesiano em busca do fundamento racional para o conhecimento. Neste sentido, lembramos que antes de penetrar no infernal asilo, o Homem-Morcego – cético – profere: “Às vezes eu questiono a racionalidade das minhas ações” (MORRISON; McKEAN, 1990, p. 25).

Em relação aos confrontos entre Batman e seus inimigos notamos que, a despeito do combate físico existente, a oposição principal procede no âmbito ideável através de gládios verbais e sutis sugestões imagéticas.

Assim, um toxicômano Chapeleiro Louco expõe seu ponto de vista para um herói estático, que ouve o referido vilão tecer tétlicas e vis observações a respeito de crianças (meninas) – sugerindo, subrepticiamente, sua pedófila predileção sexual pelas mesmas. A justificativa do vilão, se é que pode ser considerada como tal, remete tortuosamente ao episódio no qual Descartes sustenta a subjetividade como fundamento do conhecimento. Chapeleiro Louco diz: “Às vezes eu acho que o Asilo é uma cabeça. Estamos dentro de uma cabeça. Estamos dentro de uma cabeça que nos sonha. Talvez seja a sua cabeça Batman. Arkham é um país dos espelhos. E nós somos você.” (MORRISON; McKEAN, 1990, p. 75). Nessa perspectiva, é impossível não fazer referência ao livro *Alice no país dos espelhos*, de Lewis Carroll, no qual a lógica clássica e a moderna são ludicamente subvertidas. Embora, por outro prisma, também remeta ao filósofo grego estoico Epicteto que, já na Antiguidade, afirmava que as coisas são o que imaginamos que elas são.

Por sua vez, a macabra e atormentada figura do vilão Duas-Caras, que obviamente remete ao dualista deus romano Jano (Jano bifrons), nesta ocasião – e somente nesta ocasião – pode ser evocada para representar o relativismo: a experiência realizada com ele (a tábula rasa ou o esvaziamento de sua personalidade) no reformatório Arkham faz com que o mesmo se perdesse na miríade de opções que lhe foram impostas. A rígida dualidade, que outrora lhe era característica cedeu lugar ao inesgotável pluralismo: a diversidade o impediu de tomar decisões; o que tornou inerte, inócuo e apático, um dos mais formidáveis e perigosos vilões de Batman. Talvez esta nulidade seja o significado – e o

resultado prático – das palavras de Amadeus Arkham: “[o] triunfo da razão sobre o irracional” (MORRISON; McKEAN, 1990, p. 44). Neste caso, convém lembrar a origem “filosófica” do vilão: o outrora idôneo promotor Harvey Dent tornou-se o Duas-Caras após ter seu apolíneo rosto desfigurado por ácido – em outras palavras, a ética é sobrepujada pela estética.

Finalmente, a própria saga de Batman no interior do Asilo Arkham pode ser comparada ao percurso cartesiano na busca do fundamento racional para o conhecimento. A simetria entre Descartes e Batman pode ser verificada, quando aquele “limpa o terreno do conhecimento” e o Detetive das Trevas – após um extenuante e mórbido teste psicológico – se autoflagela transpassando a sua mão esquerda com um pedaço de vidro para expurgar perturbadores pensamentos (o assassinato dos pais) de sua mente e “recuperar a razão” (MORRISON; McKEAN, 1990, p. 58-59). Resguardadas as devidas proporções (filosóficas), a ironia nesta história reside no fato de Batman, em última instância, apelar para o sensorial na tentativa de salvar a razão: ou seja, o racionalismo é resgatado pelo empirismo.

A dor, entretanto, não foi suficiente para impedir que Arkham caísse no ceticismo. Após contemplar o terror (a chacina de sua família) o psiquiatra, em estado de choque, apenas murmura: “Tudo parece perfeitamente racional” (MORRISON; McKEAN, 1990, p. 66). Talvez, até pudéssemos afirmar que foi ela – a dor – a causadora de sua descrença em relação ao poder da razão frente ao irracional. O fato é que a crescente dúvida de Arkham o habilita a ostentar nesta história, durante um determinado período, o papel – trágico – do cético.

Se Arkham sucumbe ao poder da *loucura* e termina seus dias confinado no próprio reformatório que leva o nome de sua família, Batman, por sua vez, não se curva inteiramente aos desígnios dela. Em outras palavras, para “confrontar o irracional” ele teve que reconhecer seus méritos (MORRISON; McKEAN, 1990, p. 86). Ao final da fatídica noite no Arkham e após uma conturbada e parcial leitura do mórbido diário do psiquiatra, o Homem-Morcego declara: “Arkham tinha razão. Às vezes, é só a loucura que nos faz aquilo que somos”. [E conjectura:] “Ou talvez o destino” (MORRISON; McKEAN, 1990, p. 110).

É neste ponto que a trajetória “comum” de Descartes e Batman se bifurca. Enquanto Descartes, no final de sua busca pelo fundamento racional, recorre à existência de *Deus* para *grosso modo*, através do princípio da correspondência, assegurar a veracidade e a relação entre os domínios mental (consciência) e material (objetos do mundo exterior); Batman – o Cavaleiro das Trevas –, por sua vez, recorre (num rogo involuntário e derra-deiro) justamente para um dos filhos da Noite, o *Destino*, cuja vontade na politeísta mitologia grega subjuga deuses e mortais.

Referências

DESCARTES, R. **Discurso do Método**. 3ªed. Trad. de J. Guinsburg e Bento Prado Júnior. São Paulo: Abril Cultural, 1983a. p. 33-79.

_____. **Meditações**. 3ªed. Trad. de J. Guinsburg e Bento Prado Júnior. São Paulo: Abril Cultural, 1983b. p. 81-150.

GUMARÃES, R. **Dicionário de mitologia grega**. São Paulo: Cultrix/MEC, 1972.

HAACK, S. Reflections on Relativism: From Momentous Tautology to Seductive Contradiction. In: **Manifesto of a passionate moderate**. Chicago: Chicago University Press, 1998. p. 149-166.

LAÊRTIOS, D. **Vidas e doutrinas dos filósofos ilustres**. Trad. Mário da Gama Kury. Brasília: UnB., 1988.

MONTAIGNE, M. **Ensaaios**. 2ª ed. Trad. Sérgio Milliet. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

MORRISON, G.; McKEAN, D. **Asilo Arkham**. São Paulo: Abril Jovem, 1990.

MOYA, A. **História da história em quadrinhos**. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

PETERS, F. E. **Termos filosóficos gregos**: um léxico histórico. 2ª ed. Trad. Beatriz Rodrigues Barbosa. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1983.

O vampiro na linguagem dos quadrinhos: alguns diálogos sobre as histórias em “A tumba de Drácula”

Sandra Keli F. V. dos Santos

Resumo: Este artigo visa discutir e explicitar alguns aspectos da literatura sobre vampiros representada nas histórias em quadrinhos, mais especificamente em *The Tomb of Dracula* (1971) publicado pela *Marvel Comics Group*, com o título em português *A tumba de Drácula* (1973), lançada no Brasil pela editora Bloch. As questões levantadas vislumbram paralelamente induzir a algumas reflexões acerca desse recurso narrativo como uma releitura de um texto literário clássico, como é o caso de *Drácula* de Bram Stoker (1897), que inspirou a publicação de *A tumba de Drácula*.

Palavras-chave: vampiro; quadrinhos; *A tumba de Drácula*; literatura.

Abstract: This article aims at discussing and exposing some aspects of the literature about vampires represented in comics, more specifically in *The Tomb of Dracula* (1971) by Marvel Comics Group, with the title in portuguese *A tumba de Drácula* (1973), published by Bloch Editions. The issues raised intend, at the same time, to stimulate some reflections on this narrative resource as a re-reading of a literary masterpiece, as it is the case of *Dracula* by Bram Stoker (1897), which inspired the publishing of *The Tomb of Dracula*.

Keywords: vampire; comics; *The Tomb of Dracula*; literature.

Sandra Keli F. V. dos Santos é doutoranda em Estudos da Tradução na Universidade Federal de Santa Catarina.

Introdução

Um dos principais estudiosos da arte dos quadrinhos Will Eisner, pioneiro na denominação desta mídia como Arte Sequencial, foi e continua sendo uma referência nos estudos das histórias em quadrinhos em todo o mundo. Sua obra *Comics and Sequential Art* (1985) serviu de inspiração para outro livro, *Desvendando os quadrinhos* (1993) de Scott McCloud. A partir da análise de McCloud se faz possível conhecer alguns mistérios do surgimento da criação dos quadrinhos, visto parcialmente como uma evolução de um tipo de arte inventada há muitos séculos. McCloud relata sobre os hieróglifos egípcios que, embora exigissem uma forma de leitura numa ordem totalmente inversa da que é feita na maioria das línguas, possuíam certa semelhança com a representação das HQs¹ modernas. Importante destacar igualmente que até então havia a ausência da palavra escrita e consequentemente, as emoções implícitas nas cenas ficavam parcialmente visíveis na caricatura dos personagens e no contexto em que estes estavam inseridos.

Já nos quadrinhos modernos do início do século XIX, o nome mais reverenciado é o de Rodolphe Töpffer, pioneiro na combinação da linguagem escrita com desenhos. E embora tenha sido ele o precursor desta forma artística de contar histórias, foi somente no século XX que as HQs começaram a ser produzidas na forma que conhecemos hoje, com as figuras e os balões na repre-

1. Abreviação de História em Quadrinhos que será utilizada ao longo deste texto.

sentação das falas dos personagens. Entre as décadas de 1930 e 1940, houve um crescimento na criação de HQs americanas, as quais foram responsáveis pelo surgimento de heróis perpetuados em vários lugares do mundo. A abordagem cômica e satírica, os desenhos e as histórias, na maior parte das vezes de conteúdo ingênuo, contribuíram para que esse gênero se tornasse mais popular entre crianças e jovens.

A concepção arraigada dos quadrinhos como literatura primordialmente infantil pode ser uma das origens do posicionamento desse tipo de literatura em uma categoria menos valorizada, principalmente pelos defensores da literatura tradicional e mesmo pela ignorância de um pequeno grupo sobre o valor artístico e comunicativo desta arte. Os gibis, como são também denominados, refletem uma forma de arte marginalizada por um grande número de eruditos, pois são concebidos em âmbito geral como uma literatura dedicada a um público com pouco conhecimento literário, menos exigente, que busca uma leitura rápida, simples, sem a necessidade de uma interpretação mais profunda e interpretativa que as palavras em um romance ou poesia requerem.

Essa concepção felizmente, como já foi dito, não é compartilhada por todos, como a exemplo do que pensava Töpffer (1845): “As histórias ilustradas, que críticos negligenciam e eruditos mal notam, tem tido grande influência em todas as épocas, talvez ainda mais do que a literatura escrita. Além disso, elas atraem sobretudo crianças e as classes inferiores...” (apud McCloud, 1995, p.201). Isto significa que, em seu ponto de vista, o poder de sedução dos quadrinhos se mantém inquestionável e pode ser visto como um grande estímulo à leitura em geral. Ademais, a existên-

cia em maior número de leitores “imagéticos” pode ser um dos fatores que incentivam o interesse pelas HQs, considerando que, entre os leitores incapazes de decifrar signos linguísticos, a comunicação através da imagem tornou-se uma das vias de acesso à literatura e a outros meios de expressão artística.

O conteúdo e a forma dos quadrinhos podem ser divididos em diversas categorias e dirigir-se a públicos variados que, como dito anteriormente, não estão restritos a uma camada mais jovem. Embora em suas formas originais, o conteúdo satírico-humorístico das HQs tenha sido mais explorado, a literatura contada ou adaptada nos moldes de *Comic books* deve ser estudada em um capítulo à parte, pois desconstrói a ideia de que as HQs sejam um entretenimento aprisionado em conteúdo e formas limitados.

Para ilustrar esse aspecto dos quadrinhos, ou seja, como um canal de expressão e de propagação de textos escritos originalmente em prosa, tomaremos como referência a série *A tumba de Drácula* (*The tomb of Dracula*), inspirado no romance *Drácula* de Bram Stoker, publicado em 1897. Este não foi obviamente o primeiro quadrinho em que o vampiro aparece como personagem central, pois histórias sobre vampiros, ou mais precisamente literatura sobre o tema, surgiram já na década de 1920. Além disso, possivelmente houve histórias que foram publicadas e não se popularizaram.

O surgimento do vampiro nos quadrinhos: um pouco de história

No *Livro dos vampiros* (1994), o autor John Gordon Melton traça um panorama sobre as várias representações da figura do vampiro em diferentes vias midiáticas, isto é, passando por romances, filmes e, em um capítulo à parte, pelas histórias em quadrinhos. Segundo Gordon, antes mesmo do surgimento de Drácula, nome dado ao vampiro na obra de Stoker, este personagem surgiu como figura principal em tirinhas publicadas em jornais europeus nos anos 1930 e, na mesma época, em uma revistinha chamada *More fun*, em que outros heróis, como o Batman, enfrentavam diferentes vilões sobrenaturais. A resposta do público foi positiva, tanto que entusiasmou escritores e editoras a publicarem outras séries de revistinhas de histórias de horror.

Obviamente os vampiros continuaram a fazer parte do enredo das aventuras. A editora *Marvel Comics* (antiga *Atlas Comics*) teve uma participação importante na publicação de quadrinhos de horror e suspense neste período. Foi responsável inclusive pelo lançamento do *The Tomb of Dracula* (1971), objeto de discussão neste trabalho. Mas esta editora não foi a primeira. Nos anos 1950, a pioneira na adaptação do romance *Dracula* de Bram Stoker para os quadrinhos foi a Avon. Entretanto, o sucesso dessas histórias culminou em uma reação de indignação por aqueles que enxergavam nas histórias desses quadrinhos um mau exemplo de conduta para crianças e jovens (MELTON, 1994, p.366). Isto se deveu principalmente às cenas de violência e insinuações eróticas que faziam parte da maioria desses quadrinhos de hor-

ror as quais, para muitos críticos, serviriam de estímulo para o aumento da delinquência juvenil.

Por tal motivo, em 1954, editoras americanas, através de uma associação criada por elas, decidiram criar um código para se defender da censura do governo, o Comics Code (Código das Histórias em Quadrinhos). Tal regulamentação visava reprimir a exposição, dentro das histórias, de alguns temas e de situações repulsivas, como crimes e mortes. Até mesmo palavras que expressassem “horror” foram proibidas de serem usadas nos títulos dos quadrinhos. Não é de se surpreender que as revistas que continham as peripécias de Drácula e companhia foram retiradas das bancas e, obviamente, pararam de ser editadas. Tal proibição ocorreu também na Inglaterra, razão pela qual são poucos os quadrinhos originados do Reino Unido.

Apesar das restrições impostas pelo *Comics Code*, entre 1954 e 1971, ano em que essa regulamentação foi revista, houve editoras que encontraram formas de reavivar as histórias de horror incluindo-as em revistas que não se enquadravam no formato de gibi. Foi o caso da Warren Publishing Company que publicou a revista em preto e branco *Famous Monsters of Filmland*, em 1958, contendo quadrinhos de horror e fotos de filmes do gênero. Outras editoras arriscaram a publicação de revistas cujo personagem principal era o vampiro, inclusive com o nome de Drácula.

Foi o caso da editora Dell que optou pelo ressurgimento de Drácula em suas revistas, entretanto não mais como um vilão, mas sim como um herói. Ao contrário das histórias tradicionais nas quais o vampiro era perseguido pelos crimes cometidos, Drácula aparecia lutando contra aqueles que ameaçavam as forças

do bem. A Warren, por sua vez, acertou ao misturar horror e humor nos quadrinhos da chamada *Vampirella*, atingindo uma popularidade mais duradoura.

E por fim, chegamos ao *The Tomb of Dracula* publicada pela Marvel Comics em 1971, após a revisão do Código. Até 1979, houve setenta edições dessa revista, sendo posteriormente editada em formato preto e branco, até ser descontinuada permanentemente (ibid, p.366-370). Nos anos 1990, com o reavivamento da figura do vampiro nas revistinhas, a Marvel relançou algumas edições do gibi, *The Tomb of Dracula*, seguindo os passos de outras editoras que relançaram as historinhas vampírescas, algumas destas, inclusive, baseadas em romances de sucesso como *Interview with the vampire* de Anne Rice (ibid, p. 373).

A tumba de Drácula: erotismo e violência

Antes de pormenorizar os aspectos que entrelaçam a obra de Stoker com os quadrinhos de *A tumba de Drácula*, faz-se necessário explicitar alguns aspectos que contribuíram para o banimento dos temas de horror das revistinhas nos anos 1950 e que estão presentes no objeto de estudo em questão. Como dito anteriormente, o conteúdo pernicioso na visão de especialistas estava presente tanto nas imagens quanto nas palavras dos quadrinhos. Observando-se duas das edições de *A tumba de Drácula*, ambas do primeiro ano de publicação, foi possível perceber a existência em abundância de imagens e diálogos repletos de palavras ofensivas e imagens de agressão e assassinatos. O interessante é que com a revisão do Código dos Quadrinhos que possibilitou o relançamento de revistas

de quadrinhos de horror nos Estados Unidos, ainda havia restrições sobre a colocação de imagens com uso excessivo de violência, sangue e sadismo. John Melton cita a sentença que foi reescrita com relação à publicação das revistinhas:

Vampiros, violadores de túmulos e lobisomens serão permitidos quando abordados na forma clássica, como Frankenstein, Drácula e outras obras de alto calibre literário escritas por Edgar Allan Poe, Saki (H.H. Munro), Colan Doyle e outros autores respeitados cujos trabalhos são lidos nas escolas de todo o mundo (MELTON, 1994, p.366).

A tumba de Drácula embora não seja totalmente fiel à história de Bram Stoker contém vários elementos que se assemelham ao romance clássico, como veremos mais adiante. Todavia, a agressividade e a linguagem vulgar condenadas pelo Código se faz muito mais presente nos quadrinhos do que na obra. Entre os exemplos encontrados estão a violência explícita contra mulheres. Abaixo dois excertos que ilustram tal referência. O primeiro mostra uma cena em que uma mulher é arremessada de um precipício pelo marido, após um pedido de divórcio. Drácula a encontra ainda viva e oferece-lhe a imortalidade, transformando-a em uma vampira para que posteriormente pudesse se vingar do marido (figura 1).

No próximo excerto, encontra-se também um assassinato cuja vítima é uma mulher, nos mesmos moldes que o anterior, com requintes de frieza e crueldade. A mulher tem o pescoço quebrado dentro do seu local de trabalho. Desta vez, entretanto, o crime é cometido por um dos rivais de Drácula, que ironicamente é chamado de A Morte. Drácula passa depois a persegui-lo, não



Figura 1 - Drácula transforma uma mulher em vampira²

para vingar os assassinatos cometidos por ele, e sim, para evitar que seu inimigo roubasse as suas vítimas. A violência extrema e explícita é recorrente em várias outras passagens. Somente através das figuras, percebe-se que o que dá o tom nas histórias é o ataque constante de um ou outro vilão. O uso de armas como rifles e facões é comum em quase todos os confrontos, mas cenas como as exemplificadas acima chocam pela perversidade e prin-

2. Excerto extraído da página 29, Ed. nº7, Ano I.

principalmente pela fragilidade das vítimas. Xingamentos permeiam grande parte das historinhas os quais, diante das cenas de violência retratadas, perdem um pouco de sua força ofensiva e de caráter “deseducador”.



Figura 2 - O vilão Morte assassina uma mulher³

3. Excerto extraído da pág. 47, ed. nº 7, ano I.

Outra característica marcante das histórias é o apelo sexual na figura das mulheres que participam das tramas. Estas são na maioria jovens, de lábios carnudos e curvas voluptuosas. Não é de se surpreender que a beleza, esteja ela presente nos cenários ou nos próprios personagens, estimula a curiosidade e o interesse do leitor ou do espectador, entretanto, o que chama a atenção é o fato de que as vítimas de Drácula, quando são mulheres, aparecem em trajes insinuantes, com partes do corpo à mostra. As próprias capas das edições analisadas são bons exemplos das vítimas preferidas por Drácula - jovens sensuais e indefesas:

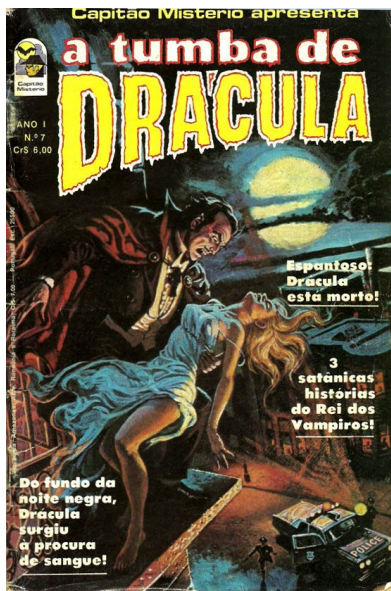


Figura 3 - Capa da edição nº7 ano I

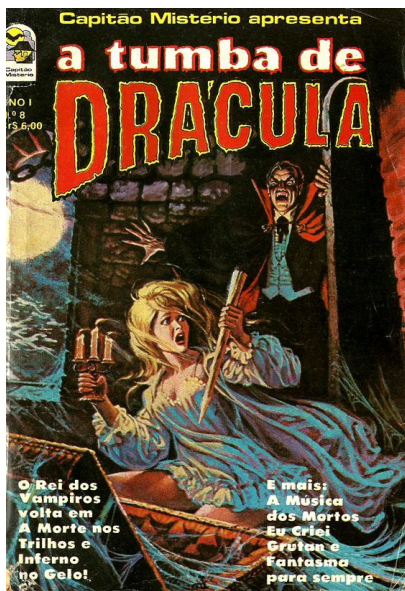


Figura 4 - Capa da edição nº8 ano I

Como é possível perceber cenas insinuantes de amor e sexo e temas, como divórcio, traição e vingança servem de pano de fundo para as peripécias de Drácula. Embora alguns destes aspectos sejam encontrados na obra de Stoker, as histórias nos quadrinhos têm características bem diferentes de um romance e, portanto, diferem em muitos pontos da obra original.

Semelhanças e diferenças: *Drácula* de Bram Stoker e os quadrinhos de *A tumba de Drácula*

Vale reforçar que os quadrinhos falam muito através das imagens, das cores e das onomatopeias. Pode-se dizer que até mais do que as próprias palavras. Isto, entretanto, não é o que diferencia somente o romance de Stoker dos quadrinhos analisados. As historinhas tratam de uma série de aventuras do protagonista Drácula acompanhado de outros personagens que exerceram um papel importante na trama do romance original. Começamos então por uma reflexão de como Drácula se apresenta nestes dois gêneros literários. No romance de Stoker, Drácula posa de aristocrata, mantém uma aparência elegante, capaz de se integrar na sociedade. A história construída através de diários, nos quais é possível mergulhar na mente dos personagens e portanto, nos diferentes pontos de vista da trama, é de uma grandiosidade incontestável, principalmente pela riqueza de detalhes.

Drácula é um assassino frio, que não mede as consequências para atingir seus objetivos. Ao ser traído por John Harker, hóspede de seu Castelo, que foge ao desconfiar de uma anormalidade no caráter e no comportamento de seu anfitrião, Drácula passa a

persegui-lo e utiliza-se do seu poder para seduzir Mina, sua noiva. E, através dela e de outros personagens que se tornam seus inimigos, Drácula deixa um rastro de sangue no caminho para a Inglaterra, lugar onde pretende se estabelecer. O maior inimigo do Conde, entretanto, chama-se Professor Abraham Van Helsing, um cientista obstinado por casos obscuros e aparentemente um profundo conhecedor dos hábitos de um vampiro. Assim, com a ajuda dele, Mina e todos os outros envolvidos na história conseguem arquitetar um plano para destruir Drácula para sempre.

Nas HQs de *A tumba de Drácula*, alguns personagens que se alternam nas aventuras estão diretamente relacionados aos do romance. Como é caso do surgimento da neta do professor, Rachel Van Helsing, que em companhia de outros dois, Quincey Harker, Blade, apelidado de o faquista são, entre outros, os caçadores mais obstinados na captura de Drácula na maioria dos episódios. Quincey é homônimo do filho de John Harker e Mina, citado no final do romance de Stoker. Embora não haja qualquer menção nos quadrinhos sobre esses laços de parentescos, houve provavelmente o intuito de se estabelecer uma conexão com alguns dos personagens com a obra na qual foram inspirados.

Drácula se refere à Quincey como sendo um dos seus maiores desafetos. Em um dos episódios, um homem luta com Drácula para vingar a morte de seu filho ocorrida alguns anos antes. Quando ele menciona ter aprendido a lutar contra um vampiro com Harker, Drácula retruca: “Harker...? tenho nojo desse nome!”⁴. Em outro momento, Drácula, que eventualmente apa-

4. Página 44 da 7ª edição, Ano I.

rece como narrador, menciona a luta com Quincey Harker que já durava anos: “Lutamos durante 60 anos até empatarmos: Eu lhe tirei a esposa e ele me roubou a filha...”⁵.

Comum em séries que possuem continuação, encontramos também um clima de suspense sobre o que irá acontecer no episódio seguinte, como pode-se observar nesses exemplos: “Drácula, o vampiro-mor, está em apuros. Que sucederá em seguida?”⁶ Ou “Terá o conde Drácula chegado ao final da estrada.”⁷ É possível perceber igualmente, em alguns dos episódios, uma pitada de sarcasmo nas falas dos personagens, um humor nas entrelinhas, ligeiramente infantil. Em várias das falas de Drácula está explícito que para ele a imortalidade não é uma maldição. Quando se encontra sozinho, em luta com Rachel Van Helsing argumenta que para os humanos é difícil aceitar a vida eterna, mas principalmente porque eles não a compreendem:



Figura 5 - Drácula ameaça matar Rachel Van Helsing⁸

5. Página 43 da 7ª edição, Ano I. A referência “vampiro-mor” explica o fato de que outros vampiros menos poderosos aparecem nos episódios.

6. Página 3 da 8ª edição, Ano I.

7. Página 61 da 8ª edição, Ano I.

8. Excerto extraído da pag. 50 da 8ª edição, Ano I.

A questão religiosa, obrigatoriamente presente nos temas sobre vampirismo também se faz bem presente nos quadrinhos. Desse modo, a utilização da cruz na tentativa de destruir o vampiro, tradicional nas histórias de vampiros, aparece constantemente. Os nomes de Deus, do diabo, de satã e do demônio se revelam de maneira prolífica, consolidando o fato de que o vampiro está sempre em oposição a princípios religiosos. Entretanto, as cenas de padres fazendo pregações em favor da fé, pedindo clemência por seus pecados ou mesmo de fiéis em transe, em algumas passagens, soam levemente sarcásticas, como no exemplo abaixo, em que o padre fala ao povo diante de um caixão aberto, sem saber que o defunto tratava-se de Drácula (figura 6).

As referências históricas que dizem respeito ao surgimento de Drácula são aludidas reiteradamente. O seu local de origem ainda é a Transilvânia, assim como a Inglaterra como sendo o lugar de origem dos seus arqui-inimigos. Diferente do romance, os cenários são mais variados e passam por França, Romênia, Irlanda do Norte, entre outros. As alusões às lutas travadas contra os turcos no passado são feitas em meio aos diálogos dos personagens, o que de fato exige do leitor o conhecimento da origem de Drácula.

De acordo com John Melton, Drácula foi inspirado na figura histórica de Vlad Tepes, o Príncipe da Valáquia, região que faz fronteira com a Transilvânia. Este guerreiro era conhecido como Vlad, o Empalador. Um homem cruel e sanguinário que além de matar milhares de pessoas, costumava empalar suas vítimas sadicamente. De acordo com a história, o pai de Vlad era membro



Figura 6 – Padre pregando aos fiéis⁹

9. Excerto extraído da pág. 14, ed. nº7, Ano I.

da ordem do Dragão e possuía o título de Dracul. Daí o nome dado ao nosso anti-herói, Dracula, que significa filho do Dragão.

Desta forma não é de se estranhar que Drácula aparece em uma das histórias dos quadrinhos sendo chamado por Vlad, reforçando a ligação de Drácula com o personagem da história original. Importante citar ainda, a presença do pôster de Bela Lugosi, em meio a uma das historinhas, homenageando um dos atores mais conhecidos no papel de Drácula na adaptação da obra para o cinema. Portanto, indubitavelmente, pode-se afirmar que existe uma ponte que cria uma conexão entre literatura, cinema e quadrinhos, cada um fazendo o seu papel de recriação das ideias do autor.

Considerações finais

Embora a ideia principal aqui não tenha sido argumentar a legitimidade dos quadrinhos enquanto arte é indiscutível a sua relevância como um meio de expressão e de comunicação valioso. Suas imagens e/ou figuras transcendem em muitos momentos aquilo que as palavras desejam exprimir e não conseguem plenamente. A leitura de um clássico através dos quadrinhos, ou uma adaptação, como é o caso de *A tumba de Drácula*, pode revelar através daquele que reconta a história ou a adapta nesta outra linguagem, uma reinterpretação da história original. O estímulo à leitura do clássico do qual o quadrinho foi adaptado também é outro fator positivo se pensarmos em termos pedagógicos. Sem mencionar, por outro viés, a descoberta de técnicas de desenhos, do uso diferenciado das cores, de formas diferentes

de representação de outros gêneros literários, como observamos claramente nos quadrinhos de horror. Assim, o estímulo não se restringe somente ao simples leitor, mas também ao profissional que aprende e aperfeiçoa o conhecimento dessa arte, através da leitura de diferentes gêneros de histórias, não limitadas ao gosto infantil.

A tumba de Drácula como dito, não é fiel literalmente à história de Bram Stoker, mas conserva alguns de seus elementos pois, similarmente, coloca em pauta questões polêmicas como a religião, a fé, Deus e o Diabo, a violência contra a mulher, a figura da heroína, o erotismo e a sedução. Embora não nos permitam chamar as HQS de literatura, a riqueza comunicativa do romance *Drácula* adaptado para os quadrinhos é de fato emblemática, pois certamente perpetua o legado de Bram Stoker, mesmo que de uma forma talvez jamais esperada por ele.

Referências

A tumba de Drácula. Rio de Janeiro: Bloch Editores, ano I, nº 7-8, 1977.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**; tradução de Helcio Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MELTON, Gordon J. **O livro dos vampiros.** A enciclopédia dos mortos-vivos. São Paulo: Makron Books, 2003.

STOKER, Bram. **Drácula.** Tradução de Theobaldo de Souza. Porto Alegre: L&PM, 2007.

The tomb of Dracula. New York: Marvel Comics, nº 7-8, 1973.

Fanzine como recurso pedagógico: aplicação nas aulas de Educação Física em uma Escola Municipal

Renato Donisete Pinto

Resumo: Fanzine é todo tipo de publicação que tenha caráter amador, ou seja, feito pela paixão do tema a ser tratado, sem intenção de lucro. O nome vem da contração das palavras inglesas *fanatic* e *magazine* e significa revista do fã. Surgiu nos Estados Unidos em 1930 por leitores de ficção científica para divulgar seus trabalhos autorais (Magalhães, 1993). Expandiu-se rapidamente e tornou-se um grande veículo de comunicação e expressão individual. No Brasil o primeiro fanzine que se tem notícia é o *Ficção*, idealizado por Edson Rontani em 1965 (Guimarães, 2005). A sua importância na sala de aula é inegável, pois contribui para aproximação do aluno com a escrita e desenvolvimento da criatividade na elaboração da arte e do formato da publicação por ser de fácil produção e baixo custo. É um importante recurso pedagógico que possibilita o exercício da cidadania, da criatividade e criticidade (Nascimento, 2010). É descrita a vivência do autor com a aplicação do fanzine como recurso pedagógico nas aulas de Educação Física, em uma escola municipal com um projeto pedagógico diferenciado situada em São João Clímaco, muito próxima da comunidade.

Renato Donisete Pinto é licenciado em Educação Física e Pedagogia (UniABC), com especialização em Educação Física Escolar (FMU) e Educação Para a Diversidade e Cidadania (Faculdade Campos Elísios). Membro da Academia Popular de Letras de São Caetano do Sul e autor do livro *Fanzine na Educação: algumas experiências em sala de aula* (Marca de Fantasia, 2013).

de de Heliópolis (Gallo, 2008). Conclui-se que pode se transformar numa ferramenta valiosa utilizada por qualquer componente curricular no sentido de estimular a criatividade, o protagonismo de uma forma reflexiva, consciente e divertida (Campos, 2009).

Palavras-chaves: Fanzine, Experiências, Educação.

Abstract: We call fanzine every amateur, non-professional and non-profitable publication. Motivated only by the passion related to the issue featured on it. The name is the result of the contraction of the words fanatic and magazine. It has its origins back in 1930 in the USA and it was created by science fiction fans interested in propagating their own material (Magalhães 1993). It spreaded rapidly and became a great medium of communication and individual expression. In Brazil the first known fanzine was called “Ficção”(fiction), idealized by Edson Rontani in 1965 (Guimarães, 2005). It has been undoubtedly relevant in the classroom contributing to increase students’ interest in writing and developing their creation of the designs and formats of the publications which enables exercising their citizenship, creativity and criticality (Nascimento, 2010). Is described the experience of the author with the implementation of the fanzines as a pedagogical resource in Physical Education, with a unique pedagogical project at a municipal school in São João Clímaco neighborhood, near the massive slum called Heliópolis, in São Paulo’s capital (Gallo, 2008). Therefore it could become a valuable tool used by any curricular component to stimulate creativity. The role of a reflexive, conscious and fun way (Campos, 2009).

Keywords: Fanzine, Experiences, Education.

Apresentação

Esta experiência com a utilização do fanzine nas aulas de Educação Física na EMEF Presidente Campos Salles vem sendo desenvolvida com as minhas turmas no Ciclo II do Ensino Fundamental desde o ano de 2008, junto com a transformação do projeto político pedagógico da escola. Criei os chamados *CADERNOS de Estudos de Educação Física* com o objetivo de facilitar nos processos de ensino dos conteúdos trabalhados e dar sentido nas práticas pedagógicas, na busca de valorizar a cultura local. Nesta perspectiva o fanzine foi um recurso didático eficiente, seja pela proximidade dos alunos com os temas propostos ou pelo formato atraente deste tipo de publicação.

Através desta publicação amadora eu tive total domínio do processo de elaboração, desde a coleta de informações, redação, diagramação, arte composição, além da impressão e distribuição. Isto favoreceu uma maior liberdade de criação e principalmente expressão. Como mencionado por Nascimento (2010) o fanzine ainda é muito pouco utilizado na sala de aula. Neste estudo pretendo descrever minha a experiência com a utilização dos fanzines no meu cotidiano, em uma escola municipal situada nas proximidades da comunidade de Heliópolis, em São Paulo.

O que é fanzine?

O nome Fanzine é uma contração das palavras inglesas *fannatic* e *magazine* e significa revista do fã. Este nome foi criado em 1941 nos Estados Unidos por Russ Chauvenet. Desta forma, é

toda publicação feita de forma amadora, sem intenção de lucro. É caracterizado pela paixão de seu editor por determinado assunto (GUIMARÃES, 2005).

O surgimento dos fanzines se deu mesmo antes da existência deste nome. Eles surgiram a partir de 1930 produzidos por leitores de ficção científica (MAGALHÃES, 1993). No Brasil o registro que se tem é que o primeiro fanzine foi criado por Edson Rontani em Piracicaba (SP) no ano de 1965 com o nome de *Ficção*. Ele era impresso em mimeógrafo a álcool, variando entre dez e doze páginas. Sua tiragem era de aproximadamente trezentos exemplares (MAGALHÃES, 1993). *Ficção* foi criado em função da necessidade da troca de informações, inspirado nas primeiras revistas de estudos sobre quadrinhos lançados na França no início dos anos 1960 (MAGALHÃES, 2004).

Até então era denominado como boletim, só a partir de meados da década de 1970 que o termo fanzine começou a ser utilizado. Nesta década os fanzines tornaram-se bastante populares com a explosão do movimento punk e o seu lema “faça você mesmo” (BIVAR, 1982). Os assuntos abordados nos fanzines são os mais diversos possíveis, desde música, poesia, quadrinhos, até a



Ilustração 1 - capa de *Ficção*, primeiro fanzine do Brasil

já citada ficção científica (GUIMARÃES, 2005). Qualquer tema pode ser desenvolvido em um fanzine.

Como produzir um fanzine?

Sua forma de produção abrange diversas etapas: começa com definir linha editorial, montar a edição, decidir a forma de impressão, até chegar ao resultado final que é a edição impressa pronta para ser distribuída e divulgada (GUIMARÃES, 2005).

A forma mais simples de se fazer um original de fanzine é através da montagem de recortes de imagens, texto manuscrito, datilografado ou digitado colado numa folha de papel sulfite e depois reproduzido em fotocópias. O mais importante neste processo criativo é a personalidade que será dada à publicação, ou seja, única e autoral. Economia, experimentação, ousadia, irreverência e simplicidade continuam sendo o principal de toda produção (LOURENÇO, 2006).

Onde divulgar a publicação?

A forma de distribuição deste tipo de publicação geralmente é através de envio pelo correio. Guimarães (2005, p.28) conceitua que “distribuição é fazer a edição chegar ao seu leitor”. Além do envio pelo correio, alguns editores buscam alternativas, desde vender a sua publicação de mão em mão em eventos com o público alvo; até colocar em bancas ou lojas especializadas. Portanto, não existe uma regra para se fazer a distribuição, o importante é fazer com que a publicação atinja seus interlocutores.

A importância dos fanzines impressos como recurso pedagógico na escola

Nos últimos anos a produção dos fanzines impressos tem aumentado bastante. Muito se tem falado deles como disseminadores de cultura. Temas variados como poesia, movimento punk, cinema, quadrinhos têm se utilizado deste meio. O fanzine transmite informações e consequentemente produz cultura, portanto ele será incorporado à cultura brasileira (GUIMARÃES, 2005). De maneira geral,

o fanzine tem margeado a escola e, mesmo sendo de baixo custo, não o incluímos na sala de aula como um recurso pedagógico que possibilita o exercício da cidadania, da criatividade e da criticidade, além de ampliar o olhar ante as imagens que nos são postas. (NASCIMENTO, 2010 p.123)

Alguns educadores têm se convencido do quanto o fanzine tem a favorecer na aprendizagem e na melhora da auto-estima de seus alunos. Sem dúvida alguma o fanzine contribui para aproximação do aluno com produção escrita. Desta forma ele poderá melhorar a forma de se expressar não só na escola como também com os amigos, parentes. Tanto como produtor de fanzine quanto consumidor, pode ser um valioso exercício de leitura e escrita. Como produtor, possibilita o aluno se tornar o autor de sua obra e de se fazer ouvir. É importante que o aluno tenha clareza em saber quem são seus interlocutores. O fanzine é um excelente meio de divulgação de ideias.

Vale destacar também as inúmeras possibilidades que a linguagem visual de um fanzine abrange. Podem ser utilizados recortes, textos manuscritos, digitados, datilografados etc. A arte pode conter desenhos, fotos, recortes de revistas e jornais etc. (CAMPOS, 2009).

A autoralidade é uma questão muito importante no sentido que o indivíduo através da confecção de um fanzine torna-se o autor de sua obra e amplia sua expressão individual, indo no caminho inverso aos padrões criados pela sociedade industrial. Desta forma cada pessoa torna-se autor elaborando sua própria edição utilizando os formatos que julgar necessários e tratar de temas do seu gosto pessoal (ANDRAUS, 2009).

Através do fanzine, além do estímulo da criatividade e do protagonismo na sala de aula, também pode-se trabalhar qualquer componente curricular, inclusive Educação Física, como veremos a seguir, de forma reflexiva, consciente e divertida (CAMPOS, 2009). “Portanto, a pratica *zinesca* veicula formas de aprender, construindo e reconstruindo saberes que potencializem o poder de intervir como sujeitos pensantes no meio sociocultural.” (NASCIMENTO, 2010, p.125)

A EMEF Presidente Campos Salles e seu projeto pedagógico

Desde 1995, mais precisamente em 21 de novembro, com a chegada do seu diretor Brás Rodrigues Nogueira, a EMEF Presidente Campos Salles, situada no bairro de São João Clímaco e nas proximidades da comunidade de Heliópolis (GALLO, 2009)



Ilustração 2 - Fachada da EMEF Presidente Campos Salles (2012)

vem passando por transformações quanto ao seu projeto pedagógico, fortemente inspirado na experiência da Escola da Ponte de Portugal. Na sua chegada o diretor se aproximou das lideranças comunitárias, na época representada pelo casal João Miranda Neto e sua esposa Genésia (GALLO, 2009), e norteou as ações e atividades da unidade escolar em dois princípios:

1. Escola como centro de liderança na comunidade onde está inserida; e
2. Tudo passa pela educação.

Com o avanço do projeto pedagógico, em setembro de 2005 deu início à implementação da metodologia de ensino com base nos princípios da Escola da Ponte (Portugal). Desta forma agrupou mais três princípios norteadores:

1. Autonomia;
2. Responsabilidade; e
3. Solidariedade.

Agora estes cinco princípios são vivenciados cotidianamente e respeitados em todas as ações promovidas pela escola. Foram criados pelos professores roteiros de estudos para os alunos. Eles visam articular as áreas do conhecimento e as disciplinas. Estes roteiros estão amparados no documento “Expectativas de Aprendizagem” proposto pela Secretaria Municipal de Educação. Eles também levam em consideração os saberes e necessidades da comunidade e a inclusão da escola no mundo e este na escola.

Estruturalmente as mudanças começam com os alunos agrupados em mesas com quatro elementos, onde o grupo tem a autonomia de decidir qual disciplina irá estudar no dia. Todos os alunos da mesma série/ano estudam em um único salão. Os roteiros, de maneira geral, são auto-explicativos. O estudante deve desenvolver as tarefas propostas e, em caso de dúvida, primeiramente deve se dirigir aos seus companheiros de grupo para tentar resolvê-la, se não conseguir deve pedir explicações para o professor que está no salão. Neste caso, o professor é um orientador para se buscar as soluções. Desta forma é possibilitado ao aluno a autonomia necessária para a resolução das atividades propostas nos roteiros.

O ritmo de aprendizagem do estudante é respeitado na medida que ele passa para o roteiro seguinte somente quando se apropria integralmente dos conteúdos daquela tarefa. Nesta dinâmi-

ca de estudos, a disciplina Educação Física buscou se adaptar a esta nova forma de trabalho.

Nosso entendimento da Educação Física na escola

O componente curricular Educação Física acompanhou este processo de mudança na instituição distanciando-se das concepções construídas historicamente, tais como a médico higienista (corpo disciplinado, asséptico e sadio), a eugenista (formação de uma raça pura brasileira separando indivíduos aptos dos inaptos) e a esportivista (nacionalismo através do esporte, competição, seleção dos melhores, vitória a qualquer custo).

Estas concepções sempre foram desprovidas de maiores reflexões, sempre focadas no “fazer” com intenções de moldar aparência e comportamento social. Neste modelo o professor torna-se apenas um instrutor de atividade física aos mais aptos. O enfoque principal foi transferido para o conhecimento, amparado na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira 9496 de 1996, que reconhece “a Educação Física integrada à proposta pedagógica da escola, é componente curricular da educação básica, ajustando-se às faixas etárias e às condições da população escolar...”.

Foi adotada a proposta que a Educação Física possua uma cultura corporal de movimento, cujo objetivo específico é a socialização de conhecimentos que permita ao aluno otimizar suas potencialidades e possibilidades para movimentar-se de maneira habilidosa, como ter capacidades de agir no meio em que vive para buscar uma melhor qualidade de vida (OLIVEIRA, 1992). Com esta visão macro do componente Educação Física, na busca

de roteiros de estudo com qualidade e que além dos conhecimentos e vivências específicas da área também se articulasse com o seu entorno, no caso com a comunidade de Heliópolis, foi desenvolvido o *Caderno de Estudos de Educação Física*. Este caderno nada mais é que um fanzine produzido por mim com os temas específicos do componente curricular.

Fanzine como suporte pedagógico

Para atingir este objetivo criei o citado *Caderno de Estudos de Educação Física* utilizando o suporte dos tradicionais fanzines. Sendo o editor, posso então ser considerado um aficcionado pelo universo da atividade física, cultura e movimento e seu público são os alunos da instituição. O formato utilizado desde o início é o A5, ou seja, uma folha de papel sulfite A4 dobrada

ao meio (TODD & WATSON, 2006). Desta forma torna-se um caderno de quatro páginas, assim configurada:

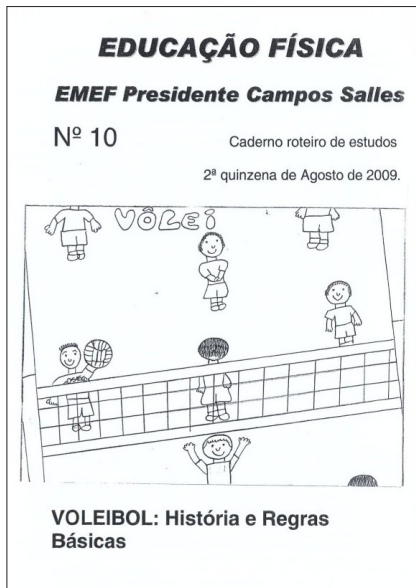
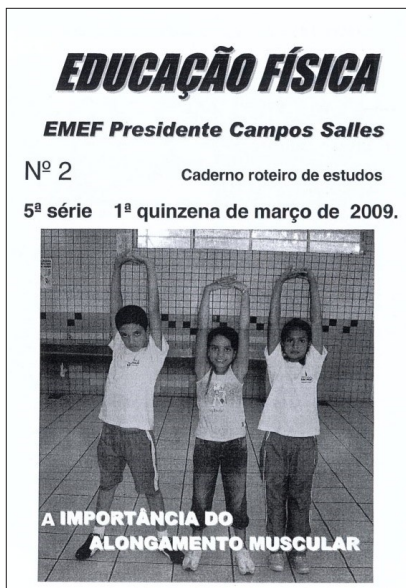
- Página 1. Capa do caderno com o mês, a série/ano e o título do tema a ser abordado. Contém foto ou desenho para os alunos colorirem;
- Página 2. História e introdução ao tema trabalhado e seu desenvolvimento;

Ilustração 3 - Capa do Caderno de Estudos de Educação Física nº 8 (Novembro de 2012)



- c) Página 3. Continuação do desenvolvimento do tema.
- d) Página 4. Finalização do desenvolvimento do tema. Referências do tema que foi pesquisado, questões para estudo e espaço para identificação do aluno (nome e número da mesa).

Seu modo de impressão é através de fotocópias a partir de uma matriz do original. Estas fotocópias são produzidas pela instituição, que possui equipamento próprio. A fotocópia é feita em frente-e-verso da folha de papel sulfite para formar as quatro páginas já mencionadas.



Ilustrações 4 e 5 - Capas dos Cadernos de Estudos nº 2 e nº 10 (2009)

As capas destes *Cadernos de Estudos de Educação Física* ou apresentam desenhos para serem coloridos ou apresentam fotos ilustrativas do tema estudado. Algumas capas ficaram bastante interessantes. O Caderno de Estudos da 5ª série do Ensino Fundamental, de março de 2009, apresenta uma foto dos alunos William Guedes de Oliveira, Ana Paula Vieira de Almeida e Nataly Leandra Silva de Lima fazendo alongamento muscular, tema desenvolvido na primeira quinzena. Estes mesmos alunos aparecem no interior do Caderno número 3, de março de 2009, cujo tema foi “Movimento se aprende”.

A capa do caderno número 11, de setembro de 2009, é ilustrada com uma foto do professor/autor participando de uma corrida de rua na comunidade de Heliópolis. Este caderno trata das corridas de rua, desde a sua história e até como se preparar e evitar lesões. Esta edição teve a intenção de divulgar a já tradicional corrida popular de Heliópolis, cujo trajeto circunda a comunidade em 6 km, que devem ser percorridos pelos participantes.

Discutindo o futebol de várzea, no caderno número 15, de novembro de 2009, é apresentada a história da equipe mais popular da comunidade, o Ratatá Futebol Clube. No ano seguinte, em abril de 2010, o caderno número 5, da 7ª série do Ensino Fundamental, trata da modalidade esportiva coletiva Voleibol; a ilustração da capa ficou por conta da ex-aluna Alessandra dos Santos Marques, que desenvolveu um belo desenho de crianças jogando a modalidade. No último caderno do ano, o número 20, de dezembro, apresentou as ações da disciplina educação física na Mostra Cultural realizada na unidade escolar, como também documentou a visita dos alunos na 29ª Bienal de São Paulo realizada nos dias 29 e 30 de novembro.

No 2º Anuário de Fanzines, Zines e Publicações Alternativas estes Cadernos de Estudos foram resenhados por um dos redatores, Márcio Sno, também pesquisador de fanzines e produtor do documentário *Fanzineiros do Século Passado*. Ele escreveu o seguinte:

Existe uma diferença muito grande entre professor e educador. Geralmente professor de educação física de escola pública dá uma bola pros moleques jogar futebol e pronto. Mas tem aqueles que são educadores, como Renato Donisete, aquele mesmo do Aviso Final. Ele dá aulas em uma escola pública e, com a sua experiência de mais de duas décadas como zineiro, fez um fanzine mensal para seus alunos, sempre com temas pertinentes às atividades e projetos desempenhados em quadra. Por ter circulado no ano passado, boa parte dos temas são relacionados à Copa do Mundo de Futebol, mas também é possível encontrar tópicos como cuidados com o corpo, regras de esportes e histórias das modalidades, inclusive alguns destes assuntos são interdisciplinares, pois de acordo com o tema, pede para seus alunos pesquisarem junto aos professores de História, Matemática e Geografia. Destaque para a edição sobre futebol de várzea que é fantástica! Queria muito que meu professor de Educação Física fosse assim... (2º Anuário de Fanzines, Zines e Publicações Alternativas, 2012, p.12).

Alguns alunos colecionam estas edições, mostrando o interesse neste tipo de publicação. No momento já estão elaborando as capas das futuras edições.

Considerações Finais

O fanzine, desde o início dos anos 1930, sempre foi excelente meio de comunicação, independente dos meios formais. Incorporado como recurso pedagógico em sala de aula apresentou uma série de benefícios. O primeiro deles se refere à autoralidade, ou seja, quem produz um fanzine é autor de sua obra. De maneira geral, pode ser trabalhado em diversos níveis de ensino, desde a educação básica até o ensino superior, como também transitar em qualquer componente curricular, inclusive nas aulas de Educação Física, como relatado nesta experiência.

Eu me utilizei deste formato fanzine para tratar questões pertinentes à comunidade escolar inserida, onde o movimento humano tenha sentido e significado, buscando “tematizar as manifestações da cultura corporal sem qualquer espécie de discriminação” (NEIRA & UVINHA, 2009). Desta forma as vivências práticas na quadra de esportes ou em qualquer outro espaço da comunidade apresentam relevância social. A adesão dos alunos na realização das tarefas é um indicador da eficácia do trabalho. Os alunos querem saber quando fica pronto o próximo Caderno de Estudos e qual o tema a ser tratado. Acredito que o fanzine se tornou uma alternativa viável como recurso pedagógico da área de Educação Física.

Referências

ANDRAUS, Gazy. *A independente escrita-imagética caótico-organizacional dos fanzines*: para uma leitura/feitura autoral criativa e pluri-forme. Trabalho apresentado ao Eixo 14 – Escritas, imagens e criação. Diferir no 17º COLE. Campinas, julho de 2009.

BIVAR, Antonio. **O que é punk**. São Paulo: Brasiliense, 1982.

CAMPOS, Fernanda Ricardo. *Fanzine*: da publicação independente à sala de aula. Pôster apresentado no III Encontro Nacional sobre Hiper-texto. Centro de Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2009.

GALLO, Márcia. **A parceria presente**: a relação família –escola numa escola da periferia de São Paulo. São Paulo: LCTE Editora, 2009.

GUIMARÃES, Edgar. **Fanzine**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

LOURENÇO, Denise. *Fanzine*: procedimentos construtivos em mídia tátil impressa. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). São Paulo: PUC, 2006.

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

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

NASCIMENTO, Ioneide Santos do. *Da marginalidade à sala de aula*: o fanzine como artefato cultural, educativo e pedagógico. In: Muniz, C. (Org). **Fanzines**: autoria, subjetividade e invenção de si. Fortaleza: edições UFC, 2010. p.121-133.

NEIRA, Marcos Garcia; UVINHA, Ricardo Ricci. **Cultura corporal**: diálogos entre a educação física e lazer. Petrópolis: Vozes, 2009.

OLIVEIRA, José Guilmar M (org.). **O ensino da educação física na**

educação básica: relações com a Antropologia. São Paulo: CEPEUSP, 1992.

TODD, Mark; WATSON, Esther Pearl. **Watcha mean, what's a zine?:** the art of making zines and mini-comics. Boston: Graphia, 2006.

2º Anuário de Fanzines, Zines e Publicações Alternativas. São Paulo: Ugra Press, 2012.

Teoria narrativa e arte sequencial

Metodologia de análise para Histórias em Quadrinhos

Marcelo Bolshaw Gomes

Resumo: O presente artigo sugere um modelo hermenêutico de análise narrativa para o estudo das Histórias em Quadrinhos (HQs), estruturado na metodologia de pesquisa da área das ciências sociais aplicadas (objeto duplo, problema-pergunta e hipótese-resposta presumida). A proposta sugere a adoção de procedimentos discursivos e semióticos para pesquisas em Arte Sequencial e estabelece alguns critérios metodológicos para seleção das técnicas de coleta e organização dos dados.

Palavras-chave: Comunicação midiática; Estudos da mídia; Histórias em Quadrinhos.

Abstract: This article suggests a hermeneutic model of narrative analysis for their study of comics, structured methodology of research in the area of applied social sciences (double object, problem-question and presumed hypothesis-response). The proposal suggests the adoption of discursive and semiotic research in Sequential Art Digital and procedures and establishes some methodological criteria for the selection of collection techniques and data organization.

Keywords: Media Communication; Media Studies; Comics.

Resumen: Este artículo sugiere un modelo hermenéutico de análisis narrativo por su estudio de los tebeos (Comics), metodología estructu-

Marcelo Bolshaw Gomes é Jornalista, Doutor em Ciências Sociais e Professor do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia (PPGem) da UFRN.

rada de la investigación en el área de ciencias sociales aplicadas (doble objeto, la solución de la pregunta y la presunta hipótesis de respuesta). La propuesta sugiere la adopción de la investigación semiótica en Arte Secuencial y establece algunos criterios metodológicos para la selección de técnicas de recolección y organización de datos.

Palabras clave: Midiática¹ Comunicación; Estudios mídia; Historietas.

I. Introdução

No texto *As Histórias em Quadrinhos como objeto de estudo das teorias da Comunicação* (FRANÇA, 2014, 267-286), os professores Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos procedem a uma completa revisão histórica dos estudos acadêmicos sobre Quadrinhos, no mundo desde 1940 e no Brasil a partir de 1951, acentuando suas diferentes abordagens: funcionalista (BOGART, 1973); marxista (DORFMAN & MATTELART, 1980); estruturalista (FRESNAULT-DERUELLE, 1980); e estudos culturais (MATTELART; NEVEU, 2004).

Apenas recentemente surgem abordagens menos ideológicas, preocupadas em estabelecer, além de elementos formais para análise mais técnica; relações entre as histórias estudadas, seu contexto social de produção e o “pacto de leitura” com o público receptor – como é o caso de Silva (2001).

Os produtos culturais oferecem representações da realidade e sugerem caminhos para serem interpretados. Do outro lado, leitores trazem seus hábitos e interpretações para o encontro com o produto. Observa-se um processo

semelhante a um jogo em que a revista convida o leitor a participar e propõe regras. O jogo pode continuar na medida em que as regras são aceitas. Nesse processo alguns aspectos podem ser separados analiticamente: a) o conhecimento do autor sobre os hábitos, desejos e expectativas do leitor; b) o tipo de tradição dos quadrinhos; c) o conhecimento do leitor em relação ao tipo de quadrinhos. A revista já possui uma representação da audiência, algumas vezes bem precisas; o contrato oferecido e maneiras sugeridas de interpretação são baseados nessa idéia. Consequentemente um ponto central para a interpretação da história em quadrinhos é identificar como o leitor é chamado a participar nesse jogo e qual tipo de papel lhe é oferecido. (SILVA, 2001, p.13)

Além desta descontextualização social da transmissão e da recepção, outro aspecto preocupante é que a grande maioria das pesquisas acadêmicas contemporâneas sobre HQs é da área de comunicação, linguística e semiótica narrativa – havendo poucos estudos na área das artes plásticas (TAVARES, 2012). Tal fato empobrece significativamente as pesquisas sobre quadrinhos, que precisam, para empreender investigações mais completas e complexas, de aliar os procedimentos da análise discursiva (textual e narrativa) às ferramentas de interpretação das artes visuais.

2. O objeto e sua explicação

O primeiro passo para a realização de uma pesquisa com HQs é a escolha de um objeto empírico, conjugado com um objeto teórico. Por exemplo, pode-se adotar um personagem como objeto

empírico (Batman) e um conceito/teoria para compreendê-lo e explicá-lo: o “arquétipo e a jornada do herói de Cambell”, “a narrativa transmídia de Jenkins” ou o “capital simbólico de Bourdieu”. O objeto teórico deve sempre revelar algo sobre o objeto empírico que ainda não sabemos, deve ser uma “superação de um obstáculo epistemológico”, como dizia Bachelard, do ponto de vista ideológico, do senso comum para uma visão mais objetiva e científica sobre o assunto.

Também se podem adotar um objeto empírico mais complexo ao invés de um personagem: um tema dentro de um conjunto de histórias, a trajetória de um desenhista, adaptações do cinema ou da TV; mas sempre haverá a necessidade de um objeto-conceito agregado ao objeto prático de estudo revelando seus aspectos desconhecidos.

Os objetos empíricos podem ser poeticamente comparados a peixes; e os objetos teóricos, às redes de conceitos necessários para pescá-los. Peixes grandes precisam de redes fortes e largas; peixes miúdos, de malha fina. Os objetos teóricos se tornam em um segundo momento “métodos de abordagem”; e, na dissertação ou tese, o capítulo de “referências teóricas”. É claro que existem pesquisas meramente descritivas (sem objeto teórico), como também pesquisas estritamente conceituais (sem objeto empírico, como esse texto que aproxima os conceitos de “arte sequencial” e “teoria narrativa”); mas, na área das pesquisas em ciências sociais aplicadas, onde se localizam epistemologicamente os estudos sobre comunicação midiática, a adoção de objetos duplos (empírico e teórico), explícitos nos títulos principais das pesquisas, já se tornou uma tradição.

O primeiro passo, portanto, consiste em escolher e definir os dois objetos entrelaçados da pesquisa e colocá-los em um título, mesmo que provisório.

3. O problema da pesquisa

E o segundo passo é, a partir da definição dos objetos empírico e teórico, recortar epistemologicamente o problema da pesquisa. O problema deve ser formulado como uma pergunta a ser respondida pela pesquisa e tem três desdobramentos importantes: os objetivos (principal e secundários), a justificativa e a hipótese.

Os objetivos do trabalho referem-se ao seu propósito ou propósitos. Eles são importantes para identificar o alvo da investigação. Se, na pesquisa, o problema define o seu foco de atenção, os objetivos indicam aonde se quer chegar.

A justificativa trata da existência de fato do problema, seu alcance (o número de pessoas afetadas); suas implicações; a escassez de estudos a respeito; e a abordagem inovadora da pesquisa para o estudo do problema e do objeto.

E a(s) hipótese(s) são as respostas presumidas da pergunta formulada no problema. As soluções provisórias que imaginamos para questão central da pesquisa.

Tabela 1 – Estrutura metodológica de uma pesquisa científica

TEMA DA PESQUISA	PROBLEMA DA PESQUISA-PERGUNTA-CHAVE		
	OBJETIVOS	JUSTIFICATIVA	HIPÓTESES
OBJETO EMPÍRICO	REVISAR toda a literatura a respeito	Lacuna no estado atual da pesquisa do problema	COMO? QUEM? PORQUE? O QUE? SEMELHANÇAS? DIFERENÇAS? QUAIS? QUANTOS?
	IDENTIFICAR as lacunas nos estudos	Ser relativo a um conjunto significativo da população; ter implicações com amplo conjunto de problemas	
OBJETO TEÓRICO	COMPREENDER as dificuldades e os equívocos de interpretação	Permitir investigações que contribuam para o conhecimento do campo de estudo envolvido	
	ELABORAR um modelo alternativo de leitura e interpretação	Contribuir para a compreensão de conceitos importantes ou de relações teóricas; possibilitar a exploração eficaz de técnicas de observação e de análise	

Porém, na área da matemática e nas ciências biológicas, a noção de “hipótese” tem outro significado: “o conjunto de condições para poder iniciar uma demonstração”. Elas são premissas dentro de uma determinada teoria, que podem ser validadas pela lógica e pela experiência, contribuindo para a formulação de novas hipóteses. No âmbito da abordagem dedutiva, uma hipótese é uma proposição especulativa que se aceita de forma provisória como ponto de partida de uma investigação. A verdade ou refutação da hipótese é determinada graças a raciocínios ou experiências. Se uma hipótese é confirmada, ela se torna um fundamento de teoria científica; se ela é refutada, se transforma em um contra-argumento.

Seja como especulação lógica, premissa epistemológica ou possível resposta aos problemas teóricos levantados pela pesquisa, a noção de hipótese implica em uma revisão bibliográfica sobre o tema e sobre os objetos da investigação. O planejamento desta revisão (os livros, artigos e ensaios que deverão ser lidos para colocar o tema da pesquisa “em dia”) é feito através de um mapa conceitual chamado “estado da arte” – que significa “o estado atual da reflexão científica acerca daquele objeto”.

Para organização de um “estado da arte” atualizado, sugere-se a consulta às teses e dissertações escritas sobre o assunto através do site da Capes¹, bem como a pesquisa sobre artigos científicos no site da Intercom² e de livros no site da Compos³.

Na área de ciências humanas e de ciências sociais aplicadas, é um erro corrente confundir os objetivos da pesquisa com suas hipóteses. Porém, os objetivos são definidos por verbos de ação em relação aos objetos empírico e teórico selecionados; e as hipóteses são as respostas ao problema principal da pesquisa, transversal em relação aos objetivos elencados. Os objetivos expressam propósitos da pesquisa; a justificativa advoga sua finalidade e relevância; e a hipótese representa uma resposta presumida do problema.

1. <http://bancodeteses.capes.gov.br>

2. <http://www.portalintercom.org.br>

3. <http://www.compos.org.br/publicacoes.php>

4. Metodologia

A metodologia de pesquisa de objetos e problemas na área das ciências sociais aplicadas subdivide-se, segundo Lakatos (2003, 83-102) em três conjuntos de parâmetros analíticos, do nível mais abstrato para o específico: o método de abordagem, os métodos de procedimento e as técnicas de coleta de dados.

O método de abordagem corresponde à “filosofia” que orienta a pesquisa. Pode ser funcionalista, estruturalista, dialético. Hoje a maioria dos estudos sobre quadrinhos adota, muitas vezes sem perceber, a abordagem fenomenológica, que reconstrói o objeto/fenômeno pesquisado em busca de sua compreensão. E essa reconstrução do objeto “posto entre parênteses” pode ter vários procedimentos analíticos simultâneos: histórico, monográfico (estudo de caso), estatístico (quantitativos-qualitativos), comparativo.

Adota-se aqui a abordagem Hermenêutica, uma modalidade de fenomenologia especializada na interpretação das narrativas e das formas simbólicas. Outros referenciais teóricos e métodos de abordagem podem ser adaptados à hermenêutica.

Paul Ricoeur (1994; 1995; 1997) é o grande codificador filosófico da hermenêutica contemporânea, acrescentando outros enfoques e conceitos - como a fenomenologia, a perspectiva historicista de Paul Veyne e o pós-estruturalismo de Lacan e Greimas - à teoria da hermenêutica clássica.

O método hermenêutico surgiu com a tradução da Bíblia judaica para o grego, no início do século I e por muito tempo foi associado à leitura do Velho Testamento. Por extensão, em teolo-

gia, a hermenêutica é o estudo dos diferentes sentidos das escrituras sagradas. No campo do Direito, a Hermenêutica é a teoria científica da arte de interpretar. Além dos campos do Direito e da Teologia, há também a hermenêutica moderna do tipo filosófica: F. Schleiermacher, W. Dilthey, e Hans Gadamer.

No campo contemporâneo, a hermenêutica caracteriza um grupo de autores europeus, que estudam o simbólico em suas várias ramificações: a psicanálise dos sonhos e da imaginação, a crítica literária das imagens poéticas e no estudo dos mitos e das religiões em sociedades arcaicas, em uma perspectiva, ao mesmo tempo, arqueológica, fenomenológica e existencial. Nas ciências sociais, a teoria da interpretação tem pelo menos um desdobramento teórico importante: a sociologia da mídia de John Thompson, principalmente em seu estudo das ideologias e da interpretação das mensagens dos meios de comunicação. Por entender que os processos de compreensão e de interpretação devem ser vistos não como uma dimensão metodológica que exclua radicalmente uma análise formal ou objetiva, mas antes como uma dimensão que está no início e no final do conhecimento ao mesmo tempo, Thompson parte da compreensão imediata que se tem de uma determinada forma simbólica na vida cotidiana; analisa objetivamente esta interpretação preliminar (consorciando vários métodos); e reinterpreta o significado da forma simbólica.

A esta metodologia geral de interpretação dos discursos dos meios de comunicação, chama-se “abordagem tríplice” (THOMPSON, 1995: 355).

Até bem pouco tempo, existiam três tipos de estudos distintos da área de comunicação:

- a) A sociologia dos meios de comunicação (os estudos centrados no contexto de transmissão – seja na versão crítica que denuncia a indústria cultural ou na funcionalista que enaltece a comunicação de massa);
- b) os vários tipos de estudos em torno da linguagem verbal e visual, retórica, filosofia analítica, análise discursiva e semiótica;
- c) e, finalmente, os diferentes tipos de estudos de recepção (análise de conteúdo, pesquisas de opinião quantitativas e qualitativas, grupo focal, entrevistas, questionários, pesquisas de agendamento, protocolos de critérios de noticiabilidade (newsmaking) e de análise bibliográfica.

O modelo de síntese proposto por Thompson (e por outros autores com variações, na mesma época) foi bastante utilizado durante os anos 1990. Porém, devido à grande extensão do percurso metodológico deste enfoque tríplice (emissor/mensagem/receptor), os pesquisadores da área de comunicação migraram para um modelo que distingue o estudo das “práticas sociais” (focadas nos contextos sócio históricos de transmissão e na linguagem) das investigações em “produção de sentido” (centrados na relação da linguagem com o receptor). Os peixes grandes são pescados pela rede conceitual das práticas sociais; os peixes miúdos, pela rede teórica da produção de sentido.

Tabela 2 – Abordagem Tríplice segundo Thompson

OBJETO	ETAPAS	MÉTODOS CONJUGADOS	RESULTADO
Emissor	Análise sócio-histórica da produção e transmissão	História geral do objeto por década História editorial do objeto História técnica: estilos, formatos, principais artistas Momentos dramáticos; esgotamento da fórmula; e também melhores histórias; reviravoltas narrativas. Histórias escolhidas para análise	Síntese Hermenêutica
Mensagem	Análise Formal ou Discursiva	Análise Visual; Análise discursiva (textual e narrativa);	
Receptor	Análise sócio-histórica da apropriação	Interpretação das mensagens; Mapa das diferentes Interpretações; Re-interpretação da Interpretação	

Inicialmente (1995, 366), Thompson prescreve uma análise sócio-histórica da transmissão, para reconstruir as condições sociais e históricas de produção, circulação e difusão das formas simbólicas. As maneiras como essas condições influenciam podem variar de acordo com a situação e o objeto pesquisado, mas Thompson propõe alguns níveis de análise: a estrutura social (as classes sociais, as relações entre gêneros e outros fatores sociais permanentes); as situações de tempo espaço em que as formas simbólicas são produzidas; os campos de interação; e os meios técnicos de transmissão de mensagens (a fixação material e a reprodução técnica dos sinais). No caso do personagem como objeto de pesquisa pode-se adaptar esses níveis de análise da seguinte forma: a história geral do personagem, ressaltando o contexto social mundial, a história editorial das mídias do persona-

gem (nos EUA e no Brasil); a história técnica (estilos, formatos, principais artistas); principais enredos, momentos dramáticos, esgotamento da fórmula, reviravoltas narrativas. Apenas após realizar essas análises das condições sócio-históricas de transmissão, será possível escolher as melhores histórias para a análise de procedimento.

Em um segundo momento (1995, 369), Thompson toma a forma simbólica como um texto, isto é, como mensagem codificada em uma linguagem e como uma estrutura narrativa relativamente autônoma de sua produção e de seu consumo. Neste sentido, a análise simbólica implica em uma abstração metodológica das condições sócio históricas de produção e recepção das formas simbólicas. Thompson adota vários métodos de procedimento: análise discursiva, semiótica, sintática, narrativa.

Algumas pesquisas sobre quadrinhos combinavam a análise iconográfica das imagens à análise linguística do texto. Hoje, no entanto, é necessário conjugar análise das artes visuais à análise literária e discursiva (do texto e da narrativa). As HQs atuais são a fusão das artes visuais e literárias, portanto, procedimento metodológico de pesquisa também deve conjuntar recursos analíticos das artes visuais e da literatura – como será detalhado adiante.

Finalmente (1995, 375), na última fase de sua hermenêutica, Thompson leva em conta a interpretação criativa do significado das formas simbólicas em diferentes contextos de recepção, inclusive no próprio contexto do analista/enunciador da interpretação. A análise dos diferentes contextos de recepção demonstra que por mais rigorosos que sejam os métodos e técnicas, eles não podem abolir a liberdade de interpretação dos públicos e das si-

tuações em que se encontram inseridos. E este terceiro momento corresponde também à escolha das técnicas de coleta de dados adequadas aos objetivos e à hipótese principal da pesquisa.

Há uma diferença marcante entre as hermenêuticas de Thompson e a dos seus antecessores. Os hermeneutas tradicionais costumam dar mais ênfase ao “texto”, isto é, ao significado intrínseco das mensagens, do que às condições de enunciação e de apropriação deste sentido. E por ser sociólogo, para Thompson a “autonomia semântica das mensagens” (e sua análise independente dos interlocutores) é secundária diante da análise dos contextos sócio-históricos de transmissão e de recepção. Ao enfatizar o contexto sócio-histórico de produção e distribuição das mensagens e os múltiplos contextos sócio-históricos de recepção, Thompson amplia sociologicamente o alcance da análise discursiva para os discursos da mídia, adaptando a teoria da interpretação para interação social própria da comunicação.

Detalhado o método de abordagem, resta ainda estabelecer uma metodologia de procedimentos que dê conta de analisar imagem e texto em um único processo narrativo.

5. Procedimentos analíticos

A. J. Greimas, na *Semântica Estrutural* (1973), partindo da polaridade significado x significante de Saussure e de sua duplicação por Hjelmslev (forma x substância; expressão x conteúdo), define uma semiótica de dois domínios simétricos: o plano da expressão e o plano metalinguístico do conteúdo.

Tabela 3 – Signos para Saussure, Hjelmslev e Greimas

SAUSSURE		GLOSSEMÁTICA		GREIMAS
SIGNO	SIGNIFICANTE Imagem acústica	Forma de Expressão	Ordem de elementos	Linguagem (palavra, imagem, som)
		Substância de Expressão	Morfemas elementos	Estrutura Linguística
	SIGNIFICADO Ideia abstrata	Forma de Conteúdo	Ordem estrutural	Estrutura Discursiva
		Substância de Conteúdo	Conceito puro	Estrutura Narrativa

Assim, diferentes formas de expressão (a imagem de uma mesa, a palavra “mesa”) correspondem a um único significado ou forma de conteúdo (o móvel em que sentamos para comer e estudar). O plano de conteúdo trata do significado do texto, o que “ele diz” e como “faz para dizer o que diz”. O plano da expressão refere-se à manifestação desse conteúdo em sistema de significação verbal, não-verbal ou sincrético.

O sentido de um texto está no plano de conteúdo e é resultante de um percurso gerativo que vai do abstrato ao concreto, do simples ao complexo. Esse percurso gerativo do sentido é representado pelo quadrado semiótico, formalizando a história de transformação dos elementos do texto em uma narrativa abstrata, que será enunciada em um discurso concreto. Assim, ao contrário de Todorov e de outros estruturalistas que consideram o “narrativo” como uma modalidade discursiva, Greimas acredita que o nível discursivo é uma enunciação do nível narrativo. E que, ainda no plano de conteúdo, as estruturas narrativas são anteriores e mais abrangentes do que as estruturas discursivas de um texto.

No plano da expressão, o conteúdo narrativo e discursivo são manifestos tanto de forma verbal como de forma não verbal (musical, tátil, visual). O plano de conteúdo é mental, metalinguístico e representa a significação semântica em si; o plano da expressão é material, linguístico e formado por imagens e palavras, em “estruturas de superfície”.

Esse modelo metodológico da semiótica narrativa é particularmente útil para análise não apenas de HQs, filmes e outras formas de expressão sincréticas, mas também para tradução de idiomas e de linguagens diferentes.

No entanto, alguns pesquisadores argumentam que a imagem não pode ser reduzida a uma mera forma de expressão de um significado mental e que a representação visual tem características significativas próprias (PICADO, 2004), sendo, por isso, preciso estabelecer parâmetros específicos para investigá-la. Ou, pelo menos, agregar parâmetros de investigação visual ao modelo da semiótica narrativa.

5.1 Agregando parâmetros visuais

Pode-se, por exemplo, tomar emprestado os parâmetros técnicos da imagem fotográfica: a tonalidade; o contraste; a iluminação; a nitidez (opacidade); a cor, a textura; a escala (proporcionalidade de tamanho) e o foco (relação figura-fundo). Porém, vários aspectos - a expressividade do traço, as diferenças formais de profundidade e sequenciamento – seriam ignorados na análise fotográfica da imagem desenhada.

Além desses parâmetros técnicos da linguagem fotográfica, a imagem também pode ser analisada através dos parâmetros estéticos oriundos das artes plásticas. Canguçu (2007) sugere a aplicação dos *Conceitos Fundamentais de História da Arte* (WOLFFLIN, 2000) para análise estética de desenhos animados (que também podem ser aplicados às HQs). São cinco pares de conceitos casados que Canguçu extrai de Wolfflin:

Linear e pictórico. O modo de representação linear delimita os objetos através de contornos perceptíveis ou silhuetas bem-definidas e pela impressão de uma superfície tátil dos objetos representados. O seu oposto, o modo pictórico, tem o propósito de representar objetos mesclados em vez de isolados, manchas, atenuação das margens e impressão de movimento. No lugar de representar o objeto em si, o modo pictórico representa efeitos visuais e a aparência de tais objetos para nossa percepção, imitando nossas imprecisões visuais.

Plano e profundidade. Ou o enquadramento e a perspectiva em uma composição espacial. Os quadrinhos oferecem planos e planos sobrepostos em camadas sucessivas. O uso da profundidade é limitado em relação às artes plásticas e ao cinema. O quadrinho geralmente é raso, sem profundidade.

Pluralidade e unidade. A característica fundamental da pluralidade é a composição - harmônica e equilibrada - de elementos autônomos e justapostos. O princípio da unidade, por sua vez, rege a imagem pela subordinação a um fluxo único, perceptível como um *todo* estruturante.

A composição da página como um todo corresponde ao princípio da unidade; o arranjo e a sequência dos quadinhos corresponde ao princípio da pluralidade.

Forma fechada e forma aberta. O efeito forma aberta é caracterizado pela impressão de representar um instante passageiro, de não haver limites à representação do conteúdo pelo enquadramento. A forma fechada por sua vez representa o permanente e obedece a rígidas normas de composição interna de seus elementos. A forma fechada se aproxima de uma história escrita ilustrada por figuras; enquanto a forma aberta está mais próxima das HQs e da arte sequencial.

Clareza e obscuridade. O modo de representação em clareza implica tanto na nitidez e objetividade de forma total quanto na visibilidade dos detalhes. O importante, neste tipo de composição, é representar o mais fielmente possível a forma dos objetos e pessoas, evitando ambiguidades e concessões aos nossos limites de percepção. Seu oposto, a obscuridade, é definida como a ênfase na indeterminação e na forma intangível, em detrimento das cores, luzes e efeitos visuais em geral. O fundamental não é representar a forma real das coisas, mas as impressões que nos provocam.

A maior importância de Wölfflin foi a de inferir categorias abstratas a partir dos estilos pictóricos concretos e a grande percepção de Canguçu foi a correlacioná-las com efeitos específicos na representação contemporânea. Esses cinco pares de opostos, elaborados para pensar a arte barroca e renascentista, podem ser

aplicados com sucesso na leitura de HQs – provavelmente com resultados melhores dos que colhidos pelas leituras meramente semióticas e derivadas da técnica fotográfica.

Mas, há também insuficiências e exageros. Para a história da arte, há uma relação direta entre os estilos pictóricos da arte figurativa e o aperfeiçoamento do “realismo naturalista”. Alguns estilos são mais realistas do que outros e os estilos figurativos *intencionalmente* esquemáticos (cartuns, caricaturas, tiras) não se enquadram nesses parâmetros estéticos, inaplicáveis às HQs mais simples, cuja arte consiste justamente em esquematizar e simplificar a representação do real em detrimento do realismo figurativo.

E, finalmente, o livro *Sintaxe da Linguagem Visual* (DONDIS, 1997), o mais desconcertante e completo estudo já feito sobre o papel cognitivo da imagem. O livro faz um léxico completo dos elementos morfológicos da imagem (seja artística, gráfica ou fotográfica), detalhando cada um: ponto, linha, forma, direção, tom, cor, textura, escala, dimensão e movimento. Além disso, trata também das regras de composição desses elementos entre si através de fundamentos sintáticos do letramento visual: equilíbrio, tensão, nivelamento e aguçamento, vetor do olhar, atração e agrupamento, positivo/negativo. A dinâmica de contraste (seja de cor, de tom, de escala etc.) é um das principais recursos de comunicação visual descritos – um recurso muito comum em HQs.

O léxico de elementos morfológicos da imagem é semelhante a um dicionário; e a sintaxe visual é semelhante a uma gramática em que os elementos diferentes se combinam formando unidades discursivas de sentido mais abrangentes. Assim como os sujeitos,

verbos e objetos formam frases; as mensagens visuais são formadas por três níveis interligados: o representacional, o abstrato e o simbólico (DONDIS, 1997, 85). E a proposta é justamente a de alfabetização visual – há inclusive exercícios rápidos ao final de cada capítulo do livro.

5.2 Outras semióticas

Através da classificação das imagens em representacionais, abstratas e simbólica, a sintaxe da linguagem visual aproxima-se bastante da semiótica triádica (signo/primeiridade, objeto/secundidade e interpretante/terceiridade) de Charles Sanders Peirce. O signo apresenta, nesse modelo de classificação, nove categorias descritivas básicas, sendo três mais importantes pois relacionam o signo ao seu objeto de referência: o ícone, o índice e o símbolo.

Tabela 4 – Signos segundo semiótica peirciana

	Signo em relação a si mesmo	Signo em relação ao objeto	Em relação ao interpretante
Primaridade	Quali-signo	Ícone	Rema-signo
Secundaridade	Sin-signo	Índice	Dici-signo
Terceiridade	Legi-signo	Símbolo	Argumento Signo

Ícone é um signo que é uma imagem. Caracteriza-se por uma semelhança, por imitação e independe do objeto que lhe deu origem, quer se trate de coisa real ou inexistente (a impressão digital na carteira de identidade é um Ícone).

Índice é um signo que é um indicador. Relaciona-se efetivamente com o objeto, por contiguidade, por associação. Aquilo que desperta a atenção num objeto, num fato, é seu índice. Permite, por via de consequência, a contiguidade entre duas experiências ou duas porções de uma mesma experiência (a impressão digital do ladrão deixado na cena do crime é um Índice).

Símbolo é o signo que é uma abstração de um concreto. Refere-se ao objeto que denota em virtude de uma lei, e, portanto, é arbitrário e convencionado (a impressão digital, como emblema de campanha a favor da alfabetização é um Símbolo).

Também existem várias análises semióticas de HQs baseadas nas ideias de Roman Jakobson (1971) e na Escola de Praga. Ao invés de classificar os signos segundo a tríade emissor/referente/receptor, essa corrente estabelece funções linguísticas em relação a esses elementos e acrescenta mais três: o canal, o código e a mensagem.

Além disso, Jakobson também propôs a substituição da língua pela fala como núcleo cognitivo da linguagem e a distinção do estudo acústico do aparelho fonador de qualquer significação social imediata. Assim, enquanto a fonética estuda a linguagem em relação sincrônica à sociedade, a fonologia - que hoje se transformou na fonoaudiologia - estuda a evolução “natural” da fala.

Tabela 5 – As Funções da Linguagem de Jakobson e as HQs

Elemento	Função da Linguagem	Aplicação à análise de HQs
EMISSOR	EMOTIVA OU EXPRESSIVA	Esta função ocorre quando se destaca as opiniões, sentimentos e emoções dos autores, em um texto e visual subjetivo e pessoal. Caracteriza-se também pelo narrador na 1ª pessoa do singular – principalmente se for também o protagonista da narrativa da História em Quadrinhos.
RECEPTOR	CONATIVA OU APELATIVA	É quando os personagens e/ou o narrador falam diretamente com o leitor. Geralmente, usa a 2ª pessoa do discurso (você; vocês), vocativos e formas verbais ou expressões no modo imperativo (não apenas ordens, mas também pedidos). Nas Histórias em Quadrinhos aparece quase sempre de forma subliminar, como uma sugestão, e não explicitamente como argumentos persuasivos.
MENSAGEM	POÉTICA	É aquela em que o significado da história é transmitido de várias formas, através do jogo entre o texto e sua estrutura, de sua tonalidade de cores, de seu ritmo narrativo; e desperta no leitor o prazer estético e surpresa.
CÓDIGO	METALINGÜÍSTICA	Caracterizada pela preocupação com o código. Pode ser definida como a linguagem que fala da própria linguagem, ou seja, descreve o ato de falar ou escrever. Programas de TV que falam sobre a própria TV ou programas de TV que falam sobre a própria mídia. Peças de teatro que falam sobre o teatro.
REFERENTE	REFERENCIAL OU DENOTATIVA	Referente é o objeto ou situação de que a mensagem trata. A função referencial privilegia justamente o referente da mensagem, buscando transmitir informações objetivas sobre ele. Nas histórias em Quadrinhos, pode-se dizer da realidade social vista através o universo narrativo.
CANAL	FÁTICA	O canal é posto em destaque, ou seja, o canal que dá suporte à mensagem. Nas histórias em quadrinhos essa função se dá principalmente através de contrastes, mas também no uso de cores fortes e de onomatopeias, imagens que representam sons.

Ao mesmo tempo em que reduziu a importância dos pares “língua e fala” e “sincronia e diacronia”, priorizando a perspectiva histórica e a fala (chamada de “desempenho” ou “performance”) em detrimento da ideia da Língua como uma estrutura estática (que passa a ser chamada de “repertório”), a Escola de Praga e os estudos dela derivados também colocaram em primeiro plano os pares “metáfora e metonímia” e “sintagma e paradigma”. Estes últimos são, para Jakobson, os eixos de sucessividade e simultaneidade da linguagem. Assim, uma música, por exemplo, tem sua melodia como eixo sintagmático (a sucessão de notas no tempo contínuo) e sua harmonia como eixo paradigmático (notas simultâneas dentro de um acorde).

E estes procedimentos (as funções da linguagem, as categorias analíticas de metáfora e metonímia, a organização nos eixos de sintagma e paradigma), possibilitam à semiótica pensar de forma mais ampla em termos de discursos e textos; e não apenas de classificações de signos visuais e imagens isoladas.

Recapitulando, então: adotou-se aqui uma metodologia hermenêutica de abordagem tríplice, de Thompson (que prescreve a análise dos contextos de emissão e recepção); tendo como procedimento principal a semiótica narrativa de Greimas, baseada na distinção entre os planos de conteúdo e de expressão. Depois, percebendo a insuficiência do procedimento para análise visual, agregou-se outros aportes teóricos, tais como os parâmetros de representação pictórica (Wölfflin/Canguçu) e a gramática proposta pela *Sintaxe da linguagem Visual*, de Döhl. E, finalmente, recolhemos elementos linguísticos úteis das

semióticas de Peirce e Jakobson para integrar os parâmetros de análise visual ao plano de conteúdo.

Mais do que um modelo metodológico fechado, trata-se aqui de uma colagem de procedimentos variados, que integrados permitem uma análise mais completa da arte sequencial e de sua linguagem sincrética.

6. Técnicas de coleta de dados

Pode-se dizer que os projetos de pesquisa têm dois pontos de encaixe importantes: a adequação da abordagem aos procedimentos e adequação da estrutura teórico-metodológica (abordagem + procedimento) às técnicas de coleta de dados. Para escolha adequada das técnicas de coletas de dados, dentro da estrutura metodológica de abordagem e procedimentos proposta, é necessário estabelecer dois parâmetros práticos importantes:

a) **população/amostra** - é preciso situar os dados que se vai coletar em relação ao conjunto de dados. No caso de HQs deve-se observar o conjunto do qual ela faz parte (o arco narrativo), o conjunto de arcos do personagem, outros trabalhos em comum dos roteiristas e desenhistas e até o movimento estético e estilístico do qual eles fazem parte;

b) **descrição e interpretação dos dados** - como vai organizar os dados: por idade, por região, por alguma característica subjetiva. Nas pesquisas sobre HQs, quais as cenas e/ou elementos simbólicos se está buscando tabular.

c) a escolha das técnicas adequadas depende ainda do **problema**, dos **objetivos** e da **hipótese** da pesquisa. É comum que as “variáveis da hipótese” (as respostas prováveis à pergunta do problema chave da investigação) sejam utilizadas para organização e para interpretação dos dados coletados.

Costuma-se subdividir as técnicas de coleta de dados em dois momentos: a pesquisa documental indireta, formada pela pesquisa documental propriamente dita e pela pesquisa bibliográfica; e a pesquisa documental direta, feita “em campo” e/ou em laboratório. Aqui, segue-se o modelo de Lakatos (2003, p.174-214), mas é preciso também introduzir e ressaltar o aparecimento recente de novos elementos e técnicas: análise de conteúdo (substituindo parcialmente a pesquisa documental), o diagrama do “estado da arte” (para organizar a pesquisa bibliográfica) e o grupo focal, como procedimento laboratorial.

Tabela 6 – Técnicas de documentação e coleta de dados

Documentação indireta	Pesquisa documental (fontes primárias) O conjunto de histórias em quadrinhos que se deseja estudar. Pesquisa bibliográfica (fontes secundárias) Textos acadêmicos ou não sobre as histórias selecionadas ou sobre afins com o objeto e a metodologia adotados.
Documentação direta	Pesquisa de campo Tipos: quantitativa-descritiva, exploratória e experimental. Utiliza técnicas como observação, entrevistas e questionários. Pesquisa de laboratório No passado era pouco utilizada nas pesquisas da área das ciências sociais aplicadas, com exceção dos estudos em psicologia social, que investigava o comportamento coletivo dos grupos. Hoje está cada vez mais associada à técnica do grupo focal.

A análise de conteúdo investiga textos em uma perspectiva quantitativa, analisando numericamente a frequência de ocorrência de determinados termos, construções e referências em um dado texto, em contraponto à análise qualitativa do discurso e semiótica, principalmente para localizar imagens relevantes e temas recorrentes para uma análise específica do plano da expressão.

Há três modalidades principais de análise de conteúdo: as análises temáticas, que revelam as representações sociais a partir de um exame de certos elementos constitutivos; as análises formais que incidem principalmente sobre as formas e encadeamento de discurso; e as análises estruturais, que põem a tônica sobre a forma como elementos de mensagem estão dispostos e tentam revelar aspectos subjacentes e implícitos de mensagem.

Caso à pesquisa também envolva recepção de HQs, o universo população/amostra de pesquisados deve ser bem delimitado em termos de tempo e espaço; e o critério de seleção dos entrevistados deve também ser pré-estabelecido. As principais técnicas de coleta de dados são: a observação; o grupo focal, a entrevista; o questionário; e o formulário.

7. Estado da arte: quadrinhos e semiótica narrativa

A maioria das pesquisas acadêmicas sobre HQs que usa a Análise do Discurso como procedimento de investigação, também utiliza a técnica de análise de conteúdo para coleta e organização dos dados – principalmente ancorados em Bardin (2009). Trata-se realmente de um procedimento muito útil e adequado aos objetivos e hipóteses centrados no significado das histórias.

No entanto, todo lado artístico dos desenhos é ignorado pela análise de conteúdo ou relegado a um segundo plano. Duas dissertações exemplares nesse sentido são: *A representação do jornalista nas histórias em quadrinhos: cyberpunk e novo jornalismo numa leitura crítica de Transmetropolitan* (SOUZA, 2013) e *A construção da realidade na história em quadrinhos Alias: codinome investigações* (LIMA, 2014).

A utilização da semiótica narrativa de Greimas como procedimento analítico é mais rara, mas já conquista alguns adeptos. No Brasil, existe o trabalho pioneiro do professor Antonio Vicente Seraphim Pietroforte (2004, 2007, 2009) sobre análise textual de história em quadrinhos e algumas poucas aplicações interessantes.

Destacamos algumas: *Ressemantizações mitológicas nos quadrinhos: estudo semiótico de Conan, o bárbaro* (LENZI, 2007) investiga como se dá a ressemantização dos mitos antigos na cultura moderna através da análise semiótica de duas histórias do guerreiro cimério. *Gene X: uma análise semiótica das HQs dos x-men em revista* (SILVA, 2011) mostra como as HQs dos X-Men tratam a questão da diversidade cultural e social existentes no mundo não-ficcional. Ou, simplificando: como o mundo fantástico “vê” o mundo real. *O sincretismo nos quadrinhos* (COSTA & SCÓZ, 2013) analisa o primeiro capítulo do livro *A invenção de Hugo Cabret*, de Brian Selznick, particularmente em seu aspecto de alternância verbovisual. Observem que, apesar de usarem a mesma metodologia semiótica narrativa esses trabalhos têm objetivos e problematizações bem diferentes.

8. Conclusão

Resumi-se aqui um pouco das histórias das pesquisas em HQs, colocando em relevo duas insuficiências teóricas do seu atual estado da arte: a descontextualização dos interlocutores e a dificuldade de analisar a imagem através de procedimentos linguísticos. Para dar respostas a essas questões, desenvolveu-se então uma metodologia de abordagem hermenêutica, centrada nas ideias de Thompson; e uma metodologia de procedimento semiótico narrativa, a partir de Greimas, agregando parâmetros técnicos e estéticos para o estudo da representação visual, bem como algumas contribuições semióticas de Peirce e Jackbson. Defendeu-se ainda a necessidade de especificar as técnicas de coletas de dados, sugerindo-se o consórcio de técnicas quantitativas (principalmente a análise de conteúdo) com técnicas qualitativas (como entrevistas e grupos focais). E, finalmente, apresentaram-se algumas pesquisas empíricas sobre arte sequencial como exemplos de diversidade metodológica e abrangência investigativa.

A razão de todo esse trabalho é simples: incentivar estudos sobre arte sequencial, facilitar a organização das ideias em projetos de pesquisas empíricas sobre quadrinhos, sugerir métodos e técnicas para a realização dessas investigações.

Porém, o presente texto não tem a ambição de criar um manual de regras metodológicas para o estudo das HQs. Os parâmetros aqui descritos têm por objetivo orientar e sugerir métodos e técnicas, mais do que prescrever padronizações ou estabelecer normas uniformes de análise de textos e imagens.

Ao contrário: o modelo metodológico aqui elaborado acredita que a formulação de problemas e de hipóteses é uma atividade criativa. Crê ainda que a intuição e a sensibilidade são fatores determinantes na escolha adequada dos objetos e das amostras. E a própria natureza artística das narrativas gráficas, cada vez mais criativas e impactantes, também exige formas de análise teóricas cada vez mais sensíveis e criativas.

Mais do que um ponto de chegada de várias investigações, esse modelo metodológico de análise de história em quadrinhos deseja estar no começo de várias novas pesquisas, sejam empíricas adotando seus parâmetros, sejam teóricas, aperfeiçoando e/ou descartando os elementos por ele aqui apresentados.

Referências

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, LDA, 2009.

BOGART, Leo. As HQs e seus leitores adultos. In: ROSENBERG, Bernard; WHITE, David Manning (Org.). **Cultura de massa**. São Paulo: Cultrix, 1973. p. 223-234.

CANGUÇU, Cristiano Figueira. **Contribuições da história da arte para a análise de animações**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Salvador, 7 a 9 de junho de 2007.

COSTA & SCÓZ, Manoela Boianovsky da; Murilo. **O sincretismo nos quadrinhos** – VI Seminário de Leitura de Imagens para educação: múltiplas mídias. Florianópolis, 19 e 20 de agosto de 2013.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DORFMAN, Ariel; MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald**: comunicação de massa e colonialismo. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. O espaço interpessoal nos comics. In: HELBO, André (Org.). **Semiologia da representação**: teatro, televisão, história em quadrinhos. São Paulo: Cultrix, 1980. p. 125-146.

GREIMAS, Algirdas Julien. **Semântica estrutural**. Tradução de H. Osakape e I. Blikstein. São Paulo: Cultrix/EdUSP, 1973.

JENKINS, Henry. **A cultura da convergência**. Tradução Suzana Alexandria. São Paulo: Aleph: 2009.

KUDEKEN, Victoria Sayuri F. S. **Os Princípios da Narrativa Transmídia nas Produções de Batman**. Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação. Ano 8, Edição 2. USP, Julho-Dezembro de 2014.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas 2003.

LEITE, Pedro de Araújo. **Adorno e Horkheimer versus Batman e Robin: da estética camp como possibilidade de superação de alguma coisa**. Dissertação de mestrado em estudos da linguagem pela Unicamp, orientador: Fabio Akcelrud Durão. Campinas, 2011.

LENZI, Rafael Giardini. **Ressemantizações mitológicas nos quadrinhos**: estudo semiótico de Conan, o bárbaro. Dissertação de mestrado em Comunicação e Semiótica. PUC/SP, 2007.

LIMA, Marcelo Soares de. **A construção da realidade nas histórias em quadrinhos Alias: codinome investigações**. Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-Graduação em Comunicação) - Universidade Federal da Paraíba. 2014.

MATTELART, Armand; NEVEU, Érik. **Introdução aos Estudos Culturais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

PATATI, Carlos. BRAGA, Flávio. **Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. São Paulo: Ediouro, 2006.

PICADO, José Benjamim. **Do Problema do Iconismo à Ecologia da Representação Pictórica**: indicações metodológicas para a análise do discurso visual. *Contracampo*, Niterói-Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, p. 199-220, 2004.

PIETROFORTE, Antonio Vicente Seraphim. **Análise Textual da História em Quadrinhos**. São Paulo: Annablume, 2009.

_____. **Semiótica visual – os percursos do olhar**. São Paulo: Contexto, 2004.

_____. **Análise do texto visual – a construção da imagem**. São Paulo: Contexto, 2007.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa** – tomos I, II e III (1983; 1984; 1985); Tradução de Constança Marcondes Cezar; Marina Appenzeller; Roberto Leal Ferreira. Campinas:Papyrus, 1994; 1995; 1997.

SILVA, Flávio Vinícius Godoi da. **Gene X: uma análise semiótica das HQs dos x-men em revista**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo, sob orientação do profº Juliano José de Araújo. Universidade Federal de Rondônia – UNIR, 2011.

SILVA, Nadilson M. da. **Elementos para a análise das HQs**. INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande / MS – setembro 2001.

SOUZA, Alexandro Carlos de Borges. **A representação do jornalista nas histórias em quadrinhos: cyberpunk e novo jornalismo**

numa leitura crítica de Transmetropolitan. Dissertação (Mestrado em Programa de Pós-Graduação em Comunicação) - Universidade Federal da Paraíba. 2013.

TAVARES, Fábio. **Quadrinho, linguagem das artes visuais.** Revista Imaginário! N. 3. Pág. 35-86. Paraíba, dezembro de 2012.

THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura Moderna** – teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa. Petrópolis: Vozes, 1995.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **As HQs como objeto de estudo das teorias da Comunicação.** In FRANÇA, Vera Veiga (et al.) Teorias da Comunicação no Brasil: reflexões contemporâneas. Pág. 267-286. Salvador: Edufba, 2014.

WÖLFFLIN, Heinrich. **Conceitos Fundamentais de História da Arte.** 4ª edição brasileira. São Paulo: Martins Fontes, 2000. Tradução de: Kunstgeschichtliche Grundbegriffe.

A serpente e o abismo

Rubens César Baquião

A capa do álbum *Retrogênese*, escrito por Edgar Franco e desenhado por Al Greco, tem a imagem da serpente Ouroboros (símbolo do início e do fim) no centro e, na parte inferior da capa, as imagens do cubo, da pirâmide e da esfera (símbolos geométricos da perfeição).



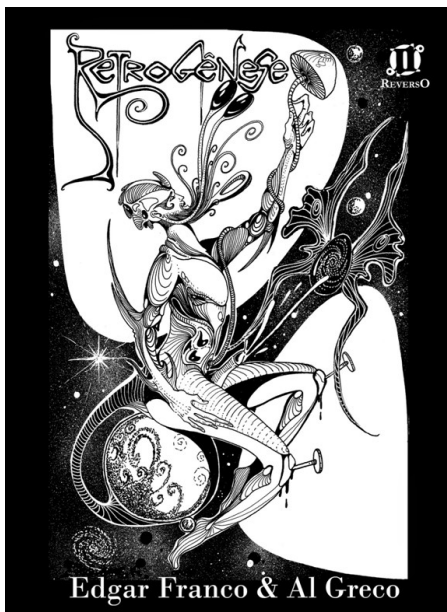
Capa de *Retrogênese*, de Edgar Franco e Al Greco

O título *Retrogênese* e o nome dos autores estão na contracapa do álbum e a estratégia de usar as imagens sem os nomes na capa já antecipa ao leitor o conteúdo que é explorado nesse trabalho dos dois artistas: o oculto. Ou seja, conhecimentos e experiências que só podem ser vivenciados por meio da linguagem dos símbolos e arquétipos pessoais; essas experiências podem ser explicadas pela linguagem verbal apenas de forma secundária, superficial e artificial.

Rubens César Baquião é Doutor em Linguística pela UNESP, pesquisador e autor de histórias em quadrinhos.

Na primeira página do capítulo I, destacam-se cinco imagens da tradição ocultista milenar: o ovo cósmico no centro da página, símbolo do mistério da criação, a borboleta na parte superior esquerda, símbolo da transformação, o peixe na parte superior direita, símbolo do milagre, a águia na parte inferior esquerda, símbolo da ascensão da imaginação e a tartaruga na parte inferior direita, símbolo da eternidade. Esses são os símbolos que antecipam o nascimento de um ser pós-humano, que nasce de um ovo aparentemente biomecânico e que passa a desfrutar as belezas naturais do planeta em que surge.

O segundo capítulo mostra o encontro do ser pós-humano com outro semelhante, que salta, sorridente e confiante, em um abismo. O protagonista assiste ao mergulho desse outro ser e sente, pela primeira vez, o medo de deixar de existir, que é uma metáfora da dissolução do ego. Mesmo com medo, ele sente a necessidade de também descer o abismo e juntar-se ao outro ser. O mergulho no abismo representa a exploração do universo pessoal interior, a busca pela essência cósmica, que ocorre depois da aniquilação do ego.



Quarta capa de *Retrogênese*



A magnífica arte de Al Greco e Edgar Franco

O terceiro e último capítulo mostra a descida do protagonista no abismo, um feito que leva anos, até que o ser esquece quem e o que ele é. Com o passar do tempo, ele começa a deleitar-se com a natureza do abismo, suas reentrâncias, horizontes e o vento que sopra em suas têmporas. O ser aprofunda-se cada vez mais em sua natureza intrapessoal. Até que chega o dia em que o abismo ilumina-se e o ser integra-se à eternidade astral do abismo e também ao que está além dele. A última página da história destaca mais uma vez os quatro símbolos mostrados na capa: a serpente ouroboros, o cubo, a pirâmide e a esfera. Junto a esses quatro símbolos está o desenho de uma formação rochosa com partes

orgânicas e face semi-humana, que representa a interação simbiótica entre o protagonista e o abismo. *Retrogênese* é uma narrativa visual do processo de criação e contemplação da existência e, assim, busca mostrar que os elementos que tornam a vida possível fazem parte de um todo, que integra o que é orgânico e também o que não é.

Ao ler *Retrogênese* percebe-se que os autores, embora tenham explorado com atenção e com propriedade os arquétipos e símbolos que conduzem a narrativa, preocupam-se mais em revelar uma experiência transcendental do que em apresentar um produto acabado de narrativa gráfica. Não se trata de uma crítica à qualidade gráfica do álbum, que é produzido com um ótimo material, mas de um comentário sobre o esforço dos autores para transmitir em celulose um tipo de experiência psicodélica que é difícil de descrever e narrar. É nesse ponto que reside a maior qualidade de *Retrogênese*, em sua aventura corajosa para tornar palpável e imanente algo que é etéreo e transcendental.

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.

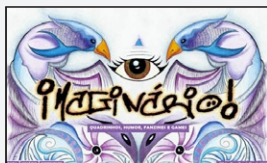
Recebemos colaborações em fluxo contínuo, que devem ser enviadas para <marcadefantasia@gmail.com>.

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



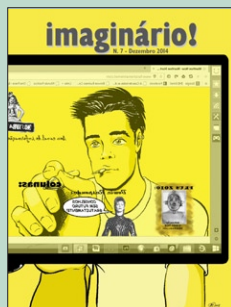
N. 4 - junho 2013



N. 5 - dezembro 2013



N. 6 - junho 2014



N. 7 - dezembro 2014

Edições eletrônicas gratuitas no site da editora
www.marcadefantasia.com