



# Imaginário!

23 • Dezembro 2021

As marcas do insólito em *O Ogro*,  
de Julio Shimamoto  
Por A. Pessoa e L. Freitas



# Imaginário!

N. 23. Paraíba, dezembro de 2021, 122p.

ISSN 2237-6933

Publicação da Associação Marca de Fantasia (CNPJ 09193756/0001-79) e do Namid-Núcleo de Arte, Mídia e Informação, projeto de extensão do Departamento de Mídias Digitais-DEMID, da Universidade Federal da Paraíba.



## MARCA DE FANTASIA

Rua João Bosco dos Santos, 50, apto. 903A

João Pessoa, PB, Brasil. 58046-033

marcadedfantasia@gmail.com

<https://www.marcadedfantasia.com>

Editor/Designer: Henrique Magalhães

### Conselho Editorial

Adriana Amaral - Unisinos, RS	Marcelo Bolshaw - UFRN
Adriano de León - UFPB	Marcos Nicolau - UFPB
Alberto Pessoa - UFPB	Marina Magalhães - UFAM
Edgar Franco - UFG	Nilton Milanez - UESB
Edgard Guimarães - ITA/SP	Paulo Ramos - UNIFESP
Gazy Andraus - FAV-UFG	Roberto Elísio dos Santos - USCS/SP
Heraldo Aparecido Silva - UFPI	Waldomiro Vergueiro - USP
José Domingos - UEPB	

### Colaboram nesta edição

Alberto Ricardo Pessoa, Antonio Rodrigues, Barbara Arcanjo Campos, Edgard Guimarães, Gazy Andraus, Julio Shimamoto, Larissa Dias, Lucas Freitas de Figueiredo Andrade, Marcelo Bolshaw Gomes, Waldeir Brito

### Capa

Excerto da HQ "O Ogro", arte de Julio Shimamoto

Revista de análise sobre Comunicação e Artes. O uso das imagens serve apenas ao estudo, de acordo com o artigo 46 da lei 9610. Os direitos dos textos e imagens pertence a seus autores ou detentores.



## Sumário

5 Apresentação

### História em Quadrinhos

7 O Ogro!

Julio Shimamoto - desenhos

Antonio Rodrigues - texto e roteiro

### Artigos

15 As marcas do insólito em O Ogro, de Julio Shimamoto

Alberto Ricardo Pessoa

Lucas Freitas de Figueiredo Andrade

38 A formação do sujeito-leitor no Ensino Fundamental:  
contribuições das histórias em quadrinhos

Barbara Arcanjo Campos

58 A Nona Árvore: colaboração e transformação nas HQs

Mitológicas da Revista Eletrônica Mitologia Aberta

Larissa Dias

### Ensaio

79 Comentários pertinentes sobre a criação de tiras

Edgard Guimarães

96 Homenagem ao mestre feiticeiro

Marcelo Bolshaw Gomes



## Resenha

- 102 ResenhandoZine - 3: GaZine no Youtube  
Gazy Andraus

## História em Quadrinhos

- 110 O motorista  
Waldeir Brito
- 120 Normas de publicação

## Apresentação

A revista Imaginário! continha renovando-se como proposta editorial. Esta edição tem início com uma História em Quadrinhos, o que não é nem um pouco usual em uma revista acadêmica. A ilustre participação do quadrinista Julio Shimamoto com a HQ “O Ogro” é um presente aos leitores, pois a obra do mestre é um clássico dos quadrinhos fantásticos brasileiros. O trabalho é fonte para a análise de Alberto Pessoa e Lucas Freitas no artigo “As marcas do insólito em O Ogro, de Julio Shimamoto”, cujo objetivo é refletir acerca da presença do “fantástico” na obra do autor.

Segue o artigo “A formação do sujeito-leitor no Ensino Fundamental: contribuições das histórias em quadrinhos” em que Barbara Arcanjo Campos apresenta os resultados da pesquisa sobre os hábitos de leitura dos alunos e os saberes dos professores sobre quadrinhos na promoção do desenvolvimento infantil, realizada em classes de 4º e 5º ano do Ensino Fundamental.

Inspirada na revista Imaginário!, Larissa Dias conta no artigo “A Nona Árvore: colaboração e transformação nas HQs Mitológicas da Revista Eletrônica Mitologia Aberta” as motivações porque criou essa revista e dentro dela a seção com quadrinhos mitológicos com o objetivo de realçar a importância da apresentação das histórias em quadrinhos ao leitor de mitologia.

Trazemos dois ensaios nesta edição, o primeiro, de Edgard Guimarães, “Comentários pertinentes sobre a criação de tiras”, traz o rico percurso desenvolvido pelo autor para a criação de suas pró-

prias tiras; o texto é quase um manual, sem abrir mão de elementos críticos sobre o processo de criação artística do gênero. Já Marcelo Bolshaw, com “Homenagem ao mestre feiticeiro”, faz uma reflexão sobre a obra cinematográfica, as histórias em quadrinhos e a “psicomagia” do autor chileno Alejandro Jodorowsky.

Gazy Andraus traz mais um capítulo da série “Resenhando-Zine”, com expoentes que suplantam a limitação da difusão do papel, chegando aos vídeos na rede virtual da Internet. Nesta edição aborda seu próprio trabalho, o canal GaZine, que produz e apresenta no YouTube sobre fanzine, quadrinhos e afins.

Encerramos a edição com mais uma história em quadrinhos para a fruição do leitor. Waldeir Brito apresenta a história fantástica de Antonio, cujas sensibilidade e capacidades de interação com o lado sobrenatural fazem com que seu dia a dia seja repleto de imprevistos e o transforma em um motorista de entidades e espíritos.

Imaginário! tem por objetivo a difusão de artigos acadêmicos, ensaios, resenhas e entrevistas sobre História em Quadrinhos, Artes Gráficas e Visuais, promovendo a interdisciplinaridade com outros domínios afins. A revista conta com a participação de pesquisadores e membros de grupos de estudos de instituições de ensino superior de todo o país.

Boa leitura!

Henrique Magalhães

SEU NOME  
É THOMAS ODDMORE.  
ELE É UM  
CAVALEIRO...

... O VENTO MURMURA  
ENTRE AS ÁRVORES,  
ENQUANTO A FLORESTA  
SE ADENSA...

... SOB A ARMADU-  
RA SEU CORAÇÃO  
DISPARA...



... ELE ESTÁ AQUI PARA COMBATER O MAIOR DOS HORRORES...



# ODGRO!

TEXTO E ROTEIRIZAÇÃO  
ANTONIO RODRIGUES













... ESPERAM VENCER-ME EM BUSCA DE GLÓRIA...

... NÃO ME DEIXAM VIVER EM PAZ!



... VOU DAR UM JEITO EM VOCÊ! DEFINITIVAMENTE!



" ... O OGRRO AVANÇOU LENTAMENTE ... "

" ... O SANGUE ME GELOU NAS VEIAS ... "

" ... E DEPOIS VEIO A ESCURIDÃO TOTAL ... "



ELE É MAIS TERRÍVEL DO QUE EU SUPUNHA...

MAS... COMO ESCAPOU DELE?



# As marcas do insólito em O Ogro, de Julio Shimamoto

Alberto Ricardo Pessoa

Lucas Freitas de Figueiredo Andrade

**Resumo:** O objetivo do artigo é refletir acerca da presença do Fantástico na obra do autor de histórias em quadrinhos Julio Shimamoto<sup>1</sup>, com ênfase na história de terror O Ogro, marco artístico na carreira do quadrinista que é um dos mais prolíficos e importantes do quadrinho brasileiro. O percurso do texto compreende breve biografia do artista, fundamentação teórica do gênero terror inserido na grande área do fantástico e análise quadro a quadro da história em quadrinhos O Ogro. **Palavras-chave:** Insólito, Histórias em Quadrinhos, Julio Shimamoto, Terror, Fantástico.

The brands of the uncanny in O Ogro, by Julio Shimamoto

**Abstract:** The purpose of the article is to reflect on the presence of Fantastic in the work of comic book author Julio Shimamoto, with an emphasis

---

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

Lucas Freitas de Figueiredo Andrade. Graduando no Curso de Comunicação em Mídias Digitais pela Universidade Federal da Paraíba. E-mail: lucas.117.freitas@gmail.com

1. Este artigo faz parte de um amplo estudo realizado por Alberto Ricardo Pessoa no estágio Pós Doutoral em História na Universidade Federal do Rio Grande do Norte, sob a supervisão do Prof. Dr. Renato Amado Peixoto intitulado O Gesto Inacabado de Julio de Shimamoto. O estágio se encontra em andamento.

on the horror story *O Ogro*, an artistic landmark in the career of the comic artist who is one of the most prolific and important in the Brazilian comic. The course of the text comprises a brief biography of the artist, a theoretical basis for the horror genre inserted in the great area of the fantastic and a frame-by-frame analysis of the comic book *O Ogro*.

**Keywords:** Uncanny, Comics, Julio Shimamoto, Horror, Fantastic

## Introdução

**O** *Ogro* é uma história em quadrinhos em preto e branco, de 8 páginas, com o roteiro de Antônio Rodrigues e Arte de Julio Shimamoto. A história nos apresenta a jornada do cavaleiro Thomas Oddmore que se aventura numa jornada para encontrar e enfrentar o Ogro. Durante a caçada, o cavaleiro é interpelado por um outro indivíduo que tenta convencê-lo a todo custo a não seguir com a sua jornada, contando para ele a história macabra de quem encontra o ser caçado.

O gênero fantástico foi adaptado para as histórias em quadrinhos na década de 1950 por autores como Jayme Cortez, Alvaro de Moya e Nico Rosso. Estes autores precursores foram correspondências passivas (SALLES, 2017) para o jovem Shimamoto em 1956 a utilizar o gênero fantástico em seus trabalhos iniciais, mas, foi a partir da censura dos quadrinhos norte-americanos e a demanda de novos trabalhos que fizeram de Shimamoto um especialista na criação e produção de história em quadrinhos de terror.

A geração de Julio Shimamoto, da qual podemos destacar Flavio Colin, Rodolfo Zalla, Eugênio Colonnese, apresentou ao público brasileiro histórias em quadrinhos de terror influenciadas

pelo folclore, cordel e lendas brasileiras, o que resultou em um ambiente fantástico próprio e original dos quadrinhos nacionais até então.

As questões norteadoras do artigo são: Como os elementos do terror se articulam na narrativa de Shimamoto? Quais as escolhas tomadas pelo autor de histórias de quadrinhos para que a história O Ogro produza o efeito de medo no seu leitor? O percurso do artigo permeia por uma breve apresentação da correlação entre o terror e o fantástico, seguido por uma apresentação da vida e da obra de Julio Shimamoto e a análise das marcas do insólito na história em quadrinhos O Ogro.

### Julio Shimamoto e os quadrinhos de terror

Julio Shimamoto nasceu em Borborema, São Paulo, no ano de 1939 e aos 17 anos iniciou na carreira de quadrinista. Seu primeiro trabalho (SHIMAMOTO, 2021) versava acerca de curiosidades com ênfase no folclore e cultura brasileira, intitulado “Agora sei que...” em parceria com o editor da Novo Mundo, o seu mentor Miguel Penteadado.

O artista, ao longo dos seus mais de 60 anos de carreira (SHIMAMOTO, 2021), publicou nas principais editoras e publicações do país – Novo Mundo, La Selva, Continental, Outubro, Noblet, Folha de S.Paulo, Pasquim, Ática, Editora do Brasil, Vecchi, Grafipar, Abril, D-Arte, Press, Maciota, Record, RGE, Globo, Bloch, Marca de Fantasia, Via Lettera, Devir, Marco Zero, Escala, Nova Sampa, Opera Graphica, Atomic Editora, Criativo, MMARTE entre outras.

O autor também foi parte de dois movimentos pioneiros na busca pelos direitos dos desenhistas por melhores condições de trabalho (SHIMAMOTO, 2021), a ADESP (Associação de Desenhistas de São Paulo) e a CETPA (Cooperativa Editora de Trabalho de Porto Alegre).

Além de sempre se manter em paralelo no universo *underground*, publicando em fanzines, o que fez com que o artista se envolvesse em diálogos amplos com os mais diversos atores da comunidade das histórias em quadrinhos, tanto na esfera profissional, quanto na relação com os fãs.

É um artista que realizou ilustrações, propagandas, esculturas, pinturas, storyboards e histórias em quadrinhos. Esta última foi a linguagem artística da qual Shimamoto foi mais profícuo, produzindo desde 1956 títulos como os heróis Capitão Sete, O Fantasma, antologias de terror, mistério, ficção científica, erótico e temas pioneiros.

É de sua autoria a primeira história do Drácula em quadrinhos feita por um brasileiro e a primeira história em quadrinhos brasileira que envolve a cultura oriental dos samurais, como *Os Fantasmas do Rincão Maldito* (1959) (SHIMAMOTO, 2021). O autor chegou a produzir Quadrinhos infantis no início de carreira, sob a editoria de Jayme Cortez, mas Shimamoto logo chegou à conclusão que seu trabalho seria melhor representado no gênero do horror e terror (SHIMAMOTO, 2021).

Houve um pequeno hiato nas histórias em quadrinhos, no qual Shimamoto se dedicou à publicidade, mas, mesmo nesse ínterim, ele produziu quadrinhos em suas férias (SHIMAMOTO,

2021). Foi deste modo que surgiram histórias que irão construir o álbum SUBS e Nos tempos de Madame Satã.

Ao longo dos seus trabalhos, ficou nítida a busca por uma personalidade gráfica voltada para a experimentação. É possível analisar cada história, traço e trabalho de maneira isolada e sem observar uma linearidade.

As obras de Shimamoto possuem vitalidade e contemporaneidade para isso, mas ao considerarmos a produção do artista enquanto processo de amadurecimento e formação do indivíduo Julio Shimamoto, percebemos no próprio trabalho dito como final, entendendo como publicado, um ato inacabado (SALLES, 2017) como se fosse um experimento do qual apresenta resultados parciais e a partir da publicação o artista se prepara para a próxima pesquisa em poéticas visuais.

A obra de Julio Shimamoto se confunde com a história das histórias em quadrinhos brasileiras, o que faz com que a própria dinâmica de publicações, formatos e mercado o colocasse como um autor que produzisse desde histórias de uma página, três páginas, histórias seriadas, histórias fechadas, tiras seriadas dentre outros formatos de publicação, o que fez com que ele se tornasse um autor singular nas histórias em quadrinhos.

Outra característica é a irregularidade de um trabalho para outro, na qual tenciona a experimentação com a constância gráfica.

Ao considerarmos que as histórias em quadrinhos são uma arte de fronteira e que seu consumo é de ordem midiática e comercial, é um caminho marginal, de subversão criativa que Shimamoto decide seguir.

Ao compararmos um desenhista de histórias em quadrinhos contemporâneo a Julio Shimamoto, iremos encontrar em sua grande maioria um profissional que utiliza como suporte o papel, lápis para esboçar, tinta nanquim preta para arte final e, eventualmente, tinta guache, aquarela e ecoline para colorir.

Shimamoto trabalha com outros suportes como tela, madeira, borracha, plástico, papel térmico e técnicas gráficas como tinta esmalte, bico de solda, estilete e pontas secas variadas. Materiais experimentais como látex são utilizados para obter efeitos expressionistas e que realçaram o efeito grotesco em sua obra. Por fim, podemos ver interferências sucintas de pintura digital em seus últimos trabalhos, sempre com a constante evolução enquanto artista, independentemente do resultado final do trabalho ou do quanto o mesmo pode interferir no resultado final.

A obra de Shimamoto perpassa por diversos personagens, protagonistas, antagonistas, heróis e anti-heróis e em diversos espaços históricos, tornando-se cronista da sociedade brasileira por meio de suas histórias em quadrinhos, seja como autor ou co-autor, uma vez que o mesmo colaborou com diversos roteiristas ao longo de sua trajetória.

As marcas do terror são representadas pelos mais diversos personagens das histórias de Shimamoto, tais como Samurais, zumbis, monstros, ditadores, canibais, prostitutas, justiceiras, demônios, espíritos, lobisomens, boêmios entre outros. Estes personagens fantásticos produzem múltiplos discursos que se mesclam com situações do cotidiano, estimulando assim o imaginário criativo do leitor e propiciando uma relação de espaço e

tempo, de empatia e afeto com as histórias, de pertencimento a um determinado lugar na história e na sociedade.

Julio Shimamoto, enquanto cronista social, utiliza das marcas do insólito como meio de correspondência ativa (SALLES, 2017) para dialogar acerca da ciência, religião, moral, poder e migração, dentre outros temas que exigem produtos ideológicos.

Shimamoto é um dos poucos autores de histórias em quadrinhos com tamanha periodicidade de produção. A ambientação de suas narrativas, criação de personagens oriundos do cotidiano urbano, de suas raízes orientais, o tema recorrente da imigração japonesa, a temporalização de seus temas ao longo de 60 anos de produção, fazem de Shimamoto um autor seminal para compreensão da cartografia das histórias em quadrinhos no Brasil.

O seu processo criativo, no entanto, não pode ser definido apenas na sua experiência técnica ou profissional. O artista teve experiências relevantes que influenciaram de certa maneira a sua percepção e criação artística.

Em tenra idade, Julio Shimamoto e família mudaram de Borborema para um local próximo de Mato Grosso, do qual o seu pai era administrador de fazenda. Na idade de 5 anos, Shimamoto já desenhava e tinha contato com objetos e pessoas que mais tarde fariam parte do seu imaginário artístico, tais como rifles, pistolas, facões, jagunços, posseiros, milícias e a violência (SHIMAMOTO, 2021).

A família é descendente de samurais aristocratas. Shimamoto tinha orgulho dos personagens que conheceu, sobretudo por intermédio de seu pai, que além disso, o introduziu nos conhecimentos da meditação, caligrafia, filosofia oriental e artes mar-

ciais. Por outro lado, Shimamoto entendia que no Brasil essa descendência não significava muito, ainda mais por ser um jovem pobre (SHIMAMOTO, 2021).

Nos primeiros anos como autor de quadrinhos, Shimamoto teve contato com a coleção de originais de autores de quadrinhos pertencentes ao pesquisador Alvaro de Moya, que fora, inclusive, o material para a primeira exposição internacional de histórias em quadrinhos realizada em 1951. O jovem Shimamoto teve contato com originais de Alex Raymond, Milton Caniff, Roy Crane, Harold Foster, Will Eisner, Burne Hogarth, Lee Falk entre outros.

Julio Shimamoto foi autor de histórias em quadrinhos e publicitário durante o período do regime militar (1964-1985). Em 1969 o quadrinista teve uma experiência traumática oriunda da repressão governamental que o país sofrera nesse momento da história brasileira (SHIMAMOTO, 2021).

Shimamoto, que vivia em São Paulo e trabalhava na agência Standard Propaganda, fora interceptado por agentes federais e levado para a sede da Operação Bandeirante (Oban), na qual ficou preso em torno de duas semanas e posteriormente transferido para o DOPS, onde ficou preso mais alguns dias (SHIMAMOTO, 2021).

A experiência da prisão inesperada, a tortura psicológica que sofreu com o ambiente, com os sons de tortura de prisioneiros que ouvira e o stress pós-traumático resultaram em uma mudança de espaço cartográfico, como sair de São Paulo para o interior do Rio de Janeiro e de percepção, que resultou em redirecionamentos artísticos e de processo de criação.

Outro elemento bastante significativo na sua forma de ver o mundo e, logo, a sua arte foi quando Shimamoto teve um grave problema de saúde em 1996 (SHIMAMOTO, 2021). A extração de seu rim e costela, devido um tumor maligno, associado à situação econômica e escassez de trabalhos em decorrência do período de recuperação e por fim da percepção perante à morte fez com que Shimamoto buscasse um rumo diferente para sua arte. Em depoimento para este artigo, Júlio Shimamoto afirma,

O ogro. Sim, com essa hq me convenci que achara um novo veio, que consistia em desenhar com branco sobre papel ou cartolina preta, revertendo o processo clássico. Na verdade, desde o meu primeiro dia de escola, eu vi a professora escrever com giz branco sobre a lousa toda preta. O estilo definido do xilo sempre me fascinou, e fiquei buscando uma técnica que me aproximasse dele (SHIMAMOTO, 2021).

A questão norteadora na arte de Shimamoto tem como base a xilogravura, que o mesmo havia pesquisado na década de 1980 (SHIMAMOTO, 2021). A relação do negativo, da matriz entintada de preto e os traços em branco, a distorção da figura humana, utilizando bexigas para enaltecer o efeito do grotesco, o expressionismo como movimento artístico a ser pesquisado fez com que o artista se tornasse um dos quadrinistas mais experimentais do Brasil.

## O gênero Terror

Parte do gênero fantástico, o terror compartilha, com o mesmo, alguns elementos importantes. Segundo Flávio Garcia (2011, p. 2), numa posição próxima à de Todorov (2014, p. 31), o fantástico se define como “o elemento da narrativa que não se apresenta de modo coerente com a realidade exterior, universo racional do leitor real, conforme o senso comum estabelecido no convívio social”, é o responsável pela geração de um clima de incerteza, ou hesitação, em todos os envolvidos - narrador, personagem, leitor - com a narrativa. Contudo, mais do que apenas o fator da hesitação, a história de terror possui também outras características importantes como gênero próprio. De acordo com José Ricardo de Carvalho (2021, p. 224):

Dentro da categoria dos textos fantásticos, os contos de terror são narrativas ficcionais provocadoras de sensação do medo e do estranhamento diante de experiências de um personagem que tem a sua integridade física, espiritual ou psicológica em desequilíbrio.

Ao relacionarmos o gênero terror nas histórias em quadrinhos, temos de considerar elementos do discurso verbal - onomatopéias, títulos, roteiro, expressões, gírias e narrações - o discurso não verbal - anatomia expressiva, anatomia facial, perspectiva, luz e sombra, planos de cena - os conectivos entre os discursos - balão de texto, requadros, calhas, narrativa sequencial, editoração - e a capacidade dos atores envolvidos na criação da história em quadrinhos.

## Marcas do Insólito em O Ogro: análise quadro a quadro

A página 1 apresenta ao leitor a figura do protagonista, Thomas Oddmore, em uma narrativa onisciente e em terceira pessoa. O personagem é batizado pelo escritor Antônio Rodrigues com um nome que separado temos a palavra *Odd* que significa estranho e *More* que traduzido para o português é mais, ou seja Thomas “Mais estranho”.

A paisagem comunica ao leitor a sensação e tensão de que aquele ambiente é hostil. As marcas do discurso não verbal que enfatiza o insólito é um vento frio e cortante, caracterizado por linhas retas e duras que, assim como os troncos secos e os galhos sem folhas, dão ao quadro uma sensação de desconforto devido às suas pontas, assemelhando-se a um grande emaranhado de espinhos que envolve o cavaleiro.

Na sequência, o quadro 2 apresenta o semblante de Oddmore num *close*. Envolvido pela noite, seus cabelos jogados pelo vento - num jogo de luz e sombra proporcionado pelo uso do preto-e-branco - reforça-se aqui a ideia do aspecto sobrenatural do cavaleiro graças a uma aparência espectral, cadavérica, dando início a um jogo de luz e sombra que se manterá durante toda a narrativa.

É no quadro 2 que também tem início o movimento de *travelling* que culminará no quadro 4, permitindo observar em detalhes o seu rosto, o semblante e seu estado emocional.

O quadro 3 apresenta a tensão existente no semblante do homem, uma tensão que é reforçada pela aproximação súbita do quadro 4, no detalhe do olhar do personagem, o total da sua apreensão.

A representação gráfica apresenta referências do expressionismo alemão, com ênfase na xilogravura. Há um abandono do traço e aprofundamento nas relações de massas de luzes e sombras. Estes recursos grotescos acentuam a dramaticidade da página.

A inclinação da sequência de *travelling* reforça a sensação de que há algo de errado na história, atuando em união com a tensão demonstrada por Oddmore ao longo desta sequência. A inserção do título “O OGRO!”, se apresenta aqui como fonte causadora dessa “quebra da normalidade” narrativa, sendo esta, portanto, a primeira marca do insólito a se manifestar na narrativa.

A página 2, consiste em uma sequência de closes entre o personagem principal e um interlocutor, que surge envolto nas linhas de vento e movimento. A jornada de Oddmore é interrompida já no quadro 1, em um evento que surpreende o cavaleiro, e fornece um alívio à tensão iniciada na página anterior, restabelecendo a ordem normal dos quadros.

A tensão não se vai de todo, conforme podemos ver pelo gestual de Oddmore, que, recurvado sobre o seu cavalo, investiga a noite a procura de seu perseguidor enquanto uma de suas mãos procura a empunhadura da sua espada, ao mesmo tempo em que grita para que quem quer que esteja lá apareça.

No quadro 2, temos a aparição repentina do estranho que, pela própria construção da narrativa, parece surgir do meio da noite. Seu balão de fala, trêmulo, ressalta não apenas o frio do vento, mas, tendo em vista que nenhum balão subsequente se apresentará na forma tradicional de um balão de contornos firmes e bem determinados, também adiciona um elemento de incômodo à história, recuperando parcialmente a tensão do *travelling* da pá-

gina 1. Da mesma forma, sua aparência, o rosto tenso, olhos fixos e dentes arreganhados, trazem novamente a ideia da expressão do espectro, iniciada com Oddmore na página anterior.

Os rostos dos dois personagens trabalhados com a técnica do *chiaroscuro* e com efeito do grotesco, reforçado pelo enquadramento em close requer do leitor atenção, pois ambos acabam se confundindo na sequência do diálogo. O bigode e a barba de Oddmore traçados indicam uma diferença entre os dois. A expressão de Thomas Oddmore é distinta da do outro interlocutor. Enquanto Oddmore ostenta um semblante guerreiro e tenso, o outro personagem expressa o medo no olhar.

A marca do fantástico é apresentada nesta página quando observamos a figura do novo personagem que aparece subitamente e envolto em linhas de ação. O leitor não tem ideia de que aquele personagem é de fato real ou se trata de uma aparição fantasmagórica. Outro exemplo é quando o novo personagem começa a explicar o porquê de sua aparição; sua fala é contida num balão trêmulo, característica comum para indicar fala de espíritos ou vozes do além mundo.

Ao perceber que Oddmore o ouve, o interlocutor se torna o narrador da história, inserindo um pequeno conto dentro da história principal. Ele alega que fez uma jornada semelhante à de Thomas Oddmore e encontrou o Ogro, e o quadrinista Shimamoto utiliza do efeito do grotesco em seu rosto, mais especificamente através do seu olhar para indicar o pavor e terror que a lembrança apresenta para o personagem.

Na página 3, Julio Shimamoto realiza no primeiro quadro um recurso de espaço tempo que é o raio e o trovão, que não apenas

mimetiza na narrativa o clarão repentino, mas a ideia do corte na transição, como também é o primeiro paralelo estabelecido entre a história do personagem e a de Thomas Oddmore. Enquanto Oddmore é assolado por um vento frio e inóspito, o personagem cavalga em meio à tempestade como se ele reagisse diferente ao ambiente. Ambos os climas, ruins e cruéis, ressaltam a ideia do insólito, construindo a atmosfera de terror da história em quadrinhos.

O quadro 2, por sua vez, ao apresentar um close do estranho, repete o jogo de luz e sombra, dando ao rosto a aparência clara de um crânio, reforçando a ideia de morte presente desde a primeira página, e que irá se concretizar ao fim da narrativa, sendo assim a primeira deixa visual apresentada por Shimamoto para a conclusão da sua história.

Também neste quadro, começa a cair a chuva, reforçando um outro jogo, desta vez, de paralelos, estabelecido entre o vento frio que corta Oddmore, a espada do mesmo que corta o quadro e as gotas que cortam a figura do estranho.

Finalmente, no quadro 2 se inicia uma elipse narrativa que irá culminar no quadro 5, com a entrada do estranho no castelo do Ogro. Essa elipse nos é apresentada na seguinte ordem: close do rosto (quadro 2), cavaleiro avançando (quadro 3), castelo do Ogro (quadro 4), até finalmente terminar com o estranho no castelo (quadro 5).

Quanto aos demais quadros, os quadros 3 e 5 são os que apresentam maior carga de significado; o primeiro, ao apresentar o estranho sobre seu cavalo praticamente esmagado entre o peso opressivo do céu negro e o escuro de um solo sem forma; já o seguinte, traz

uma vez mais a ideia do rosto de crânio, num diálogo entre a figura do próprio Thomas Oddmore presente no quadro 3 da página 2.

Dentro do castelo, o estranho inicia sua busca pelo Ogro, retratada na página 4, e já no quadro 1 desta página Shimamoto apresenta uma marca do insólito por meio de referência gráfica do expressionismo, que é a imagem de uma escada fantasmagórica cujos suportes não conseguimos ver, parece flutuar em meio às trevas do andar inferior - um envolvimento que também ocorre com a figura do estranho que, recortado pela claridade do lado de fora, parece ser engolida pelas trevas que o cercam.

Novamente aqui a narrativa do estranho possui um novo paralelo com a própria história de Oddmore, a partir do momento em que sua espada - assim como a do protagonista na página 2 - se projeta contra um domínio que não o seu, recortando as trevas do além da porta.

Da mesma forma, essa ideia de invasão se perpetua no quadro 2, onde o estranho, em sua descida, abandona o domínio do conhecido - representado pela luz - e adentra no domínio do Ogro - representado pelas trevas que o circundam.

Concluída sua descida e já no domínio do Ogro, a sequência que abrange os quadros 3 e 4 são os mais significativos da página. No primeiro, vemos retomada a imagem do rosto como crânio, um novo reforço da mensagem que é passada por Shimamoto para o leitor e que será efetivamente resolvida ao fim da trama. Mais do que o crânio, o próprio contorno do cabelo do estranho parece se moldar como um capuz, o que suscita a imagem icônica da própria Morte.

No que toca à onomatopeia que surge sobre sua cabeça, ela exerce aqui uma série de funções. Primeiro, interrompe o fluxo da narrativa muda até então estabelecida, o que joga o leitor num estado de surpresa similar ao do personagem. Em um segundo momento, contudo, ela também marca o ponto exato em que a irrupção do insólito se dará, preparando, tanto o leitor quanto o personagem para o confronto com o Ogro, que se dará no quadro 4.

Virando-se para se deparar com o monstro, o estranho se apresenta, no quadro 4, numa posição de combate, agachado e pronto para saltar de encontro ao seu inimigo. Como criatura sobrenatural, o Ogro aparece apenas como uma sombra, não possuindo, aqui, os detalhes de branco que delineiam o personagem humano que tem à frente. Quanto ao estranho, uma vez mais seu semblante lembra o aspecto da Morte, com o rosto de caveira e o cabelo à guisa de manto.

O quadro 5, encerrando a página, apresenta a reação do estranho ao se ver diante do Ogro. Ao contrário da determinação mostrada tanto na página anterior quanto no quadro 4, seu semblante neste quadro é um retrato do mais puro terror, e a dramaticidade de sua expressão é reforçada pelo jogo de contrastes entre o claro e o escuro.

A página 5 dá início ao confronto entre o estranho e o Ogro. No quadro 1, o estranho, praticamente envolvido pelas trevas do covil da besta, novamente apresenta o seu semblante similar à Morte, se agacha, preparando-se para combater a criatura. Também aqui repete-se a semelhança entre Oddmore e o estranho, tanto pela sua fala - o balão que representa o grito - quanto pela própria postura.

No quadro 2, somos apresentados ao primeiro vislumbre da aparência real do Ogro, ainda que incompleta. A escolha pelo close serve a uma dupla função. Num primeiro momento, ressalta o perigo e a bestialidade da criatura, uma vez que ressalta sua boca disforme e as presas afiadas que são seus dentes. Num segundo movimento, o close atua como uma fonte de ansiedade, uma vez que, ao não mostrar o aspecto completo da criatura, deixa ao leitor a imaginação de como a mesma se pareceria, tendo como base apenas sua boca. Essa técnica de apresentação parcial é também um recurso recorrente de uma narrativa de terror, uma vez que o não visto é sempre mais assustador do que o que é visto - ou, como definiu Lovecraft (2008, p. 13), “(...) a emoção mais antiga e mais forte da humanidade era o medo. E que o tipo mais antigo e mais forte de medo era o medo do desconhecido”.

O quadro 3 dá início ao confronto propriamente dito, sendo o contraste entre o aço da espada e as garras da criatura, ligadas por meio da diagonal principal do quadro, o sinal de como essa luta será executada. Mais do que isso, existem outras informações nessa luta que permitem perceber qual o resultado final do confronto.

A mão do Ogro ergue-se na margem superior do quadro, mostra-se como maior que a figura do estranho que, pela composição da cena, se mostra acuado contra a margem inferior esquerda. É possível perceber que, ainda que a besta se encontre na área de trevas, aqui sua mão invade a zona de luz que circunda o estranho, sendo este o segundo sinal que dita o resultado final do embate.

No quadro 4, temos a representação do confronto. O Ogro, envolvido pelas trevas da noite e do seu próprio calabouço, e o

estranho, envolvido pela luz, avançam um de encontro ao outro, preparados para uma luta até a morte.

O resultado dessa luta, bastante breve, já é mostrado no quadro 5, quando a criatura agarra a mão do estranho. Aqui, o confronto entre luz e sombras chega num fim abrupto, e o estranho, invadindo o domínio do Ogro, é preso pela sua mão.

A página 6 apresenta o desenlace da luta. No quadro 1, o estranho preso se encontra indefeso diante do ataque da criatura. Aqui, acontece uma inversão dos eventos do quadro 5 da página anterior, com o personagem no domínio das trevas e a mão do outro invadindo o domínio da luz.

O quadro 2, mais do que prosseguir com a ideia da inversão de papéis, estabelece em definitivo a passagem do estranho para o domínio das trevas, renunciando o fim de sua jornada. De fato, aqui o personagem perde todas as suas características definidoras - rosto, cabelos - passando a ser apenas uma sombra negra - sendo o quarto aviso de sua natureza presente. Curiosamente, é nesse processo de inversão que vemos pela primeira vez, um vislumbre do rosto do Ogro enquanto ergue o seu adversário acima de sua cabeça.

O movimento iniciado pela fera no quadro 2, termina no quadro 3, com o estranho sendo arremessado com força esmagadora contra uma parede. Aqui, seu rosto mais uma vez assume a aparência do crânio, mas, mais importante que isso, está em como Shimamoto faz o leitor sentir o impacto do golpe. Semelhante às linhas de chuva e do vento, as linhas de força cortam tanto o quadro, quanto as próprias trevas, estilhaçando a ideia de quadro

fechado, da mesma forma que os ossos do homem arremessado são estilhaçados pelo golpe brutal do Ogro.

No quadro 4, a imagem do rosto de caveira é mais uma vez retomada, no que é a dica mais clara de qual será o fim das duas narrativas aqui contidas - a do estranho e a de Thomas Oddmore.

A página 7 inicia com um *travelling* que segue a seguinte ordem: quadro 1, o Ogro; quadro 2, close no rosto do monstro; quadro 3, close no rosto do estranho. Essa sequência atua na construção da tensão do encerramento, onde os quadros 1 e 2 representam a aproximação do monstro que, iniciada com uma proporção normal no quadro 1, logo passa a dominar praticamente toda a extensão do quadro 2, tornando-se uma presença opressiva. O quadro 3, por sua vez, apesar de cortar a presença do Ogro, nos apresenta o resultado de sua aproximação visto pelos olhos do estranho, cujo rosto, envolvido pelas sombras e novamente retomando o tema do crânio, estampa o terror da morte próxima.

Essa sequência também marca o fim da narrativa do estranho, visto que no quadro 4 já temos a volta ao momento presente, onde Thomas Oddmore e seu estranho companheiro se encontram novamente no coração da floresta, assolados pelo vento frio do meio da noite. Curiosamente, é aqui o primeiro vestígio em toda a história de um balão normal, ou o mais próximo disso que se verá.

Encerrando a narrativa, a página 8 finalmente apresenta a culminação de todo o jogo estabelecido desde a página 1, na sequência que transcorre entre os quadros 1 e 3.

No quadro 1, o estranho responde a pergunta de Oddmore feita na página anterior, mas já aqui podemos perceber que há algo de errado com a sua figura. Afastado, ele parece fundido com a

escuridão - lembrando a própria representação do Ogro nas páginas anteriores. Mais do que isso, seus olhos perdem o caráter humano, virando dois pontos que, sob o fundo preto, dão à sua aparência, novamente cadavérica, um ar de estranheza.

O quadro 2 segue com a metamorfose do estranho, agora, porém, suas feições passam a ser cortadas pelos galhos, em uma outra quebra - parecido com a provocada pela espada de Oddmore - que interfere na integridade do próprio quadro. Também é neste quadro que o aspecto de caveira se intensifica.

No quadro 3, a transformação do estranho é finalizada, e, com isso, ele começa a desaparecer. Com sua mensagem entregue, o fantasma não tem mais o que fazer ali. Nesse ponto, todas as ideias anteriores, todas as deixas visuais, todas as representações de caveira e balões de diálogo, encontram a sua resolução, causando o verdadeiro efeito de terror e estranhamento presente na narrativa.

A sequência subsequente, envolvendo os quadros 4 a 7, apresentam a fuga de Oddmore. Aterrorizado com a percepção de ter estado diante de um fantasma - quadro 4 -, o cavaleiro parte numa fuga desesperada - quadros 5 a 7 - gerando aqui um efeito curioso. Se ao longo da história o protagonista avançava para o domínio da noite, um avanço feito de forma similar pelo estranho em sua própria narrativa, agora sua fuga o conduz para a luz, como podemos ver no quadro 7, sob a forma da silhueta de Thomas Oddmore e sua montaria que se perdem ao longe, envolvidos por uma área de branco que se instala entre o escuro do céu e o negro da terra.

## Considerações finais

Publicada pela primeira vez em 1985 na edição 27 da revista *Calafrio*<sup>2</sup>, a história de terror O Ogro representa um ponto importante na carreira de Julio Shimamoto e nas histórias em quadrinhos brasileiras de terror. Neste artigo a questão norteadora foi analisar as marcas presentes no gênero fantástico com ênfase no terror e no insólito, do qual entendemos como primordiais para Shimamoto conseguir atingir uma nova interpretação gráfica e sequencial de seus quadrinhos.

Partimos do princípio que o fantástico é uma área que abriga o gênero terror, uma vez que se origina na interrupção da normalidade cotidiana por meio de efeitos de sentido como o grotesco, medo e angústia que envolvem tanto os personagens quanto o próprio leitor por meio de suas marcas de discursos verbais e não verbais.

Shimamoto é um artista que buscou ao longo de sua carreira o que definimos como poética visual (SALLES, 2017) da qual possa ser reconhecido graficamente e artisticamente pelo receptor de sua obra.

No caso das histórias em quadrinhos, Shimamoto pesquisou, experimentou e compartilhou junto ao leitor um estilo narrativo, sequencial e gráfico em todos os elementos presentes nesta linguagem, tais como balões de texto, tipografia, layout de página e interpretação de roteiro. Essa experimentação, incomum nas histórias em quadrinhos, é bastante presente na área da publicidade,

---

2. Informação fornecida pelo site <http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/calafrio-n-27/ca225100/39191>, acessado pela última vez no dia 29/05/2021, às 22:23h.

da qual o mesmo pôde ter uma interlocução artística com fotógrafos, diretores de arte, ilustradores, roteiristas e criadores de conteúdo no período em que foi diretor de arte em São Paulo e Rio de Janeiro. Julio Shimamoto apresenta esse escopo de referências na linguagem que o mesmo escolheu como um meio de expressão.

Devido a esse constante processo de experimentação, o artista realizou em sua maioria histórias curtas, uma vez que este tipo de formato propicia uma variedade de estratégias gráficas, experimentações artísticas e uma estrutura narrativa, da qual, mais uma vez ele opta por buscar inspiração fora dos quadrinhos e se aproximar de outras linguagens, como a narrativa cinematográfica de Glauber Rocha.

Um ponto constante no traço inacabado de Shimamoto é a intenção de explorar a linguagem expressionista, do *chiaroscuro*, o efeito do grotesco e da distorção da forma, o qual flerta com o abstracionismo. Não obstante, a temática que o autor escolheu para ser a tônica de sua produção é o terror, que propicia a relação estética de seu trabalho com o grotesco enquanto efeito dramático.

Ao observarmos o design da página, consideramos as marcas experimentais de Shimamoto, tais como os requadros pretos, com contornos e letras em branco, o corte angular dos quadros que remontam a dinâmica comum aos criadores em áreas correlatas como design, publicidade e ilustração.

A opção de ser um artista experimental em um círculo em que a mudança gráfica e artística é menos intensa que em outros círculos das artes faz com que esse artista não fique em uma zona de conforto e o mantenha como um artista contemporâneo, que apresenta ao

leitor novas possibilidades de leitura e contemplação artística. Shimamoto é intencionalmente um artista de traço inacabado.

## Bibliografia

GARCÍA, Flavio. *Fantástico: a manifestação do insólito ficcional entre modo discursivo e gênero literário – literaturas comparadas de língua portuguesa em diálogo com as tradições teórica, crítica e ficcional*. XII Congresso Internacional da ABRALIC. 2011. Curitiba. Disponível em: <https://abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0010-1.pdf>. Acessado em 30 de maio de 2021.

LOVECRAFT, H.P. *O horror sobrenatural em Literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2008.

RODRIGUES, Antônio. SHIMAMOTO, Julio. O Ogro. In: *Zumbis e outras criaturas das trevas*. Antologia. São Paulo. Editora Kalaco, 2012. p. 205-212

SILVA, RFS. O horror na literatura gótica e fantástica: uma breve excursão de sua gênese à sua contemporaneidade. In MAGALHÃES, ACM., et al., orgs. *O demoníaco na literatura* [online]. Campina Grande, PB: EDUEPB, 2012. p. 239-254. ISBN 978-85-7879-188-9. Disponível em SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.

SALLES, Cecília Almeida. *Processos de criação em grupo. Diálogos*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SHIMAMOTO, Julio. Depoimento cedido a Alberto Ricardo Pessoa. João Pessoa, 2021. No prelo.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014

# A formação do sujeito-leitor no Ensino Fundamental: contribuições das histórias em quadrinhos

Barbara Arcanjo Campos

**Resumo:** Este artigo tem como propósito apresentar os resultados da pesquisa financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), tendo como tema as preocupações sobre a formação de sujeitos-leitores em classes de 4<sup>o</sup> e 5<sup>o</sup> ano do Ensino Fundamental. O estudo teve como principal objetivo entender os hábitos de leitura dos alunos e investigar os saberes dos professores sobre quadrinhos na promoção do desenvolvimento infantil. Dessa forma, a metodologia usada foi a Análise de Discurso de matriz francesa pècheuxtiana, que nos guiou à conclusão que o currículo engessado das escolas limita as práticas pedagógicas, influenciando a rotina de leitura dos educandos. **Palavras-chave:** Educação; História em Quadrinhos; Sujeito-leitor; Análise de Discurso.

The formation of the subject-reader in Elementary School: contributions of comics

**Abstract:** This article aims to present the results of research financed by the Foundation for Research Support of the State of São Paulo (FAPESP), having as its theme the concerns about the formation of

---

Barbara Arcanjo Campos. Graduada em Pedagogia pela FFCLRP-USP. Email: barbara.arcanjo.campos@hotmail.com

subject-readers in 4th and 5th grade classes of Elementary School. The main objective of the study was to understand the reading habits of students and investigate the knowledge of teachers about comics in promoting child development. Thus, the methodology used was the Discourse Analysis of a French Pêcheuxtian matrix, which guided us to the conclusion that the rigid curriculum of the schools limits the pedagogical practices, influencing the students' reading routine.

**Keywords:** Education; Comics; Subject-Reader; Discourse Analysis.

## I. Introdução

O presente artigo tem como tema principal a pesquisa de Iniciação Científica, realizada no ano de 2017, orientada pela Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Filomena Elaine Paiva Assolini, e financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), em que aborda a influência das Histórias em Quadrinhos na formação do sujeito-leitor no Ensino Fundamental, além do referencial teórico da Análise de Discurso (AD) pêcheuxtiana e estudos dos teóricos da área dos quadrinhos. Além disso, o objetivo geral desta pesquisa era investigar *se* e *como* as Histórias em Quadrinhos (HQs) são trabalhadas em sala de aula do Ensino Fundamental de escolas públicas. Como objetivos específicos destacamos: indagar se os alunos de 4<sup>o</sup> e 5<sup>o</sup> anos do Ensino Fundamental conhecem as HQs e as leem fora do contexto escolar; e investigar os saberes dos professores sobre os quadrinhos, para o desenvolvimento da leitura de crianças de 4<sup>o</sup> e 5<sup>o</sup> anos do Ensino Fundamental.

Isto posto, devemos iniciar nossa reflexão pensando que vivemos em um momento de constantes mudanças, em que a mídia

é um dos principais agentes formadores de opinião e, desde a infância, somos influenciados por milhares de informações vindas de diversos meios de comunicação (SANTANA; FERREIRA, 2015), em especial, dos recursos tecnológicos a que temos acesso. Assim, podemos pensar em como a literatura consegue fôlego para resistir ao desenvolvimento da tecnologia que lentamente devora, com suas telas *touchscreen*, as relações construídas entre o homem e a leitura, deixando esta esquecida no seu tradicional arranjo, no formato de papel. Contudo, é possível refletir acerca de como tais meios digitais (*smartphones, tablets* etc.) também podem ser de grande auxílio na promoção e desenvolvimento da literatura, criando, de certo modo, uma aproximação do jovem e novo leitor com a literatura, gerando uma nova gama de possibilidades, tanto ao educador como ao educando, de atividades, dinâmicas e vivências, além de aulas mais ‘ricas’, de modo à (trans) formação desse aluno/leitor.

Nesta pesquisa, objetivamos nos ater à função social da leitura, da leitura de quadrinhos e as dificuldades na demonstração da importância das mesmas para a educação e a formação de leitores, devido a parâmetros que norteiam os princípios da alfabetização e do letramento escolar (TFOUNI; ASSOLINI, 2019).

Desejamos olhar mais atentamente para como a literatura desenvolve-se nas escolas, tendo em mente a prática docente atual, na qual nos deparamos com uma situação desafiadora para os educadores brasileiros, num cenário complexo, problematizado pelo excesso de responsabilidades, diante da falta de autonomia para o trabalho, a precariedade de recursos, e uma realidade que cerca o docente em suas práticas, bem como fomenta a sua desva-

lorização profissional. Porém, isso apenas nos motivou a pensar que essa situação, que dificulta o trabalho pedagógico, deve tornar o professor um sujeito pesquisador reflexivo acerca de suas práticas e, por consequência, transformador de sua realidade.

Para tanto, foram tecidas diversas reflexões acerca de como as HQs estão inseridas nas escolas pesquisadas e como circulam por entre os sujeitos-professores e alunos, além de compreender, de maneira inicial, como educadores e educandos relacionam-se com os quadrinhos, atendo-nos à maneira com que são utilizados em sala de aula e sua influência nas práticas de leitura dos alunos.

## 2. As Histórias em Quadrinhos e sua presença na sala de aula

Ao longo de nossa pesquisa, pudemos observar que os estudos sobre HQs são escassos quando comparados a outras áreas de pesquisa com mais tempo no mundo acadêmico, sendo desafiador compreender sua linguagem ímpar e explorar adequadamente suas possibilidades em sala de aula, uma vez que é preciso que seja (re)vista e (re)conhecida a todo instante para além dos sentidos literais e de sua opacidade, ou seja: não apenas como simples entretenimento, mas um meio de (trans)formação e instrumento de desenvolvimento cultural, social e intelectual. Assim, destacamos que “embora as HQs sejam um meio rico e complexo como qualquer outro, a pesquisa sobre quadrinhos também foi, por muito tempo, um campo negligenciado nos estudos da Mídia” (LUYTEN, 2013, p. 49).

Compreendemos os quadrinhos como obra aberta, passível de inúmeras interpretações, que possibilita uma leitura autônoma,

e constitui-se na profusão de temas, títulos, públicos e variantes narrativas. Sendo assim, as capacidades de articulação a que as HQs se dispõem para ampliar seu escopo vão além, pois se diferem em inúmeras modalidades textuais e artísticas, bem como em diferentes gêneros, dando ao educando diferentes opções sobre como agir, refletir e usufruir o texto, podendo encontrar, em algum momento, por si próprio ou com auxílio do professor, sua “voz” como leitor, identificando-se como sujeito capaz de compreender o que está além da superfície dos dizeres. É essencial ao professor munir o aluno de possibilidades literárias para que possa aprender acerca de si, do outro e da sociedade que o cerca.

É relevante destacarmos, também, como as políticas públicas educacionais lidam com a presença das HQs em sala de aula. Embora seja de pouco conhecimento, as experiências com quadrinhos se deram a partir da década de 1980, em livros didáticos, de forma tímida, utilizadas para ilustrar aspectos específicos das matérias, que antes eram explicadas com um texto escrito. “As HQs 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” (VERGUEIRO, 2016, p. 20).

Devemos pensar, assim, que os quadrinhos são, atualmente, um recurso a mais na educação, além de um meio de aproximação com os alunos. O professor pode e deve propiciar momentos relevantes e instigantes aos alunos por meio da leitura visual e de elementos que constituem sua realidade. Para além disso, o educador tem de buscar também fazer o aluno produzir, mas não

apenas para cumprir um currículo, mas para levar o aluno a refletir e apre(ender) o conhecimento ali contido.

É possível, então, inferir que as HQs estão situadas no âmbito do *discurso lúdico*, pois promovem inúmeras possibilidades de trabalho e reflexão acerca dos sentidos presentes, tanto pelos educandos quanto pelo professor. Acreditamos ser importante destacar, de maneira breve, o conceito de discurso lúdico, entendido por Orlandi (1996 *apud* ASSOLINI, 1999), como sendo aquele em que a reversibilidade entre interlocutores é total, sendo que o objeto do discurso se mantém como tal na interlocução, sendo resultado disso a polissemia aberta.

Portanto, podemos entender que, sendo este o foco desta pesquisa, entre os quadrinhos e a literatura existem inúmeros diálogos possíveis para que possam se estabelecer práticas discursivas a fim de legitimar e valorizar os enunciados dessa linguagem como para além da arte, mas também da comunicação e formação social.

## 2.1. A leitura e o sujeito-leitor no contexto escolar

Quanto ao sujeito-leitor, vale ressaltar que, num primeiro momento, filiamo-nos à definição de *sujeito* concebida pela AD, entendido como sócio-histórico e ideológico, pois é marcado por espaços e tempos determinados; interpelado de indivíduo em sujeito pela ideologia que o cerca e constitui. Desse modo, ocupa determinadas posições para que, a partir destas, possa produzir seus dizeres, para ser reconhecido. “[...] O sujeito não se apropria da linguagem num movimento individual: pelo contrário, é so-

cial a forma dessa apropriação e nela se marca a sua interpelação pela ideologia” (ASSOLINI, 2003, p. 22). Portando, para a AD, o sujeito é

[...] atravessado pela linguagem e pela história, sob o modo do imaginário, o sujeito só tem acesso a parte do que diz. Ele é materialmente dividido desde sua constituição: ele é sujeito de e é sujeito à. Ele é sujeito à língua e à história, pois para se constituir, para (se) produzir sentidos ele é afetado por elas (ORLANDI, 2009, p. 49).

Em vista disso, ressaltamos também a *leitura*, não apenas com a função de comunicação, mas, principalmente, mediação e transformação do homem com sua realidade. A leitura, conforme Orlandi (2012), não pode ser considerada como uma decodificação, na qual se proporiam de técnicas que derivariam de conhecimentos linguísticos específicos, mas a leitura é o momento crucial na constituição do texto, momento que se configura o espaço da discursividade e em que se instaura um modo de significação específico, que o leitor entende. Assim, a presença da literatura, entendida como arte das palavras, como uma “obra aberta” (ECO, 1993 *apud* ASSOLINI, 2013), transformou-se, tendo em vista, no contexto escolar, que antes era vista como um meio de captar determinada mensagem, é entendida hoje, por diferentes teóricos e estudiosos, como um processo na constituição de sentidos em que o sujeito-leitor vai além da simples decodificação e assume uma posição ativa com relação às suas ideias e reflexões. Dessa forma, concordamos com Orlandi (2012), pois a leitura pode ser entendida ao mesmo tempo como uma questão linguística, pedagógica e social.

Posto isso, devemos pensar que a escola pode e deve propor diferentes formas de leitura, permitindo ao aluno identificar-se com esta através de sua própria história, compreendendo-a como parte constituinte de seu discurso e realidade. A leitura é produzida segundo condições determinadas, isto é, em um contexto sócio-histórico que deve ser considerado. É a partir da bagagem cultural e das trocas que é constituída a racionalidade dos alunos.

CALVIN



Figura 1 - Tira de “Calvin e Haroldo”: exemplo de como a escola pode podar e silenciar seus alunos. Fonte: WATTERSON, Bill. 1991.

A figura 1, acima, ilustra uma forma como a escola e a família, no imaginário de que dariam conta dos conteúdos a serem ensinados às crianças, acabam por deixar de lado experiências e conhecimentos advindos dos alunos, e que deveriam ser integrados à educação e tidos como de grande importância no processo de construção da aprendizagem, além de desenvolver a identidade e o pertencimento escolar, permitindo ao aluno identificar-se com a leitura. Acerca disso, podemos citar os quadrinhos como um poderoso instrumento nesse processo, pois trata-se de uma linguagem e produto cultural com uma abordagem amplamente aberta, demonstrando inúmeras possibilidades expressivas, um

forte canal de propagação do pensamento humano (SANTOS; NETO, 2015), porém, para além de um simples produto, as HQs são uma arte, cujo conteúdo permite o acesso a diferentes sentidos, interpretações mais profundas e leituras mais sofisticadas acerca da sociedade e do mundo.

Entendemos que os quadrinhos possuem importância fundamental no que tange as questões educacionais, pois, em decorrência da diversidade de temas que podem abordar, possuem alto nível de informações circulantes que muito contribuem na formação do educando. Há uma melhoria do vocabulário dos alunos, pois ao tratarem de assuntos variados introduzem novas palavras aos estudantes, o que atende a sua necessidade na procura e utilização de expressões e valores na comunicação, bem como por possuir carácter elíptico, a linguagem das HQs obriga ao seu leitor pensar e imaginar, dessa forma o aluno é constantemente instigado a exercitar seu pensamento completando os momentos que não são expressos graficamente.

Dessa maneira, é necessário que, para a formação do sujeito-leitor, o educador seja um mediador ao mesmo tempo que atento e sensível quanto a suas práticas em sala de aula, pois “a natureza artística dos quadrinhos, essencialmente lúdica, viabiliza [...] uma formação leitora mais complexa, mais criativa” (PINA, 2014, p. 215). Com isso, nos é possível observar um refinamento dos discursos desses sujeitos a fim de conferir as especificidades necessárias ao desenvolvimento da sua autonomia e suas relações com essa linguagem.

### 3. Aspectos metodológicos e *corpus* de análise

Em nossa pesquisa, o *corpus* constituiu-se a partir das contribuições da AD. Buscamos entender, por meio de entrevistas e dados observados ao longo da pesquisa, como a leitura de HQs se dá no contexto escolar e nos processos de ensino-aprendizagem em salas de aula do Ensino Fundamental.

Foram realizadas entrevistas semiestruturadas com 4 (quatro) professoras, sendo que 3 (três) ministram aulas para o 4º ano e 1 (uma) ministra aulas para o 5º ano do Ensino Fundamental; e 10 (dez) alunos do Ensino Fundamental, sendo 7 (sete) alunos de turmas do 4º ano, e 3 (três) alunos de turmas do 5º ano. Sendo assim, foram divididos em Escola A e B, Professoras 1 a 4 e Alunos A a J. Com o uso de um questionário semiestruturado, foram observadas, em média, cerca de 15 (quinze) horas/aula ministradas por cada uma das professoras, durante os meses de maio e junho de 2017, e as observações realizadas foram registradas em caderno de campo, utilizado para a composição do *corpus* de análise.

Dessa forma, torna-se necessário esclarecermos que, de acordo com a perspectiva discursiva, só podemos falar em *corpus* a partir da consideração dos dados e das condições de produção, levando-se em conta os objetivos e princípios teóricos que, orientando toda a análise, “possibilitarão uma leitura não subjetiva dos dados” (ORLANDI, 1996, p. 139). Assim, a partir desse amplo “espaço discursivo”, foram selecionados alguns recortes, que evidenciam alguns indícios linguístico-discursivos a respeito dos discursos dessas professoras e alunos, sendo-nos permitido ob-

servar se, na prática de sala de aula, seguem o mesmo discurso das entrevistas.

Enfatizamos aqui que esses recortes levaram-nos a entender, num primeiro movimento os processos discursivos presentes, possibilitando-nos explicar o funcionamento do discurso e sua relação com as formações discursivas e determinadas formações ideológicas. “[...] Todo discurso se estabelece sobre um discurso anterior, apontando para outro [...]. O que existe não é um discurso fechado em si mesmo, mas um processo discursivo, do qual se podem recortar e analisar estados diferentes” (ORLANDI, 1996, p. 23). Assim, nossos “recortes” foram constituídos a partir das entrevistas com docentes, estudantes e, também, a partir das observações realizadas em sala de aula.

Foram selecionadas algumas *sequências discursivas* para análise, sendo tidas aqui como *sequências discursivas de referência* (S.D.R.) (COURTINE, 1981), que nos trouxeram indícios reveladores sobre os discursos desses sujeitos-professores (S-P) e sujeitos-alunos (S-A), além de constituírem nosso recorte discursivo para além de algumas explicações e explanações, mesmo que de maneira inicial, das falas das professoras e alunos entrevistados.

Dessa forma, nossas análises consideram as marcas da ideologia, das brechas e dos equívocos a que a língua está sujeita. Essa opacidade na língua nos leva a perceber as falhas presentes no discurso das professoras e alunos, nas quais podemos verificar se realmente há a presença na memória discursiva de conceitos relacionados à função das HQs e o seu uso em sala de aula.

#### 4. Análises discursivas: traçando alguns breves caminhos...

Apresentamos neste tópico depoimentos dos sujeitos entrevistados, sendo primeiramente recortes fiéis, e, em seguida, análise inicial, tendo em mente que os sujeitos entrevistados são constituídos na/pela linguagem (PECHÊUX, 1988), e que tal constituição terá a influência de determinada ideologia. Portanto, em nossas análises, iremos considerar que os sujeitos e os seus discursos analisados são interpelados pelo interdiscurso e os sentidos que circulam em si.

Em nosso tempo em sala de aula, observamos, num primeiro momento, as turmas 1 e 2, na Escola A, que trabalharam de forma mais ‘viva’ com as HQs. Os alunos da turma 1 desenvolveram atividades de produção de pequenos quadrinhos e/ou tirinhas com base no que fora explorado com a professora nas aulas, procurando entender a função dos tipos de balão de fala, onomatopeias, expressões faciais dos personagens etc., sendo que as produções seriam posteriormente expostas no festival da escola. Encontramos aqui um movimento, por parte da professora, de fato, de perceber o potencial dos quadrinhos para as crianças. Na turma 2, há um movimento semelhante ao encontrado na turma 1, em que a educadora trabalha de forma mais dinâmica, promovendo momentos de conversa e reflexão ao longo da leitura conjunta dos gibis com os alunos, em que todos podem expor suas ideias e interpretações acerca do que está sendo desenvolvido, porém as atividades de produção são ‘empobrecidas’ por métodos tradicionais voltados para a cópia de trechos do texto.

Ambas docentes relatam nas entrevistas que têm consciência da importância das HQs na formação das crianças e jovens, sempre procurando inovar suas práticas, mas observamos que ainda estão presas a um currículo fechado, porém é possível ver um movimento de mudança por parte destas educadoras.

Já na Escola B, pudemos perceber que na turma 3 trabalhou-se prioritariamente a partir do uso do livro didático, prática seguida da produção de uma tirinha, atividade que foi pouco dirigida pela professora, com a finalidade de simples produção para cumprimento do currículo. Na turma 4 ocorreu o inverso, houve o desenvolvimento teórico das características estruturais dos quadrinhos, contudo a educadora não promoveu qualquer atividade de produção que envolvesse de maneira crítica os quadrinhos, apenas o tradicional movimento de cópia e pouca reflexão. Em ambas as turmas, 3 e 4, os quadrinhos estão voltados ao cumprimento do currículo, que se mostra, nessa escola, um forte cerceador das práticas docentes (o currículo engessado, uma gestão rígida, avaliações externas etc.), o que impossibilita práticas mais ‘ricas’ e amplas.

Seguimos para nossos gestos de análises sobre os recortes:

### Recorte 1

“Assim, ela distribuiu uma tirinha para a turma (e para mim), pedindo que todos lessem individualmente e em silêncio por alguns instantes, pensando no humor que havia na mesma. Quando terminaram de ler, ele pediu que colassem a tirinha numa folha à parte do caderno, reescrevendo os escritos da tirinha em prosa e logoa abaixo o humor contido na mesma”.

Caderno de Campo - Escola B - Turma 4 - 4º ano (grifos nossos)

Como é possível observar, a fala e a prática desse sujeito-professor trazem indícios de aulas mecânicas, sem a exploração do que as HQs podem oferecer além da simples cópia e transcrição. Por meio dos quadrinhos é possível trabalharmos muito além: desde as cores, temática, o uso dos quadros, balões e onomatopéias, a questões sociais e políticas que circulam na sociedade, não apenas sua função para a alfabetização, mas de fato entendê-la como, de acordo com Vergueiro e Ramos (2015), vitrine cultural e social para o ensino.

Além disso, o trabalho com os quadrinhos feito pela professora “*individualmente e em silêncio*” é uma questão interessante, pois a formação discursiva aqui posta, em que a leitura das HQs deve ser feita individualmente, no qual o já-dito está presente em sua fala, a faz parecer uma verdade absoluta, entendendo a leitura dos quadrinhos apenas para si e silenciosamente, algo que se mostrou recorrente, baseado em nossas observações, sem um trabalho dinâmico e vivo.

## Recorte 2

P: Para você, quais os elementos essenciais para constituir uma história em quadrinhos?

S-A: “Eu acho que ter várias aventuras. Ter aventura, ter coisas engraçadas, ter emoção, ter várias coisas. Porque senão não vira (uma HQ)”.

Sujeito-Aluno 2A-D

A resposta do sujeito-aluno permite-nos pensar, num primeiro momento, a respeito de sua *memória discursiva* em relação às HQs. Entendemos a memória discursiva como “[...] saber discursivo que torna possível todo o dizer e que retorna, sob a forma do

pré-construído, o já-dito que está na base do dizível, sustentando cada tomada de palavra” (ORLANDI, 2009, p. 31). Desse modo, possivelmente, esse sujeito não compreende de forma completa a estrutura das HQs, pois, segundo nossas observações, não teve acesso aos outros sentidos presentes no gênero, a uma memória discursiva que compreendesse os outros sentidos possíveis além daqueles apresentados pela professora, sendo pouco explorados, no qual seu interdiscurso, o já-dito relacionado às HQs, está ligado a essa estrutura para coisas apenas engraçadas, aventuras, emoção etc.

Concordamos com Orlandi (2009, p. 42) quando diz que o imaginário é eficaz, mas “[...] ele não ‘brota’ do nada. Assenta-se no modo como as relações sociais se inscrevem na história e são regidas em uma sociedade como a nossa, por relações de poder”. O imaginário presente neste discurso, no qual circula a ideologia ‘empobrecida’, traz a ideia de HQs com o objetivo apenas para diversão e auxílio da leitura e escrita. Contudo, o sujeito tem a necessidade da apropriação da cultura, mas, se não lhe for proporcionado isso, permanecerá com uma visão tênue das HQs, aquela afirmada pela professora.

Portanto, para que o sujeito se constitua como sujeito-leitor e autor, entendemos como necessário o enriquecimento de sua bagagem discursiva (*interdiscurso*), pois será aportando desta, a partir das oportunidades de discussão e exploração dos sentidos que os quadrinhos oferecem, que ele formulará seu discurso (*intradiscurso*), de modo que influenciará na sua relação, formação e visão quanto à leitura, não apenas de quadrinhos, mas da literatura para a vida.

## 5. Considerações finais...?

Diante dos elementos apontados, e pensando as condições de produção presentes nesta pesquisa, pudemos perceber que muitos foram os fatores em que as HQs mostraram-se influentes na formação do sujeito-leitor, de modo que a forma como são trabalhadas é fator preponderante para que os alunos (e professores) tenham determinado gosto e conhecimento por esta linguagem.

Nos recortes analisados, ficou clara a construção ideológica presente na noção dos quadrinhos, voltado para o ensino da leitura e escrita e do uso do material didático do Programa Ler e Escrever<sup>1</sup>. A utilização frequente de gibis e tirinhas, majoritariamente da Turma da Mônica, tendo como foco a questão humorística, indicia que os professores investigados filiam-se a formações discursivas (FD) nas quais predominam preocupações com avaliações externas, como o SARESP. As FD têm reflexo direto no trabalho dos professores observados, que entendem as HQs como uma linguagem inferiorizada e que pouco agrega valores ao ensino-aprendizagem e instrumento de formação social, encarando-as como ‘apenas’ passatempo ou entretenimento.

Para além disso, é importante refletirmos acerca de como é fundamental que o professor aproprie-se dessa a fim de contribuir para ampliar seu repertório cultural e discursivo, para que ele se instrumentalize e traduza-o em práticas pedagógicas significativas

---

1. O Ler e Escrever é um programa elaborado pelo Governo do Estado de São Paulo, sendo um conjunto de linhas de ação de materiais pedagógicos, constituindo-se como uma política pública para o Ciclo I, que busca promover a melhoria do ensino em toda a rede estadual.

para seus alunos. Segundo Bari (2015, p. 59) “a formação do gosto leitor só chega ao seu amadurecimento pleno se o indivíduo gostar de ler, ou seja, o vínculo emocional é um elemento imprescindível na proficiência da leitura”. Podemos entender as HQs na qualidade de ferramenta que auxilia na formação para a leitura, pois necessita serem vistas como instrumento de humanização, de reencontro do ser humano com a sua humanidade, como para além da reflexão, (trans)formação e (re)encontro de si.

Contudo, podemos observar que alguns dos professores têm o desejo de trabalhar as HQs de forma mais dinâmica e significativa, porém devido a esse saber desapropriado, observamos um engessamento das práticas pedagógicas desses professores, em detrimento de um currículo fechado, que possui reflexo direto no imaginário desses sujeitos, e em um trabalho pedagógico que visa ‘apenas’ as características básicas de composição e transcrição das HQs. É possível observar que tal pensamento acaba por ecoar no modo como os alunos encaram os quadrinhos, revelando-nos a escassez e a precariedade no auxílio desses professores em suas práticas, além de materiais diversificados, como os fornecidos pelo Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) ou Programa Nacional do Livro Didático (PNLD).

Para além do trabalho docente, compreendemos o processo educacional como um todo, em que a escola, enquanto *locus* de aprendizagem e de apropriação cultural, deve propiciar aos seus educandos o acesso às mais diversas formas de linguagens, como bem são mencionadas em leis como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), de modo que é importante que a escola esteja

ciente da sua principal função na formação do sujeito em toda a integralidade desse direito.

Contudo, devemos nos lembrar de que o professor é cooptado pela ideologia hegemônica, ou seja, ele é também vítima do discurso que o envolve, de políticas, de uma formação deficitária, da falta de recursos e de suas condições de trabalho e, como dito anteriormente, muitas vezes é guiado por estímulos externos, como o material didático, provas, avaliações externas, bonificações por desempenho etc., engessando, assim, seu trabalho, em que visam meramente à decodificação dos códigos, ou seja, o educador além do pouco tempo para trabalhar as HQs, ou outros tipos de materiais, precisa dar conta de passar os conteúdos exigidos a fim de manter o “bom” desempenho de seus alunos.

Sendo assim, entendemos que o discurso não é fechado, e os sentidos são múltiplos. O discurso abre janelas e portas para inúmeros sentidos que nunca se esgotam. Dessa forma, a análise aqui feita e discutida é apenas uma das janelas dentro das infinitas possibilidades discursivas a que se é possível acessar.

## Referências

ASSOLINI, F. E. P. *Pedagogia da leitura parafrástica*. 1999. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Departamento de Psicologia e Educação, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 1999.

\_\_\_\_\_. *Interpretação e letramento: os pilares de sustentação da autoria*. 2003. Tese (Doutorado em Psicologia) - Departamento de Psicologia e Educação, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Ribeirão Preto, Universidade de São Paulo, Ribeirão Preto, 2003.

\_\_\_\_\_. O discurso lúdico na sala de aula: letramento, autoria e subjetividade. In: ASSOLINI, F. E. P.; LASTÓRIA, A. C. (org.). *Diferentes linguagens no contexto escolar: questões conceituais e apontamentos metodológicos*. Florianópolis: Insular, 2013.

BARI, V. A. História em Quadrinhos e leitura: desafios colocados aos educadores. In: NETO, E. S.; SILVA, M. R. P. (org.). *Histórias em quadrinhos e práticas educativas, volume II: os gibis estão na escola, e agora?* São Paulo: Criativo, 2015. p. 45-59.

COURTINE, J.J. Analyse du discours politique. In: *Language*, 62: Larousse, Paris: 1981.

LUYTEN, S. M. B. Implodindo preconceitos: A conduta na pesquisa das histórias em quadrinhos. In: VERGUEIRO, W.; RAMOS, P.; CHINEN, N. *Os pioneiros no estudo de quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Criativo, 2013. p. 48-54.

ORLANDI, E. P. *A linguagem e seu funcionamento*. São Paulo: Pontes, 1996.

\_\_\_\_\_. *Análise de discurso: princípios & procedimentos*. 8. ed. Campinas, SP: Pontes, 2009.

\_\_\_\_\_. *Discurso e leitura*. São Paulo: Cortez, 2012.

PÊCHEUX, M. *Semântica e Discurso: uma crítica à afirmação do óbvio*. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 1988.

PINA, P. K. C. A literatura em quadrinhos e a formação do leitor hoje. In: RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D. *Quadrinhos e Literatura: diálogos possíveis*. São Paulo: Criativo, 2014. p. 212-215.

SANTANA, A. M.; FERREIRA, L. G. *A TV e a educação: um estudo sobre a influência dos desenhos animados nos valores morais da criança*. Cadernos da Pedagogia, São Carlos, ano 9, v. 9, n. 17, 2015, p. 2-18, jul-dez, 2015.

SANTOS, R.; NETO, E. S. In: NETO, E. S.; SILVA, M. R. P. (org). *Histórias em quadrinhos e práticas educativas, volume II: os gibis estão na escola, e agora?* São Paulo: Criativo, 2015. p. 15–25.

TFOUNI, L. V.; ASSOLINI, F. E. P.; PEREIRA, A. C. *Letramento: é possível uma escrita despida da oralidade?* PRÓ-POSIÇÕES (UNICAMP. ONLINE), v. 30, p. 1-21, 2019.

VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: BARBOSA, A. et al. (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.* São Paulo: Contexto, 2016. p. 7-29.

\_\_\_\_\_.; RAMOS, P. *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática.* 1. ed. 2ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2015.

# A Nona Árvore: colaboração e transformação nas HQs Mitológicas da Revista Eletrônica Mitologia Aberta

Larissa Dias

**Resumo:** Este artigo apresentará a seção de HQs Mitológicas denominada “Nona Árvore” da Revista Eletrônica Mitologia Aberta, com o objetivo de fazer-se conhecer a importância da apresentação das histórias em quadrinhos ao leitor de mitologia, de uma forma colaborativa e gratuita em um espaço dedicado somente a elas e, para isso, apresentará os participantes desta seção e suas HQs desde o início da revista, mostrando o processo evolutivo da mesma e seu potencial colaborativo e criativo.

**Palavras-chave:** HQs, Mitologia, Transformação, Colaboração.

**The Ninth Tree: collaboration and transformation  
in the Mythological Comics of the Revista Eletrônica Mitologia Aberta**

**Abstract:** This article will present the Mythological Comics section called “Ninth Tree” of the Revista Eletrônica Mitologia Aberta, in order to make known the importance of presenting Comics to the mitology reader, in a collaborative and free way in a space dedicated only to them and, for this, it will present the participants of this section and their comics since the beginning of the magazine, showing its evolutionary

---

Larissa Dias é natural da cidade de São Paulo, psicoterapeuta, orientadora profissional e socióloga, editora e idealizadora da Revista Eletrônica Mitologia Aberta e autora dos livros “O Sopro de Vênus: contos eróticos-mitológicos” e “A Música do Universo: uma jornada mítica, musical e psicológica”. E-mail: [larissa@larissadiaspsi.com.br](mailto:larissa@larissadiaspsi.com.br)

process and its collaborative and creative potential.

Keywords: Comics, Mythology, Transformation, Collaboration.

## Introdução

Existem muitos tipos de ciência, mas a Mitologia é o tipo de ciência viva, pois embora ela trabalhe com um conteúdo do passado, sua influência sempre traz algo de transformador para o futuro.

Segundo Larsen (2001), isso ocorre porque o nosso padrão psíquico precisa de um componente estrutural, como assim são as histórias míticas, e de um componente de flexibilidade, que pode ser essa capacidade que temos de navegar nas estruturas criadas e integrar a elas parte de novos conteúdos.

Assim como na mitologia, as histórias em quadrinhos também atuam com o que é chamado de Jornada do Herói, um termo utilizado por Joseph Campbell no seu livro “O Herói de Mil Faces” para explicar a estrutura mítica existente nas histórias de deuses e heróis do mundo todo. Segundo Campbell (2007), essa estrutura se divide em doze partes, sendo uma das partes iniciais “O Chamado”, que se trata de um motivo com o qual o herói se depara e é por meio dele que ele começa a sua jornada.

Usando esta analogia, é possível explicar o caminho percorrido para que a Revista Mitologia Aberta pudesse ser criada e conseqüentemente, para que a seção das HQs Mitológicas pudesse existir.

## O imaginário da criação

Conforme Vogler (2015) um chamado sempre ocorre quando menos esperamos e o chamado para criar a Revista Eletrônica Mitologia Aberta aconteceu de forma muito inesperada.

Em dezembro de 2020 (há exato um ano atrás), eu estava sentada no meu escritório e recebi uma mensagem do querido amigo Gazy Andraus, com a divulgação da revista *Imaginário!* nº 19, para a qual ele tinha feito uma belíssima capa. Começando a ler a revista, no mesmo momento, percebi que ela e todo seu campo do “imaginário” conectava-se ao meu imaginário pessoal e essa bela ponte, feita sem querer pelo Gazy, transformaria minha vida dali em diante!

Olhando para uma revista eletrônica que trazia a temática dos quadrinhos e que valorizava, assim, essa incrível arte e ainda de distribuição gratuita, pensei: “e se eu criasse uma revista eletrônica de mitologia de distribuição gratuita e completamente colaborativa?”

Mas segundo Campbell (2007), como toda jornada do herói, nunca o chamado vem sem uma recusa e deste modo, a primeira coisa que pensei foi: “não, isso não é possível!”. Mas ao tornar a olhar para a capa da revista, vi a representação de um homem que se joga no espaço sideral, sem medo, porque sabe que ele é feito da mesma matéria que compõe aquele espaço e que por isso, eles são apenas um. Junto a isso, tive a recordação do que a mitologia era capaz de representar para as jornadas pessoais do ser humano e isso foi o combustível necessário para dar andamento a esta história.

A mitologia sempre foi a paixão de quem vos escreve e foi através dela que foi possível a minha descoberta como ser humano e como profissional e por isso, sempre vi na mitologia uma ferramenta estrutural e mágica, capaz de nos fazer caminhar com segurança pela vida. Não apenas eu, mas Freud, Jung, Von Franz, Campbell e outros tantos nomes importantes das artes de transformar o mundo viram esse mesmo potencial em suas épocas e trabalhos específicos.

Embora a ideia parecesse maluca porque eu já tinha dois empregos (com a revista, agora são 3!), já havia acontecido aqueles fortes impulsos do destino que não te deixam desistir por nada, que segundo Vogler (2015), são a força motriz do chamado à aventura da jornada do herói. Então, o passo seguinte foi começar a convidar pessoas para tornar o projeto real. O que veio em mente foi que, quando eu falasse que era uma revista completamente colaborativa, ou seja, sem recursos materiais vinculados, as pessoas não aceitariam contribuir, mas esse foi um feliz engano, pois ao convidar inúmeras pessoas, todas aceitaram participar e quem não podia, sempre indicava alguém. Assim, no dia 1º de fevereiro de 2021, com menos de um mês de preparo, saía o Volume I da Revista Eletrônica Mitologia Aberta, com colaboradores fixos e duas edições quase prontas, além de vários interessados em participar deste trabalho. Depois disso, a jornada do herói foi se completando e ao passar pelo “umbral”, o projeto não poderia mais voltar atrás.

Quando as seções para a revista foram pensadas, o que pareceu foi que elas já estavam prontas em algum lugar, esperando apenas que alguém as organizasse. E assim, nasceram as seções da revista, descritas abaixo para que o leitor da Imaginário! conheça como funciona a dinâmica desta publicação:

- Ilustres Ilustradores: uma seção para divulgar os ilustradores que colaborariam para ilustrar a capa ou os artigos da revista. Para a primeira edição foi chamado um amigo ilustrador de HQs, o Andrés Bertachini, que já havia feito dois projetos literários comigo e que envolviam ilustrações mitológicas. Ele nos apresentou com um belo “Odin”, com uma força simbólica do deus nórdico chamado de “Pai de Todos”, aquela força que mostra que com os sacrifícios corretos sendo feitos, não tem como algo dar errado. Além dele, outros quadrinistas já ilustraram a capa da revista, como foi o caso de Guilherme Silveira, que enviou uma bela Hécate, a deusa poderosa das sombras e da magia, para a segunda edição e Maykon Moreno, que criou uma feroz Quimera para a capa da sétima edição;

- Artigos: artigos com temáticas da mitologia que poderiam ser escritos por qualquer apaixonado pelo tema, contanto que os mesmos respeitassem as regras de proteção de dados e citações conforme os parâmetros legais;

- Vitrola de Orfeu: uma seção onde trabalhos musicais relacionados à mitologia seriam expostos através de resenhas feitas por fãs ou pelos próprios artistas. Logo que a seção foi criada, houve um golpe de sorte que fez com que a revista tivesse um colaborador fixo, o Luis Ribeiro da produtora da Hell Yeah Music!

- Biblioteca de Thoth: resenhas para a apresentação de livros de mitologia, que poderiam ser livros de referência, ou lançamentos de livros com a temática mitológica de escritores brasileiros;

- Arquivos de Loki: uma seção que falaria sobre obras de ficção que envolvessem a mitologia, como séries, filmes, jogos etc.;

- Histórias da Vó Tiana: um lugar onde seriam trazidas histórias da mitologia familiar, aquelas contadas pelos nossos avós e que fazem parte do nosso imaginário, do início ao fim da vida. Para essa seção também houve a feliz oportunidade de ter um colaborador fixo, o escritor e astrólogo Luiz Júnior;

- Academia de Quíron: um lugar para expor cursos, palestras e eventos com a temática mitológica, sem nenhum tipo de cobrança monetária dos participantes;

- Panteão de Colaboradores: espaço de apresentação e divulgação de todos os colaboradores da revista.

No volume I ainda não havia sido criada a sessão da Nona Árvore, pois essa foi uma brilhante ideia que o Gazy Andraus teve e nos contou após ver a primeira edição da “Nossa Revista”.

Assim, a partir do volume II, a sessão da Nona Árvore começou a existir:

- Nona Árvore: seção para apresentação de histórias em quadrinhos mitológicas, em trechos ou de forma integral.

E foi deste modo que iniciou a história da Nona Árvore na nossa revista de livres pensadores mitológicos!

### As HQs mitológicas nas edições

Falando sobre o desenvolvimento do adulto, Oliveira (2009) nos traz que existe pouca exploração no que tange a psicologia deste tipo de desenvolvimento especificamente, pois alguns autores acreditam que nesta fase ocorre uma certa estabilidade e até mesmo ausência de movimento.

Pensando por este lado, podemos entender que a fase adulta é estática, mas isso não é bem verdade. Ocorre que formamos algumas bases internas e, a partir destas bases, podemos construir os nossos “edifícios”.

Aqui cabe um parêntese para falar das HQs poético-filosóficas, uma vez que elas fazem parte de uma mudança na forma de olhar para que a seção pudesse ser criada.

NETO (2013, p.17), traz que “o ser humano é construído de polaridades contraditórias que exigem dele um esforço de síntese: racional e irracional, consciente e inconsciente, utópico e histórico, material e espiritual, *sapiens* e *demens*...”

As HQs poético filosóficas são capazes de trazer este exato contexto, uma necessidade de sintetizar internamente aquilo que não parece caber. Neste caso, o que parecia inicialmente não caber nas limitações da minha própria mente há poucos anos atrás era exatamente os quadrinhos em uma publicação feita para adultos.

Ao conhecer como a imagem e os textos de conteúdos simbólicos e filosóficos puderam trazer uma riqueza imensa para a narrativa, foi possível perceber como seria realmente valioso se essa forma de arte pudesse trazer mais da mitologia para o público da revista.

Depois deste momento de percepção, ocorreu o momento da criação conceitual. Desde o primeiro pensamento, a questão da Nona Arte sempre esteve muito em evidência, mas esse não era um bom nome até que um amigo, Dante Salgado, sugeriu a imagem das árvores cósmicas. A ideia me pareceu tão boa, pois as árvores eram a matéria-prima de onde saía o papel para a produção das HQs, além de toda mitologia ter uma árvore assim, conforme Willis (2007). Aquele parecia mesmo mais um galho necessário para que a mitologia pudesse ser revelada e divulgada, atingindo outro tipo de público agora.

## A Nona Árvore – Por Bertho Horn

Bertho Horn é um artista muito talentoso e capaz de dar vida às nossas ideias de uma forma extremamente inteligente. Suas HQs trazem um aspecto sombrio e profundo que mostra as nuances da alma humana, com seus sentimentos e ações, de uma forma quase que ritualizada, pois são especialmente envolventes.

Por este motivo, logo que a ideia da Nona Árvore surgiu, ele foi convidado a criar uma arte que mostrasse em uma única página a criação da seção. Ele conseguiu trazer justamente o espírito de junção da Nona Arte com a Árvore Cósmica, Yggdrasil. E por amar a Nona Arte, conseguiu trazer sentimento e espírito para a imagem, como se ela fosse uma musa mitológica sedutoramente aconchegante, assim como a perfeita junção de imagens e textos que existe em uma HQ deve ser ao olhar dos leitores que procuram nela um momento de acalento, distração, diversão, aprendizado, conhecimento e capacidade de lidar com o mal do mundo.



A Nona Árvore – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. II, p. 73

## Muito é em Vão – Por Guilherme Silveira

Guilherme Silveira é um artista destes que consegue ser multi em muitas coisas! Professor na IFPR de Londrina, é quadrista, artista visual e compositor, produzindo em diversas frentes, atuando a partir da experimentação e da materialidade. Durante a pandemia, Guilherme desenvolveu alguns trabalhos para dar voz a uma população aflita com o descaso que o atual governo demonstrou com a pandemia de Covid-19 e assim, como em outros trabalhos, dava voz aos aspectos sociais para a transformação da realidade da qual pertence, pois essas eram as armas dele, as armas do artista.

Na Revista Mitologia Aberta, volume III, ele trouxe o quadrinho “Muito é em Vão”, trazendo uma metáfora interessante sobre o mito de Prometeu. Prometeu foi um titã que roubou o fogo dos deuses e o trouxe para a humanidade, pagando um alto preço por isso, tendo seu fígado comido por uma águia durante o dia e durante a noite, ele se refazia só para ser devorado novamente (WILLIS, 2007).

No quadrinho, ele traz a nossa condição demasiada humana, do homem que, quando diante da grandeza do “fogo”, acaba desperdiçando sua maior capacidade e assim, desperdiça também todos os sacrifícios que fez para obtê-lo.



seu mundo, uma vez que nosso público-alvo são os apaixonados pelos mitos.

O interessante de conseguir apresentar uma história completa, mesmo que em poucas páginas, era justamente trazer ao leitor o início de uma familiaridade com o trabalho dos artistas das HQs e, ao mesmo tempo, mostrar que o leitor poderia ser protagonista e escritor da sua própria história.

## A NONA ÁRVORE



A Jornada do Herói Quadrinista – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. IV, p. 81

No volume V da Revista Mitologia Aberta foi que comecei de fato a procurar por artistas que estavam com seus trabalhos em plena divulgação ou por estarem em fase de lançamento, relançamento ou em arrecadação de verba nos programas de financiamento coletivo. Quando iniciou-se o processo de busca por este tipo de projeto, foi possível perceber que essa seria uma forma interessante de auxiliar os artistas que tinham trabalhos mitológicos e que precisavam de ajuda na sua divulgação inicial.

E foi assim que encontramos o trabalho do Fábio e então foi que conhecemos também seu vastíssimo projeto de valorização dos saberes ancestrais, da natureza e da mitologia dos povos indígenas.

Recebemos as páginas de “Ancestrais da Terra” e elas inclusive se encaixavam com a árvore, símbolo da nossa seção. Poder divulgar um trabalho mitológico, no momento do seu financiamento foi uma experiência muito satisfatória para a Revista Mitologia Aberta, pois assim ela cumpria de fato sua missão de divulgar os artistas que atuavam com ela e, claro, a mitologia.

De modo geral, a HQ “Ancestrais da Terra” é uma jornada transformacional, pautada na ancestralidade do povo brasileiro e lê-la era navegar por águas desconhecidas em um barco completamente novo, cujo remo dependia de uma rede de relações: não éramos somente nós que remávamos, mas todos os deuses e deusas do panteão indígena brasileiro durante a sua leitura!

Deste modo, a transformação que ocorria na revista, levava no mesmo barco seus participantes e leitores.

## A NONA ÁRVORE



Ancestrais da Terra – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. V, p. 86

### Artemísia – Por Francélia Pereira

Tivemos uma interessante surpresa no volume VI da Revista Mitologia Aberta, pois sabíamos da pouca representatividade feminina no mundo das HQs, segundo alguns artigos que já tinha lido sobre o tema, ainda mais em um nicho específico de HQs Mitológicas como era o nosso foco. Porém, encontramos o trabalho da Francélia Pereira sendo divulgado naquele exato momento.

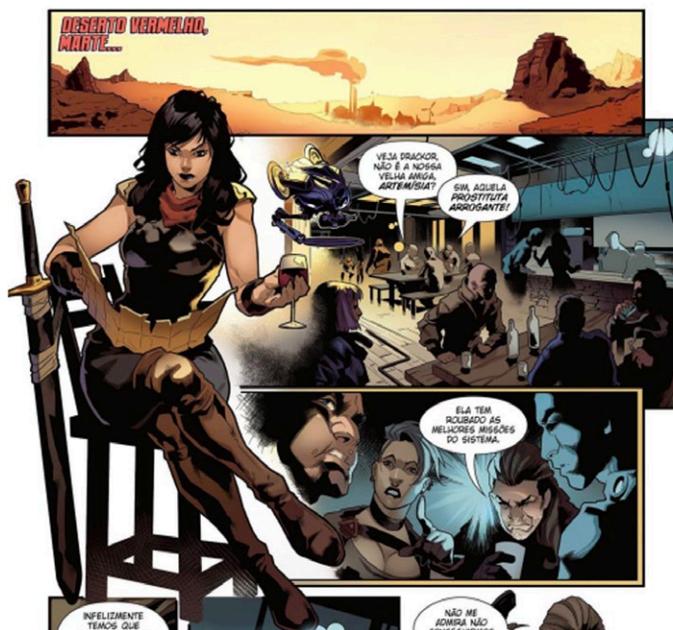
Ela trouxe até nós a história de Artemísia, uma guerreira que percorria a jornada da heroína do feminino, como a própria autora percorria sua jornada, divulgando seu trabalho artístico incrível.

Essa HQ passa por diversas mitologias e, trazendo o simbolismo diversificado, trazia até os leitores essa mistura mitológica, que já era própria da nossa revista, de um modo integrado com o propósito da seção.

Outro ponto interessante foi a possibilidade de abrirmos mais espaço para a divulgação de outros trabalhos da autora, de modo

que os leitores pudessem aumentar seu leque de oportunidades diante do mundo novo e sedutor da Nona Árvore.

## A NONA ÁRVORE



Artemisia – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. VI, p. 60

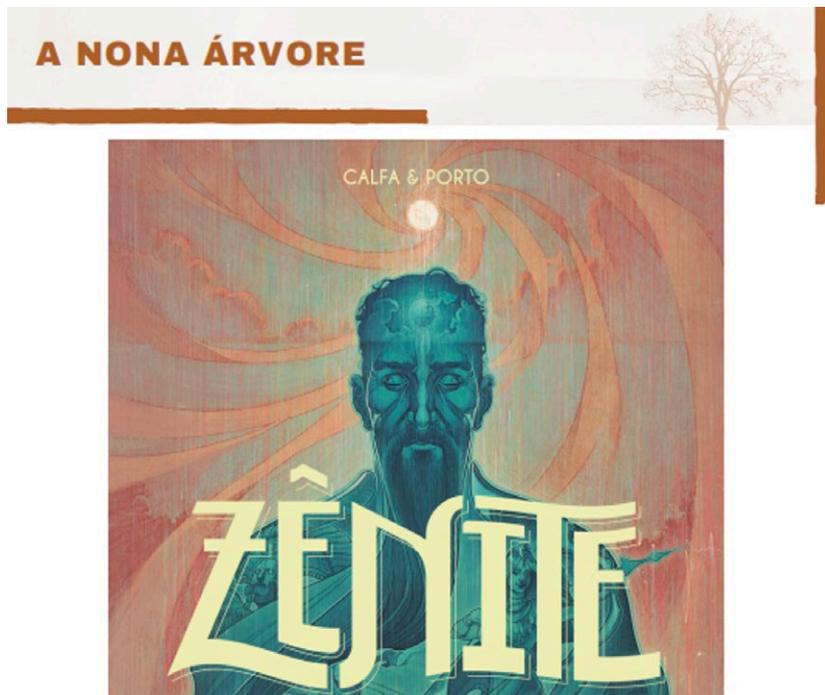
Zênite – Por Gabriel Calfa e Diego Porto

Para o volume VII da Revista Mitologia Aberta, surgiu a inquietante HQ Zênite, que trazia algo muito interessante: uma mistura de um poema profundo e penetrante de Gabriel Calfa em junção com uma arte assustadoramente bela de Diego Porto. Percebemos que encontramos um grande tesouro para apresentar aos leitores quando vimos como os caminhos destes dois se

encontraram nesta HQ, que era significativamente “exposta”, assim como os sentimentos que ela causa no leitor.

Gabriel Calfa tem outro trabalho mitológico, uma HQ chamada “Kairós”, que aborda uma jornada pelos labirintos interiores, onde a heroína precisa lidar com seu monstro que ora parece inimigo, ora parece aliado, ora se mostra como sua única defesa. Ali, a profundidade dos sentimentos expostos apareceu novamente em uma jornada mitológica, guiada por um lindo dragão que ajuda a personagem a descobrir os segredos da sua própria vida.

Com a Zênite sendo publicada na revista, foi possível perceber como era interessante buscar, pois sempre aparecia algo novo e inusitado para a próxima edição e isso demonstra que o processo transformacional se estendia mais ainda nos galhos da Nona Árvore.



Zênite – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. VII, p. 75

## Tengu – Por Lucas Pereira

No volume VIII da *Revista Mitologia Aberta*, descobrimos uma das mitologias que tinha aparecido pouquíssimo nas edições anteriores: a mitologia japonesa. Encontramos a HQ “Tengu” de Lucas Pereira e, ao adquirir seus 3 volumes, conforme íamos lendo, a cada página percebíamos como os seres mitológicos estavam tão bem representados, além da base mitológica sobre a formação do universo e o senso de honra existentes. Uma curiosidade é que no volume III da Tengu, não havia texto na HQ, apenas imagens, mas isso não tirava nada do claro significado que ela trazia, muito pelo contrário, parecia que ela fazia com que os leitores pudessem se conectar mais ainda com as lições daquela jornada heroica cheia de altos e baixos.

Quando Lucas foi convidado e aceitou, ficamos felizes porque havíamos conseguido trazer uma mitologia pouco trabalhada na revista até então, com a esperança de estimular que estas mitologias, menos comuns do que a grega, a romana e a egípcia, por exemplo, pudessem ser apresentadas na seção da Nona Árvore, trazendo um caminho de transformação diversificado e inteligente.



Tengu – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. VIII, p. 60

Nesta mesma edição foi possível publicar outra HQ, desta vez da quadrinista Roberta Cirne.

### A Lenda do Palhaço no Coqueiro – Por Roberta Cirne

A quadrinista Roberta Cirne sempre atuou com a mitologia nacional por meio das lendas do folclore brasileiro, tendo já trabalhado também com a mitologia dos orixás. Inclusive, ela criou um Tarô do Folclore com suas artes e foi através dele que conhecemos seu trabalho, embora seu projeto mais premiado tenha sido a revista “Sombras do Recife”, que traz o universo fantástico, principalmente as assombrações, do Nordeste brasileiro em lendas, mitos e personagens do folclore.

O público da revista já estava acostumado com lendas assustadoras porque na revista existe a seção intitulada “Histórias da Vó Tiana”, que sempre traz histórias interessantes, recolhidas pelo colaborador Luiz Júnior. Deste modo, esta HQ veio para, literalmente, ilustrar a seção das histórias da mitologia nacional, provando que os galhos da Nona Árvore não somente crescem através das seções da revista, mas também cruzando mitologias de um e de outro lado do mundo de modo que assim os leitores possam aproveitar todo o conteúdo que a mitologia tem a oferecer.

## A NONA ÁRVORE



O Palhaço do Coqueiro – Fonte: Revista Mitologia Aberta, Vol. VIII, p. 66

### Conclusão

Ao fazer esse trabalho de apresentar todas as HQs que neste um ano já passaram pela nossa revista, foi possível recordar cada momento, cada convite feito e como as pessoas reagem: “Nossa, uma revista de mitologia?”; “Uma seção de HQs Mitológicas, sé-

rio?"; "Gente, quero muito participar!". Isso fazia lembrar o deslumbramento que eu mesma tive ao ler pela primeira vez os quadrinhos poético-filosóficos e que foram as HQs do Edgar Franco (Ciberpajé) que, inclusive, fizeram a ponte para que eu conhecesse o trabalho do Gazy Andraus. O trabalho destes dois pioneiros, os "Irmãos Siameses" como eles se chamaram em uma das HQs que fizeram em conjunto, trouxe a nós uma inovadora forma de fazer HQ e de sentir e pensar a nona arte.

A Revista nunca teve a pretensão de ser pioneira em nada, mas acabou sendo em muitas coisas, principalmente em promover essa junção de um coletivo que estava sedento de conhecimento mitológico, mas que não tinha um lugar para acontecer. A revista foi e é esse lugar, onde cada um pode dar sua contribuição ao campo do conhecimento e de forma abrangente, apaixonada, respeitosa e colaborativa, seja na área da escrita, da música, das histórias, das ilustrações, das histórias em quadrinhos, das resenhas cinematográficas ou literárias para divulgar a mitologia e os profissionais que atuam com ela.

Como a mitologia é essa ciência viva, aquela que acontece enquanto a vida também acontece, podemos concluir que foi através das teias das Moiras, as deusas do destino da mitologia grega, que todos esses fios se cruzaram, assim como os galhos e as raízes da Nona Árvore se uniram a outras raízes criando assim uma floresta de possibilidades transformacionais para muita gente.

Por fim, deixo meus mais sinceros agradecimentos ao Gazy Andraus, a todos os participantes da Nona Árvore citados aqui, assim como aos participantes da revista (que neste momento já passam de sessenta pessoas) e, claro, à revista Imaginário! por

inspirar a Revista Eletrônica Mitologia Aberta, ao alcance de todos, de existir!

## Bibliografia

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

LARSEN, S. *Imaginação Mítica: a busca de significado através da mitologia pessoal*. Tradução de Waltersin Dutra. Rio de Janeiro: Campus, 1991.

NETO, E. S. *Os quadrinhos poéticos-filosóficos de Gazy Andraus: 25 anos de quadrinhos e fanzinatos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

OLIVEIRA, M. K., *Cultura e Psicologia: questões sobre o desenvolvimento do adulto*. São Paulo: Hucitec Editora, 2009.

VOGLER, C. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: Aleph, 2015.

WILLIS, R. *Mitologias: deuses, heróis, xamãs nas tradições e lendas de todo mundo*. São Paulo: Publifolha, 2007.

Site da Revista Eletrônica Mitologia Aberta, onde poderão ser encontradas todas as edições, disponíveis para baixar em PDF gratuitamente:

<https://www.mitologiaaberta.com.br/>

## Comentários pertinentes sobre a criação de tiras

Edgard Guimarães

O primeiro ponto para a criação de uma série de tiras é escolher um tema sobre o qual se tenha um conhecimento aprofundado. Pensei, primeiramente, em usar algum tema relacionado à minha profissão, engenheiro e professor na área de Eletrônica, sobre a qual, pelo menos em tese, tenho um conhecimento razoável.

Embora, ainda hoje, ache que vale a pena usar a História em Quadrinhos para realizar a divulgação científica (e criei juntamente com Antonio Eder a série *Oswaldo* com este objetivo), na ocasião não me ocorreu alguma ideia que eu julgasse interessante. O que me ocorreu, então, como tema, foi um assunto sobre o qual certamente tenho um conhecimento profundo, qual seja, minha própria vida familiar.

O ponto de partida não é original, pelo contrário, talvez seja o mais banal dos temas, uma infinidade de autores partiu da própria experiência familiar para criar seu universo ficcional. O exemplo mais conhecido, no Brasil, certamente é o de Maurício de Sousa na criação de sua principal personagem, a *Mônica*, em 1963, baseada

---

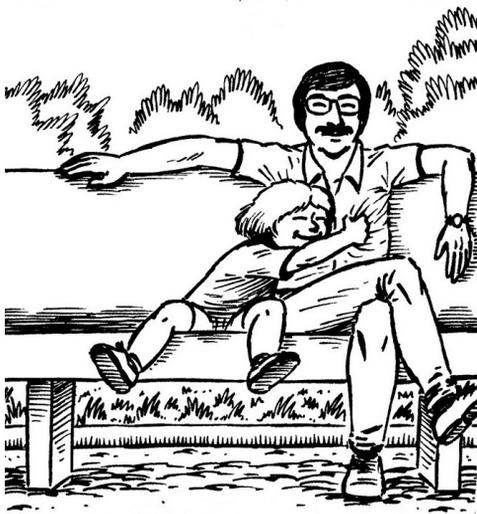
Edgard Guimarães. Engenheiro Eletrônico, Professor universitário no ITA, quadrinhista e editor independente. Fez palestras e participou de debates sobre fanzines e HQs em eventos em todo o país. Edita desde 1993 o fanzine QI – Quadrinhos Independentes. Publicou como autoedição e pela Marca de Fantasia vários livros teóricos e de quadrinhos.

em sua própria filha. É bastante difundida a sequência de desenhos que Maurício fez, na época da criação da *Mônica*: primeiramente um desenho realista de sua filha, as sucessivas modificações até chegar na forma estilizada inicial da personagem.

Outro exemplo, que resultou em personagem de primeira grandeza, é o caso de Hank Ketcham, que criou em 1951 a série *Dennis the Menace* (no Brasil, conhecida como *Pimentinha*), baseada em seu filho Dennis. Há muitos outros exemplos, e foi este também o ponto de partida que usei para a criação de *Ju & Jigá*. Os personagens principais seriam minha sobrinha Juliana, na época com cerca de 4 anos de idade, e eu próprio. Como personagens coadjuvantes, outros membros de minha família, os pais dela, meus pais, irmãos, primos etc.

A ideia básica estava definida. Agora precisava definir um conjunto de características para a série que a diferenciasse das demais séries existentes, e que lhe desse a originalidade possível. Aqui começou um longo processo de reflexão, analisando as características das principais séries já criadas, procurando o que já é bastante explorado e o que tem sido pouco utilizado, verificando os prós e contras de cada escolha, até chegar a um conjunto de elementos que tornasse a série distinta das demais.

A principal característica que defini para a série é que fosse tão realista quanto possível, que as situações desenvolvidas tivessem verossimilhança, que pudessem de fato ocorrer no mundo real. Assim, o humor presente na série teria que se restringir ao humor presente no dia a dia das pessoas. Este elemento, por si só, já diferencia a série da maioria das demais séries existentes, onde predominam a caricatura, o exagero, a fantasia.



Representação gráfica de Edgard e a sobrinha Ju

A *Mônica*, por exemplo, começou como uma menina invocada e brigona, uma personagem muito bem bolada, mas evoluiu para uma criança com uma força anormal, tornando as situações totalmente irreais. A *Mafalda* e o *Calvin* têm também inverossimilhanças, mas em suas personalidades. A capacidade intelectual, de raciocínio, de dedução, de visão de mundo destes dois personagens não é compatível com a idade deles.

Já o comportamento de *Dennis* é mais de acordo com sua idade. É um menino bastante ativo, mas suas travessuras normalmente não ultrapassam o limite do possível. Nos exemplos citados, *Mônica*, *Mafalda* e *Calvin*, esta fantasia exacerbada não é um defeito, é simplesmente a opção do autor, uma opção que certamente facilita a criação de situações humorísticas. Minha opção, no entanto, foi justamente oposta, ainda que pudesse trazer limitações à série.

Esta característica de realismo, quis que se estendesse à representação física dos personagens, ou seja, ao próprio desenho. Portanto, abri mão da representação caricatural no desenho, o

que trouxe mais limitações às possibilidades do humor. Há uma página de *Calvin* em que a história se resume praticamente a uma sequência de caretas do personagem, com um resultado muito bom. Em *Mafalda*, os tipos físicos de *Felipe*, *Manoelito* e *Gui* já são grandes auxiliares para que as gags tenham efeito cômico.

Um ponto importante está nas proporções anatômicas dos personagens. Os personagens infantis desenhados com traço caricatural usam a proporção anatômica de “duas cabeças”, ou seja, a cabeça tem o mesmo tamanho do resto do corpo. É a proporção usada em *Calvin* e *Mafalda*. Em *Mônica* e *Dennis*, é usada a proporção “duas cabeças e meia”.

Esta alteração da proporção correta da anatomia da criança, que é cerca de “quatro cabeças”, ou seja, o corpo é três vezes maior do que a cabeça, tem efeito humorístico incontestável. Um personagem com cabeça grande é mais simpático ao leitor, a identificação é maior, os recursos para o humor são mais amplos.

Ao optar por um enfoque realista, também optei por usar a proporção anatômica de quatro cabeças para a personagem criança, abrindo mão de várias facilidades que poderia obter com o exagero da caricatura. Para os personagens adultos a proporção anatômica usada foi a de aproximadamente oito cabeças, que é o usual no desenho realista.

Embora tenha optado por uma anatomia com proporções realistas, optei por um traço bem estilizado, para facilitar a produção da tira. Ou seja, procurei simplificar ao máximo o desenho, sem perder a correção anatômica. Várias séries europeias usam esta solução para o desenho dos personagens, como *Blake et Mortimer*, e em menor grau, *Alix* e *Michel Vaillant*. Em *Tin-*

tim, esta característica se mantém nos corpos dos personagens, embora os rostos sejam mais caricaturais. Os cenários, por outro lado, nestas séries mencionadas, são bastante realistas, com forte pesquisa iconográfica.

Esta tentativa de representar os personagens de forma realista, porém com um traço estilizado, foi o ponto em que encontrei maior dificuldade, responsável pelo relativamente longo período de tempo entre a definição do tema da série, por volta de 1996, até a realização das primeiras tiras, no final de 2002.



A busca por uma representação realista incluiu a maneira de se movimentar dos personagens. Não há movimentos que não estejam de acordo com as leis da física ou com as possibilidades da anatomia humana. Como já foi dito, isto limita bastante os recursos humorísticos. Certamente é engraçado um personagem levar um susto, dar um pulo e ficar grudado no teto. Certamente isto não será visto nesta série.

Ainda na intenção de ser realista, agora em relação à linguagem da História em Quadrinhos, procurei usar com bastante parcimônia os signos gráficos, os códigos ideográficos, e coisas do tipo. Metalinguagem, nem pensar. Onomatopeias praticamente não foram usadas. Usei balões para a fala, inclusive com algumas codificações (balão tremido para voz trêmula, ou estrelado para grito), pois já são códigos bem conhecidos do leitor. As linhas de ação, para representar os movimentos, foram usadas, mas com moderação. Uma ou outra vez, usei algum código ideográfico, como lágrimas saltando para representar medo, mas foi por deslize.

Entre os recursos narrativos, como os Cortes Temporal, Espacial e Temático, pretendi usá-los intensamente para tornar a tira dinâmica. E, de fato, várias tiras da série fazem uso destes três tipos de corte convencionais, algumas vezes de modo bem radical. E sem fazer uso de legendas para explicitar o corte. Aliás, legendas não são usadas em nenhuma circunstância, a expressão do narrador nunca se dá de forma verbal, apenas na maneira como as imagens são mostradas, nos enquadramentos da tira. Quando alguém assiste a uma cena no mundo real, apenas a vê, não há um narrador fazendo comentários sobre o que acontece.

Em relação ao quarto tipo de corte narrativo, no entanto, o que denominei Corte Psicodélico em artigo apresentado no Congresso de Comunicação da Intercom, em 2000, fiz absoluta restrição. Este Corte Psicodélico introduz uma Narrativa Psicodélica, que é o recurso do autor mostrar ao leitor os processos mentais internos dos personagens, como a Imaginação, o Sonho, a Alucinação etc.

O uso deste recurso é o grande charme da tira *Calvin*, onde a imaginação do personagem é mostrada ao leitor em todo seu vigor. Este recurso já foi usado nas Histórias em Quadrinhos desde final do século XIX, muitas vezes de maneira magistral, como em *Polly and Her Pals*, mas sua utilização por Bill Watterson despertou uma legião de seguidores imediatos. Após o sucesso de *Calvin*, surgiram em várias partes do mundo séries onde a exteriorização da imaginação do personagem principal era a pedra de toque.

Decididamente, este é um recurso que pretendi não usar, e isto está bem dentro de minha intenção de criar um universo ficcional verossímil. Afinal, no mundo real, ninguém consegue visualizar a imaginação de outra pessoa. Nem mesmo, pode escutar o pensamento. O que explica por que na série *Ju & Jigá* raramente aparece balão de pensamento. Na verdade, se apareceu alguma vez, novamente foi descuido meu.

Por outro lado, o recurso da Narrativa Psicodélica dá à tira um dinamismo visual incomparável. Como é instigante ver aqueles dinossauros passeando pelas páginas de *Calvin*! Para tentar aumentar o dinamismo de *Ju & Jigá*, sem o uso do Corte Psicodélico, optei por realizar cortes para imagens distintas, mas inseridas na narrativa, como uma página de livro com desenho ou ilustra-



ção, uma cena de um vídeo ou de um teatro de marionetes, uma caricatura feita pelo personagem etc.

A tentativa de fazer uma série dinâmica visualmente foi uma lição que procurei apreender principalmente de *Calvin*. A série criada por Watterson representou, na época de seu lançamento, um contraponto notável em relação a uma escola de tiras intelectuais predominante na imprensa norte-americana. *Peanuts*, *Mago de Id*, *A.C.*, entre tantas, são séries centradas nos diálogos e com um visual extremamente pobre, com personagens em posições repetitivas, enquadramentos convencionais, tudo muito

monótono. Tentei, dentro de minhas limitações, transmitir em *Ju & Jigá* a mesma sensação de “gosto pelo ato de desenhar” que se tem com a leitura de *Calvin*.

Um recurso narrativo de que gosto muito, e que não usei tanto quanto gostaria, é a figura de linguagem chamada “elipse”, que tem na História em Quadrinhos o mesmo significado que tem na Literatura. Trata-se da omissão de informações, o que obriga o leitor a deduzi-las, aumentando consideravelmente seu prazer com a leitura. Nos Quadrinhos, a omissão se dá principalmente entre os quadros. Talvez a série que mais usa este recurso seja *Níquel Náusea* de Fernando Gonsales.

Em relação à caracterização psicológica dos personagens, *Ju & Jigá* tem também elementos distintos. Nas séries protagonizadas por crianças, normalmente a relação entre as crianças e os adultos é de antagonismo. Esta característica está presente em *Mafalda*, *Calvin*, *Dennis*, para não falar em séries seculares onde este confronto atinge uma violência considerável, como *Juca e Chico*, *Os Sobrinhos do Capitão*, *Chiquinho*, entre outras.

Em *Ju & Jigá*, ao contrário, a relação entre os dois protagonistas é de parceria e cumplicidade, embora, às vezes, pontuada por alguma disputa. Esta relação na ficção é um reflexo de meu próprio comportamento, não só em relação a minha sobrinha, mas com todos meus primos mais novos, que sempre frequentaram a casa de meus pais. Um personagem adulto que se dispõe a frequentar o mundo infantil, a dialogar com a criança nos termos dela, não é o usual no mundo dos Quadrinhos.

Outro elemento distinto na caracterização dos personagens é a faixa etária da personagem criança. Normalmente, as crianças

dos quadrinhos têm idade superior a 7 ou 8 anos, ou seja, já estão perfeitamente alfabetizadas. Diz-se por aí que *Calvin* tem 6 anos, mas não é verdade, pois já sabe ler e escrever. *Mafalda*, no início da série, estava entrando na escola para ser alfabetizada, ou seja, na faixa de 7 anos de idade. A turma de *Peanuts* toda frequenta escola. A turma da *Mônica* também. *Dennis* é dos poucos que ainda não sabe ler, tem idade na faixa de 5 anos.

O fato é que uma criança alfabetizada dá ao autor uma maior diversidade de temas para a criação das histórias. Há personagens com idades inferiores a 5 anos, como a *Zeze* de Mort Walker ou a *Fofura* de Ely Barbosa, ou a pouco conhecida, mas excelente,



*Beatriz* de Sakita, mas não é comum. Defini para a personagem *Ju* a idade de 4 anos, embora, como analisado, isto representasse mais uma limitação no desenvolvimento das histórias.

Ainda em relação à caracterização de personagens, normalmente, nas diversas séries, os personagens têm características superlativas, são sempre o mais “alguma coisa”. *Mônica* é a mais forte, *Magali* é a mais gulosa, *Mafalda* é a mais politizada, *Charlie Brown* é o mais derrotado, *Calvin* é o mais imaginativo, e por aí vai. Tem lógica que o personagem principal se sobressaia com alguma qualidade (ou defeito) superior, pois isto chama mais a atenção para a série.

Ainda na contramão, ao caracterizar a personagem *Ju*, o fiz como uma criança comum, sem nenhuma característica especial, uma criança como as outras. Mas com um detalhe importante: uma criança feliz. Neste ponto, *Ju* se aproxima do *Menino Maluquinho*, embora minha referência não tenha sido o personagem de Ziraldo, mas sim minha própria sobrinha, todas as crianças de minha família, e meu próprio comportamento quando criança.

Ziraldo certa vez criticou *Calvin*, por ser um menino infeliz. Um equívoco, já que *Calvin* é um personagem fictício e como personagem sua rabugice rende histórias memoráveis. Como se admirar o personagem *Coringa* da série *Batman* fizesse do admirador um apologista do assassinio em massa. Mas certamente seria muito triste ver uma criança real com um comportamento como o de *Calvin*.

Crianças felizes nos quadrinhos não são raras; além do *Menino Maluquinho*, há o *Dennis*, na mesma linha, onde a alegria não é acompanhada de maldade, onde as brincadeiras e travessuras

não visam a prejudicar ninguém. Mas há também os personagens que se divertem às custas do infortúnio alheio, desde o *Max e Moritz (Juca e Chico)*, e os *Sobrinhos do Capitão*. As crianças tristes também formam uma legião, capitaneadas, é claro, por *Charlie Brown*.

Existe uma característica curiosa nos personagens de HQ, principalmente os infantis. A caracterização visual é praticamente imutável. *Mônica* só tem aquele vestidinho vermelho e aquele penteado. *Menino Maluquinho* pôs a caçarola na cabeça e nunca mais tirou. É um recurso para que o leitor reconheça facilmente o personagem, mas que minha opção pela verossimilhança não permite usar na série. Por isso o vestuário em *Ju & Jigá* está sempre diferente.

Por outro lado, há uma característica de inverossimilhança presente na maioria das séries de quadrinhos e que decidi manter em *Ju & Jigá*. É o congelamento do tempo. *Mônica* tem 7 anos desde 1963, *Dennis* tem 5 anos desde 1951, e por aí vai. Há algumas séries que optaram por retratar a passagem do tempo para seus personagens, embora num ritmo mais lento do que na realidade. Talvez *Príncipe Valente* seja a série mais famosa a usar esta opção.

No entanto, este é um recurso a se usar somente em casos muito específicos, principalmente para uma série com fim programado. E muitas vezes a opção pela passagem do tempo se mostra um erro de estratégia, como no caso do *Homem Aranha* da Marvel, cujo charme era ser um nerd adolescente, e hoje está neste beco sem saída, resistindo em vão ao envelhecimento imposto pela editora. Para a maioria das séries, que podem durar indefinidamente (*Sobrinhos do Capitão* já ultrapassou um sécu-

lo em atividade), a melhor opção é representar sempre um período bem definido na vida dos personagens. E foi minha opção em *Ju & Jigá*.

Merece comentário o formato escolhido para a série *Ju & Jigá*. Como já foi dito, a série foi pensada para o formato tira de jornal. Este formato é bastante apropriado para publicação em jornal, mas sempre me incomodaram as soluções adotadas para sua publicação em revistas e livros, e principalmente em livros de bolso.

Quando um autor produz sua tira, pensa somente na publicação no espaço do jornal, onde a tira não precisa ser dividida, por isso tem liberdade para fazer quantos quadros quiser, com a largura que quiser, desde que no total não ultrapasse a largura da tira. Ou mesmo fazer um único quadro horizontal como em *Frank & Ernest* de Thaves. Quando, no entanto, este material vai ser compilado em revista e livro, a adaptação normalmente resulta em mutilação da tira original.

A compilação de tiras em revistas no formato magazine não traz nenhum problema, pois uma página comporta facilmente 4 ou 5 tiras num tamanho razoável. As saudosas revistas *Eureka* e *Patota* são bons exemplos. Quando a publicação é em revistas em formatinho, os problemas já começam.

Se a revista tem formato horizontal, não há problema, cabem duas tiras por página num bom tamanho. Se a revista tem formato vertical, que é o mais comum, para a publicação da tira sem rediagramação, o tamanho da tira fica muito pequeno. Normalmente, as editoras promovem a rediagramação, na maioria das vezes mutilando o trabalho, cortando partes dos quadros, quando não quadros inteiros.



Uma solução seria, mesmo com a revista vertical, publicar as tiras em pé, seguindo a maior dimensão da publicação, com duas tiras por página, solução adotada na Série *Das Tiras, Coração*, da editora Marca de Fantasia. A coleção Pocket da L&PM usou esta opção de colocar duas tiras em pé por página com bom resultado. Mas raramente as editoras recorrem a esta solução.

Quando a publicação é no formato livro de bolso, aí geralmente o desastre é quase completo. As várias coleções de pockets da editora Artenova, com as séries *Peanuts, Kid Farofa, A.C.*, simplesmente desmembravam as tiras e espalhavam os quadros pelas páginas dos livros. A coleção de livros de bolso de *Mafalda*, da editora Martins Fontes, optou por colocar uma tira começando numa página par e continuando em seguida na página ímpar. Então foi preciso todo um malabarismo para fazer coincidir um dos entrequadros da tira com a junção da encadernação.

Com *Mafalda*, que é uma tira com, em média, quatro quadros, esta solução foi razoável, embora seja visível que houve mutilações. Mas a maioria das tiras usa a fórmula de três quadros, ou seja, há um quadro bem no meio da tira, o que impede que seja dividida em duas partes. Este problema já me preocupa há muito tempo e cheguei a escrever um artigo sobre o tema.

Uma proposta que fiz nesse artigo foi que o autor de tiras procurasse dividir os quadros de modo que sempre houvesse um entrequadro bem no meio da tira. É claro que isso impede a produção de uma tira com três quadros de tamanhos iguais. Uma tira de três quadros teria que ter um quadro maior e dois menores, cada um com a metade do tamanho.

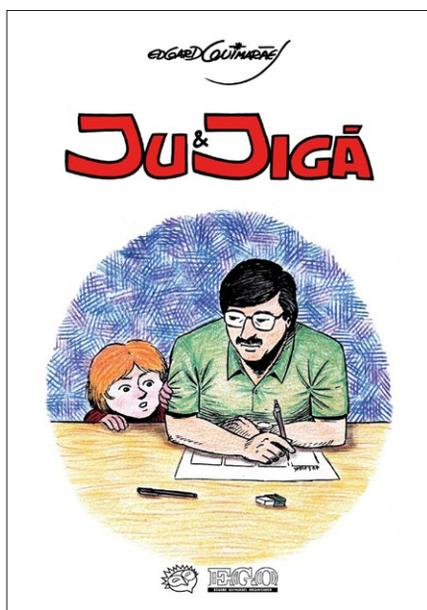
Com um entrequadro no meio da tira, é possível, sem mutilação, a rediagramação ocupando uma página inteira de um livro de bolso. Adotei, portanto, esta solução para a produção de *Ju & Jigá*, com um detalhe: usei o padrão de 4 quadros do mesmo tamanho para todas as tiras. Isto veio a calhar, pois foi nesta diagramação de duas linhas sobrepostas que a série foi publicada no jornal *Letras & História*, onde não havia espaço para uma tira no formato horizontal.

Outra questão importante em relação ao formato tira é que o espaço para uma tira nos jornais está cada vez menor. Ou seja, as tiras estão cada vez menores. Daí que os desenhos têm que ser muito simplificados e os textos muito resumidos para que os quadros não fiquem congestionados.

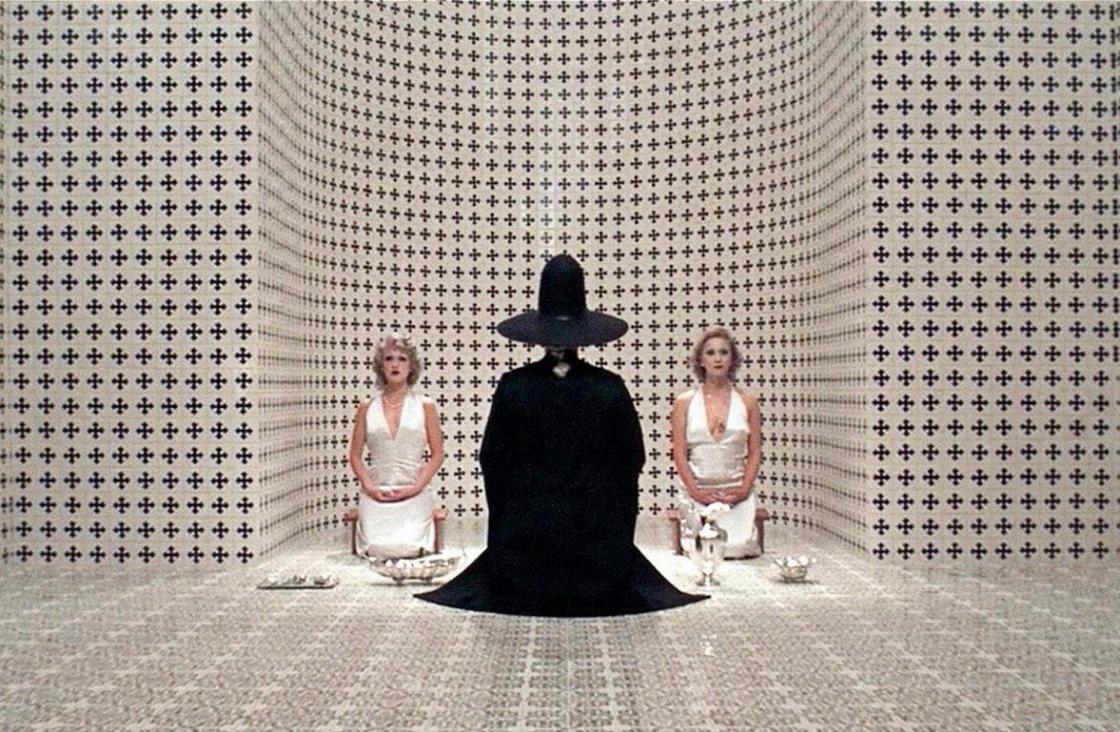
Esta restrição me parece tão severa que em 2003, ao criar uma série em tiras para um livro coletânea, só consegui fazê-la “muda” por não achar espaço para os balões. Em *Ju & Jigá*, como optei por um desenho realista, ainda que estilizado, o espaço atual para tiras não me parece suficiente. Ou seja, se reduzirmos uma tira de *Ju & Jigá* para o tamanho em que as tiras aparecem em jornais, fica quase ilegível.

Assim, embora eu tenha produzido a série em tiras, desde logo me conscientizei de que nunca poderia ser publicada no espaço reservado às tiras hoje em dia. Por isso, no álbum *Ju & Jigá*, lançado pela editora Marca de Fantasia, as tiras saíram assim, remontadas, cada uma ocupando uma página, com um tamanho suficiente para que sejam apreciadas. Que é, como já disse, a maneira como foi originalmente publicada no jornal *Letras & História*.

Um último comentário. Embora eu tenha baseado os personagens de *Ju & Jigá* em minha sobrinha, em mim e em meus familiares, não é um trabalho autobiográfico. As histórias são totalmente fictícias, criadas com o intuito de divertir o leitor. Sempre deixei claro para minha sobrinha que eu não estava contando a história da vida dela, mas sim inventando histórias para uma personagem que havia sido baseada nela. Sempre achei que não devia haver confusão em relação a isso.



O edição pela Marca de Fantasia,  
pode ser baixado aqui:  
[Ju & Jigá](#)



## Homenagem ao mestre feiticeiro

Marcelo Bolshaw Gomes

A primeira vez que ouvi falar de Alejandro Jodorowsky foi lendo *O Incal*. Nos anos 80, no Rio de Janeiro, meu amigo Mario Marcio Rocha tinha a coleção da revista *Heavy Metal* e eu havia lido *O Homem é Bom?*, de Jean Giraud (Moebius). Então, quan-

---

Marcelo Bolshaw Gomes. Professor do Programa de Pós Graduação em Estudos da Mídia da UFRN.

do vi seu nome e seu desenho inconfundível em *O Incal*, devorei a história assim que pude<sup>1</sup>.

Em um futuro imaginário, o detetive particular John Difooll faz uma jornada espiritual do herói (certamente inspirada em Joseph Campbell) para defender o Incal, um cristal com o poder da luz, de vários antagonistas concorrentes e dos antagonistas sistêmicos, detentores do Incal das trevas. A narrativa iniciática do protagonista, com elementos mitológicos, está colocada em um contexto de ficção científica em que a consciência luta contra o mecânico, mas com referências políticas, econômicas e sociais da cultura pop. Ao longo do tempo, outras histórias são criadas dentro do mesmo universo narrativo de ficção científica psicodélica, o jodoverse, com elementos simbólicos em comum, como os Metabarões e os Tecnopadres.

Dez anos depois, em Natal, a amiga Milena Azevedo me deu os arquivos digitais dos filmes *El Topo* (1970)<sup>2</sup> e *Montanha Sagrada* (1973)<sup>3</sup>, comparando a linguagem de Jodorowsky à de Glauber Rocha. *El Topo* é um western surrealista, com cenas bizarras de sexo e mutilação para criticar comportamentos religiosos, retoma o modelo da jornada espiritual do herói, agora com um cowboy como protagonista, vencendo vários inimigos em seu percurso mítico. O filme foi elogiado por John Lennon e George

---

1. Publicado originalmente em dezembro de 1980 na revista *Métal Hurlant* e seus seis álbuns foram publicados entre 1981 e 1988 pela *Les Humanoïdes Associés* com o título *Uma Aventura de John Difooll*. Em 1998, a série mudou de nome para *O Incal*. No Brasil, foi publicada no ano de 2012 de duas formas distintas, pela editora Devir. Em 2021 a série foi relançada (acrescida por novas histórias que Jodorowsky fez com outros desenhistas) pela editora Pipoca e Nanquim com o nome *Todo Incal*.

2. [https://youtu.be/\\_CdRdeivbEM](https://youtu.be/_CdRdeivbEM)

3. <https://youtu.be/YG-LT8otzvU>

Harrison, fato que abriu as portas para o financiamento da *Montanha Mágica*.

Achei os filmes herméticos, prolixos, cansativos – ou seja: não entendi nada. E fiquei com vergonha de não entender, me senti humilhado culturalmente. Como não podia conviver com esses sentimentos, então, procurei me informar melhor e acabei encantado com as explicações críticas do próprio autor sobre seu trabalho. Percebi também que meus sentimentos eram comuns a outros e foi um dos motivos de seus fracassos.

Na sinopse da *Montanha Sagrada* descobri que se tratava dos “nove dos mais poderosos industriais e políticos do planeta desejam obter a imortalidade. Um Alquimista (interpretado por Jodorowsky) lhes fala da *Montanha Sagrada* e da busca pela imortalidade”. Jodorowsky acrescenta: “Esse filme é minha própria busca por iluminação”.

Então, munido dessas informações, assisti novamente aos filmes e (acho) que os entendi. De certa forma, os filmes aprofundam a estrutura narrativa (da jornada heroica) de *O Incal*, deslocando o contexto cenográfico da ficção científica para o faroeste e para o misticismo.

Mas, continuava desconfortável a experiência de um cinema que tinha que ser explicado para ser entendido. Por vezes, pensei que era uma confusão entre metáforas e símbolos, que Jodorowsky fazia um cinema de metáforas pensando que fazia um cinema simbólico. Em outras ocasiões, imaginei que sua concepção de cinema era muito elitista e se aproximava de um teatro filmado, de um ritual ético/político e estético/psicológico, acessível apenas a alguns. A verdade é que muita gente se sentia

mal como eu e que Jodorowsky não era uma unanimidade: havia quem achasse que ele era um gênio e havia quem pensasse que era apenas um artista confuso.

Só compreendi a grandeza e a importância de Alejandro como artista multimídia e pensador quando vi *Jodorowsky's Dune* (2013)<sup>4</sup>.

*Dune de Jodorowsky* é um documentário americano de 2013 dirigido por Frank Pavich. O filme conta a tentativa frustrada do diretor chileno Alejandro Jodorowsky de adaptar, para o cinema em meados dos anos 1970, o romance de ficção científica *Dune*, de Frank Herbert, escrito em 1965<sup>5</sup>.

O filme é uma lição de vida. Além de ser a história do mais fantástico filme nunca realizado (pelo menos, por enquanto), com impacto na história do cinema e da ficção científica, mostra a relação de aprendizagem existencial do criador com sua criação.

Em seguida, descobri “a psicomagia e sua proposta audiovisual”<sup>6</sup> de cura através da arte (2019). Jodorowsky se contrapoe

---

4. <https://youtu.be/AfJi2sfduqk>

5. Jodorowsky queria que seu filme fosse como uma viagem de ácido lisérgico, que fosse uma experiência estética capaz de mudar o comportamento das pessoas. Concepção visual e storyboard de Moebius; trilha sonora do Pink Floyd (*Dark side of the moon*); artistas HR Giger, Chris Foss e Jean Giraud para set e para o projeto; Dan O'Bannon para efeitos especiais; e Salvador Dalí, Orson Welles, Gloria Swanson, David Carradine, Mick Jagger, Amanda Lear, e outros para o elenco. Jodorowsky treinou seu próprio filho em artes marciais e esgrima. O filme nunca foi feito por falta de visão dos estúdios de Hollywood. Mas, a influência do trabalho de Jodorowsky/Moebius (a concepção visual, os figurinos, as naves, alguns efeitos especiais) é evidente em vários filmes de ficção científica que se seguiram, como *Star Wars*. Em 1982, no entanto, os direitos do filme foram comprados pelo cineasta italiano Dino De Laurentiis, que acabou lançando o filme *Dune* em 1984, dirigido por David Lynch – que foi um grande fracasso de crítica e público. Apesar de tudo, Jodorowsky não guarda mágoas, conta a história de sua vida com uma paixão e uma compreensão generosas. E, no final do documentário *Dune de Jodorowsky*, o cineasta convida cineastas e desenhistas, com a ajuda dos computadores, a realizarem seu sonho: a produção do storyboard de Moebius. O que esperamos que aconteça em breve.

6. <https://youtu.be/vU3d6FBCq9w>

à cartase verbal psicanalítica, racional e bem comportada, que não favorece transformações orgânicas. Para ele a cartase libertadora é a artística, expressiva, corporal, encenada com a força simbólica necessária para despertar os sentimentos reprimidos dos traumas do passado. Ele também acredita na reconstrução teatral psicomágica das narrativas de vida. Devemos recontar a história de nossas vidas - “como na recapitulação de Carlos Casteneda”<sup>7</sup> e do xamanismo tolteca.

Jodorowsky é um xamã pós-moderno! Por onde passa, ele trabalha com pessoas, dramatizando suas vidas em narrativas; fazendo grupos e oficinas sobre temas simbólicos; desencadeando mudanças de todos os tipos.

Será que Jodorowsky deseja curar as pessoas com seus filmes?<sup>8</sup> Talvez em seus primeiros filmes, ele tenha tipo a pretensão de curar através do cinema, mas depois do episódio de *Duna*, seus filmes ficaram mais pessoais e terapeuticamente autoficcionais, com reinvenções explícitas de sua própria história.

Nas cineautobiografias *A dança da realidade* (2013)<sup>9</sup> e *Poesia sem fim* (2016)<sup>10</sup>, o diretor Alejandro Jodorowsky rememora e reimagina seu passado, recontando sua história com intervenções, curando a si mesmo “metageneologicamente”, superando a “ori-

---

7. Entrevista ao jornalista Fernando Sanchez Dragó. Primeira parte <<https://youtu.be/Sm8xAlFF18c>> e segunda parte <<https://youtu.be/bZt4v4UIdvo>>.

8. A monografia *Cinema como instrumento de psicomagia – a cura do espectador*, de Eric Mendonça Carraro (2017) faz um resumo destes textos <<https://dspace.unila.edu.br/handle/123456789/2275>>.

9. <https://www.filmesdetv.com/la-danza-de-la-realidad.html>

10. <https://www.filmin.pt/filme/poesia-sem-fim>

gem de seus problemas pessoais e coletivos através da arte”. Ele continua o mesmo, mas agora é o protagonista de suas histórias<sup>11</sup>.

Por tudo, passei a me identificar profundamente com o cineasta-xamã e a entender sua contribuição decisiva para o entrecruzamento entre arte, terapia e pensamento.

Porém, na minha perspectiva, a sua maior contribuição para posteridade (e também o ponto em que nossa afinidade se torna mais profunda) é seu livro *O Caminho do Tarot* (2016)<sup>12</sup>, escrito com Marianne Costa. Na verdade, toda criatividade arquetípica de personagens, ações e situações; todo trabalho narrativo (seja nos quadrinhos, no cinema, no teatro, na terapia e na literatura) de Jodorowsky é baseado nos arcanos do tarô.

Na conclusão do livro, o velho xamã faz uma espécie de *testamento tarológico*<sup>13</sup>, em que justifica toda sua ética em relação ao outro e ao mundo - a partir da perspectiva de um jogador frente ao seu consulente.

Hoje, vendo seu trabalho em panorâmica, vejo uma parte de mim mesmo em desenvolvimento paralelo. História em quadrinhos, cinema, tarô. Não havia ainda a internet, mas eu já compartilhava pela alma meus interesses com este mestre feiticeiro. Imagino que não seja o único e que sua herança ainda esteja para ser vislumbrada como um todo no futuro. A extensão de sua presença só será compreendida através da finitude de sua ausência.

---

11. Em agosto de 2019, tive a honra de ser convidado como avaliador da banca de mestrado (em Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba de Agamenon Porfírio de Lima Filho) que defendeu a dissertação: *Escritas de Si e fabulação da memória no cinema autobiográfico de Alejandro Jodorowsky* (2020).

12. <https://www.amazon.com.br/Caminho-do-Tarot-Jodorowsky-Alejandro/dp/8563137743>

13. <https://mbolshaw.blogspot.com/2021/05/taro-jodorowsky.html>

## ResenhandoZine - 3

Continuo aqui a série de resenhas, dentro da *Imaginário!* editada pela *Marca de Fantasia* de Henrique Magalhães, com expoentes atuais que suplantam a limitação da difusão do papel, chegando aos vídeos na rede virtual da *Internet*, especialmente pelo *Youtube*. Nas resenhazines anteriores (publicadas nas *Imaginário!*, nº 20 e nº 22), expus sobre José Zinerman Nogueira e seu *Momento Zine Flash* (<http://bit.ly/imaginario20>) e Márcio Sno e seu canal *Meu zine minha vida* (<http://bit.ly/imaginario22>). Nesta terceira resenha, enfoco meu próprio canal *GaZine* sobre fanzines e afins.

Assim, retomo a prévia explanativa de que, embora os fanzines tenham se iniciado como boletins mimeografados e depois via fotocopiadoras (“xerox”), atualmente também percorrem a virtualidade da *internet* pelos *blogs*, *sites*, redes sociais, e em muitos casos, como *vlogs*, cuja abreviação deriva das palavras *vídeo* + *blog*<sup>1</sup>, um tipo de *blog* em que os conteúdos predominantes são os vídeos.

A seguir, desenvolvo a terceira resenha:

---

1. Ver mais sobre vlogs em <https://www.significados.com.br/vlog/>

# GaZine no youtube

Gazy Andraus

## Apresentandozine

**G**aZine é um canal no *youtube* sobre fanzines, relacionando-os à arte, mas não só. Enquanto pós-doutorando na FAV/UFG, desenvolvi paralelamente este vídeo-projeto sobre zines abordando histórico, conceitos e amostragens para possibilitar a realização de narrativas audiovisuais ao informar via *internet* um maior número de pessoas, pesquisadores e educadores, acerca do fanzinato (ANDRAUS, 06/08/2021).

Com um tema inicial abordado (histórico/conceitual) ou versando sobre zines e/ou autores, gravo o vídeo no *notebook* usando uma “máscarazine” confeccionada para tal, que se desenvolveu em duas versões: a primeira, simples, reutilizando e “ilustrando” uma máscara de proteção contra o *covid* e a segunda, depois, projetada por mim, trazendo elementos desenhados a partir do que seria uma couraça de dinossauro ceratopsídeo, aliada a mais outro detalhe acerca de super-heróis, assemelhado ao capacete de Magneto (figs. 1 e 2).

---

Gazy Andraus é pós-doutorando pelo PPGACV da UFG (Bolsista PNPd-CAPES), Doutor pela ECA-USP, Mestre em Artes Visuais pela UNESP, Pesquisador e membro do Observatório de HQ da USP, Criação e Ciberarte (UFG) e Poéticas Artísticas e Processos de Criação (UFG). Também publica artigos e textos no meio acadêmico e em livros acerca das Histórias em Quadrinhos (HQs) e Fanzines, bem como também é autor de HQs e Fanzines na temática fantástico-filosófica. Contatos: yzagandrus@gmail.com; gazyandraus@ufg.br; <http://tesegazy.blogspot.com>



Figs. 1 e 2: projeto da máscarazine à esquerda e ela sendo utilizada, à direita, no GaZine (e ao fundo da foto, o cordelzine). Fontes: <https://www.youtube.com/watch?v=O9zdDFjppOs> (fig. 1) e <https://marcadefantasia.com/relicario/relicario2021-2025/relicario2021/barnardzinelibrary/barnardzinelibrary.html> (fig. 2)

Após a gravação de cada vídeo pelo *notebook* – usando a câmera ou então o programa *OBS Studio* –, eu o edito dando alguns efeitos e depois o posto no *youtube* descrevendo dados ao veiculá-lo, compartilhando-o no *facebook*, *tweeter* e *Instagram* (neste último eu reinsiro o mesmo vídeo).

A ideia inicial veio para resenhar acerca de fanzines, mas na forma de *vlog* (ou *vlogzine*) e de certa maneira, coincidiu com um momento em que a pandemia iniciava sua incursão pelo mundo e Brasil (o 1º *GaZine* estreou em 25/02/2020). Embora em meus vídeos iniciais eu tenha inserido apenas um recurso “animado” (um efeito especial que existe no programa de edição do *Windows 10*), a partir do 2º *GaZine* inseri também como parte do “cenário” um cordel com fanzines, que figura atrás de mim (figs. 2 e 4), e desde o vídeo de 11/08/2020 principiei a usar uma “máscarazine” rústica, substituída em 11/01/2021 pela nova “máscarazine” melhor confeccionada, como já aqui mencionada.



Figs. 3 e 4: uma das aberturas de um dos GaZines (fig. 3) e máscara na primeira versão e ao fundo, o cordelzine (fig. 4). Fontes: <https://www.youtube.com/watch?v=vXBBNXx-Dto>

Assim, venho apresentando vídeos que versam acerca dos fanzines e seu potencial artístico e educacional: os de formatos distintos bem como os de temas diversos e sua inserção histórica mundial e concepções (figs. 5 e 6), além de explorar livros pertinentes ao universo zineiro, flertando vez ou outra com quadrinhos e cultura *pop* e/ou *underground* (alternativa) quando necessário.



Figs. 5 e 6: Introdução de um dos episódios de *GaZine*.  
Fonte: <https://youtu.be/9VW5Yg-DAAU>

A repercussão no fanzinato é pontual, mas os vídeos têm sido úteis a curiosos, amantes e pesquisadores. Num deles, tive como convidado Edgar Franco e repercutiu um pouco mais, situando

o pioneirismo do curso “Quadrinhos de Autor” que elaboramos desde 1995. Neste vídeo de 30/06/2021, inseri três depoimentos de ex-alunos nos cursos ministrados entre 1995 a 1998 em que atualmente transitam como autores de quadrinhos, fanzines e/ou a profissão de pesquisadores/professores (fig. 7).



Fig. 7: *GaZine* em: Edgar Franco (Ciberpajé) dialoga sobre o “Curso pioneiro Quadrinhos de Autor” (e mais 3 vídeos-depoimentos). Fonte: montagem para divulgação, de Edgar Franco. *Link* ao vídeo: <https://youtu.be/9lPmXX2R7mw>

Outros vídeos de *GaZine* tratam também de eventos atribuídos aos zines e fanzinotecas, em âmbito nacional e internacional, ampliando a reflexão sobre esse tipo de empreendimento,

o que possibilitou desdobramentos, como uma “live” recente internacional. Neste caso, foi uma homenagem ao *Dia Nacional do Fanzine* (12 de outubro de 2021), e para tal convidei à *live* o coordenador da *Fanzinoteca d’Italia 0.2*, Gian Luca (mediado pelo meu amigo e intérprete Roberto Fordelone). Foi bem interessante a conversa (embora com alguns problemas em minha conexão da internet), apesar de eu não ter inserido esta “live” diretamente como parte de meus *GaZines* (embora, obviamente, faça parte), pois foi a primeira ao vivo que montei acerca do tema. Na referida *live*, Luca explanou bastante acerca da importância da fanzinoteca italiana para aquele país, trazendo zines, fanzines, catalogações e pesquisas relativas ao tema (fig. 8).

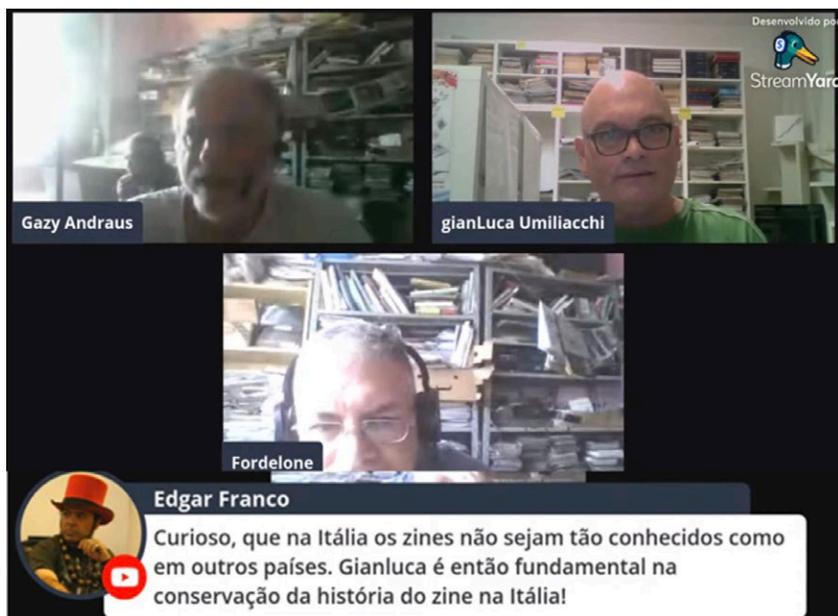


Fig. 8: *Live* com Gian Luca, coordenador da *Fanzinoteca D’Italia 0.2* e mediação de Roberto Fordelone. Fonte: <https://youtu.be/21iujU79GDc>

Assim, os vídeos do *GaZine* se mostram como mídias informativas que embasam o histórico/conceitual do universo fanzineiro, disseminando mais informações desconhecidas acerca do fanzinato nacional e mundial, inclusive atualizando bibliografias e produções zineiras, e a importância dos fanzines, feiras e fanzinotecas.

Portanto, além do programa demonstrar a importância do fanzine, permite uma ludicidade imagética que possibilita a expressão do conteúdo não restrito apenas a artigos e textos acadêmicos, pois atinente aos zines, reforçando que há mais maneiras do que apenas resenhas escritas, ao se apropriar e apresentar informações sobre determinado tema/assunto (no caso, os paratópicos fanzines), ao público em geral (ANDRAUS, 06/08/2021).

Os mais recentes vídeos em *GaZine* trazem depoimentos de autores do livro *Fanzines, artezines e biograficzines: publicações mutantes* (organizado por mim e por Henrique Magalhães). Tal livro versa sobre o universo paratópico dos fanzines, que traz 14 artigos e uma entrevista, produzidos por autores nacionais e internacionais. Os textos abordam desde zines e zineiros, fanzinotecas, a eventos e zines artísticos e na educação. O livro compõe a série “Desenredos”, da Pós-Graduação da FAV da UFG e pode ser baixado gratuitamente no *site* da UFG e da editora Marca de Fantasia<sup>2</sup>.

Todos os vídeos do *GaZine* podem ser acessados acessem diretamente por este *link*: <http://tesegazy.blogspot.com/p/gazine.html>

---

2. Links para baixarem-no: <https://culturavisual.fav.ufg.br/p/6214-colecao-desenredos>; Direto: [https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/459/0/Desenredos\\_14.pdf](https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/459/0/Desenredos_14.pdf) e/ou: <https://marcadefantasia.com/livros/livros.html> , <https://marcadefantasia.com/parceiros/fanzines-publicacoesmutantes/fanzines-publicacoesmutantes.htm>; Direto: <http://bit.ly/fanzines-publicacoesmutantes>

## Referências

ANDRAUS, Gazy (resumo). *GaZine*. In Caderno de Resumos: I Encontro de Jogos, Ludicidade e Inclusão no Ensino (JOGOLUDI). Danielle Barros Silva Fortuna (org.). Teixeira de Freitas-BA: UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL DA BAHIA (UFSB), 4 a 6 de agosto de 2021, p. 38. Disponível em: <[https://issuu.com/daniellebfortuna/docs/oo\\_pronto\\_caderno\\_resumos\\_jogoludi\\_2021](https://issuu.com/daniellebfortuna/docs/oo_pronto_caderno_resumos_jogoludi_2021)>. Acesso em 04/10/21.

GaZine (especial) em “Dia Nacional do Fanzine”: uma *live* com a Fanzinoteca italiana. *Live* com o GianLuca, coordenador da Fanzinoteca D’Italia 0.2 (mediado/traduzido por Roberto Fordelone). Uma conversa sobre a importância dos fanzines, das fanzinotecas – e em especial a da Itália - e das pesquisas acerca dos zines. Valorizando nosso Dia Nacional do Fanzine no Brasil! 12/10/2021. Disponível em: <https://youtu.be/21iujU79GDc> . Acesso em 05/12/2021.

MAGALHÃES, Henrique. Fanzinotecas brasileiras em Barnard Zine Library. *Marca de Fantasia*. 05/12/2021. Disponível em < <https://marcadefantasia.com/relicario/relicario2021-2025/relicario2021/barnardzinelibrary/barnardzinelibrary.html>>. Acesso em 06/12/2021.

# O MOTORISTA



POR WALDEIR BRITO

Waldeir da Silva Brito. Autônomo atuando como Ilustrador. Discente de Artes Visuais na Universidade Federal do Maranhão. [britowaldeir@gmail.com](mailto:britowaldeir@gmail.com)

# O MOTORISTA

POR WALDEIR BRITO



CLARO...

TUDO BEM,  
EU LEVO VOCÊ.

MAS EU PRECISO  
SABER TEU NOME  
PRIMEIRO.

alô

SATÃ NÃO,  
MEU PÊXE.

SÓ ME FALA TEU  
NOME VERDADEIRO.

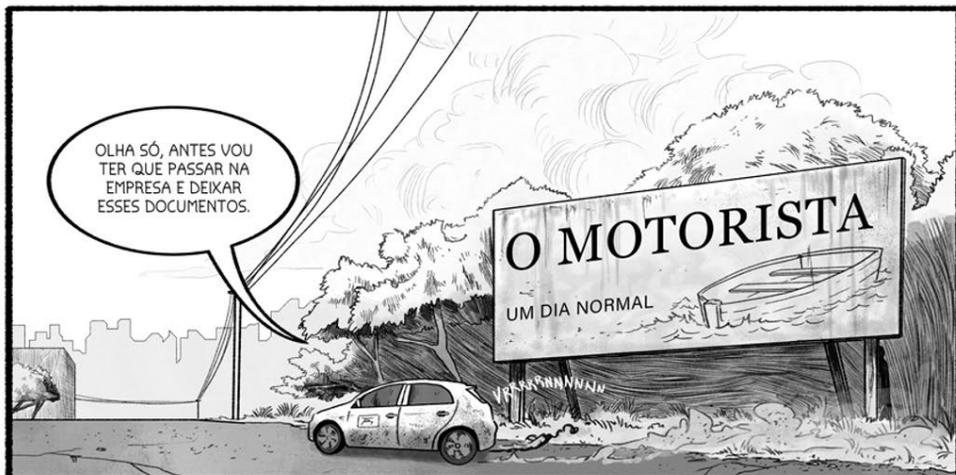
É UMA MEDIDA DE  
SEGURANÇA MINHA.

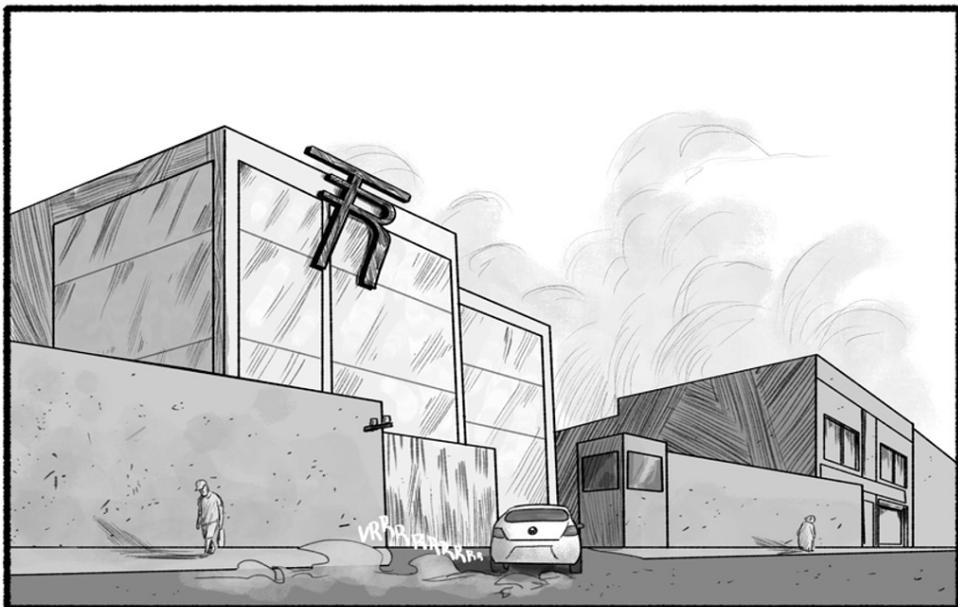
PRÁ QUÊ FUI  
PARAR LOGO AQUI!...

alô

NÃO!







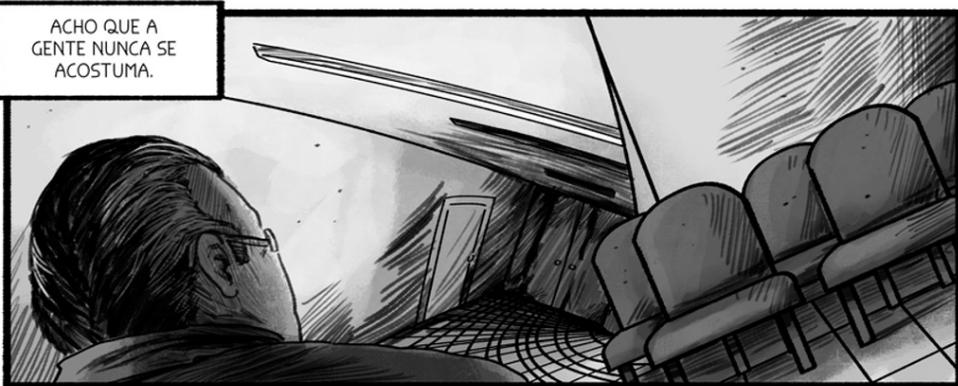
FIQUE AI, SIÓ!  
NUM APURRINHE  
NÃO.



BOM DIA, CARLOS.  
COMO TÁ?

AH BOM DIA,  
SEU ANTÔNIO.  
TAMO INDO NE...

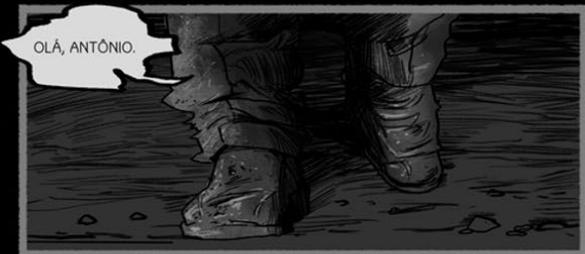
ACHO QUE A  
GENTE NUNCA SE  
ACOSTUMA.



SORTE DE QUEM NÃO VÊ O  
OUTRO LADO DAS COISAS.



E LÁ VEM ELES...



OLÁ, ANTÔNIO.

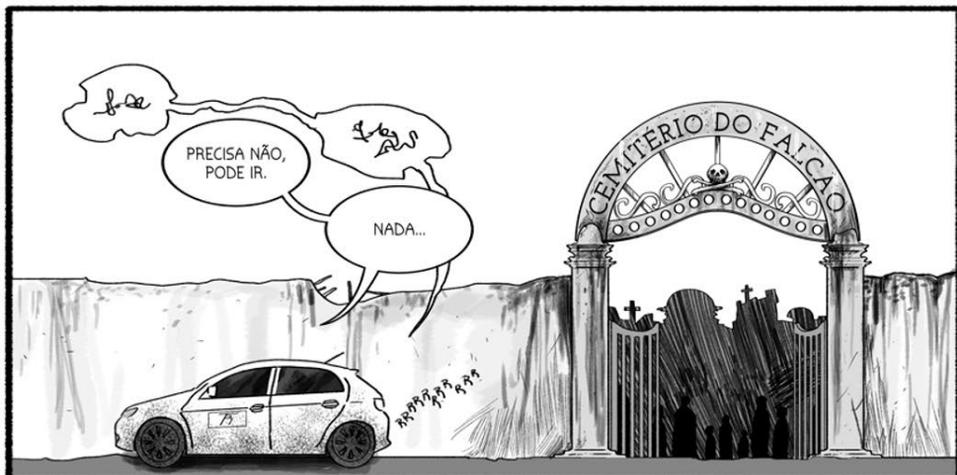
TROUXE UM NOVO CONTRATO  
PARA VOCÊ COM MAIS  
BENEFÍCIOS E SALÁRIO MAIOR!

BASTA  
ASSINAR.









# Imaginário!

## Normas de publicação

Imaginário! é uma revista eletrônica da Associação Marca de Fantasia vinculada ao Núcleo de Arte, Mídia e Informação – Namid, projeto de extensão do Departamento de Mídias Digitais da Universidade Federal da Paraíba, com trabalhos dirigidos aos profissionais e estudantes de Comunicação e Artes, em diálogo acadêmico com outras áreas do conhecimento num empenho de construção interdisciplinar.

Organiza-se nas sessões

1. Memória – Resgate da obra dos mestres e dos núcleos de produção representativos.
2. Estado das artes – Artigos, ensaios e entrevistas sobre a atualidade e projeção das artes gráficas e visuais, representadas pelas histórias em quadrinhos, humor (cartum, charge, caricatura), animação, fanzine, grafite e game, bem como expressões da cultura pop.
3. Entrevista.
4. Resenha.
5. Experimento (histórias em quadrinhos poético-filosóficas, experimentais, tiras).
6. Ensaio visual – Relatos sobre processos criativos e de construção artística.

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

Os quadrinhos autorais devem ter caráter experimental, como os poético-filosóficos e tiras reflexivas. Esta categoria não precisa subme-

ter-se ao viés acadêmico, mas deve guiar-se pela inovação da arte e investigação de novas linguagens gráficas e textuais.

Os textos devem ter a seguinte formatação:

- a) Artigos com 10 a 15 páginas incluindo as referências, ilustrações, quadros, tabelas e gráficos, digitados 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, francês ou inglês. No final do trabalho, adicionar endereço completo, titulação, vínculo acadêmico ou profissional, telefone e email.
- c) Entrevistas e resenhas com até seis páginas, incluindo, no caso da resenha, a capa da publicação enfocada.
- d) As ilustrações devem vir dentro do arquivo de texto.
- e) Entram 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 indicação das fontes.
- g) Citações longas são transcritas em bloco com entrelinhas simples e recuo de 4 cm da margem esquerda, com corpo 11, sem aspas, com indicação das fontes. Exemplo: (PRADO, 2007, p. 23).
- h) Anexos e apêndices serão incluídos somente quando imprescindíveis à compreensão do texto.

Os artigos aprovados e não selecionados serão encaminhados a nova seleção para as edições seguintes.

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

O conteúdo dos artigos e demais textos publicados é de responsabilidade única e exclusiva dos autores e não representam necessariamente a opinião do corpo editorial da revista.

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

# Imaginário!

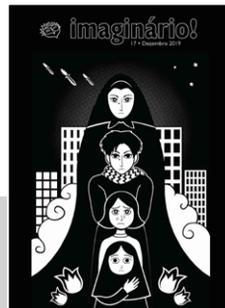
Revista acadêmica sobre História em Quadrinhos e Artes Visuais



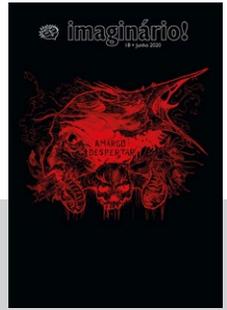
N. 15 - dezembro 2018



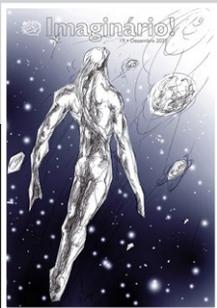
N. 16 - junho 2019



N. 17 - dezembro 2019



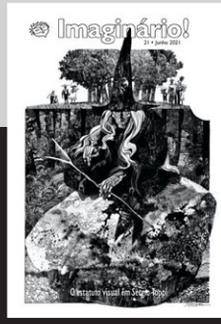
N. 18 - junho 2020



N. 19 - dezembro 2020



N. 20 - março 2021



N. 21 - junho 2021



N. 22 - setembro 2021