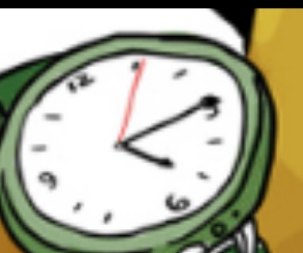
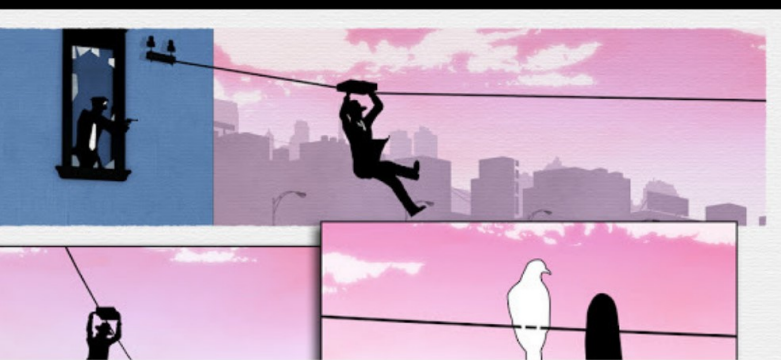


SUELLEN CORDOVIL DA SILVA  
GERALDO MAGELLA DE MENEZES NETO  
|ORG. |

# HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM DIÁLOGO



BORDÔ-GRENÁ



## **HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM DIÁLOGO**

### ***Comissão Editorial***

Ma. Gislene Alves da Silva  
Ma. Juliana Aparecida dos Santos Miranda  
Ma. Marcelise Lima de Assis  
Ma. Silvana Nascimento Lianda

### ***Conselho Editorial***

Dr. André Rezende Benatti (UEMS)  
Dra. Andréa Mascarenhas (UNEB)  
Dr. Fabiano Tadeu Grazioli (URI) (FAE)  
M. Marcos dos Reis Batista (UNIFESSPA)  
Ma. Suellen Cordovil da Silva (UNIFESSPA)  
Dr. Washington Drummond (UNEB)

**SUELLEN CORDOVIL DA SILVA  
GERALDO MAGELLA DE MENEZES NETO  
(ORGANIZADORES)**

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS EM DIÁLOGO**

  
*Bordô-Cyrenã*  
Editora  
Alagoinhas  
2019

© 2019 by Editora Bordô-Grená

*Organização do volume – Suellen Cordovil da Silva e Geraldo Magella de Menezes Neto*

*Projeto gráfico: Gislene Alves da Silva*

*Editoração e revisão: Editora Bordô-Grená*

*Capa: Gislene Alves da Silva*

*Editora Bordô-Grená*

*E-mail: bordogrena@editorabordogrena.com*

*E-mail para orçamentos: orcamento@editorabordogrena.com*

*Sítio da Internet: <https://www.editorabordogrena.com>*

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Agência Brasileira do ISBN - Bibliotecária Priscila Pena Machado CRB-7/6971

H673 **Histórias em quadrinhos em diálogo [recurso eletrônico]**  
/ Suellen Cordovil da **Silva** e Geraldo Magella de  
Menezes Neto. – Alagoinhas : Bordô-Grená, 2019.  
Dados eletrônicos (pdf).

**Inclui bibliografia.**

ISBN 978-65-80422-14-2

**1. Histórias em quadrinhos - História e crítica. I. Silva, Suellen Cordovil da. II. Menezes Neto, Geraldo Magella de. III. Título.**

CDD 741.509

Os conceitos emitidos em artigos são de absoluta e exclusiva responsabilidade dos autores.

Todo o direito dessa edição reservado à Editora Bordô-Grená.

## SUMÁRIO

Apresentação <i>Organizadores</i>	9
A ilustração como alternativa para o problema da incomunicabilidade na experiência do imigrante <i>Laura Isabel S. Vieira</i>	15
Análise interdiscursiva em uma tira da personagem Mafalda <i>Kaline Ferreira Oliveira</i>	25
A queda de Murdock e o livro de Jó: interfaces entre a Marvel e a Bíblia <i>Nataniel dos Santos Gomes, Taís Turaça Arantes e Wagner Pavarine Assen</i>	41
As webcomics como voz e pensamento crítico: uma análise das tiras de cartunfólio do artista Zandrê <i>Taís Turaça Arantes, Thays Baniski Teixeira e Jéssica Rabelo Nascimento</i>	53
Histórias em quadrinhos no ensino de história: uma abordagem da pré-história com Horácio e Piteco <i>Geraldo Magella de Menezes</i>	69
Leitura de Mangás em Realeza-PR: a voz dos sujeitos sobre sua formação leitora <i>Amanda Tonetto e Naiane Carolina Menta Três</i>	83
Mangá, animê e cibercultura: diálogos sobre o consumo da cultura otaku no ciberespaço <i>Patrícia Gonçalves de Freitas e Roger Goulart Mello</i>	101
O humor no gênero tirinha: análise dos recursos semióticos que contribuem para a construção do cômico <i>Mauricéia Silva de Paula Vieira e Maria Eduarda Silva Rufino</i>	115
O romance gráfico Gemma Bovary e seu percurso transmidiático	129

*Talita Sauer Medeiros*

Questões culturais na obra *Swamp Thing*, de Alan Moore 147  
*Suellen Cordovil da Silva e Odon Bastos Dias*

Vamos falar sobre violência de gênero (?) Uma proposta de 163  
história em quadrinhos em diálogo com o espaço escolar  
*Fernanda Luzia Lunkes, Gabriel Onasses e Saulo Carneiro*  
*Pereira dos Santos*

Vocês se esquecem de nós: empoderamento, feminismo e 178  
como isso influencia um grupo de mulheres de Belém do  
Pará a consumir quadrinhos de super-heróis  
*Beatriz Farias de Miranda*

O sagrado como questão nas histórias em quadrinhos: um 197  
estudo de “injustiça: deuses entre nós”, de Tom Taylor  
pensando formação de leitores  
*Adriely Cristina Duarte da Silva*



## APRESENTAÇÃO

### INVESTIGAÇÕES, REFLEXÕES E LEITURAS CRÍTICAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos há muito tempo deixaram de ser vistas como mera distração que alienava a juventude ou que poderia levá-la a maus caminhos. As histórias em quadrinhos são vistas como objeto de reflexão, por exemplo, sobre os problemas cotidianos e como um meio de propor debates importantes relacionados aos preconceitos de raça e gênero, por exemplo. Mesmo os quadrinhos de ficção refletem questões da época de sua produção e as posições político — ideológicas de seus autores.

Nos Estados Unidos, as histórias em quadrinhos recebem o nome de *comics*, em função da comicidade que as primeiras produções desse formato continham. Já na França, utiliza-se o nome *bandes-dessinées*, em português, “banda desenhada”, pois os primeiros quadrinhos do país eram publicados em tiras (em francês *bandes*) nos jornais. Na Itália, os quadrinhos foram batizados a partir dos pequenos balões, chamados de fumacinhas (*fumetti* em italiano), que indicam a fala das personagens. Enquanto que, na Espanha, os quadrinhos são chamados de *tebeo*, palavra derivada do nome de uma publicação infantil espanhola, a revista TBO.

No Brasil, as histórias em quadrinhos também são conhecidas pelo nome de uma publicação: a extinta revista *Gibi*, do grupo Globo. Embora ainda existam outros nomes para as histórias em quadrinhos, pode-se afirmar que todos eles se referem a uma forma de narrativa por meio de imagens em sequência. Na obra de Moya e Circe (2002) intitulada *Literatura em Quadrinhos no Brasil*, Eduardo Portella, presidente da Fundação da Biblioteca Nacional, afirma que “o quadrinho é um lugar de evidência e de concentração simbólica, de fotografias e de sonhos. O mundo encantado — que ele nos antecipa — nos

protege e nos anima” (2002, p. 5). Além disso, consideramos os quadrinhos como uma forma de mídia ou meio de comunicação, porque ela estabelece um contato com algum leitor.

Nesse trabalho de Moya e Circe (2002), verificamos o resgate histórico de *Por que ler os quadrinhos?* E a retomada de *As aventuras de Nhô-Quin*, de Angelo Agostini, na revista *Vida Fluminense*, em 1869. Além disso, eles afirmam que no século XX, sobretudo nos anos 40, 50 e 60, os discursos das Histórias em Quadrinhos foram acusados de provocar preguiça mental e de levar os jovens para ações violentas e voltadas para o homossexualismo (sic) (MOYA; CIRCE, 2002). Diante disso, os autores afirmam que “o mundo da ‘alta cultura’ sempre foi rígido, para não dizer cheio de preconceitos: os quadrinhos não mereciam maiores considerações intelectuais, portanto não poderiam ser levados a sério” (MOYA; CIRCE, 2002, p. 13). No entanto, pode-se observar que houve um avanço considerável nos estudos dos quadrinhos na academia do Brasil que começou por volta dos anos 1970. Poucos eram os que se arriscavam a pesquisar histórias em quadrinhos no século XX no Brasil. Tal situação mudou no final desse período, em consonância com a percepção de que os quadrinhos também possuíam um enorme potencial para a educação, como um instrumento de incentivo à leitura. Dessa forma, as novas gerações que foram adentrando à sala de aula como professores e pesquisadores na educação básica e na universidade passaram a olhar com carinho para os quadrinhos.

No Brasil, no início do século XXI, encontramos um cenário promissor com a publicação de várias obras acadêmicas sobre as histórias em quadrinhos e a formação de grupos de estudos específicos dedicados aos quadrinhos, envolvendo áreas como Comunicação, Letras, Artes, História, Pedagogia, etc; além da disseminação de vários projetos pedagógicos nas escolas que se utilizam deste recurso didático, expresso em vários trabalhos com relatos de experiências positivas, com uma ótima recepção pelos alunos que tiveram contato com as histórias em quadrinhos.

A presente obra se insere nesse contexto de ampliação das pesquisas sobre quadrinhos, com a contribuição de diversas áreas de estudo e de autores de todo o Brasil, de graduandos a doutores, cada um com o seu olhar sobre os quadrinhos, o que torna a obra mais rica para o leitor que desbravá-la.

Nosso primeiro capítulo de investigação é intitulado *A ilustração como alternativa para o problema da incomunicabilidade na experiência do imigrante*, de Laura Isabel S. Vieira, e apresenta uma leitura da história em quadrinhos intitulada *A Chegada*, de Shaun Tan, que trata da experiência imigratória e da sua impossibilidade de narrar a sua vida mediante as condições políticas sociais.

Já o capítulo intitulado *Análise interdiscursiva em uma tira da personagem Mafalda*, de Kaline Ferreira Oliveira, traz estudos pecheutiano da análise de discurso francesa. Ela investiga os efeitos de sentido produzidos a partir materialidades linguísticas/discursivas em uma tira da personagem Mafalda criada pelo cartunista argentino Joaquim Salvador Lavado entre 1965 e 1973 na Argentina. Essa mesma tira é compartilhada em redes sociais, como, por exemplo o *Facebook*.

O terceiro trabalho deste livro é intitulado *A queda de Murdock e o livro de Jó: interfaces entre a Marvel e a Bíblia*, de Nataniel dos Santos Gomes, Taís Turaça Arantes e Wagner Pavarine Assen, os autores analisam o intertextual do quadrinho *A Queda de Murdock*, roteiro de Frank Miller e arte de David Mazzucchelli, e o livro de Jó, da Bíblia. A base teórica se pauta nos escritos de Ingedore Koch e Greimas dentre outros.

O capítulo *As webcomics como voz e pensamento crítico: uma análise das tiras de cartunfólio do artista Zandrê*, de Taís Turaça Arantes, Thays Baniski Teixeira e Jéssica Rabelo Nascimento, desenvolve em seus escopos de investigação como as *webcomics* funcionam como uma leitura crítico na atualidade por meio das redes sociais. Já na obra intitulada *Histórias em quadrinhos no ensino de história: uma abordagem da pré-história com Horácio e Piteco*, de Geraldo Magella de Menezes Neto,

verifica-se uma reflexão acerca da presença das histórias em quadrinhos no ensino de História, destacando a potencialidade desta fonte no estudo da Pré-História, a partir dos quadrinhos da Turma da Mônica, de personagens como Horácio e Piteco.

No capítulo intitulado *Leitura de Mangás em Realeza-PR: a voz dos sujeitos sobre sua formação leitora*, Amanda Tonetto e Naiane Carolina Menta Três averiguam a um estudo de caso das leituras de mangás com alunos do Fundamental, em 2018. Objetiva-se, portanto, analisar os discursos de estudantes do sexto e nono ano em relação de leitura com o mangá. A delimitação da amostra foi realizada através de um questionário e análise dos dados, por meio de uma entrevista com estudantes de Ensino Fundamental.

O sétimo capítulo deste livro intitulado *Mangá, animê e cibercultura: diálogos sobre o consumo da cultura otaku no ciberespaço*, de Patrícia Gonçalves de Freitas e Roger Goulart Mello, estuda a disseminação do consumo da cultura pop japonesa no Brasil a partir da análise dos canais de vídeos do *youtube* relacionados à cultura *otaku*. Os resultados da pesquisa dos autores descrevem a existência de diversos canais de vídeos voltados ao tema de animês e mangás na plataforma de vídeos *youtube* com um volume considerável de visualizações, evidenciando a capacidade de disseminação cultural das histórias em quadrinhos e animações japonesas.

No oitavo capítulo intitulado *O humor no gênero tirinha: análise dos recursos semióticos que contribuem para a construção do cômico*, Mauricéia Silva de Paula Vieira e Maria Eduarda Silva Rufino analisam o humor no gênero tirinha por meio dos diferentes recursos semióticos que contribuem para a produção desse tom humorístico na tira, como os procedimentos (fonológicos, morfológicos, de escolha lexical) que se articulam às outras semioses não verbais, como cores, expressões faciais e metáforas visuais.

O próximo capítulo intitulado *O romance gráfico Gemma Bovary e seu percurso transmidiático*, de Talita Sauer Medeiros,

estuda o clássico literário Madame Bovary transposto para *Gemma Boverly* (1999) que é uma história publicada em um jornal como uma história seriada, compilada e publicada em formato de livro, romance gráfico (2006), e com uma versão cinematográfica (2015). A autora examina as narrativas transmidiáticas desse quadrinho.

O nono capítulo intitulado *Questões culturais na obra Swamp Thing, de Alan Moore*, de Suellen Cordovil da Silva e Odon Bastos Dias, discute as questões de identidade e a fragilidade da vida humana na História em Quadrinhos intitulada *Swamp thing* ou em português *O monstro do pântano*. Inicialmente, o personagem foi criado por Len Wein e Berni Wrightson, figurando nas edições do período entre 1971 e 1990. A partir do número 20 o roteiro ficou a cargo de Alan Moore, entre 1984 até 1987. A questão da alteridade precisa ser considerada na narrativa, ou seja, a relação do mostro com os outros, no que diz respeito tanto à imagem e a identidade, quanto às [inter]relações dentro do próprio universo diegético.

A seguir temos o capítulo *Vamos falar sobre violência de gênero (?) Uma proposta de história em quadrinhos em diálogo com o espaço escolar*, de Fernanda Luzia Lunkes, Gabriel Onasses e Saulo Carneiro Pereira dos Santos, em que os autores apresentam uma investigação da violência de gênero com estudantes de ensino médio a partir de um projeto desenvolvido na Universidade Federal do Sul da Bahia, além disso eles elaboram um debate sobre os temas de gênero, violência e algumas das tensões sociais trabalhadas nas histórias em quadrinhos no ambiente escolar.

O capítulo intitulado *Vocês se esquecem de nós: empoderamento, feminismo e como isso influencia um grupo de mulheres de Belém do Pará a consumir quadrinhos de super-heróis*, de Beatriz Farias de Miranda, objetiva levantar discussões sobre a representatividade feminina nas histórias em quadrinhos de super-heróis, levando em consideração os movimentos Feministas, a luta por “Empoderamento”, a representação e

questionamento dos estereótipos femininos, além da influência feminista nos padrões de beleza da mulher nos quadrinhos

*O sagrado como questão nas histórias em quadrinhos: um estudo de “injustiça: deuses entre nós”, de Tom Taylor pensando formação de leitores de Adriely Cristina Duarte da Silva investiga o fenômeno do sagrado nas histórias em quadrinhos, especialmente na obra Injustiça: Deuses entre nós, de Tom Taylor. O sagrado é o ponto essencial a ser apresentado aqui, pois ele atravessa a todos os viandantes da terra, do céu e do mar. Apesar de imemore a questão do sagrado jamais deixou de nos percorrer com sua presença devotada.*

Dessa forma, os capítulos aqui reunidos abordam as histórias em quadrinhos a partir de múltiplas visões, de acordo com as áreas de atuação de cada autor. Isso demonstra a riqueza dos quadrinhos como fonte de pesquisa e recurso didático para o ensino. O leitor pode ler os capítulos na ordem que desejar, certo de que encontrará textos de qualidade de diversos autores e instituições do Brasil. Os textos aqui reunidos são uma pequena amostra do que os quadrinhos podem proporcionar ao campo científico e educacional. Estes estudos não se encerram aqui, eles estão humildemente à disposição dos leitores para críticas, sugestões e revisões. Se dessas leituras surgirem novos admiradores dos quadrinhos que se sintam inspirados a se aventurar a pesquisar nesse ramo, ficaremos satisfeitos.

Desejamos uma boa leitura a todos!

# **A ILUSTRAÇÃO COMO ALTERNATIVA PARA O PROBLEMA DA INCOMUNICABILIDADE NA EXPERIÊNCIA DO IMIGRANTE**

Laura Isabel S. Vieira<sup>1</sup>

## **REPRESENTAR O IMIGRANTE**

Migrar, mudar de lugar, é uma ação inerente à raça humana. Movimentos migratórios frequentemente marcam a história da humanidade. Na última década, esses movimentos vêm provocando, por todo o mundo, o que está sendo conhecido como a “crise dos refugiados” — populações inteiras que deixam para trás a guerra, a fome, a instabilidade política, em busca de refúgio em outros países. A proporção do fenômeno tem atingido níveis que dificultam, inclusive, as instituições humanitárias contabilizarem e analisarem suas consequências<sup>2</sup>. A presença constante da figura do imigrante em tantas culturas, bem como sua experiência e características que lhe são peculiares, foi representada em tipos de narrativas artísticas, incluindo as histórias em quadrinhos.

Os quadrinhos, ou HQs, são uma forma de arte que vêm ganhando cada vez mais destaque entre outros meios consagrados como a literatura, o cinema ou as artes plásticas. Dessa maneira, fica explícita também sua capacidade de expressar tanto assuntos despreziosos e cotidianos, quanto tópicos de implicações sociopolíticas graves e definidoras, como os deslocamentos humanos de fluxo contínuo e suas

---

<sup>1</sup> Mestranda em Letras — Literatura Brasileira pela Universidade Federal Fluminense. lauraisabel@id.uff.br; <http://lattes.cnpq.br/3941605731089875>

<sup>2</sup> Disponível em: <[nacoesunidas.org/onu-pede-compromisso-com-producao-de-estatisticas-de-qualidade-sobre-migracoes/](http://nacoesunidas.org/onu-pede-compromisso-com-producao-de-estatisticas-de-qualidade-sobre-migracoes/)>, acessado em 19/04/2019.

consequências para as configurações sociais e políticas do mundo contemporâneo. Sobre esse tema, a HQ *A Chegada* (Edições SM, 2011) trata uma história de migração com desenhos feitos a lápis, sem diálogos ou onomatopeias. Nela, o autor australiano de ascendência asiática Shaun Tan usa apenas a sequência de imagens para descrever o processo que vai da decisão pela mudança até o estabelecimento no novo ambiente, passando pelas crescentes ameaças, a viagem, a dificuldade de se encaixar e o encontro com outros em situação semelhante. Apesar de ser classificada como “livro ilustrado para crianças”, como consta na sua ficha catalográfica, pode ser considerado como uma história em quadrinhos. A escolha pela sucessão de figuras, especialmente sem o suporte da palavra, é significativa e representa, literal e metaforicamente, particularidades que são próprias dos processos migratórios e que ganham uma roupagem singular no formato de HQ.

Em *A Chegada* não há nomes ou identidades — uma família, um homem, um país, um motivo, são desenhados de forma que possam representar, ao mesmo tempo, casos específicos de movimentos migratórios e o aspecto universal do processo. Esse homem, que deixa a mulher e a filha para embarcar em um navio rumo a uma terra em que tudo lhe é desconhecido, entra em contato com pessoas em situações semelhantes à sua, mas com origens muito diferentes, assim como os motivos que os levaram a trocar essas origens pelas promessas guardadas pelo desconhecido. Esses imigrantes se unem em solidariedade mútua e ajudam o homem a encontrar um espaço próprio no qual, mais tarde, irá receber a família, mesmo que não lhe seja possível encaixar-se plenamente no novo lugar.

As histórias em quadrinhos são comumente associadas exclusivamente à cultura de massas e a temáticas infantis, mas essa definição é limitadora e não corresponde à realidade de produções recentes. *A Chegada* é um exemplo que deixa claro que, nos quadrinhos, há espaço para a convivência de temas “adultos” e olhares “infantis”, e vice-versa, sendo justamente a



acessibilidade a diversas faixas etárias uma de suas principais características. De acordo com sua classificação editorial e com a recepção da edição brasileira<sup>3</sup>, a história é voltada para o público infantil, mas essa orientação não implica uma leitura menos complexa da narrativa visual. Em artigo que analisa a HQ em paralelo ao filme *Um passaporte húngaro*, de Sandra Kogut (2001), Stefania Chiarelli ressalta que, apesar da classificação de infantil, “o livro não se reduz a uma fábula edulcorada ou revela qualquer pretensão didática. Ao contrário, o artista aborda temas áridos como o totalitarismo, o trabalho infantil, a incomunicabilidade e a opressão” (CHIARELLI, 2011, p. 65). Tan constrói em *A Chegada* uma série de quadros sobre a imigração que misturam a fantasia com a realidade, que podem ser lidos de múltiplas maneiras por adultos ou crianças. Mesmo depois de reunida a família do homem imigrante, o “final feliz” pode ser lido como um final aberto, mostrando que o movimento de migração, sempre tão presente na história da humanidade, continuará sendo assim. Chiarelli destaca:

Apesar de tingir com cores sombrias e detalhar o aspecto doloroso dessa experiência, Tan enfatiza a possibilidade de recomeço, da libertação entrevista nessa história. O estabelecimento de laços de solidariedade entre indivíduos em situação semelhante aponta para uma visão positiva desse estado de deslocamento, enfatizando que a condição de estrangeiro, a despeito da dor e do trauma, é capaz de viabilizar o diálogo (CHIARELLI, 2011, p. 66).

Acrescentando à temática, vários traços materiais da obra influenciam diretamente na história, a começar pela capa, cuja textura que remete ao couro lembra o exterior de uma mala ou pasta antigas, ou mesmo de um livro de fotografias. As páginas em tons sépia lembram documentos ou, em se tratando de imagens, fotos envelhecidas pelo passar do tempo. As folhas de

---

<sup>3</sup> “Livros para falar sobre imigração com as crianças”, Estadão, 26 de janeiro de 2017: <https://cultura.estadao.com.br/blogs/estante-de-letrinhas/livros-para-falar-sobre-imigracao-com-as-criancas>, acessado em 14/06/2019.

guarda são preenchidas por retratos feitos pelo autor com base em registros fotográficos do acervo do Museu da Imigração de Ellis Island, em Nova York. A ficha catalográfica do próprio livro vem encabeçada da palavra “Inspeção”. Assim o leitor é convidado a ler, mais do que apenas passar os olhos sobre, um álbum de fotos antigas em uma sequência que narra uma história extremamente atual.

## OUVIR O IMIGRANTE

Uma peculiaridade comum aos indivíduos que se passam pela experiência de um evento traumático e tentam descrevê-la é a recorrente dificuldade de se expressar em palavras o que foi vivenciado e deixou marcas psicológicas, e até mesmo físicas, tão profundas. A produção artística pode ser vista como uma tentativa de ressignificação do trauma em manifestações literárias, cinematográficas ou quadrinísticas em que o imigrante é protagonista. Neles, o silenciamento é um traço muito presente, com consequências definidoras. Sob a ótica da análise do discurso, Eni Orlandi trabalha, em *As formas do silêncio* (1997), o caráter de incompletude da linguagem e a complexidade da relação silêncio/linguagem. A autora apresenta o silenciamento como a dimensão política do silêncio, que pode ser usado tanto pelo opressor, como forma de dominação, quanto pelo oprimido, como forma de resistência. Aquele que é silenciado pode também ser o que se recusa a falar, o que guarda para si próprio os seus traumas como forma de lidar com eles. Orlandi destaca especialmente o sentido do silêncio e não o enxerga como falta, mas sim a linguagem como excesso: “O silêncio não é mero complemento de linguagem. Ele tem significância própria” (ORLANDI, 2011, p. 23).

O silêncio não é necessariamente passivo ou negativo, mas dele podem decorrer complicações fundamentais para a comunicação. Orlandi afirma que “Para o nosso contexto histórico-social, um homem em silêncio é um homem sem sentido” (ibidem, p. 37) e que é a incompletude, cuja base é o

silêncio, que produz a possibilidade do múltiplo e a polissemia (ibidem, p. 49). Quanto mais silêncio, mais possibilidade, prejudicando a objetividade necessária para a comunicação. Em vários momentos durante *A Chegada*, o homem busca reafirmar o seu sentido através do diálogo, mas o desconhecimento da língua e a incapacidade de se comunicar, ocorrências comuns a todo migrante, são empecilhos de peso na sua identificação. Os animais são monstruosos, os prédios têm formatos estranhos, até mesmo os instrumentos musicais são peculiares. Tudo passa uma sensação de que parece familiar, mas não é. O homem identifica, mas não reconhece nada ao seu redor e a linguagem é um dos principais elementos desse estranhamento, representada por símbolos que não remetem o leitor a nada inteligível. Carrega dentro da mala uma foto que condensa em si e simboliza a própria memória, a própria família, uma lembrança afetiva que serve de âncora com a qual pode se apegar aos seus antigos referenciais de realidade. Ao longo da narrativa, ele encontra outros imigrantes e juntos alcançam uma linguagem em comum para contar suas histórias uns para os outros, como forma de garantir suas próprias identidades, silenciadas pela opressão política, a guerra, a fome, ou quaisquer outras motivações.

Para Orlandi, o silêncio não é tangível empiricamente (ibidem, p. 57-58), não é diretamente observável, apenas percebido entre as tramas da fala. Porém, considerando as histórias em quadrinhos, especialmente uma história como *A Chegada*, que trabalha com a ausência do aspecto verbal do gênero, é possível afirmar que neste meio o silêncio é representável através da imagem: nos quadrinhos, a falta de palavras representa o silêncio, e essa “linguagem comum” a qual chegam os imigrantes é representada pelos gestos ilustrados em sequência. Além da falta de palavras, no silêncio há também a introspecção, a contemplação e, principalmente, no caso de *A Chegada*, a saudade.

## VISUALIZAR O IMIGRANTE

Na tentativa de se comunicar sem o domínio da língua local, o homem de *A Chegada* aponta para o que precisa e também carrega consigo um caderno no qual apela para um recurso visual bastante simples, porém muito eficiente: o desenho. É o rabisco de uma cama que o ajuda a conseguir hospedagem. A ilustração é uma forma de comunicação primordial cuja história vem desde as pinturas rupestres, passando pela expressão popular “uma imagem vale mais que mil palavras”, e as histórias em quadrinhos utilizam esse mecanismo de forma bastante específica para compor ficções das mais simples às mais complexas.

O livro de Scott McCloud intitulado *Desvendando os quadrinhos* (2005), além de um trabalho teórico, é uma história em quadrinhos por si só. A princípio, para reforçar o potencial artístico dos quadrinhos e eliminar a noção de que estão sempre atrelados aos temas lhe são mais recorrentes, como ficção científica ou super-heróis, McCloud expande o conceito do mestre Will Eisner de quadrinhos como “arte sequencial” de modo que se separem forma e conteúdo. Para o autor, há história em quadrinhos quando se tem “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no expectador” (MCCLOUD, 2005, p. 9).

Segundo McCloud, os quadrinhos são um meio monossensorial que conta com um só sentido (a visão) para transmitir um mundo de experiências. Ele propõe a existência de uma “dança silenciosa” entre o visível e o invisível exclusiva dos quadrinhos, e por causa dela seria um erro defini-los como um subproduto de uma mistura de literatura em prosa e arte gráfica. Desta forma, mesmo que não possua outros elementos típicos do gênero, como linhas de ação, balões de fala, onomatopeias ou qualquer tipo de componente verbal, *A Chegada* pode, sim, ser classificada como história em quadrinhos por ser uma narrativa descrita através de sequência de imagens. Além disso, na história de Tan também se percebem movimentos no tempo e no espaço

dos desenhos que dialogam com o invisível mencionado por McCloud.

Apesar da comparação proposital com a fotografia que se pode inferir diretamente das páginas de *A Chegada*, o tempo nos quadrinhos é muito mais complexo do que o “momento congelado” da foto. Diferente de uma foto, por causa da sequência deliberada na qual se encontram, cada quadro representa mais do que um momento único no tempo, mas uma transição de um momento para outro. Além disso, dentro de um único quadro podem haver várias sequências. Quando se está lendo um quadro, este representa o *presente*, enquanto o anterior é o *passado* e o próximo, o *futuro*, mas esses outros dois tempos estão acessíveis ao leitor apenas com um virar de olhos. De um quadro para outro podem se passar segundos ou milênios.

Nas páginas que representam a chegada do homem ao novo lugar, um único quadro de duas páginas mostrando as pessoas no navio observando a chegada ao cais, guardado por duas figuras monumentais, com a cidade esmaecida ao fundo, é imediatamente seguido por outras duas páginas cheias: uma inteiramente com o navio ancorado e outra, com uma vista do alto das filas no setor de fiscalização dos imigrantes. Logo após, quatro páginas são preenchidas por doze quadros cada. Essa diferença pode ser encaixada na classificação de McCloud para as transições quadro-a-quadro como *momento-para-momento* ou *ação-para-ação*. No primeiro tipo, o tempo que se passa entre um quadro e outro é quase imediato dentro de uma mesma ação e no segundo, o suficiente para que a ação seguinte já esteja sendo executada. Em ambos, e nas outras quatro classificações do passar do tempo nos quadrinhos, para que a narrativa decorra com fluidez, é fundamental a participação do leitor.

McCloud afirma que os quadrinhos são um meio onde o público é colaborador consciente e voluntário — cúmplice — e é através do processo de conclusão, observar as partes e perceber o todo, que a passagem de uma imagem a outra se transforma, na mente do leitor, em uma história. Fica claro para o leitor que o

salto de uma página inteiramente preenchida para outra composta por pequenos quadros tem a intenção de alternar entre a grandiosidade dos eventos e a intimidade das sensações presentes no processo todo de imigrar. Considerando a descrição sobre a forma do passar do tempo nos quadrinhos, mesmo sem o domínio dos termos técnicos, é possível sentir que, ao usar vários quadros para mostrar uma ação tão curta como a de carimbar um documento, a história transmite para o leitor a sensação de aprisionamento, angústia, medo do desconhecido e repressão pela burocracia que o personagem, imigrante recém-chegado, sente.

Também entre um quadro e outro, o espaço denominado sarjeta, segundo McCloud, é onde o processo de conclusão de fato ocorre. Em paralelo com a definição de Orlandi sobre o silêncio não como algo vazio, mas produtivo e cheio de sentido, a sarjeta numa história em quadrinhos é muito mais do que o espaço negativo no qual as imagens se apoiam. É nela que o leitor irá depositar suas próprias interpretações e experiências. *A Chegada* acrescenta ainda uma outra característica de extrema importância para este espaço de significância: quando o homem vai ouvir a história de origem e motivação de outro imigrante, em formato de *flashback*, a sarjeta do livro muda de aparência, tornando-se escura e texturizada. Nesses momentos diferenciados, a HQ funciona como uma proposta de solução para um dos problemas mais recorrentes nas vivências de migração: insuficiência das palavras. Em uma experiência compartilhada entre protagonista e leitor, os personagens encontrados ao longo do caminho, mostram nas páginas o que talvez não pudessem descrever em palavras, reafirmando o poder da narrativa silenciosa. McCloud, analisando a relação de complementação que as palavras e as imagens têm umas com as outras quando aplicadas juntas à história em quadrinhos, afirma:

As figuras podem induzir sensações fortes no leitor, mas também podem carecer da especificidade das palavras. As palavras, por outro lado, oferecem essa especificidade, mas não contêm a carga emocional imediata das figuras, dependendo de um efeito cumulativo gradual (MCCLOUD, 2005, p. 135).

## MOSTRAR PARA NÃO DIZER

Por não contar com elementos verbais, a leitura de *A Chegada* é uma experiência constantemente impactante. A HQ é composta por uma articulação entre o real e o fantástico, com alegorias como caudas de monstros e homens gigantes simbolizando as causas que levam milhões de pessoas a abandonarem suas origens e embarcarem em duras jornadas em busca de vidas melhores. Nas últimas páginas, a filha do protagonista, agora ela mesma moradora do lugar novo e estranho, termina a história com um recomeço, orientando uma outra imigrante recém-chegada, potencialmente contando a ela sua própria história, assim como seu pai ouvira a de tantos outros.

Ao abrir mão das palavras, o autor Shaun Tan afirmou que o processo de produção do livro ilustrado e de vários de seus trabalhos é semelhante à experiência de muitos imigrantes por exigir que ele se comunique em linguagens com as quais não é familiarizado. Falando sobre a obra, Tan afirmou:

Palavras têm uma atração magnética excepcional em nossa atenção e em como interpretamos imagens associadas a elas: na sua ausência, uma imagem pode normalmente ter mais espaço conceitual ao seu redor, e provocar uma atenção mais persistente de um leitor que, de outro modo, poderia procurar pela legenda convenientemente mais próxima, e deixar que isto domine sua imaginação (tradução nossa).<sup>4</sup>

Desta forma, é possível afirmar que, se a quietude, seja na opção pelo silêncio ou na imposição do silenciamento, é um produto direto comum a toda experiência de migração, na representação dessa experiência no formato de histórias em quadrinhos, a escolha proposital pela ausência de palavras demonstra como a ilustração pode ser alternativa ao silêncio, à

---

<sup>4</sup> “Disponível em: <<http://www.shauntan.net/books/the-arrival.html>>, acessado em 19/04/2019.

afasia e à impossibilidade de narrar. As primeiras e penúltimas páginas de *A chegada* são compostas em paralelo, nove quadros mostrando os mesmos elementos, entre eles um origami de um animal, um relógio de mesa, a comida, um desenho da menina e uma xícara de café. Tanto no início, quanto no final da história são seguidas de um painel da família no ambiente doméstico. No início, o semblante dos personagens e o cenário ao seu redor mostra o peso e a dor da partida iminente. No final, a leveza e o alívio da adaptação ao novo lar, que guarda as marcas das dificuldades do processo. Como se as primeiras e últimas páginas fossem uma única sequência, um único quadrinho amarrando com um laço afetivo as pontas jornada desta família.

## REFERÊNCIA

CHIARELLI, Stefania. A letra no passaporte: fronteiras e paisagens. In: ALENCAR, Ana de; MEIRA, Caio; LEAL, Izabela (org.). *Tradução literária: a vertigem do próximo*. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2011.

CHIARELLI, Stefania. *Vidas em trânsito: as ficções de Samuel Rawet e Milton Hatoum*. São Paulo: Annablume, 2007.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 4. ed, 2012.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

ORLANDI, Eni Puccinelli. *As formas do silêncio: no movimento dos sentidos*. Campinas: Ed. UNICAMP, 4. ed., 1997.

TAN, Shaun. *A chegada*. São Paulo: Edições SM, 2011.



# ANÁLISE INTERDISCURSIVA EM UMA TIRA DA PERSONAGEM MAFALDA

Kaline Ferreira Oliveira<sup>1</sup>

## INTRODUÇÃO

O processo de compreensão do texto é designado ao leitor dadas as determinações sócio-histórico-ideológicos. A interpretação se faz, assim, entre a memória institucional (arquivos) e os efeitos da memória (interdiscurso)” (ORLANDI, 1998, p. 67). Assim, vale ressaltar que, os sentidos atribuídos ao texto são reflexo das perspectivas do sujeito leitor, já que este está inscrito em determinada formação ideológica, convivendo com determinadas condições de produção, colocando assim em evidência, a partir dos gestos de interpretação os sentidos do texto.

O presente capítulo tem por objetivo instituir uma análise linguística pautada nos conceitos teóricos da Análise do Discurso (doravante AD) fundamentada pelo filósofo francês Michel Pêcheux. Para tanto, busca-se identificar, no corpus escolhido, sentidos instaurados a partir das materialidades linguísticas presentes numa tirinha de Mafalda postada na página *Toda Mafalda — Brasil* na rede social *Facebook*. Logo, escolheu-se uma tira que utiliza como tema principal para questionamento a perspectiva de “valores”. Assim, vamos observar como tal questionamento ganha significado dentro de nossa sociedade,

---

<sup>1</sup> Mestranda do curso de Pós-Graduação em estudos de Linguagens PPGEL/UNEB. Bolsista CAPES. kalineoliveira12@hotmail.com. Graduada em Letras, Língua Portuguesa e Literaturas pela Universidade do Estado da Bahia — UNEB, campus XVI — Irecê. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0907230348560476>.

dado que tais tiras não são brasileiras nem são atuais, como muitos pensam.

A rede social *Facebook* de onde a tira foi retirada surgiu em 2004 e constitui-se como uma das maiores redes sociais virtual do mundo com 1 bilhão de usuários todos os dias. A popularidade dessa rede social virtual foi instantânea e em pouco tempo atingiu 100 milhões de usuários pelo mundo e atualmente a rede conta com mais de 2,2 bilhão de usuários ativos e 120 milhões de usuários ativos no Brasil.

Nessa perspectiva, fica perceptível que esse novo contexto sócio-histórico de comunicação embasada pela *internet* constitui um novo ambiente em relação aos gêneros textuais, já que a *internet* é um veículo que possibilita uma relação constante e contínua com uma diversidade de gêneros. Assim, a (re)inscrição das tirinhas de Mafalda nesse novo contexto sócio-histórico possibilita refletir sobre as condições de (re)produção do discurso, tendo como ambiente de veiculação uma rede social como o *Facebook* por permitir a interação entre os internautas sobre os mais diversos assuntos..

A escolha da tira para a análise foi motivada pela ressonância que o gênero ainda possui neste século por trazer abordagens que ainda são incisivas em nossa sociedade. As tiras, de acordo com Nicolau (2011) possui como características gerais, o uso de uma sequência narrativa em quadrinhos fazendo uso tanto da linguagem verbal como também da linguagem não verbal; na maioria das vezes utiliza-se do humor ou da sátira para abordar algum assunto presente na sociedade com um caráter opinativo. Tais característica são bem marcantes nas tiras da personagem Mafalda, além da forma clássica de construção deste gênero, percebe-se o teor crítico e opinativo em suas tiras.

As tiras da personagem *Mafalda*, criada de 1964 até 1973, pelo cartunista Joaquim Tejón Salvador Lavado Quino, na Argentina, até hoje são presentes na nossa sociedade. Após as primeiras publicações as tiras se tornaram um sucesso e em

pouco tempo ganhou o mundo. Apesar de pouco tempo depois da criação das tiras de Mafalda o cartunista ter parado de desenhar tiras da personagem, ainda hoje as tiras produzidas são muito atuais e mobiliza fãs em todo o mundo.

Tendo isso em vista optou-se em escolher uma tira postada na página *Toda Mafalda Brasil* na rede social *Facebook*. Tal escolha foi motivada pelo tema principal da tira: *valores*, e por um dos comentários presente na postagem. Essa perspectiva nos permite pensar esse comentário como um efeito de sentido a partir das materialidades linguísticas presentes na tira, é uma outra possibilidade de interpretação.

Tal abordagem mostra como os sites de redes sociais, de acordo com Recuero (2014) tem a capacidade de quebrar as barreiras geográficas impostas existentes. Para além de se relacionar com amigos e conhecidos próximos, o uso das mídias digitais viabiliza a proximidade de pessoas pelas afinidades. Nessa perspectiva, a rede social *Facebook* possui essas características e é tido por Lemos (2015) como um media frio por possibilitar a interatividade entre os internautas, deixando que eles preencham os espaços do ambiente.

Portanto, busca-se compreender, de acordo com Orlandi (2013, p. 70) “como um texto funciona, como ele produz sentidos, [...] explicitar como ele realiza a discursividade que o constitui” procurando compreender como/quais os elementos textuais, possíveis interpretações e os mecanismos discursivos utilizados na tira que propiciam novos efeitos de sentido dado o contexto de (re)inscrição da tira.

A tira retirada para análise está na página do *Facebook* intitulada *Toda Mafalda — Brasil*, foi publicada em 8 de agosto de 2016. A tira possui 4 quadros em sequência e mostra um diálogo entre dois personagens das tiras da Mafalda: a própria Mafalda e seu amigo Monolito. No primeiro quadro Monolito está parado, em pé, com um jornal nas mãos, então Mafalda, que está próximo a ele, lhe pergunta: “O que tem nesse recorte de jornal Monolito?”. No segundo quadrinho Monolito responde à

pergunta de Mafalda dizendo: “As cotações do mercado de valores”. No terceiro quadrinho Mafalda lhe olha para Monolito e lhe faz mais algumas perguntas: “De valores morais? Espirituais? Artísticos? Humanos?” o que faz com que ele pare de ler o jornal para ouvir tais perguntas. Mas, no quarto quadrinho, Monolito volta a ler o jornal e responde as perguntas Mafalda dizendo: “Não, dos que servem para alguma coisa”<sup>2</sup>.

## A ANÁLISE DE DISCURSO FRANCESA PECHEUTIANA

Para a compreensão da análise, faz-se necessário uma breve fundamentação teórica sobre a AD como teoria e seus pressupostos analíticos. A Análise de Discurso de linha francesa por Michel Pêcheux surge na década de 60 e é, desde sua gênese, uma disciplina que se apoia em três campos do conhecimento: a Linguística, o Marxismo e a Psicanálise. Por constituir-se como uma disciplina de entremeio (ORLANDI, 2012, p. 24) a AD possibilitou a troca teórica entre esses três campos disciplinares e permitiu pensar em conceitos como Formação Discursiva, Formação Ideológica, Condições de Produção e Interdiscurso que são fundamentais, dentre outros, para pensar as materialidades linguísticas na sociedade.

A formação discursiva (doravante FD) permite compreender o processo de produção dos sentidos e sua relação com a ideologia. As FD's são a projeção — na linguagem — das formações ideológicas, constituídas pela situação de enunciação a qual se consiste basicamente em “compreender as condições (históricas) da produção de um discurso” (BRANDÃO, 2007, p. 44).

A ideologia está comumente estabelecida com a materialização da língua em determinado espaço e tempo. Assim,

---

<sup>2</sup> Fonte: <https://www.facebook.com/todamafaldabrasil/>. Acesso em: 18 de nov. de 2018.

o contexto histórico influencia diretamente as ideologias, não as tendo mais como ideias, e sim como “relação necessária entre linguagem e mundo” (ORLANDI, 2013 p. 47). O que determina o que pode e deve ser dito em uma dada formação ideológica é a FD. De acordo com o discurso dado em determinado contexto sócio-histórico, há duas formas de compreendê-lo (Cf. ORLANDI, 2013, p. 43-45). Na primeira, o discurso se constitui como dizer inscrito em determinada FD com o objetivo de ter um sentido que não existiria em outra FD.

A partir desse pressuposto, chega-se à noção de metáfora para a AD, que não corresponde a sua utilização mais comum de figura de linguagem e sim a transferência e substituição de sentidos. Na segunda, as mesmas palavras podem significar diferentes maneiras por se inscreverem em FD's distintas. Percebe-se assim que a transição dos sentidos é determinada por diferentes FDs, já que estão inseridas em uma ou distintas formações ideológicas.

Como no próprio nome sinaliza, o objeto de estudo da AD é o discurso e tem como objeto empírico o texto. O conceito de discurso aqui é concebido como algo sócio-histórico, pois se considera primordial a relação da linguagem com a sua exterioridade (condições de produção do discurso). O discurso é tomado não como um simples transmissor de informações, mas como o efeito de sentido entre os locutores, por meio do qual se faz o intermédio entre o homem e sua realidade. Não se considera que o texto possua um sentido único, definido, mas é concebida a opacidade da linguagem por esta ter vários sentidos.

A Formação Ideológica é quando a ideologia, reprodutora das relações sociais, funciona como forma de interpelar o sujeito através das relações sociais, levando-o a ocupar determinado lugar numa sociedade. Assim propõe-se o “assujeitamento do sujeito como sujeito ideológico” (MUSSALIM, 2006, p. 49), em que as classes sociais mantêm e reproduzem ideologias através do que Althusser denominou como AIE (Aparelhos Ideológicos do Estado). O processo de produção do discurso se dá por meio

das chamadas condições de produção. Inclui-se assim, o contexto imediato, que reconhece o lugar de onde o sujeito pronuncia, o seu discurso e os lugares sociais representados pelo sujeito.

A noção de interdiscurso diz respeito a “aquilo que é falado, antes em outro lugar, independentemente” (ORLANDI, 2013, p. 31). É o que se chama de memória discursiva, a partir da qual é possível um retorno ao saber discursivo sob forma do pré-construído, ou, em outras palavras, seria o já-dito. Esse já-dito (interdiscurso) é a base do dizível (intradiscurso) e esta base permite compreender o funcionamento do discurso em relação aos sujeitos e à ideologia. Podemos pensar a noção de interdiscurso a partir de qualquer materialidade, uma vez que todo discurso está carregado de sentidos que constituiu-se antes. A tira da Mafalda que será analisada nos faz pensar a concepção de “valores”. Socialmente temos algumas noções de “valores” que estão para além do que propõe a tira e antecedem sua constituição, mas o período em que tal materialidade se constitui, contexto histórico, nos permite pensar novas possibilidades para nossa concepção de “valores”. É o que veremos a seguir.

## UMA BREVE ANÁLISE

O Brasil, nos dias atuais, é conhecido como um país capitalista e os valores ligados à concepção de riqueza e poder são muito presentes. Como já fora dito, a teoria do discurso pecheutiana acredita que a sociedade atribui sentido ao mundo que vive por meio da linguagem, sendo assim, a leitura obtida a partir dessa tirinha leva em consideração aspectos próprios do contexto sócio-histórico-ideológico do Brasil. No veículo ao qual a tira foi retirada — a rede social *Facebook* — existe a possibilidade do internauta expor opinião acerca de qualquer elemento na página através de comentário (s). Os comentários são uma forma de tornar o internauta mais próximo das coisas que curte ou não podendo opinar sobre determinado conteúdo.

Assim, a partir dessa premissa, pode-se notar que houve a emergência de outros efeitos de sentido que reafirma um dos pressupostos da AD, segundo o qual os sentidos (ou os efeitos de sentido) não estão nas palavras em si, mas na relação entre as práticas e representações sociais e as materialidades discursivas e linguísticas.

Segundo Magalhães (2015), as tiras foram, por muito tempo, uma excelente forma de expressão no jornal e na revista. Com a necessidade da mídia impressa de se diversificar para conseguir alcançar diferentes públicos, houve a liberdade dada aos criadores de tiras de colocar suas vivências/opiniões vividas com foco na vida cotidiana e perspectivas sociais. Isso permitiu que tais abordagens fossem apresentadas de forma divertida e, até, provocativa, abordando a realidade de forma metaforizada.

Mais uma vez houve a necessidade de se adaptar aos diferentes públicos, agora pelo meio digital. Muitos quadrinistas hoje expõem seus trabalhos na plataforma digital, mas fãs da Mafalda, pelo fato de Joaquín Salvador Lavado Quino ter deixado de publicar as tiras em 1973, levaram as tiras para as redes sociais, por, muitas vezes, verem ali materializadas algumas percepções da vida em nossa sociedade.

A tira analisada, descrita anteriormente, é segundo Nicolau (2007) considerada uma tira classificada como ‘tradicional’, por conter um conjunto de quatro quadro alinhados. É interessante notar que, por mais que esta tira esteja na rede social, lugar em que geralmente, devido à valorização não espaço, não houve adaptação no formato da tira. Ramos (2018) fala sobre tais adaptações. As tiras de Mafalda postadas nas redes sociais geralmente sofrem alteração em seu formato, ficando com dois andares de dois quadros, são as tiras de um andar.

No concernente ao gênero, é interessante pensar que, por mais que a tira — gênero à princípio vinculado em jornais — esteja no ambiente virtual, a sua característica primeira se mantém. Pois, de acordo com Nicolau (2011) as tiras constituem-se como [...] uma piada curta de um, dois, três ou até quatro

quadrinhos, e geralmente envolve personagens fixos: um personagem principal em torno do qual gravitam outros. [...] representam o que há de universal na condição humana (NICOLAU, 2007, p. 25 apud NICOLAU, 2011, p. 3). As tiras tratam de questões do cotidiano da sociedade, seja a partir de crítica, sátira, sarcasmo. etc. O *continuum* dos gêneros ligados a quadrinização são mantidos independentemente da plataforma de veiculação.

No quadrinho em questão temos dois personagens fixos em diálogo que conversam sobre a perspectiva dos *valores*. É claro que se trata de duas perspectivas diferentes: uma ligada a perspectivas monetárias e outra ligada a perspectiva que pensa o lado ‘humano’ do termo. São, em primeira instância, as duas formações discursivas elencadas a partir dos dizeres atribuídos ao personagem Monolito e personagem Mafalda. Mas, como o foco do trabalho, apesar de em sua maioria estar trabalhando com uma análise linguística, é mostrar como no ambiente virtual conseguimos perceber mais claramente o posicionamento dos internautas frente a um conteúdo, atentemo-nos aos comentários. Um em específico propicia a análise que segue.

Pode-se observar que nos comentários há o que legitima ou ironiza a colocação da terminologia *valores* à concepção monetária capitalista: “Só dos que importam mesmo!!”. Nessa colocação, tem-se a presença do termo *importam*, palavra que derivada de *importante* caracterizado por aquilo “que é essencial ou mais interessa” (FERREIRA, 2010, p. 412), tal colocação atribui aos *valores* o sentido de, só possuir importância aqueles que possuem utilidade, não sendo o caso dos valores morais, espirituais, artísticos e humanos. Tal comentário confirma que os sentidos primeiros atribuídos a essa tirinha na análise a partir do contexto histórico da Argentina se mantém por existir no Brasil a convenção das perspectivas capitalistas, como afirma Andrade (2002, p. 30) “não há que se iludir: o capitalismo no Brasil está vivo, e conspira o futuro por vias que as circunstâncias lhe abrem”. Assim, a perspectiva interdiscursiva se instaura por confluência dos dizeres, onde algumas percepções como a



valoração do financeiro, e mercado capitalista são sentidos recorrentes no já dito (interdiscurso) e no que está sendo dito (intradiscurso).

O comentário que atesta o deslizamento dos efeitos sentidos na (re)inscrição da tirinha é aquele que faz remissão à escola sem partido: “é a escola do zem partido”. A partir de tal remissão, pode-se pensar novas possibilidades de sentido pensando agora no Brasil como contexto sócio-histórico e ideológico de (re)produção.

O Projeto de Lei (PL) nº 867/2015 apresentado à Câmara dos Deputados pelo então Deputado Federal Izalci Lucas Ferreira ou o PL do Senado nº 193/2016 de autoria do senador Magno Malta visam a incorporação entre as diretrizes e bases da educação nacional, de que trata a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, o "Programa Escola sem Partido".

O PL se justifica a partir do pressuposto de que tanto os professores quanto autores de materiais didáticos utilizam-se das aulas para obter adesão dos estudantes à determinadas correstes políticas e ideológicas e conseqüentemente a adoção de padrões de julgamento e de conduta moral — especialmente moral sexual — incompatíveis com os que lhes são ensinados por seus pais ou responsáveis. Assim, pretende-se a partir da PL a adesão de medidas consideradas eficazes que supostamente previna a prática da doutrinação política e ideológica nas escolas que tira dos pais o direito de dar aos seus filhos a educação moral que corresponde aos princípios seguidos pela família do educando. Afirmam também que tal doutrinação política e ideológica em sala fere a liberdade de consciência do estudante e afronta o preceito de neutralidade política e ideológica do Estado.

Há um site da iniciativa que se tornou PL, o [www.escolasempartido.org](http://www.escolasempartido.org). Lá, os criadores do site afirmam que a proposta nasceu de uma preocupação conjunta entre pais e estudantes com a grade quantidade de disseminação político-ideológica nas escolas brasileiras, do ensino básico ao superior.

A partir de tal colocação Ramos e Stampa (2016, p. 252) afirmam que:

O processo de produção do conhecimento é o espaço da contradição, da história, da luta do homem para modificar o mundo (e se modificar nesse processo). Assim, se o conhecimento é construído por meio do trabalho humano, sua humanidade não pode ser negada, pois nela reside a própria ideologia.

A ideologia de acordo com Ramos e Stampa (2016) é constitutiva do humano, sendo inerente a qualquer indivíduo por ser indissociável dele. Assim, acredita-se que a proposta do PL “Escola sem Partido” tenta controlar o trabalho docente invocando uma falsa imparcialidade negando tanto ao professor quanto ao aluno o direito de serem protagonistas da construção do conhecimento.

Pensando de acordo com Althusser (1983), percebe-se que o PL “Escola sem Partido” é insustentável, pois a existência das ideologias é uma categoria inseparável das instituições (denominada como AIE — Aparelhos Ideológicos do Estado). Sendo assim entende-se que a escola é uma dessas instituições, assim como a família, a igreja, a cultura. Assim, o indivíduo ao inserir-se nas práticas instituídas e reguladas pelos AIE é interpelado em sujeito, por partilhar códigos, rotinas, costumes, práticas, dentre outros. Desse modo, a ideologia na perspectiva de Althusser (1983) só existe em relação ao sujeito, sendo assim os sujeitos da sociedade não existem sem ideologia.

Nessa concepção, percebe-se que a pura existência do professor já denota a existência de um posicionamento ideológico. Assim como o simples fato da existência do estudante, que também é filho, que também é um cidadão, mostra que tal existência só é possível pela ideologia. Chega-se à conclusão de que essa PL não quer que a escola cumpra seu papel em formar cidadão críticos.

No dizer da tirinha atribuído a Mafalda no terceiro quadrinho, as palavras referentes aos valores “morais”,

“espirituais”, “artísticos”, “humanos” reclamam uma postura reflexiva e menos pautada no valor financeiro, afastando-se, no contexto da tirinha, do discurso capitalista presente nos quadros 2 e 4. Nessa perspectiva, o Art. 2º do PL “Escola Sem Partido” do Senado Nº 193, de 2016 que diz respeito aos princípios que a educação nacional deverá atender diz:

I — neutralidade política, ideológica e religiosa do Estado;

II — pluralismo de ideias no ambiente acadêmico;

III — liberdade de aprender e de ensinar;

IV — liberdade de consciência e de crença;

V — reconhecimento da vulnerabilidade do educando como parte mais fraca na

relação de aprendizado;

VI — educação e informação do estudante quanto aos direitos compreendidos

em sua liberdade de consciência e de crença;

VII — direito dos pais a que seus filhos recebam a educação religiosa e moral

que esteja de acordo com as suas próprias convicções.

Os incisos II, III, IV de tal artigo dialogam positivamente com um discurso que pensa a perspectiva humana por ser possível ainda uma postura reflexiva de todos os membros que compõem o ambiente acadêmico e conseqüentemente escolar. Tal aproximação é possível a partir das palavras como “liberdade” que diz respeito à “ Faculdade de cada um se decidir ou agir segundo a própria determinação” (FERREIRA, 2010, p. 466) e “pluralismo” por conceber a perspectiva de “Multiplicidade; o que não é único”<sup>3</sup>.

Mas tal projeto no Art. 5º do PL do Senado “Escola Sem Partido” propões função aos professores, à saber:

---

<sup>3</sup> <https://www.dicio.com.br/pluralismo/> > Acesso em: 22 de out. de 2016.

I — não se aproveitará da audiência cativa dos alunos, para promover os seus próprios interesses, opiniões, concepções ou preferências ideológicas, religiosas, morais, políticas e partidárias;

II — não favorecerá nem prejudicará ou constrangerá os alunos em razão de suas convicções políticas, ideológicas, morais ou religiosas, ou da falta delas;

III — não fará propaganda político—partidária em sala de aula nem incitará seus alunos a participar de manifestações, atos públicos e passeatas;

IV — ao tratar de questões políticas, socioculturais e econômicas, apresentará aos alunos, de forma justa, as principais versões, teorias, opiniões e perspectivas concorrentes a respeito;

V — respeitará o direito dos pais dos alunos a que seus filhos recebam a educação religiosa e moral que esteja de acordo com as suas próprias convicções;

VI — não permitirá que os direitos assegurados nos itens anteriores sejam violados pela ação de estudantes ou terceiros, dentro da sala de aula.

Em primeiro plano percebe-se a presença constante do “não” vocábulo que “Exprime negação; recusa” (FERREIRA, 2010, p. 525), nessa perspectiva, já há uma quebra com o discurso anterior por limitar a atuação profissional do professor associado às práticas que parecem ser comuns, de acordo com o PL, desses profissionais da educação.

Destaca-se também o inciso IV que utiliza da palavra “apresentará”, palavra derivada do verbo apresentar no modo indicativo conjugada na terceira pessoa do singular no futuro do presente, e de acordo com o Ferreira (2010, p. 57) tem as seguintes conotações “2. Mostrar, exhibir. [...] 4. Expor, aduzir”. Nesta perspectiva conclui-se que tal proposta se distancia das perspectivas do discurso atribuído a Mafalda, por limitar a atuação do professor à apresentação de conteúdos o que exclui a ação reflexiva sobre eles.

Nessa nova possibilidade discursiva elencada a partir do comentário, instaura-se uma terceira FD. A FD<sub>1</sub> político-

partidária, por remeter a um projeto político de lei voltado ao ensino. Nesta perspectiva, se a FD<sub>1</sub> trata-se do discurso político partidário aplicado à educação está sendo atravessada pelo discurso didático-pedagógico em vigor na sociedade. Sendo assim, há a presença de uma quarta FD. A FD<sub>2</sub> com remissão ao discurso didático-pedagógico que exige uma prática reflexiva e crítica no ensino. Nesse sentido, diante do pensamento de Paulo Freire (2007, p. 14), qualquer ação social não pode estar desvinculada do papel de reflexão social:

Se a possibilidade de reflexão sobre si, sobre seu estar no mundo, associada indissolavelmente à sua ação sobre o mundo, não existir no ser, seu estar no mundo se reduz a um não poder transpor os limites que lhe são impostos pelo próprio mundo, do que resulta que esse ser não é capaz de compromisso.

Tal colocação mostra que o ato de reflexão sobre a realidade social ao qual o sujeito está vinculado deve ser uma prática constante por permitir superar imposições feitas na sociedade. A partir dessa colocação, pode-se presumir que o âmbito escolar não deva estar isento de tal processo reflexivo e crítico.

De acordo com o exposto há vários documentos legais que dialogam com o pensamento de Freire, tais como os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997, p. 27) diz que “é papel preponderante da escola propiciar o domínio dos recursos capazes de levar à discussão [...] e sua utilização crítica na perspectiva da participação social e política” no trecho destinado a falar sobre os princípios e fundamentos deste documento.

Pode-se compreender a partir de tais colocações que o atravessamento da FD<sub>2</sub> desestabiliza a FD<sub>1</sub> e é responsável (o atravessamento interdiscursivo) pela instauração de feito se sentido de crítica e de polêmica acerca do projeto supracitado. Tais colocações, mesmo que breves não denotam a dimensão que esse PL ganhou à nível de repercussão e posicionamentos contrários e a favor à aprovação do mesmo.

O quadro abaixo indica as FD's elencadas na tira a partir da perspectiva de *valores* materializado nas duas FI brasileira, em que se leva em consideração todo esse complexo com dominante que mobiliza ideologicamente os brasileiros. É certo que as nomenclaturas utilizadas para categorizar cada FD estão postas para rotular os discursos, e facilitar a exposição analítica, sendo que estes são efêmeros e suscetíveis a alterações.

	FD	“VALORES”
Século XXI	FD <sub>1</sub> — “político-partidária”	Remete a um projeto político de lei voltado ao ensino.
	FD <sub>2</sub> — “didático-pedagógico”	Exige uma prática reflexiva e crítica no ensino, em detrimento dos “valores” humanos e monetário.

Tabela 1: Quadro comparativo das FD's na FI brasileira.

Portanto, nota-se que os mesmos discursos, materializações linguísticas, presentes na tira de Mafalda utilizada para análise datem de um período entre 1964 e 1973, elas possuem uma nova possibilidade de interpretação. Essa nova possibilidade só é possível ao ser analisado o contexto histórico de (re)produção. Tal colocação ratifica a noção de não transparência da linguagem, por não ser possível ao signo linguístico ter um sentido único, e mostra que o estudo do contexto histórico de produção e (re)produção ao qual os discursos estão inseridos influencia consideravelmente nos sentidos dados à estes, uma vez que o discurso só ganha significação em meio ao uso.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa fundamentada pelo aporte teórico da AD mostra a importância deste nos estudos da linguagem, pois faz-se necessário a busca por estratégias que possibilitem uma melhor compreensão e entendimento dos processos constitutivos que envolvem a linguagem e conseqüentemente os

discursos em uso, sendo agora auxiliados consideravelmente pelas mídias digitais/internet, neste caso com a rede social *Facebook* que ganhou popularidade mundial e reflete perspectivas de diversos sujeitos sociais.

Assim, a (re)inscrição dos dizeres atribuídos a Mafalda e Monolito na tirinha em análise levando em consideração o contexto de (re)inscrição, século XXI no Brasil, possibilitou compreender a instauração de novos efeitos de sentido a partir de uma mesma materialidade linguística da década de 60-70. Tal colocação torna possível compreender que “texto” e “discurso” não são sinônimos, já que a percepção de “texto” é a materialidade linguística e a perspectiva de “discurso” defendida por Pêcheux equivale à noção de efeito de sentido. Logo, percebe-se que apesar da materialidade linguística utilizada na análise ser a mesma, ela significou de diferentes formas por considerar o contexto sócio-histórico ao qual o discurso está veiculado.

A partir da análise, é notável como a AD potencializa o processo de compreensão dos discursos, por entender que estes são indissociáveis do contexto ideológico de instauração e, também, a atualidade dos temas abordados nas tirinhas de Mafalda, por mais que tenham sido escritas há mais de 50 anos, pois ainda retratam, de certa forma, os problemas sociais ainda vigentes no mundo.

Em termos gerais, a linguagem reflete a sociedade na qual é utilizada. A linguagem é ideologicamente marcada, logo, assim como as sociedades mudam, as linguagens mudam as ideologias também. E, em se tratando da nossa realidade virtual, muito tem se depreendido a partir dos usos feitos deste produto. A internet como um todo, está ganhando muitos espaços e está sendo utilizada como meio de convencimento e persuasão da população. Enquanto ainda é possível opinar no ambiente virtual, percebemos a quão diversa e significativa é.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Regis de Castro. *A economia do capitalismo selvagem*. Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67311576002>. Acesso em: 29 de nov. 2018.

ALTHUSSER, Louis. *Aparelhos Ideológicos de Estado*. – 2ª. ed. – Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983

BRANDÃO, Helena Hathsue Nagamine. *Introdução à análise do discurso*. – 3. ed. – Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2012.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental*. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Senado Federal. *Projeto de Lei do Senado nº 193, de 2016*. Inclui entre as diretrizes e bases da educação nacional, de que trata a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, o "Programa Escola sem Partido". Disponível em: <http://www.senado.leg.br/atividade/rotinas/materia/getPDF.asp?t=192259&tp=1> . Acesso em: nov. 2018. Texto Original.

*ESCOLA sem Partido*. Disponível em: <http://www.escolasempartido.org/apresentacao>. Acesso em nov. 2018.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa*. – 8. ed. – Curitiba: Positivo, 2010.

FREIRE, Paulo. *Educação e mudança*. – 30. ed. – Rio de Janeiro. Paz e Terra, 2007.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. –7. ed – Porto Alegre: Sulina, 2015.

MAGALHÃES, Henrique. *Humor em pílulas: a força criativa das tiras brasileiras*. João pessoa: Marca da Fantasia, 2015. MUSSALIM, Fernanda. Análise do discurso. In: MUSSALIM, Fernanda; BENTES, Anna Christina (org.). *Introdução à linguística: domínios e fronteiras* 2. – 8. ed. – São Paulo: Cortez, 2012. cap. 4, p. 113-165.

NICOLAU, Victor. *Tirinha: a síntese criativa de um gênero jornalístico*. João Pessoa: Marca da Fantasia, 2007.



NICOLAU, Vítor; MAGALHÃES, Henrique. *As tirinhas e a cultura da convergência*: adaptação do gênero dos quadrinhos às novas mídias. Disponível em:

<http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/cm/article/view/11659>. Acesso em: 22 de set. 2018.

ORLANDI, Eni Puccinelli. *Análise de Discurso*: princípios e procedimentos.- 11. ed. – Campinas, SP: Pontes Editores, 2013.

ORLANDI, Eni Puccinelli (org.) *A leitura e os leitores*. Campinas: Pontes, 1998.

RAMOS, Moacyr; STAMPA, Inez. *Subversão e resistência docente*: notas sobre a ditadura militar e o Programa Escola sem Partido. Disponível em: < <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php> > Acesso em: nov. 2018.

RECUERO, Raquel. *A conversa em rede*: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet. Porto Alegre: Sulina, 2014.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das Mídias*. – 3. ed. – São Paulo: Experimento, 2003.



# **A QUEDA DE MURDOCK E O LIVRO DE JÓ: INTERFACES ENTRE A MARVEL E A BÍBLIA**

Nataniel dos Santos Gomes<sup>1</sup>

Taís Turaça Arantes<sup>2</sup>

Wagner Pavarine Assen<sup>3</sup>

## **INTRODUÇÃO**

O presente texto trata de uma análise intertextual entre a história em quadrinho, da Marvel, intitulada *A Queda de Murdock* e o livro de *Jó*. Quando se trata desse tipo de pesquisa que busca demonstrar a relação entre a literatura e a teologia, Caldas Filho nos explica que:

Não será exagero dizer que nos próximos anos haverá aumento na pesquisa e na produção acadêmica no Brasil nesta área. Um quarto de século atrás muito poucos eram os estudos em teologia e literatura no Brasil. Aos poucos, foi sendo formado um volume considerável de produções neste sentido. É mais que provável que o mesmo aconteça na interface entre teologia/estudos de religião e cultura *nerd*, particularmente, o mundo das HQs: em alguns anos deverá existir um número considerável de produções neste sentido (CALDAS FILHO, 2018, p. 222).

Para a execução dessa análise partimos do referencial teórico de Kristeva (1967) que cunha o termo intertextualidade a

---

<sup>1</sup> UEMS, natanielgomes@uol.com.br, pós-doutorando em Língua Portuguesa pela UERJ, doutor em Linguística pela UFRJ, <http://lattes.cnpq.br/6180920530799182>

<sup>2</sup> UERJ, taistania@gmail.com, doutoranda em Psicologia Social pela UERJ, mestre em letras pela UEMS, fiz <http://lattes.cnpq.br/1629769830872862>.

<sup>3</sup> UERJ, wagner.assen@gmail.com, doutorando em Língua Portuguesa pela UERJ, mestre em Letras pela UEMS, <http://lattes.cnpq.br/4319651939557870>.

partir do seu entendimento de que todos os textos são construídos como um mosaico de citações, em que nenhum texto surge do nada, em outras palavras, um texto é absorção e transformação de outro texto. Esse pensamento em relação ao texto também está presente nos estudos greimasianos em que o texto é capaz de redistribuir a língua, sendo que uma das vias dessa reconstrução é a de troca entre os elementos textuais. Em outras palavras quando se lê um texto devemos considerar os fragmentos que são reconhecidos de um texto já existente em redor de um novo texto, e, por fim, os fragmentos dentro dele mesmo; a partir disso Greimas nos demonstra que todo texto é um intertexto; nenhum texto começa do zero, dentro dele estão presentes outros textos, seja em níveis mais variáveis, que se reconhece imediatamente ou que se demora para se reconhecer (GREIMAS, 1973).

Koch (2000, p. 31) nos explica que “os diversos tipos de relações intertextuais só podem ser explicitados de maneira adequada por uma teoria linguística que leve em conta não apenas os enunciados efetivamente produzidos, mas — sobretudo — o evento particular que constitui a sua enunciação”, ou seja, quando tomamos como objeto de estudo uma história em quadrinho, como uma obra que cria os seus argumentos textuais a partir de outra, no caso um livro da Bíblia, temos que compreender que nem sempre os argumentos enunciativos estarão retratados de forma igual ao texto originário, e que isso também não torna o texto da história em quadrinho menos autêntico. Nesse sentido, Koch (2000, p. 46) também nos explica que um texto é um objeto heterogêneo, visto que, “revela uma relação radical de seu interior com seu exterior; e, desse exterior, evidentemente, fazem parte outros textos, que lhe dão origem, que o predeterminam, com os quais dialoga, que retoma, a que alude, ou a que se opõe”. O que já foi lido no livro de *Jó* serve de contribuição para a construção de um novo sentido em *A Queda de Murdock*.

Sendo assim, as intertextualidades que se encontram nos objetos de análise são a estilística e a explícita. A primeira

“ocorre quando o produtor do texto, com objetivos diversos, repete, imita, parodia certos estilos ou variedades linguísticas” (LINHARES, 2010, p. 98), nesse tipo de texto, entende-se o texto passou por um molde de criação. A segunda está presente dentro do texto, e o leitor consegue realizar a conexão entre os textos sem que se faça menção evidente da fonte original; quando se consegue atribuir o outro texto para o seu real enunciador (KOCH; VILHAÇA, 2007).

Para Koch e Travaglia (2010) a intertextualidade é um fator de coerência do texto, uma vez que dentro desse processo cognitivo de produção/recepção de um conteúdo de um determinado texto consegue se reconhecer outros textos. Esse é o tipo de conexão que permite o leitor perceber os traços do texto bíblico dentro de outro texto pertencente à cultura nerd/pop.

## SOBRE O DEMOLIDOR

Ao descrever a origem do personagem, a *Enciclopédia Marvel* (2005), publicação oficial da editora, conta que Matt Murdock era filho de um boxeador de segunda categoria, com pouca instrução formal, que ensinou seu filho que a luta não é a resposta para todas as questões que ele enfrentaria na vida. Ele se tornou abnegado ao ponto de em um dia salvar um idoso de ser atropelado por um caminhão desgovernado. A despeito da boa ação, o personagem acabou sendo atingido por lixo radioativo deixando-o cego. Mesmo com a adversidade, Matt percebeu que a tragédia havia ampliado a percepção dos sons ao seu redor a patamares sobre humanos e acabou sendo acolhido pelo mestre de artes marciais Stick. Técnico muito exigente, ele ensinou aspectos físicos e espirituais das técnicas de luta, sem permitir que Matt se considerasse uma vítima do destino ou que se considerasse indefeso.

Anos depois, o jovem cursou Direito na Universidade. Com a morte de seu pai e insatisfeito com a investigação policial, Matt

passou a usar uma máscara para combater o crime e encontrar os assassinos de seu pai. A partir disso, ele assume a identidade do Demolidor. Assim, ele trabalhava como advogado durante o dia e a noite agia como vigilante caçando bandidos nas ruas de Nova York.

Stan Lee ao fazer o prefácio da edição em inglês em 1991 (no Brasil em 2009) de um encadernado com as primeiras histórias do Demolidor diz:

Entre minhas lembranças mais queridas relacionadas à revista *Demolidor* estão as várias cartas que recebemos ao longo daqueles anos. Cartas de pessoas envolvidas com organizações de ajuda a deficientes, mais especificamente aos cegos. Aquelas missivas falavam da ótima recepção dada às aventuras do Homem Sem Medo por leitores deficientes. Leitores que sentiam que finalmente tinham encontrado um herói com quem podiam se identificar, um herói cujos feitos fantásticos ajudavam a reforçar o orgulho e a autoestima de seus fãs (LEE, 2009, p. 3).

O personagem demorou a ganhar mais destaque na editora até o jovem roteirista Frank Miller assumir a revista no final dos anos 1970. Ela estava para ser cancelada, mas Miller a tornou campeã de vendas, criando alguns dos melhores arcos de histórias do personagem, que culminaram na saga *A Queda de Murdock*. O autor que, de 1979 a 1982, havia levado o Demolidor ao estrelato das HQs, voltava disposto a virar a personagem de cabeça para baixo.

A premissa do roteiro tem a simplicidade da genialidade: o que aconteceria se o maior inimigo de um herói descobrisse sua identidade secreta? E se esse criminoso fosse um gangster que possui metade dos Estados Unidos sob seu controle?

*Born Again* (título original da saga) no Brasil em 1986, na revista *SuperAventuras Marvel* e mais tarde reeditada na edição especial *Demolidor: A Queda de Murdock*. Uma das grandes questões da saga é: vale a pena ser herói? O impacto do arco foi tão grande que o seriado homônimo da Netflix (2015-2018) adaptou a história para sua terceira temporada, considerada pelo público a melhor de todas.

## A QUEDA DE MURDOCK E O LIVRO DE JÓ

O Prólogo de *A Queda de Murdock* com suas três páginas, apresenta que a tragédia atingiria Matthew Murdock de forma impiedosa e dolorosa. Os sonhos do herói viram pó quando vê que a sua ex-namorada havia se tornado atriz pornô. Viciada em álcool e drogas ela vende a identidade secreta do personagem para Wilson Fisk, o Rei do Crime, para satisfazer sua dependência química. A partir desse ponto, segue-se a destruição espiritual e física de Matt Murdock.

Para preparar a tragédia na história, o leitor fica sabendo que *Heather Glenn*, um antigo amor de Murdock, cometeu suicídio; sua firma de advocacia faliu; *Glorianna O'Breen*, sua namorada, não consegue entender as mudanças abruptas de comportamento dele, além disso, Karen Page está prestes a vender seu maior segredo por uma dose de heroína, derrubando a primeira peça do dominó que levaria a tragédia a proporções bíblicas. Tudo isso deixa *Matt Murdock* em frangalhos, deixando-o em situação de encurralamento que se assemelha às tramas de *Breaking Bad*.

A ideia é de uma fábula sobre a ruína e a redenção. Todos os limites da personagem são testados, levando-o à miséria, à loucura, à beira da morte para finalmente trazê-lo purificado, praticamente *renascido* (*título de um dos capítulos da saga*). Por isso, o leitor consegue se identificar tanto com a narrativa.

O problema do sofrimento não é algo que se possa resolver facilmente e depois arquivar. Ouve-se o seu brado cada vez que um furacão fustiga algum lugar, cada vez que um vizinho descobre que seu filho é deficiente, cada vez que alguém da minha família fica sabendo do diagnóstico terrível de câncer, cada vez que um sintoma físico me obriga a ir ao médico (YANCEY, 2000, p. 46).

O Demolidor sofre muito, preso em sua cidade, tratado como suspeito, perseguido e consciente que vilões estão rindo e preparando mais investidas contra ele. Assim, ele usa da violência para buscar os culpados pelo seu estado, inclusive

abusando da tortura com criminosos de segunda categoria nos bares de Nova York, o que não funciona como deveria. A consequência disso são as alucinações que ele passa a sofrer, a mania de perseguição, seus sentidos vão diminuindo e começa a perder a saúde mental.

As duas primeiras partes do arco trazem o início dessa decadência. No capítulo intitulado *Apocalypse*, o herói é visto deitado em sua casa para, no capítulo seguinte (*Purgatório*), mostrá-lo em um minúsculo quarto de hotel, descoberto e em posição fetal. As desgraças aparecem associadas ao inverno, como uma metáfora do clima e do sofrimento. Os quatro capítulos mostram os estágios de inocência, negação, depressão e recuperação do personagem. A questão moral ganha mais destaque a partir do segundo capítulo, todos têm algo a perder e algo pelo qual devem lutar, todavia alguns têm mais força e disponibilidade do que outros, sobrando para outros apenas o instinto da sobrevivência.

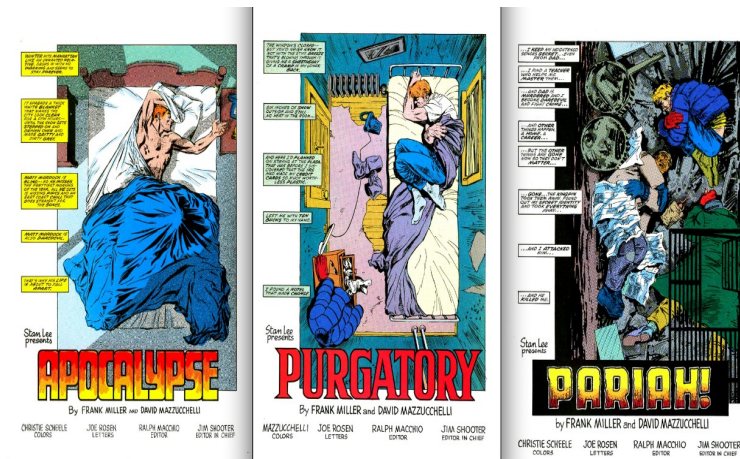


Figura 1 - A abertura de três capítulos mostrando o estado cada vez mais sofrido do personagem.

Murdock passa analisar a moral da sociedade e mundo em que está inserido, percebendo que só pode vencer se lutar (e muito) por sua vida. A cada momento tal atitude vai se



intensificando e as ações de outros acabam ganhando destaque. A identidade cristã católica do Demolidor emerge, inicialmente como perguntas sobre as bem-aventuras e o sentido do sofrimento, a partir daí há uma intensa identificação com o livro bíblico de Jó.

A introdução ao livro de Jó apresentada na *Bíblia Ave Maria* diz:

O livro de Jó é uma composição literária estreitamente aparentada com o gênero dramático, cuja ação nos é apresentada numa introdução e numa conclusão em prosa que enquadram um logo poema dialogado. O autor, aliás desconhecido, situa sua composição no 5º século a.C., em lugares e em situações assaz imprecisas. O personagem de Jó era, para os antigos israelitas, urna figura-tipo do justo sofredor. O assunto do poema é o problema do sofrimento (BÍBLIA SAGRADA, 2018, p. 29-30).

Assim como em Jó, Matt Murdock tem a vida destroçada de forma lenta, perdendo respeito, amigos e trabalho. Por exemplo, em cada página que traz o título nos quatro primeiros capítulos apresenta o personagem deitado em condições cada vez piores para na última, aparecer em uma posição que simula Cristo. Paralelamente, a cidade está cada vez pior: personagens são perseguidos, ameaçados, assaltados, o crime aumenta e Rei do Crime prospera cada vez. Tudo isso acontece porque o Demolidor está fora de ação. É a partir desse momento que ele começa a reagir com perseverança, lembranças do pai, do boxe. Desde suas primeiras aparições nos quadrinhos, a tragédia fez parte da trajetória do herói: a perda da visão, a infância pobre, o complexo de inferioridade, o abandono de sua mãe e o assassinato de seu pai. Mas o seu olhar é marcado pela fé cristã, de amparo e defesa dos pobres, exercendo a sua profissão como advogado, mesmo com todas as dificuldades, como a cegueira.

A premissa de renovação é marcada pela noção de que a dor transforma, espelhando o ideal cristão de sacrifício, morte e ressurreição, o que remete a intertextualidade com o cristianismo, como supracitado, *“todo o texto é absorção e transformação de outro texto. Em lugar da noção de*

*intersubjetividade, se instala a de intertextualidade, e a linguagem poética se lê, pelo menos, como dupla” (KRISTEVA, 1967, p. 142).*

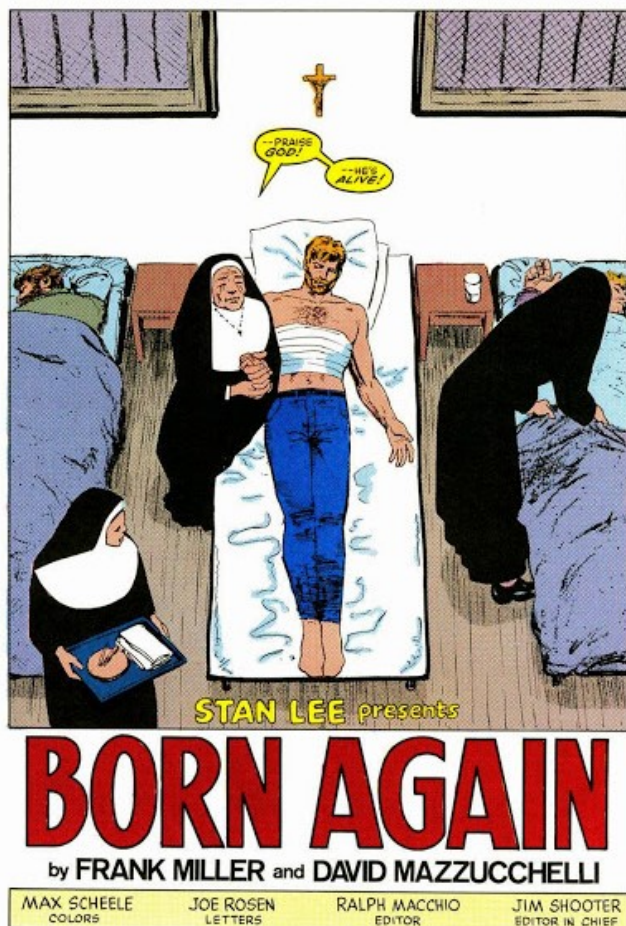


Figura 2 - Murdock sendo tratado pelas freiras. A imagem remete à crucificação, inclusive, com a disposição da cama, da parede e das janelas. O termo “born again” (nascido de novo), refere-se à experiência cristã da conversão, comumente chamada de “novo nascimento” (João 3)

A história mostra de modo simbólico-imagético toda a queda do herói, prostrado, deitado, em ângulos pouco favoráveis e sempre perdido ou preso no cenário de um quadro. É a partir do capítulo *Salvo* que o herói ganha importância visual em todos

os ambientes. No capítulo *Por Deus e Pela Pátria*, ele assume controle sobre si mesmo e sobre os vilões.

Se por um lado tem-se as imagens como construtoras de sentido e elementos que ajudam na intertextualidade, a narrativa também faz o mesmo ao simular o sofrimento de Jó, mas na vida do herói.

O Livro de Jó tem sido chamado de “poema dramático de uma história épica”. Os caps 1-2 são um prólogo que descreve o cenário da história. Satanás apresenta-se ao Senhor, junto com os filhos de Deus, e desafia a piedade de Jó, dizendo: “Porventura, teme Jó a Deus de balde?” (1.9). Vai mais longe e sugere que se Jó perdesse tudo o que possuía, amaldiçoaria a Deus. Deus dá licença a satanás para provar a fé que tinha Jó, privando-o de sua riqueza, da sua família e, finalmente, da sua saúde. Mesmo assim, “em tudo isto não pecou Jó com os seus lábios” (2.10). Jó, então, é visitado por três amigos—Elifaz, o temanita; Bildade, o suíta e Zofar, o naamatita; que ficam impressionados pela deplorável condição de Jó que permanecem sentados com Jó durante sete dias sem dizer uma só palavra. A maior parte do livro é composta por três diálogos entre Jó e Zofar, seguidos pelo desafio de Eliú a Jó. Os quatro homens tentam responder a pergunta: “Por que sofre Jó?” [...] Quando os quatro concluíram, Deus respondeu a Jó de dentro de um reominho (HAYFORD, 2017, p. 1).

Se é Satanás que quase destrói a vida de Jó, a personificação do mal na *graphic novel* é representada por Wilson Fisk, o Rei do Crime. Os amigos do personagem bíblicos são representados pelo olhar dos amigos e da sociedade que olha para Murdock e não conseguem entender o que está acontecendo com ele. Nos dois textos, os olhares externos não são capazes de explicar a razão do sofrimento e os dois protagonistas se negam a assumir a culpa que não é deles, por mais que sejam feitas inúmeras acusações. Se o redentor de Jó é Deus, na saga em quadrinhos, Murdock tem esse papel de ser seu mesmo redentor. Ele tem todas as oportunidades para exercer a vinganças, mas consegue manter os seus princípios cristãos, apesar de toda tragédia passada.

Após o seu retorno, Matthew Murdock não pensa em vingança contra o Rei do Crime ou fazer algo apenas para si, mas vai atrás de seus amigos com dificuldades. Ele salva o jornalista Urick e a esposa, em seguida, seu sócio Foggy Nelson e sua ex-namorada, Karen; só depois disso ele parte para o confronto, mas sem o uniforme do herói, simbolizando o homem comum, que só tem a vida para defender e nada mais, inclusive lutando com um vilão vestido com o uniforme do herói.

Nos capítulos *Por Deus e Pela Pátria* e *Armagedom* olha-se para fora do microcampo de uma crise pessoal, e vê-se os fatores que fizeram o herói ir ao fundo do poço. Logo, “a queda” não é apenas do herói, mas da civilização, é não apenas do ser humano, seja Demolidor ou de sua ex-namorada que sonhava se tornar atriz de cinema e acabou como uma viciada em drogas. Assim, o problema surge quando se sabe que todos caem, mas são poucos que se levantam. Há esperança, é isso que basta para continuar lutando.

Mazzucchelli, desenhista da obra, experimente narrativas derivadas do impressionismo, como a sequência em que, ao telefone, Ben Urich acompanha um assassinato. Em três páginas com grade de cinco tiras, alternando quadros do personagem ao centro na iluminada e movimentada redação do *jornal* com outros de uma enfermaria sombria e silenciosa, o artista gera um momento intenso da história. No quadro final, o rosto de Urich reproduz a face da personagem do quadro *O grito*, de Munch (p. 90-92).

Toda a tragédia na vida do herói se assemelha ao personagem bíblico Jó, conforme dito acima. Para Wiersbe, “Jó é capaz de nos contar aquilo que precisamos saber sobre a vida e os problemas no mundo real” (WIERSBE, 2006, p. 7).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Frank Miller resolveu levar Matt Murdock ao seu limite, fazendo com o que herói passasse por uma crise que o levou ao

fundo do poço. A partir dessa fase do personagem, o conceito do sofrimento tem sido canônico em suas sagas, sendo considerado praticamente canônico e intrínseco ao herói mudando o personagem para sempre, inclusive na forma de fazer os quadrinhos. Mas o roteirista experimentou e ousou nos quadrinhos. Levando-o a camadas sombrias e de perigo em cada página, sendo o primeiro escritor a adicionar um elemento religioso nas histórias do Demolidor, estipulando que o homem que se vestia como um demônio, era católico praticante, além do apelo sexual pouco comum na época da personagem Elektra, que não aparece nessa história, mas é recorrente na mitologia do herói, como seu grande amor.

Além disso, a história ajudou a definir a personalidade de Murdock como alguém instável, na linha tênue entre a sanidade e a loucura, quase sempre em um cenário urbano, com heróis e anti-heróis suportando a parte suja da cidade, envolvendo tráfico de drogas e exploração infantil.

Se em Jó, Satanás quer destruir o personagem bíblico, em *A Queda de Murdock*, Wilson Fisk coloca em prática sua estratégia para destruir a alma mais pura e decente que ele já encontrou, como se ele fosse a personificação da maldade. Uma história que começa com sua ex-namorada, Karen Page, destruída e prostituída comercializando a identidade dele por uma porção de heroína, termina com a personagem restaurada e recuperando sua vida ao lado de seu amado. Não existe remorso, apenas o perdão. A saga, além de se inspirar no texto de Jó, é uma grande lição sobre valores cristãos.

## REFERÊNCIAS

BEAZLEY, Mark, YOUNGQUIST, Jeff e BRADY, Matt. *Enciclopédia Marvel*. São Paulo: Panini Comics, 2005.

*BÍBLIA SAGRADA*. Editora Ave-Maria: São Paulo, 2018.

CALDAS FILHO, Carlos Ribeiro. Religião e HQs: análise de Demolidor: diabo da guarda, de Kevin Smith e Joe Quesada. *Numen: revista de*

*estudos e pesquisa da religião*. Juiz de Fora, v. 21, n.1, jan./jun. 2018, p. 211-222

GREIMAS, Algirdas Julian. *Semântica estrutural*. São Paulo: Cultrix, 1973.

HAYFORD, Jack W. Introdução ao livro de Jó. In. *Bíblia de Estudo Plenitude*. São Paulo, SP; Sociedade Bíblica do Brasil, 2017.

KRISTEVA, J. (1969). *Introdução à semánalise*. 3. ed. revista e aumentada. São Paulo: Perspectiva, 2012.

KOCH, Ingedore G. Villaça, BENTES, Christina e CAVALCANTE, Mônica Magalhães. *Intertextualidade: diálogos possíveis*. São Paulo, Cortez, 2007.

KOCH, Ingedore G. Villaça. *Argumentação e linguagem*. São Paulo. Cortez. 2000.

KOCH, Ingedore G. Villaça; TRAVAGLIA, Luiz Carlos. *A coerência textual*. São Paulo: Contexto, 2010.

LEE, Stan; WOOD, Wallace [et all.]. *Biblioteca histórica Marvel: Demolidor*. Volume 1. São Paulo: Panini Comics, 2009.

LINHARES, Allan de Andrade. Intertextualidade e produção de efeitos de sentido em artigos de opinião. In: *Revista do GELNE*, Piauí, v.12, n.2, 2010, p. 96-107.

MILLER, Frank; MAZZUCHELLI, David. *A Queda de Murdock*. São Paulo: Panini Comics, 2010.

WIERSBE, Warren B. *Comentário Bíblico Expositivo: Antigo Testamento*. Vol. 3. Santo André, SP: Geográfica, 2006.

YANCEY, Philip. *A Bíblia que Jesus lia*. São Paulo, Vida, 2000.

# AS WEBCOMICS COMO VOZ E PENSAMENTO CRÍTICO: UMA ANÁLISE DAS TIRAS DE CARTUNFÓLIO DO ARTISTA ZANDRÉ

Taís Turaça Arantes<sup>1</sup>

Thays Baniski Teixeira<sup>2</sup>

Jéssica Rabelo Nascimento<sup>3</sup>

## INTRODUÇÃO

Este capítulo compreende que as histórias em quadrinhos são a nona arte, a partir da numeração das artes em que as “seis artes ‘clássicas’ são a arquitetura, a escultura, a pintura, a música, a dança e a poesia” (REICHERT, 2011, p. 2); o cinema foi adicionado como sétima arte através do manifesto de Ricciotto Canudo, de 1923, e posteriormente outras formas expressivas foram adicionadas a numeração, sendo a fotografia a oitava e os quadrinhos a nona.

- 
- <sup>1</sup> Doutoranda em Psicologia Social (UERJ). Mestre em Letras (UEMS). Graduada em: Letras — Português — Espanhol e literatura (UEMS), Pedagogia (ULBRA), Letras-Ingês e Gestão de RH (UNESA). E-mail para contato: taistania@gmail.com. Link do lattes: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4309424A2>
  - <sup>2</sup> Pós-Graduanda em Direito Processual Civil pela Escola de Direito do Ministério Público de Mato Grosso do Sul. Pesquisadora da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Advogada. E-mail para contato: thays.bani@gmail.com. Link do lattes: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K8016495D6>
  - <sup>3</sup> Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens (UFMS). Especialista em Educação Especial e Inclusiva e em Libras pela Faculdade de educação São Luís. Graduação em Letras Bacharelado (UEMS). E-mail para contato: jessica\_nascimento26@live.com. Link do lattes: <http://lattes.cnpq.br/8687999827716708>.

Quando se fala de arte precisa-se compreender que existe uma divisão sobre a sua interpretação dentro da sociedade, enquanto para uns têm-se o pensamento da arte pela arte, que remonta ao pensamento de Aristóteles, outros acreditam que a arte está ligada a funções racionais, assim como, possui um valor moral e pedagógico. A partir disso, tomamos nesse texto a perspectiva de que a partir da leitura dos quadrinhos, por meio de sua construção estética, é possível despertar no leitor os mais diversos sentimentos, sejam eles a alegria, tristeza ou seu senso crítico. Esse é o despertar da arte: a expressão do ser humano. Quando escrevemos, pintamos, cantamos ou encenamos, de alguma forma estamos colocando para fora a necessidade intrínseca do ser humano de se fazer ouvido, de se fazer presente em seu tempo de existência; é uma manifestação social. Se por um lado o artista usa a sua obra para apresentar a sua visão do mundo, por outro lado o expectador é atingido por essa produção e também pode se enxergar no mesmo momento de criação do artista.

Outro fato abordado no texto é que uma arte pode ser divulgada em meios digitais na internet, como é o caso das *webcomics*, cuja linguagem e estética permitem ao artista e ao leitor um nível de interação maior, visto que, o artista expressa o seu pensamento através de sua criação, e o leitor por sua vez pode corroborar argumentando a sua opinião nos comentários.

Exposto isso, o presente texto está edificado em uma estrutura de três tópicos, sendo o primeiro para discutir a linguagem dos *webcomics*, o segundo voltado para a construção do pensamento crítico e seu impacto na liberdade de expressão, e o terceiro onde são feitas análises. Sendo assim, a metodologia do trabalho é de cunho bibliográfico, documental e exploratório.

## A LINGUAGEM DAS WEBCOMICS

Antes de entrarmos na discussão sobre a linguagem dos *webcomics*, precisamos compreender o panorama histórico dessa



arte. As histórias em quadrinhos também possuem a sua própria história e, dessa forma, as primeiras palavras desse texto tecem um panorama sobre elas. Sendo assim, a primeira história em quadrinho publicada é o *Menino Amarelo*, no ano de 1895, de Richard F. Outcault, de acordo com o historiador e jornalista Moya. Claro que quando se trata da história das histórias em quadrinhos, não se pode esquecer que alguns pontos de divergências sobre a estrutura inicial da nona arte e sobre o seu nascimento, por exemplos, alguns pesquisadores atribuem que *As aventuras de Nhô Quim, de 1869 do artista italiano Angelo Agostini, enraizado no Brasil, como uma das primeiras histórias em quadrinhos do Brasil*; é importante ressaltar que Angelo quando desembarcou em São Paulo desenhista na revista *Diabo Coxo*, em 1864, depois como colaborador na revista *O Cabrião*, em 1866 e, por fim, no ano de 1867, fez sua primeira história ilustrada intitulada *As cobranças* (MOYA, 1986), nessas histórias a estrutura eram imagens com legendas. *Sendo assim, Moya (1986) discute que o menino amarelo tem essa percepção de “primeira história em quadrinho” devido ao uso de balões.* Ressalta-se que nesse período a abordagem era voltada para o cômico.

Após esse período, veio o que se conhece como divisão de Eras das histórias em quadrinhos, de um ponto de vista histórico das histórias em quadrinhos norte-americanas, que são: 1) Era de ouro, que tem o seu início em 1929, o ano em que ocorreram a quebra da bolsa de Wall Street e o nascimento de heróis como Capitão América e Superman. É importante assinalar que o conceito de herói dessa época foi cunhado com uma fundamentação ideológica norte-americana; 2) Era de prata, que tem a sua gênese em 1960, como um novo conceito do que é um herói, uma vez que a sociedade e os leitores tinham mudado e era necessário que as histórias alcançassem esse novo público. Os valores dessa época estavam ligados aos valores da ciência, uma vez que existia um medo de uma guerra nuclear entre a URSS e os EUA. Um exemplo de herói dessa época é o Homem-Aranha; 3) Era de Bronze, a partir da década de 70, as histórias

em quadrinhos continuavam o fluxo histórico, mas os temas abordados estavam edificados em temáticas adultas, como abuso sexual e a morte dos personagens dentro das narrativas; 4) Era moderna, com a entrada da década de 80. Esse período ainda causa algumas divisões de opinião entre os pesquisadores, mas as publicações continuaram com o teor mais denso. Um exemplo de publicação dessa era é a *graphic novel* *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons (ARANTES, 2016).

Exposto isso, entramos em outro ponto: todas as histórias em quadrinhos são iguais quanto à sua estética? A resposta para a pergunta é *não*, visto que as histórias em quadrinhos seriam um hipergênero e dentro dele há várias divisões de estilos e estéticas. Dessa forma, “quadrinhos seriam, um grande rótulo, um hipergênero, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades” (RAMOS, 2009, p. 20). O que o pesquisador Ramos nos aponta é que atualmente não se pode generalizar as estéticas das histórias em quadrinhos, uma vez que dentro desse hipergênero estão presentes outros, entre eles: charge, cartum, tirinhas, *graphic novel*, *webcomics*, entre outros. Também é interessante apontar que as estéticas mudam não só dentro do gênero em que estão inseridas, como também em seu país de origem, por exemplo, os fumetti, na Itália, e o mangá, no Japão.

O *corpus* de análise desse trabalho são as *webcomics*, que, como o próprio nome sugere, são quadrinhos que possuem como plataforma a internet, ou seja, suas publicações são totalmente *online* (ARANTES, 2016). Em um outro estudo desenvolvido sobre o mesmo tema em 2013, foi apontado que as *webcomics* não tinham sido exploradas comercialmente de maneira adequada, pois compreendia-se que o artista que comercializava o seu trabalho com editoras estava mais resguardado juridicamente do que outro que publicasse seus trabalhos em plataformas digitais (ARANTES; TURAÇA; GOMES, 2013).

Esse ponto da discussão nos remete ao século XXI e a comercialização. Atualmente cresceu-se o acesso à *internet* e

ficou muito mais fácil para o leitor ter contato com esse tipo de arte em diversas plataformas, tais como: *Facebook* e *Instagram*; outro ponto interessante é que não é incomum, na atualidade, o autor começar em plataformas digitais e depois fazer uma versão impressa do seu trabalho, vide o caso dos autores Cora Ottoni e Carlos Ruas.

Se há dez anos o acesso à *internet* não era tão fácil, na época em que as pessoas frequentavam de forma assídua a *cyber/lan house*, hoje esse quadro mudou atrelado ao fato de, se antes eram necessários gabinetes/CPU grandes para entrar na internet, atualmente as pessoas conseguem acessar o mundo virtual de um celular que cabe dentro do seu bolso. No que tange à leitura das histórias em quadrinhos, Sabin (2000) já nos explicava mais sobre essa relação do mundo da internet e dos quadrinhos: que os argumentos relativos à rede e as *webcomics* estão resumidas ao entendimento de que estamos no meio de uma revolução tecnológica, e irá chegar um dia em que as pessoas vão começar a ler suas histórias em quadrinhos na tela do computador de forma tão natural como se faz com uma publicação impressa. O pesquisador já nos apontava que os quadrinhos já estavam na *internet*, visto que os próprios autores já disponibilizavam os quadrinhos em seus *sites* como um meio de divulgação ou campanha publicitária.

Dentro dessas discussões sobre as diferenças entre um quadrinho impresso e um *online*, os pesquisadores Santos, Correa e Tomé (2001, p. 35) nos explicam que:

Apesar das controvérsias sobre as contribuições que os quadrinhos disponibilizados pela internet podem trazer para a ampliação da linguagem e da estética das narrativas sequenciais, para os artistas e para os leitores, é inegável que esse novo produto cultural midiático se diferencia dos quadrinhos impressos. A mídia digital cria um espaço para a experimentação por parte dos quadrinistas e gera formas inovadoras de divulgação dos quadrinhos e de seus autores; para as editoras, abre um novo mercado.

Os autores já nos apontavam que as *webcomics* eram um novo tipo de mercado, e, o mais importante, que a linguagem e a estética delas eram de suma importância para os artistas e leitores, pois como supracitado, existe uma liberdade maior para a parte da criação e uma interação com o leitor, que pode acontecer em tempo real, sobre a recepção da nona arte. Nota-se que a publicação digital tem avançado nos últimos tempos.

Dessa forma, ao nos atentarmos mais para a linguagem dos quadrinhos, retomamos os conceitos discutidos pelos estudos da área de Letras. Fiorin (2005, p. 72) nos diz que: “A linguagem humana é essa faculdade de poder construir mundos. Isso, para mim é o relevante. A linguagem dá ao homem uma possibilidade de criar mundos, de criar realidades, de evocar realidades não presentes”. A linguagem se baseia em um sistema de símbolos carregados de significados, que possibilitam uma infinidade de possibilidades de expressões e interpretações. Koch (2010) também contribui com esse pensamento ao nos explicar que a linguagem para ela é a capacidade que o ser humano possui para se expressar através de um conjunto de signos, sendo eles verbais ou visuais, logo, a linguagem é todo meio pelo qual o ser humano expressa suas ideias, através dos símbolos. Sendo assim, a sociedade nessa relação é algo essencial.

Nesse contexto, Ramos (2009, p. 17) explica que os quadrinhos, em todas as suas plataformas, são quadrinhos, e sendo assim, “gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos. Há muitos pontos comuns com a literatura, evidentemente. Assim como há também com o cinema, o teatro e tantas outras linguagens”. Logo, o leitor precisa estar atento a todos os elementos existentes dentro dos quadrinhos, e, quando se pensa em *webcomics*, é preciso criar uma ponte com a realidade em que se está inserido para se chegar ao nível de compreensão e despertar a criticidade na leitura. Por isso, o próximo tópico aborda o que é a voz do pensamento crítico e quais os limites da liberdade de expressão.

## A LIBERDADE DE EXPRESSÃO E O PENSAMENTO CRÍTICO

Opinião é um substantivo abstrato que se refere àquilo que se pensa sobre alguma coisa (FERREIRA, 1999). A opinião tem sido mecanismo de defesa, crítica e, por conseguinte, de uma tentativa de mudança, seja ela positiva ou negativa. Embora nem sempre a opinião seja respeitada por quem a recebe, é um instrumento importante de representação na sociedade moderna.

A opinião advém do chamado pensamento crítico que está relacionado à avaliação que fazemos acerca de determinado assunto de forma fundamentada e construída com argumentos. Portanto, a opinião pode ser considerada um resultado da construção do pensamento crítico de cada um.

Este processo de amadurecimento da opinião pode ser explorado em diversas áreas, mas principalmente nas escolas, berço da formação intelectual das pessoas e de desenvolvimento de valores imprescindíveis, tais como cooperação e comunidade. Ocorre que, na sociedade moderna, o grande fluxo de informações a que estamos expostos, aliado a uma maior sensibilidade às opiniões divergentes, transformou o debate em campo de batalha.

A modernidade líquida, volúvel e instável, segundo as ideias de Bauman (2001), demonstra uma fragilidade na manifestação de qualquer natureza, que nos dias atuais pode ser distorcida e acabar por prejudicar quem a realizou. Paralelamente, podemos notar uma descrença generalizada que nos leva a propagar toda e qualquer informação que nos é transmitida, seja pessoalmente ou por meio da internet, sem exercer nossa capacidade de pensamento e sem pesquisar o que de fato ocorreu, repassando uma informação sem identidade, acrítica.

Por esse motivo, a importância do pensamento crítico desde a primeira infância é fundamental, para despertar o dom

de se analisar uma circunstância como um todo e emitir uma opinião fundamentada em experiências ou precedentes.

O pensamento crítico nos leva a confrontar o que sabemos por convicções, o que sabemos através do que nos foi transmitido e criar uma opinião sobre o assunto, muito embora, como já dito, este processo venha sofrendo ruídos e sendo distorcido, também influenciado pelo conceito de “politicamente correto”, que tanto se exige no universo crítico.

À parte disso, as formas de expressão atuais também têm enorme influência na recepção das mensagens que são transmitidas. Um assunto debatido oralmente pode não ter a mesma conotação que uma discussão escrita ou ainda manifestada por imagens, como discutiremos ao longo deste trabalho.

Como já dito, a imagem é uma ferramenta de expressão poderosa, e também se subdivide em diversos ramos dentro da chamada nona arte, na qual se incluem as *webcomics*, que consistem nos quadrinhos, difundidos por meio de charges ou não, no universo *online*.

Embora o politicamente correto enfrente resistência e cause muita polêmica, temos em contrapartida o princípio jurídico da liberdade de expressão, que o limita e permite que as opiniões e o senso crítico sejam exercidos de forma livre, desde que adequadamente.

A Carta Magna brasileira (1988) em seu Art. 5º estabelece que:

IV — é livre a manifestação do pensamento, sendo vedado o anonimato;

[...]

IX — é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença;

[...].

Tais preceitos estão no rol das chamadas cláusulas pétreas, princípios constituídos em nosso país que não podem ser modificados ou extintos.

Portanto a liberdade de expressão é um direito constitucional de todas as pessoas sem distinção, devendo ser exercido em conformidade com as demais normas, sejam elas de ordem pública ou privada. Ressalte-se que a era da internet abriu as portas para falhas na fiscalização destes limites, uma vez que possui um grande volume de informação, bem como uma certa dificuldade no rastreamento do responsável pela disseminação das informações.

Este princípio esbarra nos deveres constitucionais de respeito, igualdade, vedação à discriminação, dentre outros. Os ruídos que ocorrem na comunicação em sua maioria são criminalizados atualmente, o que oferece segurança jurídica e limita a divulgação de informações ou opiniões desenfreadas.

Neste ínterim, surgiu a necessidade de se legislar acerca da liberdade de expressão e foi sancionada a Lei 5.250 de 1967 (BRASIL, 1967) , que regulava a liberdade de manifestação do pensamento e de informação, também conhecida por Lei da Imprensa. Contudo, no ano de 2009 esta lei foi objeto da Arguição de Descumprimento de Preceito Fundamental (ADPF) nº 130 (STF, 2009), instrumento utilizado para averiguar a conformidade das normas existentes com a Constituição Federal, e assim, a Lei da Imprensa foi considerada incompatível com os preceitos maiores de nosso país, tendo sido revogada.

A partir desse episódio, a atividade jornalística acabou por não ter mais amparo legal, prejudicando direitos fundamentais, como o da liberdade de expressão, restando prejudicado outro instituto: o direito de resposta. Assim surgiu a Lei 13.188 de 2015 (BRASIL, 2015) que versa exatamente sobre a garantia do direito de resposta ou retificação em matéria divulgada, publicada ou transmitida por veículo de comunicação social.

Portanto a liberdade de expressão é um direito fundamental que deve ser exercido de modo a não ofender ou prejudicar a lisura do que é veiculado, pois é assegurado o direito de resposta e inclusive o pedido de retratação, desde que proporcional ao agravo ocorrido. No caso das *webcomics* em análise, o autor somente demonstra um viés diferente das situações que ocorrem no cotidiano, sem ofender ou distorcer a realidade. A liberdade de expressão é sua principal ferramenta, pois a crítica que realiza é construtiva, porém inofensiva. A despeito da opinião expressa por ele em seus desenhos não há nenhum motivo pelo qual se considerar que sua obra afronta a liberdade de expressão, liberdade de imprensa ou aos envolvidos nos quadrinhos retratados, conforme veremos a seguir.

## ANÁLISE DOS *WEBCOMICS* DO ARTISTA ZANDRÉ

A partir da discussão realizada nos tópicos anteriores sobre a liberdade, realizaremos a análise de duas *webcomics* do artista Zandr . O nome do artista   Luiz Andr  do N. Concei o, os dois primeiros nomes formam a sua assinatura Zandr . O artista   formado em Artes Visuais pela UERJ e atualmente leciona a disciplina de artes em um munic pio do Rio de Janeiro. Em 2012, criou o Cartunf lio, com a inten o de ter um portf lio de cartuns, por isso do nome. Zandr  descreve que no in cio n o tinha um apelo cr tico, mas com o tempo o trabalho amadureceu e se tornou no que   atualmente. A p gina conta com 60 mil seguidores e existem tirinhas com mais de um milh o de visualiza es.





Figura 1 — Nu artístico (Fonte: Página Cartunfólio, do artista Zandrê, 2017)

A figura 1 foi retirada de uma nova postagem que o próprio artista fez em sua página. Sendo essa uma arte que possibilita ao leitor uma ponte com a realidade, o artista Zandrê nos traz essa *webcomics*, que trata sobre a nudez em nossa sociedade fazendo uma relação com uma passagem muito conhecida da bíblia:

No princípio Deus criou o homem e a mulher, ambos sob sua semelhança: Então o SENHOR Deus fez cair um sono pesado sobre Adão, e este adormeceu; e tomou uma das suas costelas, e cerrou a carne em seu lugar; E da costela que o SENHOR Deus tomou do homem, formou uma mulher, e trouxe-a a Adão. E disse Adão: Esta é agora osso dos meus ossos, e carne da minha carne; esta será chamada mulher, porquanto do homem foi tomada (Gênesis 2:21-23).

Em um primeiro momento vemos um homem e uma mulher ambos nus, com expressão de espanto olhando para os seus corpos, e alguém que seria Deus falando “E aí, gostaram? Deu trabalho para fazer .... Mas ficou bem legal né?”.

Em um segundo momento podemos ver um ser, que seria Lúcifer, cobrindo o corpo de Adão e Eva, insultando Deus como sendo pervertido por tê-los deixado nus, com os órgãos genitais à mostra, dessa maneira os cobrindo e ainda proferindo as seguintes palavras: “Onde nossa sociedade vai parar?”. É uma abordagem muito discutida em nossa sociedade, muito relacionada à liberdade que os indivíduos podem ter sendo definida por um grupo. No caso, é uma crítica explícita ao questionamento da expressão de liberdade do corpo. Se por um

lado há pessoas que gostariam de usar as roupas que mais lhes convêm, por outro existe um grupo que julga essas pessoas se valendo da máxima que é pecado expor o corpo. Dessa forma, o artista se vale desse discurso e cria uma nova leitura desse conceito, lembrando a passagem da bíblia, antigo testamento, da criação de Adão e Eva.



Figura 2 — Enlatado (Fonte: Página Cartunfólio, do artista Zandrê, 2017)

Nessa figura 2 o *webcomics* que gira em torno de um diálogo breve com dois indivíduos em um mercado, o primeiro relata a sua visão de que a pena de morte não seria a solução para os problemas sociais do país, enquanto o segundo personagem não responde à interação, porém pede um momento para abrir uma latinha, de dentro da qual sai um bordão muito conhecido desde a última eleição presidencial, que é “tá com pena de bandido? Então leva pra casa”.

Esse bordão ficou conhecido pelos eleitores que são contrários ao uso de punições que não façam uso de violência para criminosos, uma vez que os cidadãos com essa opinião, sempre que questionados sobre os problemas sociais que o país enfrenta, se valem dessa máxima. A crítica representada está voltada para a questão de que problemas difíceis existentes em nossa sociedade não podem ser resolvidos com medidas simples. Casos como esse precisam, sempre, de um questionamento mais profundo pautado em dados de pesquisas.

## CONCLUSÃO

Observamos no escopo do texto que as *webcomics* trabalham em sua estética e linguagem uma liberdade de expressão abordando temas atuais. Pela escolha de temas atuais, no caso a situação política atual do Brasil, se é possível transportar para os signos verbais e visuais as opiniões e pontos críticos do artista, assim como possibilita ao leitor refletir sobre os acontecimentos na sociedade em que está inserido.

As *webcomics* de Zandr  nos convidam a refletir sobre os problemas atuais, sobretudo sobre o discurso de  dio propagado ultimamente. Sua arte demonstra que   poss vel publicar sem que se fira o direito de liberdade do outro, at  mesmo *webcomics* em que se faz uma refer ncia   cria o do ser humano a partir de um ponto de vista religioso. O que se pretende mostrar n o   uma cr tica a esse tipo de pensamento da origem do universo, e sim tentar demonstrar o quanto as pessoas se distanciam do que   mostrado na b blia e tendem a julgar o pr ximo.

Sendo poss vel essa an lise nas *webcomics* do presente trabalho, na primeira ocorre uma invers o nos pap is sociais a que a sociedade est  habituada, sendo o diabo o protetor dos ditos “bons modos”. Na segunda an lise constatamos um tema muito atual, que foi muito recorrente durante o per odo eleitoral, sendo uma cr tica ao senso comum que muitos demonstraram.

Sendo assim, nessas duas an lises nota-se que o artista n o transpassa os limites do politicamente correto e utiliza sua arte apenas como mecanismo de express o de sua opini o, de forma que seu ponto de vista n o afronta a nenhum outro. Zandr  estimula o pensamento cr tico por meio dos quadrinhos, nos faz refletir sobre a realidade de uma forma profunda e, muito embora se utilize de pol micas, suas reflex es trazem uma an lise rica, recheada de veracidade e, ainda assim, inofensiva.

## REFER NCIAS

ARANTES, T. T.; TURA A, V. O. G.; GOMES, N. S. *A linguagem dos webquadrinhos*. Revista Philologus, v. 19, n. 57., p. 117-124,, set./dez.2013.

ARANTES, T. T. *Uma an lise dos s mbolos em Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons, sob a semi tica de Charles Sanders Peirce*. 2016. 111f. Disserta o (de Mestrado). Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Campo Grande, 2016.

BAUMAN, Z. *Modernidade L quida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BRASIL. *Lei 5.250/1967*. 9 fev. 1967. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/LEIS/L5250.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L5250.htm)>. Acesso em: 12 abr. 2019.

BRASIL. *Constituição da República Federativa do Brasil de 1988*. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/constituicaocompilado.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm)>. Acesso em: 1 nov. 2018.

BRASIL. *Lei 13.188/2015*. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2015/Lei/L13188.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13188.htm)>. Acesso em: 12 abr. 2019.

FERREIRA, A. B. H. *Aurélio século XXI: o dicionário da Língua Portuguesa*. 3. ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FIORIN, J. L. *Elementos da análise do discurso*. São Paulo: Contexto, 2005.

KOCH, I. G. V. *A inter-ação pela linguagem*. São Paulo: Contexto, 2010.

MOYA, Á. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: L&PM, 1986.

RAMOS, P. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2009.

REICHERT, E. H. *A Nona arte entre dois mundos: influências e diferenças entre quadrinhos ocidentais e mangás japoneses*. In: XXVI Simpósio Nacional de História – ANPUH, 1, 2011. São Paulo. Anais: São Paulo, 2011. p. 1-13.

SANTOS, R. E.; TOME, M. L.; CORRÊA, V. W. *As Histórias em Quadrinhos na tela do computador*. Revista Comunicação Midiática (online), v. 7, p. 117-137, 2012.

SABIN, R. The crisis in modern American and British comics, and the possibilities of the internet as a solution. In: MAGNUSSEN, A.; CHRISTIANSEN, H.-C. *Comics & culture: analytical and theoretical approaches to comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press/University of Copenhagen, 2000.

STF. ADPF: *Arguição de Descumprimento de Preceito Fundamental nº 130*. 30 abr. 2009.



# HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE HISTÓRIA: UMA ABORDAGEM DA PRÉ-HISTÓRIA COM HORÁCIO E PITECO

Geraldo Magella de Menezes Neto<sup>1</sup>

## INTRODUÇÃO

O ensino de História atualmente se caracteriza pela possibilidade de utilização de vários recursos didáticos que auxiliam o professor no processo de ensino-aprendizagem. Um desses recursos que tem cada vez mais adentrado o ambiente escolar são as histórias em quadrinhos (HQs), bastante atrativas aos alunos por suas variadas histórias de aventura, amor, drama, guerra, humor etc. HQs como *Turma da Mônica*, de Maurício de Sousa; de heróis como *Superman*, *Batman*, *Homem-Aranha*, *Thor*, *Liga da Justiça*, *Vingadores*; mangás como *Dragon Ball*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Naruto*, são bastante conhecidas e consumidas pelos alunos.

Neste contexto, o presente artigo pretende discutir a utilização das histórias em quadrinhos no ensino de História a partir do tema da Pré-História. Entendemos que a abordagem da Pré-História no ensino fundamental e médio pode ser mais significativa a partir dos quadrinhos, por representar uma linguagem mais acessível e atrativa para alunos na fase da adolescência, muitos ainda com dificuldades de leitura. Para o tema da Pré-História, os quadrinhos da *Turma da Mônica*, a

---

<sup>1</sup> Professor de História do Ensino Fundamental da Secretaria Municipal de Educação de Belém (SEMEC). Professor de História e Estudos Amazônicos do Ensino Fundamental, Médio e Educação de Jovens e Adultos (EJA) da Secretaria de Estado de Educação do Pará (SEDUC). Atualmente é Doutorando em História Social da Amazônia da Universidade Federal do Pará (UFPA).

partir de personagens como o Horácio e o Piteco, se apresentam como um recurso didático que podem auxiliar o professor no ensino. Compreendemos que os quadrinhos são uma fonte importante para se construir uma prática de ensino de História, conforme sugerem Jaime Pinsky e Carla Bassanezi Pinsky, “prazerosa e consequente”, “rica de conteúdo, socialmente responsável e sem ingenuidade ou nostalgia” (PINSKY; PINSKY, 2012, p. 19).

## HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: CONCEITOS E USOS EM SALA DE AULA

Em primeiro lugar torna-se importante refletir sobre as definições de histórias em quadrinhos. Flávio Calazans afirma que a HQ é “uma forma de expressão tecnológica típica da indústria cultural”, permitindo que seus autores “expresssem questões científicas, filosóficas e artísticas sem patrulhamentos” (CALAZANS, 2008, p. 7). Já Paulo Ramos define a HQ como uma “linguagem autônoma”, que usa “mecanismos próprios para representar os elementos narrativos” (RAMOS, 2012, p. 17). As HQs possuem vários tipos de suportes: jornais, revistas, internet etc. Paulo Ramos assim descreve a narrativa dos quadrinhos:

O espaço da ação é contido no interior de um quadrinho. O tempo da narrativa avança por meio da comparação entre o quadrinho anterior e o seguinte ou é condensado em uma única cena. O personagem pode ser visualizado e o que ele fala é lido em balões, que simulam o discurso direto (RAMOS, 2012, p. 18).

Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos questionam a visão dos que consideram os quadrinhos como uma forma de literatura, como o Programa Nacional Biblioteca na Escola (PNBE). Os autores apontam que tal visão busca um rótulo social e academicamente prestigiado — o literário — para justificar a presença dos quadrinhos na escola e, possivelmente, na lista do PNBE; além de indicar um desconhecimento da área de quadrinhos, que soma poucos estudos acadêmicos, embora em



número suficiente para afirmar que quadrinhos são quadrinhos e literatura é literatura (VERGUEIRO; RAMOS, 2009, p. 36).

Seguindo na mesma direção que Vergueiro e Ramos, Marco Túlio Vilela afirma que a discussão sobre se as HQs são ou não uma forma de literatura “já foi superada, pelo menos para os pesquisadores brasileiros.” Enquanto nos Estados Unidos, ainda há autores que consideram as HQs uma forma diferenciada de literatura, “no Brasil, a visão predominante atualmente é outra: HQ não é literatura, mas uma linguagem autônoma” (VILELA, 2012b, p. 54).

Santos e Santos Neto apontam uma dupla face dos quadrinhos: ao mesmo tempo em que são mercadorias, pois são “um produto criado como forma de entretenimento para ser consumido por uma grande quantidade de leitores”, os quadrinhos são também arte, “fruto da criatividade e do talento de artistas (roteiristas, desenhistas, coloristas, entre outros) — cujo conteúdo permite interpretações mais profundas e leituras mais sofisticadas”. (SANTOS; SANTOS NETO, 2015, p. 19-20). Dessa forma, entre ser um objeto mercadológico e veiculador de reflexões e críticas sociais, os quadrinhos são uma fonte complexa e de inúmeras possibilidades de abordagens e usos em sala de aula.

As HQs sofreram durante muito tempo preconceito por parte de pais e professores sobre o efeito que elas poderiam causar nas crianças e jovens. Waldomiro Vergueiro afirma que pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQs, “supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens de leituras ‘mais profundas’, desviando-os assim de um amadurecimento ‘sadio e responsável’”. Assim, “a entrada dos quadrinhos em sala de aula encontrou severas restrições.” (VERGUEIRO, 2012, p. 8).

Já nas últimas décadas do século XX as HQs passaram a ter um novo *status*, “recebendo um pouco mais de atenção das elites intelectuais e passando a ser aceitas como um elemento de destaque do sistema global de comunicação e como uma forma

de manifestação artística com características próprias.” (VERGUEIRO, 2012, p. 17). Nesse sentido, os quadrinhos passaram a ser vistos como recursos didáticos para a sala de aula.

Marco Túlio Vilela sugere dois fatores para o maior interesse hoje dos educadores pelo uso didático das HQs:

Em primeiro lugar o fato de que as gerações mais jovens de professores são formadas por adultos que leram HQs durante a infância e adolescência. O outro fator é que as HQs passaram a ser vistas como uma opção de leitura como forma de combater o uso excessivo dos videogames por parte das crianças e adolescentes. (VILELA, 2012b, p. 89).

As HQs trazem várias vantagens que auxiliam o professor no ensino. Waldomiro Vergueiro enumera algumas delas: os estudantes querem ler os quadrinhos; palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente; existe um alto nível de informação nos quadrinhos; as possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos; os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura; os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes; o caráter elíptico da linguagem quadrinhística obriga o leitor a pensar e imaginar; os quadrinhos têm um caráter globalizador; os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema (VERGUEIRO, 2012, p. 21-25).

Natania Nogueira observa que é equivocada a visão que considera a leitura das HQs como uma “leitura fácil”. Ao contrário, segundo Nogueira, “é uma leitura que envolve uma série de processos mentais e exige domínio de códigos complexos”, sendo “aconselhável que o leitor de quadrinhos comece a ser formado ainda bem jovem.” (NOGUEIRA, 2017, p. 63-64). Outro equívoco mencionado é o estereótipo que tacha os quadrinhos como “coisa de criança”. Nogueira indica que “existem quadrinhos para todas as idades, sobre todos os assuntos, de gêneros tão variados quanto qualquer outra forma de leitura”, sendo possível, assim, trabalhar com HQs desde “uma

classe de educação infantil quanto uma turma de estudantes universitários” (NOGUEIRA, 2017, p. 69).

Para o ensino de História, Túlio Vilela aponta algumas maneiras de utilização das HQs nas aulas da disciplina: “Para ilustrar ou fornecer uma ideia de aspectos da vida social de comunidades do passado”; “para serem lidos e estudados como registros da época em que foram produzidas”; “para serem utilizados como ponto de partida de discussões de conceitos importantes para a História” (VILELA, 2012, p. 109-110). No caso que vamos descrever aqui, o da Pré-História a partir dos personagens Horácio e Piteco, os utilizamos para “para ilustrar ou fornecer uma ideia de aspectos da vida social de comunidades do passado” e “para serem utilizados como ponto de partida de discussões de conceitos importantes para a História”.

## OS QUADRINHOS DA TURMA DA MÔNICA COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DA PRÉ-HISTÓRIA A PARTIR DOS PERSONAGENS HORÁCIO E PITECO

Antes de continuarmos, cabe esclarecer aqui os significados do termo Pré-História. O conceito de “Pré-História” foi elaborado no século XIX, definido como o campo de estudos do passado mais remoto da humanidade, desde o seu surgimento até o aparecimento da escrita no Egito e na Mesopotâmia há cerca de 3000 a 2000 a.C. (SILVA; SILVA, 2013, p. 342). Desde então, a escrita aparece como o objeto delimitador do que seria a “Pré-história” e a História. A invenção da escrita representaria, dessa forma, o início da História. No entanto, conforme apontam Kalina Vanderlei Silva e Maciel Henrique Silva, essa compreensão do conceito de “Pré-História” tem dois sérios problemas:

O primeiro é o fato de que a escrita não surgiu em todos os lugares ao mesmo tempo, o que torna essa divisão temporal bastante arbitrária. O segundo é o etnocentrismo resultante do ato de considerar apenas a escrita, um elemento cultural restrito a determinadas culturas, como o fator determinante de quem se situa na história e de quem se situa fora dela (SILVA; SILVA, 2013, p. 343).

Hoje, devido às renovações do campo da História, com a ampliação de fontes de pesquisa para o historiador e as contribuições de outras disciplinas, como a Arqueologia, Paleontologia, Geologia, Geografia etc., o termo Pré-História não significa mais apenas uma periodização da História, mas “uma disciplina histórica com metodologia própria, definida muitas vezes como ciência autônoma”, com a especificidade de “estudar antigas culturas em escrita, e em empregar um método de investigação que usa, como documento, os vestígios materiais de sociedades passadas” (SILVA; SILVA, 2013, p. 343).

Em relação ao tema da Pré-história nas HQs, Vilela aponta que “existem muitas HQs que são ambientadas durante a Pré-História”, sendo que a maior parte delas “traz representações anacrônicas, mas essas podem ser úteis no ensino de História”. (VILELA, 2012b, p. 158). O anacronismo é bastante presente, por exemplo, nas histórias que envolvem homens e dinossauros convivendo juntos. Tal fato não ocorreu, já que quando os primeiros humanos apareceram na Terra os dinossauros já estavam extintos há milhões de anos. Sobre os anacronismos presentes em HQs ambientadas na Pré-História, Vilela identifica que “são muito mais uma ‘licença poética’ do que erros propriamente ditos. Afinal, essas HQs são obras de ficção, de fantasia, produzidas para fim de entretenimento. Não se tratam reconstituições com fins didáticos ou de divulgação científica.” (VILELA, 2012b, p. 168-169).

Além do anacronismo, as HQs que são ambientadas na “Pré-História” trazem alguns estereótipos popularizados pela ciência do século XIX, tais como: o estereótipo de “homem das cavernas”; o estereótipo de “mulher das cavernas”; e a representação negativa dos chamados homens de Neanderthal. Segundo Vilela, a maioria das HQs ambientadas na “Pré-História” tem como protagonistas os chamados “homens das cavernas”, que são retratados “como indivíduos cabeludos e barbudos, vestindo tangas ou restos de peles de animais, e usando clavas” (VILELA, 2012b, p. 165).

Dentre os recursos didáticos bastante frutíferos para se trabalhar com o tema da Pré-História nas aulas do ensino fundamental e médio, temos as histórias em quadrinhos da Turma da Mônica, do quadrinista brasileiro Maurício de Sousa, mais especificamente as histórias de dois personagens, Horácio e Piteco. Em estudo anterior, destacamos as experiências da utilização de HQS do Piteco com turmas do 6º ano do ensino fundamental, com boa recepção por parte dos alunos, cuja maioria já conhecia as histórias da Turma da Mônica (MENEZES NETO, 2014).

Segundo informações do *site* da Turma da Mônica, Horácio é um filhote de Tiranossauro Rex que nasceu de um ovo abandonado ao sol. Mas, ao contrário de seus “irmãos” carnívoros, é vegetariano, muito meigo e romântico. Gosta de filosofar e vive à procura de novos amigos e de sua mãe. Horácio apareceu pela primeira vez nas tiras de jornal do personagem Piteco, publicadas no *Diário de S.Paulo* no ano de 1961. Depois ganhou espaço próprio em páginas dominicais na *Folhinha de S. Paulo*, suplemento infantil lançado em 1963. Mauricio tem um carinho especial pelo Horácio: até hoje, é o único personagem roteirizado apenas por ele. Talvez por isso há quem diga que Horácio e Mauricio são, na verdade, a mesma pessoa (TURMA DA MÔNICA, s/d).

*Pithecanthropus Erectus* da Silva, ou melhor, Piteco, como é carinhosamente conhecido, é um valente e corajoso homem das cavernas. Piteco vive na pré-história, mais precisamente na Aldeia de Lem. Lá, ele caça e pesca para o seu povo e tem grandes amigos: Bolota, Ogra e a eterna apaixonada Thuga. Juntos, eles vivem emocionantes e divertidas aventuras numa época em que viver (e sobreviver) era um grande desafio (TURMA DA MÔNICA, s/d).

As histórias de Horácio e Piteco, apesar de se passarem no período da Pré-História, realizam um forte diálogo com o tempo presente. Maurício de Sousa utiliza estas histórias como forma de

refletir sobre as ações do homem, principalmente em relação ao meio ambiente:

Imagem 1: Horácio e os usos do fogo



(SOUSA, 2013a, p. 64-65)

Nos quadrinhos acima, o personagem Horácio, o dinossaurinho verde, ouve o amigo contar o que poderia ser feito com o fogo. Na conversa, o amigo de Horácio imagina que o fogo poderia ajudá-los a enfrentar os dinossauros maiores e obrigá-los a obedecerem. A posse do fogo traz ambição e dá a ideia de poder para quem sabe manipulá-lo. No entanto, o fogo pode ter um efeito reverso também, que é o de queimar aquele que o está utilizando. Horácio vê o amigo se queimar e se arrepender da sua ambição. Ao final, aparecem dois macacos que observavam o

fogo, e correm em sua direção para utilizá-lo, simbolizando os antepassados do homem.

O professor, ao utilizar estes quadrinhos, pode chamar atenção dos alunos para os efeitos que o uso do fogo trouxe para a humanidade. Ao mesmo tempo que contribuiu para a evolução e sobrevivência humana na competição com outras espécies e trouxe benefícios tecnológicos, o fogo também simbolizou as guerras, a ambição de domínio de outros povos, a destruição do meio ambiente. Nesse sentido, a HQ do Horácio representa uma reflexão sobre as ações humanas no passado e no presente, podendo despertar no aluno, mais do que uma compreensão dos processos históricos, uma conscientização de suas ações enquanto sujeito histórico e os impactos que podem causar para a sociedade e o ambiente.

Outra forma de se trabalhar o tema da Pré-História é discutir as espécies humanas e sua evolução ao longo do tempo a partir dos quadrinhos do Piteco. Por exemplo, tratar do momento em que o homem deixou de ser quadrúpede para ser bípede, e destacar as vantagens adaptativas que trouxe o fato de andar com duas pernas e liberar as mãos. Na história “A Turma da Mônica em: Mãos”, Maurício de Sousa decreve as vantagens de se utilizar as mãos, destacando dentre os personagens, o Piteco:

Imagem 2: As vantagens de se utilizar as mãos mostrada pelo personagem Piteco

SE NÃO FOSSEM AS MÃOS, O  
HOMEM AINDA ESTARIA NA  
PRE-HIS-  
TÓRIA!



COM AJUDA DAS  
MÃOS, O HOMEM  
DOMINOU O FOGO!



INVENTOU A RODA...



O MACHADINHO...



DESCOBRIU A ESCRITA...



(SOUSA, 2013b, p. 15).

A partir dos quadrinhos acima, o professor pode debater com os alunos de uma forma mais compreensível as inovações trazidas pelo bipedismo. Segundo Walter Neves e Luís Piló, a subfamília de primatas à qual pertencemos, a dos homínídeos, caracteriza-se, antes de tudo, pelo andar bípede vertical, também conhecido na literatura científica como bipedia, bipedismo ou bipedalismo. A fixação da bipedia pela seleção natural se deu nas florestas, não nas savanas. É possível que a bipedia tenha sido fixada originalmente como adaptação postural, sendo mais tarde cooptada para a locomoção no chão (NEVES; PILÓ, 2008, p. 36). A linhagem dos *Australopithecus* deu início ao lascamento da pedra, utilizando lascas afiadas por eles produzidas para remover pedaços de carne, pele, tendões e tutano das carniças primárias deixadas pelos grandes felinos africanos, sobretudo próximo a rios e lagos (NEVES; PILÓ, 2008, p. 36).



Neves e Piló indicam que já por volta de 1,6 milhões de anos, ocorreu uma grande inovação entre os *Homo erectus*, o surgimento de ferramentas de pedra lascada que demandavam uma concepção formal do objeto desejado. Acredita-se que esses primeiros representantes do nosso gênero ainda adotavam a carniçagem como fonte principal de proteína animal. (NEVES; PILÓ, 2008, p. 44). Jaime Pinsky aponta que o *Homo erectus*, pelo fato de ser bípede, tinha a capacidade de transportar coisas com as mãos, facilitando sua mobilidade, saindo da África para os outros continentes. Primeiro, o transporte de alimentos, permitindo um distanciamento cada vez maior em relação ao acampamento base. Em segundo lugar, o transporte de água, seja em estado natural, seja em frutas como a melancia. (PINSKY, 2012, p. 23-24).

Dialogando com as pesquisas sobre a Pré-História, o professor pode tomar os quadrinhos do Piteco como ponto de partida para refletir com os alunos sobre o processo de evolução para o bipedismo e as inovações que puderam ser realizadas com as mãos livres. Inovações que podem ser comparadas com as atividades que os alunos realizam com as mãos em seu cotidiano, que, longe de serem banais, são resultados de um processo histórico de milhões de anos. Ainda com o exemplo do uso das mãos no processo da evolução humana, destacamos agora um desses usos que é o da escrita dos homens pré-históricos, a chamada pintura rupestre:

Imagem 3: Piteco e a representação da arte rupestre



(SOUSA, 2013c, p. 24-25).

Nestes quadrinhos acima, o foco está na pintura rupestre. Conforme Neves e Piló, a pintura rupestre foi produzida pelos *Homo sapiens* por volta de 36 mil anos, sendo resultado da Revolução Criativa do Paleolítico Superior, caracterizada pela injeção de uma criatividade ilimitada em todos os setores da vida. É a partir dela que surgiram também, pela primeira vez no planeta, evidências incontestes de expressão simbólica, nos tornando seres conscientes, capazes de representar o mundo exterior e a nós mesmos (NEVES; PILÓ, 2008, p. 54-55).

A partir dos quadrinhos de “Piteco em: a fonte da inspiração”, o professor pode trabalhar com os alunos sobre a importância das pinturas rupestres como instrumento de expressão artística e simbólica dos homens, e como fonte para conhecermos o cotidiano dos homens do passado. Um cuidado que se deve ter é com o efeito de humor adotado por Maurício de Sousa, com cenas em que humanos e dinossauros convivem na mesma época. Contudo, levando em conta esse cuidado, o professor pode comparar, por exemplo, os quadrinhos do Piteco com pinturas rupestres encontradas no Brasil, como as das

serras da cidade de Monte Alegre, no Pará, com cerca de 10 mil anos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O texto buscou, brevemente, destacar algumas possibilidades de abordagem da Pré-história a partir de personagens da Turma da Mônica, como Horácio e Piteco. Por meio de nossas experiências como professor do ensino fundamental, atuando diretamente com alunos na transição da infância para a adolescência, além de ser professor da graduação em História, lidando com alunos no processo de formação de professor, verificamos que os quadrinhos possuem uma boa recepção em todas as faixas etárias. A aula se torna mais dinâmica e criativa, possibilitando novas formas de aprendizagem de temas que inicialmente tinham uma maior resistência por causa do uso de textos. Para o ensino de História, que exige uma leitura mais atenta e crítica das fontes, os quadrinhos podem ser uma porta de entrada instigante para que os alunos possam compreender melhor os conteúdos históricos e formular suas próprias visões acerca das problemáticas que os cercam no presente.

## REFERÊNCIAS

Histórias em quadrinhos

SOUSA, Maurício de. Horácio. In: *Almanaque Piteco & Horácio*. Panini Comics, n. 10, pp. 64-65, 2013a.

SOUSA, Maurício de. A Turma da Mônica em: Mãos. In: *Turma da Mônica Extra – Mauricio de Sousa*. Panini Comics, n. 12, pp. 14-19, 2013b.

SOUSA, Maurício de. Piteco em: a fonte da inspiração. In: *Turma da Mônica Extra – Mauricio de Sousa*. Panini Comics, n. 12, pp. 24-27, 2013c.

Sites

TURMA DA MÔNICA. Horácio. s/d. Disponível em:  
<http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/horacio/> Acesso em:  
18 abr. 2019.

TURMA DA MÔNICA. Piteco. s/d. Disponível em:  
<http://turmadamonica.uol.com.br/personagem/piteco/> Acesso em: 19  
abr. 2019.

## Bibliografia

CALAZANS, Flávio Márcio de Alcântara. *História em quadrinhos na escola*. São Paulo: Paulus, 2004.

MENEZES NETO, Geraldo Magella de. Histórias em quadrinhos no ensino da “Pré-história”: relato de experiência. *História & Ensino*, Londrina, v. 20, n. 1, p. 223-242, jan./jun. 2014.

NEVES, Walter Alves; PILÓ, Luís Beethoven. *O povo de Luzia: em busca dos primeiros americanos*. São Paulo: Globo, 2008.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. *As histórias em quadrinhos e a escola: práticas que ultrapassam fronteiras*. Leopoldina/MG: ASPAS, 2017.

PINSKY, Jaime. *As primeiras civilizações*. São Paulo: Contexto, 2012.

PINSKY, Jaime; PINSKY, Carla Bassanezi. Por uma história prazerosa e consequente. In: KARNAL, Leandro (org.). *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas*. São Paulo: Contexto, 2012.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2012.

SANTOS, Roberto Elísio dos; SANTOS NETO, Elydio dos. Narrativas gráficas como expressões do ser humano. In: SANTOS NETO, Elydio dos; SILVA, Marta Regina Paulo da. (org.) *Histórias em quadrinhos e práticas educativas, volume II: os gibis estão na escola, e agora?* São Paulo: Criativo, 2015.

SILVA, Kalina Vanderlei; SILVA, Maciel Henrique. Pré-História. In: *Dicionário de conceitos históricos*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2013.

VILELA, Túlio. Os quadrinhos na aula de História. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Valdomiro. (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2012.

VILELA, Marco Túlio. *A utilização dos quadrinhos no ensino de história: avanços, desafios e limites*. 322 fl. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de São Paulo, São Bernardo do Campo, 2012b.

VERGUEIRO, Valdomiro. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Valdomiro. (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2012.

VERGUEIRO, Valdomiro; RAMOS, Paulo. Os quadrinhos (oficialmente) na escola: dos PCN ao PNBE. In: VERGUEIRO, Valdomiro; RAMOS, Paulo (orgs.). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2009.



# LEITURA DE MANGÁS EM REALEZA-PR: A VOZ DOS SUJEITOS SOBRE SUA FORMAÇÃO LEITORA

Amanda Tonetto<sup>1</sup>

Naiane Carolina Menta Três<sup>2</sup>

## INTRODUÇÃO

“Os jovens de hoje em dia não leem!” Essa é uma frase muito comum de se ouvir no dia a dia, tanto por parte dos pais e familiares quanto por parte de alguns professores. Se olhar a história da leitura desde os tempos mais antigos, como a idade média, por exemplo, pode-se perceber que a questão da leitura era tratada de uma maneira diferente, como postula Petit:

Durante muito tempo, o poder, a Igreja e os educadores preocuparam-se com os perigos que uma difusão ampla da leitura poderia acarretar. Desde os anos de 1960, entretanto, todos lamentam que essa difusão seja insuficiente. E ainda mais nestes tempos de inquietude, em que ignoramos a maneira como esses jovens inabordáveis, aos quais deixamos cada vez menos espaço, poderiam se ligar ao mundo (PETIT, 2009, p. 17).

Porém, atualmente, é muito comum haver questionamentos sobre o que deve ou não deve ser lido, como se alguns materiais de leitura fossem mais importantes ou mais bem vistos pela sociedade. Se olharmos para os casos dos animês ou mangás, muitas vezes, existe uma desvalorização social,

---

<sup>1</sup> Graduada em Letras: Português e Espanhol pela Universidade Federal da Fronteira Sul — Campus Realeza. E-mail: [amandatonetto.at@gmail.com](mailto:amandatonetto.at@gmail.com). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2856404704714686>.

<sup>2</sup> Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Estadual de Maringá, mestre em Estudos Literários pela Universidade de Passo Fundo. Professora de Ensino de Língua Espanhola na Universidade Federal da Fronteira Sul — Campus Realeza. E-mail: [naiane.menta@uffs.edu.br](mailto:naiane.menta@uffs.edu.br). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3007419395783483>.

vendo-os apenas como obras com violência em demasia, assim como pode ser citado os animês Dragon Ball e Naruto que, a primeiro momento, aparentam apenas conter cenas de violências e lutas. Como pode se verificar com Areias “Se o jovem não está habituado a ler um clássico da Literatura Brasileira, mas sim, mangás, por exemplo, é comum essa prática [leitura de mangás] não ser valorizada socialmente” (AREIAS, 2008, p. 1).

Dessa forma, essa pesquisa tem por objetivo analisar e verificar se existe um público leitor de mangás — em idade escolar — na cidade de Realeza, Paraná e como essa leitura influencia na formação de leitores. Ou seja, através de entrevista aplicada nos alunos pré-selecionados, poderá ser feita uma análise acerca da leitura desse público, bem como se elas influenciam para a busca de materiais diferentes de leitura.

Sendo um dos temas de investigação da área da Sociologia da leitura, é comum deparar-se com frases como: “atualmente os jovens não leem” ou “antigamente os jovens costumavam ler mais”. Essas afirmações, portanto, trazem consigo uma ampla discussão acerca dos seus motivos ou se realmente algo mudou com a leitura dos jovens atualmente. Diante disso, pode-se dizer que o estudante se sente perdido com relação às leituras oferecidas pela escola e pelas leituras descobertas através da internet, mas que não prestigiadas pelas instituições, assim como afirma Lois:

Por que ler? Para que ler? E o que ler? Ao mesmo tempo em que o estudante procura responder a essas perguntas e convive com as imposições de conteúdos, currículo e o acelerado tempo de aprendizado da escola, ele escuta sobre a importância de gostar de ler e do prazer que se deve ter em ler literatura. Confuso com as demandas, ele pula de um texto, tentando dar conta de responder às suas perguntas (LOIS, 2010, p. 36).

Dessa maneira, é muito importante que os professores estejam inseridos nos contextos e leituras dos alunos, já que “[...] é sempre na intersubjetividade que os seres humanos se constituem, e suas trajetórias podem mudar de rumo depois de alguns encontros. Esses encontros, essas interações, às vezes são



proporcionadas por uma biblioteca [...]” (PETIT, 2009, p. 53), como também, essas interações e encontros podem ser propiciados através de um professor. A partir do momento que o docente se mostra aberto a ler textos que circulam entre os alunos, como o caso dos mangás, pode trazer esses elementos para a aula, tornando-a enriquecida, bem como apresentar aos estudantes leituras parecidas com aquelas que eles estão acostumados a ler.

## DAS PINTURAS RUPESTRES AOS MANGÁS

A escrita sempre teve um papel muito importante na sociedade. Desde as épocas mais remotas, quando ainda não existia a escrita como conhecemos hoje em dia, a civilização sempre foi capaz de criar diferentes tipos de símbolos e escritos que transmitisse o que estavam sentindo bem como o que queriam dizer ou registrar.

Sendo assim, os primeiros escritos são datados de vinte mil anos antes de Cristo, conforme Horellou-Lafarge e Segré (2010, p. 19). O homem sempre possuiu necessidade de criar estratégias que ajudassem a expressar seus pensamentos, sendo assim, houve um longo e lento processo de evolução para com a escrita. “Sua lenta evolução [da escrita] correspondeu a uma adaptação inventiva do homem a suas necessidades num contexto particular, o que explica o aparecimento de diferentes formas de escrita.” (Idem, 2010, p. 19). Ou seja, conforme a necessidade do homem se fazia presente, novos modos e formas eram inventadas, assim originando diferentes tipos de escrituras, como até os dias atuais conhecemos.

A escrita e a leitura sempre estiveram relacionadas como uma forma de sanar as necessidades que as sociedades encontravam. E isso não é diferente nos países orientais. Quanto aos mangás, muitos estudiosos tentam buscar as raízes históricas, segundo Luyten (2000, p. 89), quanto à origem das histórias em quadrinhos, a origem mais certa dos mangás

aconteceu a partir do século XI “[...] quando surge uma primitiva manifestação de caricatura gráfica, os chôjûgiga (imagem humorística de animais), uma série de pergaminhos que representavam [...] animais em cenas satíricas de autoria do sacerdote-artista Toba (1053-1140)” (MOLINÉ, 2004, p. 18). Séculos mais tarde, o pintor deu vida a uma obra encadernada com diversos desenhos, o qual foi chamado de *Hokusai Manga*, que:

Ao criar o estilo que unia os caracteres *man* (“involuntário”) e *ga* (“desenho”, “imagem”) — cuja palavra resultante significa “imagens involuntárias” —, este se impôs definitivamente como sinônimo de tudo o que é relacionado à caricatura ou ao humor, à semelhança da palavra inglesa *cartoon*. (Idem, p. 18).

A partir dessa obra, a palavra *Mangá* ganhou proporções gigantescas e passou a ser utilizada em larga escala, como algo similar à *Histórias em Quadrinhos*, embora a popularização desse termo tenha demorado séculos a ser conhecido e empregado.

## EXPANSÃO DO MANGÁ E O AMBIENTE ESCOLAR

É certo que os mangás atingem uma grande parcela de público, ganhando destaque de popularidade não somente no Japão — terra onde se originaram os primeiros mangás — mas sim mundialmente, principalmente com a ajuda dos animês — ou animes, como é popularmente conhecido —, essas animações japonesas são demasiadamente populares durante a infância apenas como um veículo de entretenimento. Porém, com a expansão do mangá para o ocidente e com o aumento de fãs de diferentes idades, essa forma de entretenimento passou a ser largamente assistida. Entretanto, a forma como os mangás são encarados e lidos em terras nipônicas, são diferentes do que no ocidente, “[...] no Brasil os quadrinhos são vistos como mero entretenimento infanto-juvenil e a preocupação literária fica em torno dos clássicos, no Japão os mangás são usados para educar” (BRAGA; SPADETTI, 2011, p. 2).

Devido à maior parte dos mangás, geralmente, falarem sobre feitos heroicos, tem-se uma visão de que eles apenas mostram violência e cenas de luta, o que pode gerar desconforto entre pais e professores. Portanto, é muito comum haver uma certa relutância por parte das pessoas, em lerem ou assistirem esses gêneros, muitos, inclusive, afirmam que somente há violência, como postula Fernandes (2006, p. 190-191), por meio de algumas entrevistas com jovens consumidores dessas mídias. Segundo a autora:

A narrativa do mangá tem [...] “uma história para te contar”, e o narrador dessa história parece convidar o leitor a “olhar junto” para que o leitor se desenvolva junto com a personagem. [...] O fato de o mangá mostrar a vida da personagem e ir acompanhando seu crescimento, serve para leitores pensarem sobre a sua vida, podendo aprender algo com a personagem, com a experiência que ela passa (FERNANDES, 2006, p. 193).

Sob essa perspectiva, as escolas tendem a ignorar a leitura de mangás devido à influência negativa que pode ocorrer no comportamento de crianças e adolescentes. Porém, essa perspectiva é, de certa forma, um mito. Leituras que não são canônicas podem sim ser utilizadas a favor do professor em sala de aula. Para que elas sejam utilizadas para fins positivos em sala de aula, é importante ressaltar que, por ser uma leitura apreciada pelos jovens, o mangá passa inúmeros ensinamentos sobre a cultura de um povo — no caso, japonesa — utilizando-se de lendas e mitos para contar as histórias. Mas não só isso, essas histórias ensinam valores positivos aos jovens.

Os mangás atingem todos os gêneros e faixas etárias, ensinando o valor mais importante que é a formação de caráter, amizade e companheirismo, os educadores conhecendo mais sobre suas histórias podem utilizá-las para demonstrar e orientar a seus alunos o quanto importante é o indivíduo possuir elos de amizade (BRAGA; SPADETTI, 2011, p. 2).

Sendo assim, para haver um diálogo entre trocas de conhecimentos de professores para com os alunos, é necessário que o docente seja um leitor assíduo dos mais diferentes gêneros existentes, não apenas de romances e poemas; necessita ler as

mais diferentes leituras, dos mais diferentes graus de dificuldade, como afirma Frantz:

[...] a relação professor-texto-leitor exige, em primeiro lugar, que o professor seja um leitor competente e entusiasmado, que tenha conhecimento de um acervo literário significativo que amplie seu próprio universo cultural para poder *partilhar* com seus alunos suas descobertas e para ter condições de sugerir leituras significativas a seus alunos. Para tanto deverá conhecer também os interesses de leitura mais comuns à faixa etária daqueles, as fases de leitura, níveis de leitura etc (FRANTZ, 2011, p. 65; grifo da autora).

Dessa maneira, o professor sendo um leitor assíduo, poderá orientar o estudante para a escolha de materiais de leitura, permitindo assim uma troca de experiência entre professor e alunos. O docente, portanto, deverá ter uma abertura quanto às obras que circulam no ambiente escolar, e assim, orientar e trocar conhecimento com os estudantes, por meio de materiais de leitura selecionadas pelo professor.

## METODOLOGIA

Para realização da pesquisa, foi optado pela abordagem qualitativa: “[...] não busca enumerar ou medir eventos e, geralmente, não emprega instrumental estatístico para a análise de dados; seu foco de interesse é amplo e parte de uma perspectiva diferenciada da adotada pelos métodos quantitativos” (NEVES, 1996, p. 1), trazendo também os dados de forma quantitativa, ou seja, empregando instrumental estatístico, como afirma Neves (Idem, p. 1). Sendo assim, os dados estatísticos foram mostrados, mas, priorizando a pesquisa qualitativa.

Dessa maneira, os procedimentos de pesquisa foram em forma de Pesquisa de Campo e Amostragem, em que se analisou a questão da leitura de mangás pelos estudantes através de uma entrevista com alunos do Ensino Fundamental da Escola Estadual Dom Carlos Eduardo, sendo entrevistados estudantes do 6º e do 9º ano, a fim de fazer uma comparação entre ambas as

séries, possibilitando perceber as influências da formação leitora dos alunos.

O estudo, então, foi desenvolvido através da Pesquisa Bibliográfica, em que foram feitos fichamentos de livros sobre os conceitos de “Leitura e Juventude” e também “Mangás e Cultura Pop Japonesa”, em que os principais autores contribuintes foram: Petit (2009), Lois (2010) e Horellou-Lafarge e Segré (2010) no campo da leitura e Fernandes (2008), Luyten (2000) e Moliné (2004) no campo dos mangás.

Inicialmente, foi aplicado um questionário contendo diversos materiais de leitura, como: Revista, Jornal, Contos, Livros Escolares, e, entre eles, o Mangá. Assim, os estudantes escolheram quais costumam ler, possibilitando com que sejam selecionados para a pesquisa apenas os alunos que possuem contato com o material de leitura em questão.

Logo após esse primeiro contato, as fichas com as respostas dos estudantes foram analisadas e selecionados apenas os que marcaram a opção ‘mangá’. De um total de 50 aluno ao todo, foram selecionados dois estudantes do sexto ano e oito do nono ano, totalizando dez. Após esse processo, foi elaborado um termo de assentimento, o qual apresenta os pesquisadores, explica a proposta e os benefícios da pesquisa, bem como explicita o caráter anônimo dos participantes. Ao fim, a pesquisa foi feita com sete estudantes, sendo um do sexto e seis do nono, sendo três meninas e quatro meninos.

Dessa maneira, como escrito anteriormente, os alunos que responderam a entrevista serão mantidos em anonimato, portanto, para facilitar o reconhecimento das respostas dos mesmos, optou-se por utilizar a série que o mesmo frequenta, juntamente com uma letra do alfabeto que o nomeie. Se o aluno ‘A’ estuda no nono ano, logo se chamará 9A.

## **"NUNCA SUBESTIME A VONTADE DO FOGO!": QUANDO A LEITURA TOCA OS SUJEITOS**

A sala de aula é um espaço propício para a formação leitora (ZILBERMAN, 2003, p. 16). Porém, a formação de leitores pode estar em muitos lugares e ser realizada por mediadores distintos, não limitados a professores e bibliotecários. Sendo assim, acredita-se que os mangás formam leitores para além da leitura dos quadrinhos japoneses. Destinada a conhecer um pouco mais desses leitores, a análise segue com respostas de jovens, entre dez e quinze anos, da cidade de Realeza.

Quando se fala em mangás, não podemos deixar de falar também nos animês. Mesmo que os segundos sejam inspirados, em sua grande maioria, nos primeiros, a popularidade dos animês é incontestável. Esse conhecimento vem, em muitos casos, devido às redes televisivas brasileiras, que durante muito tempo — e, inclusive, até os dias atuais — passam desenhos e animês — mesmo que muitos dos que assistem não saibam a diferença entre ambos. De acordo com o estudante 9A, quando perguntado sobre como passou a ter contato com o universo dos mangás, ele respondeu: “Quando eu conheci o Naruto, o anime do Naruto, daí eu comecei a assistir desde o primeiro episódio, até hoje.”. Isso ocorre por se tratar de um dos animes mais assistidos no mundo, de acordo com o site History (2016), que se baseou nos rankings feitos pela empresa japonesa Oricon.

Sendo assim, a grande maioria do público pesquisado relatou ter começado a gostar dos mangás através da mediação dos animês. Quando perguntados sobre qual dos dois gêneros — animês ou mangás — estavam mais acostumados, dentre os dez alunos, aproximadamente 70% dos alunos escolheram os animês, enquanto apenas 30% sentiam-se mais acostumados com os mangás. De acordo com o aluno 9B, “Eu sou acostumado mais com animê, eu comecei a ler mangá recentemente”.

Esse maior conhecimento dos animês ocorre, principalmente, por dois motivos: o primeiro, por seu acesso mais fácil, em que estão disponíveis tanto em televisão aberta quanto em alguns sites pagos na internet, como é o caso da *Netflix* e *Crunchyroll*, em que é disponibilizado alguns títulos

bastante conhecidos entre os fãs do gênero. Quanto ao mangá, a sua compra revela-se mais complexa. Por se tratar de uma cidade pequena, Realeza possui somente algumas séries disponíveis à venda — como verificado em banca de jornal e papelaria —, porém são títulos e edições que não possuem continuação, o que dificulta a leitura. Mesmo falando de uma cidade maior da região, como o caso Cascavel — Paraná, esse mesmo problema é encontrado. Acha-se, em algumas lojas especializadas em jogos e similares, porém, não seguindo uma ordem cronológica de edições. Segundo a aluna 9E “Não tenho com quem trocar e nem onde comprar”. Esse é um dos principais problemas com relação à leitura de mangás, não ter onde comprá-los; o entrevistado 9D também comenta acerca disso “É... tipo, eu leio pela internet. Eu tento comprar o livro, mas... não tem loja que vende”.

O segundo motivo é quanto à questão da leitura em si. Alguns estudantes preferem assistir do que ler. De acordo com a pesquisa, quando perguntados se, na época em que conheceram os mangás, liam outros gêneros, dois alunos responderam que não, três responderam que sim e os outros quatro afirmaram que sim, mas que não liam muito, ou que liam livros didáticos. De maneira geral, apenas cerca de 44% dos estudantes liam usualmente livros, como citado pela aluna 6A, que relatou ler “contos, livros de poemas e comédia.”. Essa, portanto, é uma estatística bem menor que os outros 56%, que afirmaram não fazer essa prática ou fazê-la apenas devido a escola.

Em relação à influência dos mangás na leitura, o aluno 9B respondeu “Sim, eu comecei a gostar de livros, comecei até a ler mais nas aulas de leitura, antes eu não lia. É... eu digo que sim.”. Ou seja, a partir da leitura dos mangás, esse aluno começou a se interessar a ler livros, passando a ler durante as aulas de leituras. A aluna 9F respondeu à pergunta com: “Sim, tipo, antes eu tinha preguiça de ler, mas agora minha vontade aumentou”. Ainda de acordo, os alunos 6A, 9A, 9C e 9E responderam positivamente; apenas o estudante 9D respondeu com “Mais ou menos. Porque quando eu lia livro era cinco páginas e pronto, agora quando eu comecei a ler mangá eu comecei a ler mais do que os livros,

assim”, de acordo com ele, os quadrinhos japoneses ajudaram a ter um maior interesse pela leitura, porém, contrariando as outras respostas, esse interesse só é visto nos mangás.

Lajolo, em seu livro *Do mundo da leitura para a leitura do mundo*, analisa alguns dos clichês os quais ocorrem quando se fala em leitura na escola, como já foi abordado no capítulo *Introdução*, porém, a autora vai mais além.

O que surge nas entrelinhas dos [...] depoimentos é um professor que se crê investido da função sagrada de guardião do templo: lá dentro, o texto literário; cá fora, os alunos; na porta, ele, o mestre, sem saber se entra ou se sai, ou se melhor mesmo, é que a multidão se disperse... (1993, p. 12).

Com isso, a autora escreve que o professor se coloca como um guardião de um templo — literatura — e somente ele pode deixá-los [alunos] possuírem acesso. Porém, essa atitude revela que somente as leituras consideradas canônicas podem formar leitores e, também, que, segundo o ensino tradicional, o professor é o detentor de todo o saber. Conforme trabalhado no início deste capítulo, a escola é sim responsável por formar leitores, mas não apenas. É necessário que haja uma interação entre professor e aluno, uma troca de saberes. O professor não é um ser que detém todo o conhecimento, mas sim alguém que está em constante aprendizagem.

Com a leitura dos mangás, segundo Fernandes (2006, p. 192-193), ocorre uma identificação entre o aluno e a personagem do mangá, pois o mesmo consegue perceber traços humanos e assim se identificar. O estudante consegue, portanto, se identificar com um ou mais protagonistas e “olhar junto” com os mesmos. Além disso, a autora (Idem, p. 190-191) ainda escreve que as narrativas de mangá possuem jogos mentais, contraposições entre bem e mal, entre uma infinidade de outras questões, ou seja, obriga-os a pensarem e possuem posicionamentos diferentes em diferentes situações.

Se observar as respostas dos estudantes quanto à pergunta anterior, todos os dez alunos pesquisados responderam



positivamente, ou seja, todos acreditam que que os quadrinhos japoneses os ajudaram com a questão da leitura. Pode-se afirmar, portanto, que essa leitura ajuda também para que se interesse por outros tipos de textos que, sem esse interesse pelos mangás, provavelmente o estudante não descobriria, como é o caso da estudante 9E, em que diz “Acho que sim. Gosto de ler Naruto e no Naruto fala bastante sobre mitologia japonesa, daí eu tive curiosidade e comecei a ler sobre o Japão e sobre os países da Ásia”. Sendo assim, segundo a aluna, através dos mangás, ela começou a se interessar por outros tipos de leitura, portanto, cooperou para a sua formação leitora.

Com relação ao incentivo ocorrido pela sociedade e escola, os estudantes entrevistados concordam que tanto a sociedade quanto a escola não incentivam e, muitas vezes, recriminam os que fazem essa prática. A autora Fernandes (2006, p. 179) escreve um capítulo acerca dos mangás, abordando também a questão dos professores. Ela compara a visão que os professores possuem acerca dos quadrinhos japoneses, a mesma que alguns pesquisadores possuíam com relação ao cinema, citando que “[...] a velocidade das imagens do cinema distanciava-se do pensamento, seja na posição de Sartori, que na época de 1990, identifica a videocultura com o pós-pensamento dizendo ser esta época a da decadência e a do fim do pensamento”. Com essa fala, a autora, que fez entrevista com alguns leitores de mangá, chega à conclusão de que é desta maneira que a escola vê os mangás.

Com este pensamento, o aluno 9A, por exemplo, fala que “Não, acho que não [que a escola/sociedade incentive]. Acho, assim, que ninguém liga muito, porque é uma coisa que, tipo, todo mundo pensa que é uma coisa de criança, ninguém leva a sério. Porque é uma história em quadrinho, né, que nem todo mundo pensa em Turma da Mônica, mas não é”. Dessa maneira, o aluno cita um dos maiores estereótipos acerca das mangás, o de ser apenas uma coisa de criança, como se não carregasse culturas e aprendizados. No Japão — que possui um dos maiores índices de alfabetização e hábitos de leitura altos — todas as pessoas, de todas as idades, leem mangás. Contrariando os países ocidentais,

eles não possuem preconceitos em relação à leitura dos quadrinhos; possuindo, inclusive, gêneros para todos os públicos (SATO, 2007, apud CARVALHO, 2007, p. 18).

O aluno 9D, inclusive, respondeu com “Acho que não. Porque, tipo assim, não tem nada a ver a aprendizagem da escola com essa leitura”, ou seja, o próprio aluno leitor de mangá acaba expressando preconceitos que ocorrem nas escolas. Porém, contrariando o que foi dito pelo estudante, pode-se sim ensinar utilizando mangás e vários outros tipos de textos que não são considerados canônicos; mas, claro, deve haver um contexto para isso.

Quanto a questão dos mangás em sala de aula, há diversas formas de os utilizarem. Tanto os mangás quanto os animês possuem uma vasta gama de assuntos abordados. Tatsubô (2005, p. 119-120), no livro *Cultura pop japonesa: Mangá e animê*, organizado por Luyten, relata a existência de um projeto no litoral do estado de São Paulo, em que utiliza os mangás em sala de aula, com oficinas ministrada por professores e, além disso, havendo confecções de alguns quadrinhos no estilo japonês e sua exposição. Segundo o autor, “Foram desenvolvidos diversos projetos que revelaram desenhistas, roteiristas e produtores de quadrinhos da Baixada Santista” (Idem, p. 119).

A aluna 9F respondeu à pergunta com “Não, acho que os professores nem sabem o que é mangá e também aqui na biblioteca nem tem pra ler. As pessoas pensam que é coisa de criança”. Mais uma vez, vemos o estereótipo enraizado, porém, o que chama a atenção é que na biblioteca escolar não tem o mangá, mesmo que alguns estudantes possam estar interessados em ler. Quando houve uma visita na biblioteca escolar, pode-se perceber que os únicos tipos de quadrinhos que possuía era da Turma da Mônica e do Tio Patinhas. Nem mesmo a Turma da Mônica jovem, que, por muitos, é considerado mangá, tinha. Outro ponto importante de ser mencionado é acerca dos professores, muitos não conhecem esse gênero, como constatado acima pela aluna 9F. No momento em que foi realizada a

pesquisa em classe, a grande maioria das professoras perguntaram o que era um mangá, o que demonstrou que realmente as docentes não possuem conhecimento sobre o gênero.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os quadrinhos japoneses vêm ganhando um espaço cada vez maior no mercado e no gosto dos brasileiros. Entretanto, conforme constatado pela pesquisa, ainda há muito pré-conceitos por parte da sociedade como um geral.

A pesquisa, realizada em uma escola de Realeza, no interior do Paraná, mostrou que a maior parte dos dez estudantes entrevistados possuem contato com o animê e, somente depois de um tempo, buscam ou entram em contato com os mangás. Esse contato, geralmente, ocorre através das redes televisivas, que, durante muito tempo, passavam as animações oriundas do Japão. Outras formas de contato, ocorreram por amigos ou parentes, que apresentaram as mídias— tanto mangá quanto animê — para os entrevistados.

Em termos de leitura, sendo ela de extrema importância para o estudante em formação, destaca-se, principalmente, dois tipos: a feita para a escola e a fora da escola. Porém, ambas são capazes de formar leitores. Dessa maneira, o contato com os quadrinhos japoneses não ocorre através da escola — que não os encontra na biblioteca —, a mediação foca-se por colegas, amigos e familiares, que os apresentam à cultura pop oriental. Esse contato pode ser pelos gostos parecidos entre colegas ou através de tios, irmãos e primos que os influenciam.

A escola, como fonte de aprendizado e grande formador de leitores, como aponta os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) do Ensino Fundamental (BRASIL, 1997, p. 70), deve disponibilizar os mais diversos tipos de leituras para que o estudante saia da escola conhecendo um pouco de cada. Porém, contrariando isso, a escola não oferece esse suporte, tanto por

problema estrutural, em que é pouco equipada para permitir acesso a toda leitura, como também por não ser prestigiado pelo ambiente escolar e por, muitas vezes, não haver conhecimento dos professores sobre o gênero.

A sociedade e a escola, em sua maioria, por ainda ter enraizado o pensamento de que desenhos são para crianças, não possuem o hábito de incentivar a leitura em sala, usando-os apenas como um meio de preencher lacunas de tempo, porém, de acordo com os PCN, “O trabalho com leitura tem como finalidade a formação de leitores competentes [...]” (BRASIL, 1997, p. 40). Dessa maneira, a escola ainda não se vê preparada para utilizar as potencialidades tanto dos gibis, História em Quadrinhos e Mangás.

Através da pesquisa, os estudantes afirmaram haver um aumento na leitura e, inclusive, na participação nas aulas de leitura. Porém, não se pode somente considerar isso como algo positivo, pois não há incentivo de docentes. Além disso, não há uma abertura para com o docente para a realização de uma troca de conhecimentos.

## REFERÊNCIAS

AREIAS, Déborah de P. *Leitura e juventude: o que temos diante dos olhos?* In: ACCORSSI, Aline; BERNARDES, Jacira Gil. *Liberem os mangás: juventudes frente à leitura e à informação*. R. Inter. Interdisc. INTERthesis, Florianópolis, v.13, n.3, p.81-100 Set.-Dez. 2016.

Disponível em:

<<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/151198/001009279.pdf?sequence=1>> Acesso em: 11 set. 2017.

BRAGA, Gabriela Vieira; SPADETTI, Maria das Graças. Os mangás como estratégia didática. XV Encontro Latino de Iniciação Científica e XI Encontro Latino Americano de Pós-Graduação, 2011. Disponível em: <[http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC\\_2011/anais/arquivos/RE\\_0149\\_0473\\_01.pdf](http://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2011/anais/arquivos/RE_0149_0473_01.pdf)>. Acesso em: 26 abril 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais*: língua portuguesa. Brasília, 1997.

CARVALHO, Dolean Dias. Mangás e Animês: Entretenimento e influências culturais. Monografia (Comunicação Social) - Centro Universitário de Brasília. Brasília, 2007. Disponível em: <<http://repositorio.uniceub.br/bitstream/123456789/1506/2/20266905.pdf>>. Acesso em: 02 jun. 2018.

FERNANDES, Adriana Hoffmann. *Mangá e produção de sentidos*: reflexões sobre narrativa e contemporaneidade. In: OSWALD, Maria Luiza Magalhães Bastos; PEREIRA, Rita Marisa Ribes (org.). *Infância e Juventude*: Narrativas Contemporâneas. Petrópolis: DP et Alii; Rio de Janeiro: Faperj, 2008.

FRANTZ, Maria Helena Zancan. *A literatura nas séries iniciais*. Petrópolis/RJ: Vozes, 2011.

HISTORY. *Empresa cria lista dos 5 mangás e animes mais famosos da história*. Confira! 2016.

HORELLOU-LAFARGE, Chantal; SEGRÉ, Monique. *Sociologia da Leitura*. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2010.

LAJOLO, Marisa. *Do mundo da leitura para a leitura do mundo*. São Paulo: Ática, 2003.

LOIS, Lena. *Teoria e prática da formação do leitor*: Leitura e literatura na sala de aula. Porto Alegre: Artmed, 2010.

LUYTEN, Sonia Bibe. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2000.

MOLINÉ, Alfons. *O grande livro dos mangás*. São Paulo: Editora JBC. 2004.

NEVES, José Luis. *Pesquisa qualitativa*: características, usos e possibilidades. Caderno de pesquisas em administração. São Paulo, 1996. Disponível em: <[http://ucbweb.castelobranco.br/webcaf/arquivos/15482/2195/artigo\\_sobre\\_pesquisa\\_qualitativa.pdf](http://ucbweb.castelobranco.br/webcaf/arquivos/15482/2195/artigo_sobre_pesquisa_qualitativa.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2017.

PETIT, Michèle. *Os jovens e a leitura: Uma nova perspectiva*. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2009.

TATSUBÔ, Fábio. *Utilização do mangá em sala de aula*. In: LUYTEN, Sonia B. *Cultura Pop Japonesa: Mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005. cap. 12, p. 119-122.

ZILBERMAN, Regina. *A literatura infantil na escola*. 11. ed. São Paulo: Global, 2003.

## APÊNDICE:

Idade:

Sexo:

1. Mostrar-lhes um mangá e um pequeno trecho de um anime no celular, para assim perguntar:

a. você reconhece esses dois gêneros?

b. qual dos dois gêneros você está mais acostumadx? Justifique.

2. Quando você passou a ter contato com o universo dos mangás e animes?

3. Como ocorreu? (perguntas extras: com influência de quem? em que local isso ocorreu? casa, escola, biblioteca...)

4. Como começou a gostar de mangás? (pergunta extra: foi na mesma época que passou a ter contato?)

5. Nesta época, que outros gêneros você lia?

6. Você ainda os lê atualmente?

7. Com que frequência?

8. Com que frequência (ou quantas horas por semana) assiste animes?

9. Qual o modo de você conseguir acesso aos mangás atualmente? (pergunta extra: realiza trocas de mangás com alguém?)

10. Costumam frequentar biblioteca, bancas de revistas ou sites para ler mangás?

11. Quais os gêneros e tipos de mangás que você costuma ler?

12. Que pessoa do seu convívio também lê mangá? (pergunta extra: Algum familiar seu ou colega lê mangá também?)
13. Em relação à leitura de mangás, você acha que ela é incentivada? [a escola e a sociedade vêem com bons olhos?
14. Você lê outros gêneros além de mangás? Quais?
15. A partir dessa leitura de mangás, você procurou outros tipos de leituras? Quais?
16. Você se considera um leitor de mangás?
17. De que outros materiais de leitura você se considera leitor?
18. Acredita que você aumentou seu interesse por leitura através dos mangás?



# MANGÁ, ANIMÊ E CIBERCULTURA: DIÁLOGOS SOBRE O CONSUMO DA CULTURA OTAKU NO CIBERESPAÇO

Patrícia Gonçalves de Freitas<sup>1</sup>

Roger Goulart Mello<sup>2</sup>

## INTRODUÇÃO

Os hábitos e costumes japoneses são muito conhecidos na sociedade ocidental hoje em função da difusão da cultura pop japonesa através de histórias em quadrinhos (mangás) e desenhos animados (animês), artefatos considerados como um fenômeno comunicacional cultural (CARLOS, 2009), que possibilita aos leitores situados além do Japão a aquisição de conhecimentos sobre o país e seus aspectos culturais, sociais, históricos, ideológicos e comportamentais (BATISTELLA, 2015). Apesar de existentes na sociedade ocidental desde o século XX, a cultura japonesa foi amplamente difundida a partir da década de 1990 com a popularização das animações (animês) e histórias em quadrinhos japonesas (mangás), propagadas pela televisão e advento da internet. Portanto, é possível observar que a disseminação da cultura pop japonesa ao redor do mundo está diretamente relacionada ao desenvolvimento e perpetuação de novas tecnologias de informação e comunicação capazes de promover intensificar o contato entre culturas geograficamente distantes.

- 
- <sup>1</sup> Licencianda de Belas Artes (UFRRJ); Bolsista de Iniciação Científica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, participante do Grupo de Pesquisa Literária visual: pesquisa, ensino e formação docente em Artes (IFRJ). E-mail: patriciagdf@gmail.com.  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9087120929998232>.
  - <sup>2</sup> Especialista em Engenharia da Produção (UCAM-RJ); Bolsista do Programa de Iniciação Científica — UNIABEU. E-mail: rgoulartm@hotmail.com.br.  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8015236982387503>.

As artes visuais japonesas destacam-se em função de sua ampla diversificação e atratividade, sendo consideradas como um dos maiores representantes do Japão, em conjunto com os games, no que diz respeito a lazer e cultura (JUNIOR; GONÇALVES, 2011). Apesar de estar presente há décadas no Brasil, somente após o advento de novas tecnologias da informação e comunicação conectadas em rede, a cultura pop japonesa propagou-se amplamente. Pode-se considerar que apenas a partir do advento do ciberespaço, meio de comunicação que emerge da interconexão mundial de computadores em rede, caracterizado pelo processo interativo e colaborativo que permite que usuários articulem-se conforme seus interesses, o acesso irrestrito as diversas produções da cultura pop japonesa foi possível (LEVY, 1997; LEMOS, 2005 *apud* CHAMPANGNATTE; CAVALCANTI, 2015).

A cibercultura pode ser considerada como um novo momento histórico, onde as relações estabelecem-se através da informação e geração de conhecimentos (SIMÕES, 2009). De acordo com Santos (2009, p. 5658) a cibercultura pode ser considerada como “uma cultura contemporânea estruturada pelas tecnologias digitais” que emergiu da associação entre as tecnologias de base microeletrônica surgidas com a convergência das telecomunicações e informática (LEMOS, 2002). A cibercultura é um meio sociocultural que remodela costumes a partir do ciberespaço, produzindo novas interações e diálogos entre agentes de diferentes ambientes sociais e culturais (LEMOS, 2010). Portanto, a cibercultura é uma formação histórica de cunho prático e cotidiano de rápida expansão, baseada em tecnologias, que criam em pouco tempo um mundo próprio e um campo de reflexão intelectual (RÜDIGER, 2011).

Neste contexto, o ciberespaço é essencial. O termo “especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LEVY, 1999, p. 17). Portanto, tudo relacionado à

tecnologia cibernética, virtual ou real, cabe ao ciberespaço — produto da “interação do homem com a tecnologia e das inter-relações destes homens entre si, mediados por dispositivos cibernéticos” (MARQUES, 2017, p. 5).

Profundas transformações puderam ser observadas em diversos campos de atividade da vida humana em função do advento do ciberespaço. A produção e difusão de conhecimentos se ampliaram extensivamente, tornando o volume de conteúdos produzidos inesgotáveis (MARQUES, 2017). Devido ao tempo e distância não serem impeditivos no espaço cibernético, os usuários podem organizar-se conforme interesses em comum, possibilitando a disseminação de práticas e costumes anteriormente restringidos por aspectos geográficos.

## MANGÁ, A HISTÓRIA EM QUADRINHOS JAPONESA

De acordo com Carlos (2009) os mangás se originaram através de Katsuhika Hokusai (1760-1849), que utilizava sequências de imagens na elaboração de suas obras. Conforme Molinè (2006) o próprio Hokusai foi o criador do termo mangá, que significa desenho involuntário. Osamu Tezuka é considerado o precursor das versões contemporâneas de mangás no Japão e no exterior. A primeira publicação de Tezuka ocorreu em 1947, vendendo mais de quatrocentas mil cópias (POWER, 2009). Sua técnica foi desenvolvida a partir de traços das produções cinematográficas da Disney e dos quadrinhos ocidentais.

Para Gravett (2006, p. 22) “[...] o mangá poderia jamais ter nascido se a longa herança cultural japonesa não tivesse sido violentamente sacudida pelo fluxo de desenhos, caricaturas, tiras de jornal e quadrinhos ocidentais”. Sendo assim, o “mangá nasceu do encontro do oriente com o ocidente, do velho com o novo” (GRAVETT, 2006, p. 22). Nagado (2007, p. 14 apud BATISTELLA, 2015, p. 2) considera que o mangá “não é apenas um conjunto de elementos visuais, mas também de técnicas

narrativas e elementos profundamente enraizados na cultura japonesa”.

Os mangás são publicados e classificados em “gêneros e subgêneros que se diferenciam quanto à estilização do traçado, à caracterização e à descrição das personagens e do cenário, bem como ao conteúdo da narrativa, respondendo à demanda de seu público leitor dentro e fora de seu país de publicação” (BATISTELLA, 2015, p. 2). Uma característica marcante que diferencia as obras japonesas dos tradicionais quadrinhos norte-americanos é a leitura de trás para frente. A leitura de mangás inicia-se da direita para a esquerda, diferentemente dos quadrinhos ocidentais que possuem a configuração padrão de leitura da esquerda para a direita. Esta característica dos mangás é baseada na cultura de escrita e leitura próprias do idioma japonês.

As histórias em quadrinho japonesas possuem ainda outras características peculiares: os personagens geralmente possuem olhos grandes e brilhantes e diferentes proporções de corpo e membros, apelação emocional a partir da expressividade dos personagens composta por elementos faciais e ações corporais para demonstrar determinado sentimento; temporalidade, a história segue uma linha de tempo contínua desenvolvendo a história e os personagens e; as páginas geralmente são produzidas em preto e branco.

As narrativas das histórias em quadrinhos japonesas se distinguem por desenvolver o lado psicológico de seus protagonistas de forma aprofundada, evidenciando o lado humano dos personagens, que possuem defeitos, sentimentos conflitantes, amadurecem, envelhecem e morrem. Ao longo da história, os personagens se desenvolvem e aprendem com seus erros e sua história quase sempre possui um final definitivo quando a série é concluída (MOLINÈ, 2004).

Os mangás podem ser classificados de múltiplas formas. Em relação ao seu gênero, podemos considera como principais:

(1) Shonen, que geralmente são histórias sobre aventuras em grupo, voltadas para o público jovem masculino que regularmente abordam questões relacionadas ao trabalho em equipe, amizade, lealdade e força; (2) Shoujo, que habitualmente são histórias de romances voltadas para o público jovem feminino, abordando acontecimentos do cotidiano das relações de casais; (3) Seinen, gênero orientado para adultos, utilizando-se ou não de personagens jovens para a abordagem das temáticas apresentando conteúdos maduros; (4) Kodomo, voltado para crianças, possui personagens e conteúdo infantil orientados para a comédia em grande maioria; (5) Josei, para mulheres, é uma versão adulta do shoujo, possui conteúdo com abordagem mais séria; (6) Seijin ou Hentai, de conteúdo erótico adulto em geral.

De forma geral, os quadrinhos japoneses também são classificados conforme o conteúdo abordado nas obras. São exemplos desta classificação: (1) Kyoodai Robotto ou Mecha, que são enredos focados em robôs; (2) Supootsu, voltado para temática do mundo dos esportes, geralmente é focado em métodos e técnicas de determinado esporte no qual os personagens estão envolvidos; (3) Yuri, constituído de temática homossexual feminina; (4) Yaoi, constituído de temática homossexual masculina. Entretanto, ressalta-se que os últimos dois gêneros, apesar de sua temática, podem ou não possuir conteúdo sexual, focando nas relações entre pessoas do mesmo sexo.

De acordo com Sato (2007) os mangás foram inseridos no Brasil a partir da imigração japonesa. Os imigrantes japoneses utilizavam a mídia como forma de estudo para a manutenção da língua japonesa (LUYTEN, 2004). O mangá se popularizou no Brasil a partir da década de 1980 em função da exibição de animês na televisão aberta, conquistando fãs que não haviam lido qualquer história em quadrinhos anteriormente (CARLOS, 2009). Oficialmente, o primeiro mangá publicado no Brasil foi

Lobo solitário em 1988 pela editora Cedibra, seguido de Akira em 1990 (CARLOS, 2009).

Entretanto, houve uma pausa de aproximadamente dez anos nas publicações. Neste período alguns títulos foram publicados sem grande repercussão, como *Crying Freeman*, *Mai*, a garota sensível, *A lenda de kamui*, entre outros. A situação se reverteu a partir do final da década de 1990 quando os animês *Pokemon*, *Samurai X*, *Dragon Ball* e *Sakura Card Captors* foram lançados na televisão aberta e tornaram-se um fenômeno de público (OKA, 2005). Impulsionada pelo sucesso das animações japonesas, diversas editoras voltadas para a publicação de mangás foram criadas no período, destacando entre elas a Editora Panini e a Editora JBC, que publicam mangás no Brasil até os dias atuais.

## ANIMÊ, O DESENHO ANIMADO JAPONÊS

A televisão pode ser considerada como o primeiro meio de comunicação de grande amplitude a divulgar os produtos midiáticos japoneses. Apesar do início duvidoso e indiferente por muitos telespectadores, a propagação de animações japonesas persistiu e expandiu-se a partir do sucesso do animês “*Os Cavaleiros do Zodíaco*”, exibido pela TV Manchete em 1994 (CARVALHO, 2007, p. 24) que proporcionou maior visibilidade as obras japonesas no Brasil, destacando-as como uma opção de entretenimento atrativa e de baixo custo ao setor televisivo, que incorporou diversas produções a sua grade de programação no decorrer dos anos.

Enquanto que no exterior o termo “animê” é utilizado para designar obras de animação japonesas e seu estilo, no Japão o termo é empregado para designar todo e qualquer desenho animado (SOARES, 2013). De acordo com Carvalho (2007) o termo significa animação, e foi amplamente usado a partir da década de 1950. Apesar de ter sua origem na década de 1910, somente a partir da década de 1980 os animês passaram a ser

produzidos em massa e começaram a popularizar-se e posteriormente expandir-se, despertando o interesse de indivíduos não integrados a cultura japonesa (SOARES, 2013).

Em função de ser uma adaptação animada dos mangás, os animês possuem as mesmas características que a obra impressa, como gênero (Shoujo, Shonen, Seinen, etc), temporalidade e serialização. Os animês geralmente conquistam maior público, impulsionando a venda de mangás da obra. Algumas características específicas dos animês são o movimento e possibilidade de enfatizar a expressividade dos personagens, ampliando as sensações de terror, suspense ou comédia da narrativa. Em oposição aos mangás, os personagens e cenários possuem uma ampla diversidade de cores. De forma geral, os animês são produzidos em episódios semanais, com duração entre 5 e 25 minutos.

Apesar do declínio de exibições dessas produções na mídia televisiva brasileira, o gosto pela cultura pop japonesa é mantido e reforçado com o uso de novas tecnologias. Atualmente, plataformas de streaming como a Netflix e Crunchyroll possuem diversos animês em seus catálogos de atrações. Além disso, diversos sites disponibilizam as produções japonesas no ciberespaço.

## DÍALOGOS SOBRE A CULTURA OTAKU NO CIBERESPAÇO

Diversos países adotam a palavra “otaku” como denominação para os fãs da cultura pop japonesa (MACHADO, 2009). O termo otaku, no Brasil, é utilizado para designar pessoas fanáticas pelo universo japonês de mangás e animês, diferentemente do Japão, onde o termo é associado a pessoas fanáticas por qualquer coisa e que em função disto se isolam da sociedade (FURUYAMA, 2008). No Brasil, pode-se considerar que o termo otaku se refere a pessoas que têm consciência sobre a origem do que consomem e que geralmente entendem as referências a aspectos culturais especificamente japoneses

abordados nesses conteúdos (CARLOS, 2009). Compreende-se como cultura pop japonesa todas as mensagens e imagens criadas no Japão que incorporam sentidos advindos daquele contexto cultural e que são difundidas no mundo através das novas tecnologias de informação e comunicação (SATO, 2007 *apud* PEREIRA, 2017).

O ciberespaço ampliou o público otaku no Brasil, pois permitiu a transferência, publicação e circulação de mangás e animês em diversos sites. O ciberespaço possui possibilitou a realização de interações e diálogos pessoas geograficamente distantes, contribuindo para organização do grupo social dos otakus — fãs da cultura pop japonesa.

## OBJETIVO E METODOLOGIA

O presente estudo estabelece como objetivo geral analisar a disseminação do consumo da cultura pop japonesa no Brasil a partir de uma análise dos canais de vídeos do Youtube relacionados à cultura otaku — fãs da cultura pop japonesa. No que tange aos objetivos, a pesquisa pode ser classificada como exploratória. De acordo com Gil (2002) as pesquisas exploratórias visam possibilitar a construção de hipóteses sobre um determinado problema, tornando-o mais explícito, a partir da análise de exemplos que estimulem a compreensão. Em relação aos procedimentos técnicos pode ser classificada como documental. Este tipo de pesquisa utiliza fundamentalmente materiais que não receberam tratamento analítico ou que ainda possam ser reelaborados conforme os objetivos da pesquisa (GIL, 2002).

Os dados utilizados para a construção da presente pesquisa foram extraídos da plataforma de vídeos “Youtube” entre os dias 01 de setembro de 2018 e 16 de janeiro de 2019.



Considerando-se os objetivos do estudo, se buscou identificar canais de vídeos brasileiros que abordavam a cultura otaku de forma exclusiva ou frequente em seu conteúdo. Em função do grande número de canais relacionados ao assunto, a pesquisa adotou como critério de inclusão no escopo de análise apenas canais de vídeos que apresentavam a quantidade mínima de 10 (dez) mil usuários inscritos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

As histórias em quadrinhos podem ser consideradas como uma mídia com alta capacidade de disseminar valores, ideais e cultura de forma geral. O aparecimento de novos meios de comunicação, ao invés de, como se previa, levar os quadrinhos ao desaparecimento, fez com que eles atingissem novos ambientes, cruzasse limites antes impossíveis (NETTO; VERGUEIRO, 2018). A linguagem dos quadrinhos invadiu os dispositivos eletrônicos móveis (smartphones, tablets etc.), além das redes sociais e outras mídias e suportes que surgem a todo o momento.

Impulsionados pelas mídias digitais e cibercultura, o potencial de influência cultural e ideológica dos mangás e animês se expandiu, ampliando o consumo de diversos produtos da cultura pop japonesa ao redor do mundo. Hoje em dia, o governo japonês faz exportações de produtos da cultura popular japonesa da mesma forma que os Estados Unidos o fizeram no período pós-guerra (NETTO; VERGUEIRO, 2018).

O Brasil possui um extenso público consumidor de produtos da cultura popular japonesa, que se organiza e interage geralmente a partir do ciberespaço. Considerando essa premissa, o estudo buscou evidenciar a disseminação do consumo da cultura pop japonesa no Brasil a partir de uma análise dos canais de vídeos do Youtube relacionados à cultura otaku — fãs da cultura pop japonesa. Visto que os mangás e animês são os principais responsáveis pela propagação da cultura popular japonesa ao redor do mundo, é possível depreender que esses

artefatos culturais possuem elevada capacidade de influenciar pessoas a partir da reprodução dos valores, ideais e costumes japoneses retratados em suas narrativas.

Uma análise dos dados obtidos pela pesquisa evidenciou a existência de diversos canais de vídeos no Youtube dedicados a temáticas relacionadas à cultura popular japonesa, sobretudo no que se refere à mangás e animês. Considerando o critério de inclusão evidenciado anteriormente, foram identificados 59 (cinquenta e nove) canais de vídeos relacionados à cultura pop japonesa. Em conjunto, estes canais publicaram aproximadamente 24 (vinte e quatro) mil vídeos, alcançando mais de 02 (dois) bilhões de visualizações.

No que se refere ao público, foram identificadas mais de 21 (vinte e uma) milhões de inscrições nos canais de vídeos utilizados na pesquisa, demonstrando a inserção da cultura pop japonesa no Brasil e capacidade de disseminação cultural das histórias em quadrinhos japonesas e animês.

Tabela 1. Canais de vídeos relacionados à cultura Otaku.

Barry Reverso	2018	36.451	41	1.630.937	39.778,95
BATIMA Animes	2015	660.714	160	47.784.349	298.652,18
Bruce Wayne	2016	99.076	211	9.525.450	45.144,31
Bunka Pop	2016	64.770	237	42.959.958	181.265,65
Canal 7 Coisas	2016	476.281	223	48.396.307	217.023,80
Canal Insanity Anime	2017	17.688	41	2.475.259	60.372,17
Canal MangaQ	2014	26.865	325	1.654.043	5.089,36
Canal Top 10 – animes	2014	173.693	220	16.140.506	73.365,94
Casa do Kame	2013	1.097.690	709	134.900.730	190.269,01
Central Animes	2017	118.796	101	3.732.471	36.955,16
Dan AniShounen	2018	126.495	98	7.883.442	80.443,29
Ei nerd	2013	5.052.353	1.310	678.029.964	517.580,13
Ei Otaku	2015	620.247	325	26.668.429	82.056,70
Fred Anime Whatever	2012	1.189.017	840	116.276.418	138.424,31
Gabi Xavier	2006	298.606	294	16.627.637	56.556,59
Haru	2013	905.251	289	35.429.355	122.592,92
Henrique Senpai	2016	59.882	213	8.129.976	38.168,90
Intoxi Anime	2013	587.612	826	88.871.499	107.592,61
LBTV Animes Channel	2013	300.201	585	25.107.112	42.918,14
Leo Otaku	2011	99.564	137	7.793.357	56.885,82
Loucos por Animes	2015	56.012	109	10.249.145	94.028,85
Mangá Tube	2012	49.363	739	3.904.481	5.283,47
Marco Resmungo	2012	38.382	22	462.452	21.020,55
Mikannn	2015	368.184	373	33.825.442	90.684,83

Saulo Marques	2012	27.204	190	1.604.369	8.444,05
Sempre Anime	2016	167.309	304	16.406.363	53.968,30
Sempre bom saber	2012	254.055	1.175	30.153.428	25.662,49
Sempre quis saber	2016	76.547	209	6.526.237	31.226,01
Slifer Anime	2017	122.081	126	9.249.722	73.410,49
Slipando Animes	2017	50.421	113	3.364.599	29.775,21
Super Animes TV	2015	17.815	137	366.814	2.677,47
The Kira Justice	2007	621.054	1.080	96.582.014	89.427,79
Video Quest	2012	59.766	822	8.308.673	10.107,87
YourSenpai	2016	10.569	41	243.399	5.936,56
Zeref Animes	2017	108.284	176	8.367.083	47.540,24
<b>Totais:</b>		<b>21.458.809</b>	<b>24.015</b>	<b>2.551.870.330</b>	<b>106.262</b>

Fonte: Elaborado pelos autores (2019).

Apesar dos canais de vídeos tratarem de diversos assuntos relacionados à cultura japonesa, os animês e mangás, assim como evidenciado por Sato (2007 apud PEREIRA, 2017) são os principais artefatos culturais abordados no conteúdo dos vídeos. Pode-se depreender, portanto, que os mangás e animês são os artefatos culturais japoneses que despertam maior interesse no público brasileiro.

Compreende-se que os mangás e animês como artefatos introdutórios capazes de proporcionar a aquisição de conhecimentos e interesse sobre outros aspectos relativos à cultura do Japão. Portanto, compreende-se que a história em quadrinhos japonesa é um dos principais elementos responsáveis pela aquisição de conhecimentos sobre aspectos relativos à cultura japonesa no Brasil.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias em quadrinhos japonesas são um excelente disseminador da cultura do país, permitindo a leitores estrangeiros a aquisição de conhecimentos sobre o país e seus aspectos culturais, sociais, históricos, ideológicos e comportamentais. O advento da cibercultura impulsionou o potencial de influência cultural e ideológica dos mangás, que serve como um artefato cultural introdutório capaz de estimular a aquisição de conhecimentos sobre outros aspectos relativos à cultura do Japão e ampliar o consumo de produtos da cultura pop japonesa.

No ciberespaço, o tempo e distância não são impeditivos para o processo de comunicação, permitindo que usuários articulem-se conforme seus interesses independentemente de sua cultura ou localização geográfica. Desta forma, o público otaku (fãs da cultura popular japonesa) se ampliou e os hábitos e costumes da cultura popular japonesa disseminaram-se no Brasil.

## REFERÊNCIAS

- BATISTELLA, D. Como aspectos da cultura popular japonesa são representados e engendrados por meio das palavras e imagens do mangá. *Rev. Tríade: comunicação, cultura e mídia*. Sorocaba, SP, v. 3, n. 5, p. 197-217, jun. 2015
- CARLOS, G. S. A cultura pop japonesa no contexto da cibercultura. *Anais do Terceiro Simpósio Nacional ABCiber*, São Paulo, 2009.
- CARLOS, G. S. Mangás: o fenômeno comunicacional no Brasil. In: X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 2009. Blumenau. *Anais Intercom Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0436-1.pdf>> Acesso em jan/ 2019
- CARVALHO, D. D. *“Mangás e animes” Entretenimento e influências culturais*. Monografia apresentada ao departamento de comunicação social do Centro Universitário de Brasília, 2007.
- CHAMPANGNATTE, D. M. O.; CAVALCANTI, M. A. P. Cibercultura – perspectivas conceituais, abordagens alternativas de comunicação e movimentos sociais. *Rev. Estud. Comum*. Curitiba, v. 16, n. 41, p. 312-326, set. / dez. 2015.
- FURUYAMA, G. *Mangá e a transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin*. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa)- Departamento de Letras Orientais da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, SP, 2008.
- GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa* / Antonio Carlos Gil. – 4 ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

GRAVETT, P. *Mangá. Como o Japão Reinventou os Quadrinhos*. São Paulo: Conrad, 2006.

JUNIOR, L. L. C.; GONÇALVES, G. M. R. Cultura pop japonesa e identidade social: os cosplayers de Vitória (ES). *Rev. Psicologia & Sociedade*; 23 (3): 583-591, 2011.

LEMOS, A. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Porto Alegre: Sulina. 2002

LEMOS, A. Os sentidos da tecnologia: cibercultura e ciberdemocracia. In: LEMOS, A.; LÉVY, P. (org.). *O futuro da internet: em direção a uma democracia planetária*. São Paulo: Paulus, 2010.

LEVY, P. *Cibercultura*. São Paulo. Editora 34, 1999.

LUYTEN, Sonia B. *O tripe japonês BRAVO!*, Sao Paulo, Ano 8, nº 86. nov. 2004. p. 51-53.

MACHADO, C. A. Animencontros: o hibridismo cultural midiático como consequência do relacionamento na formação de novos costumes juvenis. *XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Curitiba, 2009.

MARQUES, Y. N. Sociedade Digital e Era de Valores: Um estudo sobre cibercultura e Marketing 3.0. In: 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2017. Paraná. *Anais Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação*.

POWER, O. N. God of comics: Osamu Tezuka and the creation of post-world war II Manga In:

MOLINE, A. *O Grande Livro dos mangás*. Sao Paulo: JBC, 2006. OKA, A. M. Mangás traduzidos no Brasil. In: LUYTEN, Sonia B. (org.); *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005. p. 85-94. MOLINE, Alfons. *O Grande Livro dos mangás*. São Paulo: JBC, 2004.

NETTO, Raymundo; VERGUEIRO, Waldomiro. *Coleção Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentose aplicações*; ilustrado por Cristiano Lopez. - Fortaleza, CE: Fundação Demócrito Rocha, 2018.

PEREIRA, I. D. Cultura pop japonesa no Brasil. *Rev. Temática*, Ano XIII, n. 08. Agosto/2017.

RÜDIGER, F. *As Teorias da Cibercultura: perspectivas, questões e autores*. Porto Alegre: Sulina, 2011.

SANTOS, E. Educação online para além da ead: um fenómeno da cibercultura. In: *Actas do X Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia*. Braga: Universidade do Minho, 2009. Disponível em: <http://www.educacion.udc.es/grupos/gipdae/documentos/congreso/xcongreso/pdfs/t12/t12c427.pdf> > Acesso em jan/2019

SATO, C. A. JAPOPOP - *O Poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: Hakkosha, 2007.

SIMÕES, A. G. A Sociedade em Rede e a Cibercultura: dialogando com o pensamento de Manuel Castells e de Pierre Lévy na era das novas tecnologias de comunicação. *Temática*. Ano V, n. 05. 2009.

SOARES, G. T. *Cosplay: imagem, corpo, jogo*. Dissertação (Mestrado) - Programa de mestrado em comunicação e semiótica da Pontífica Universidade Católica de São Paulo, SP, 2013.





# O HUMOR NO GÊNERO TIRINHA: ANÁLISE DOS RECURSOS SEMIÓTICOS QUE CONTRIBUEM PARA A CONSTRUÇÃO DO CÔMICO

Mauricéia Silva de Paula Vieira<sup>1</sup>

Maria Eduarda Silva Rufino<sup>2</sup>

## INTRODUÇÃO

Em várias situações do cotidiano, a questão da comicidade e do humor está presente com o objetivo de provocar o riso. Há uma série de gêneros textuais que circulam socialmente com o intuito de provocar, no leitor, reflexões sobre questões relevantes ou, simplesmente, fazer rir. Nesse sentido, o objetivo do presente trabalho é analisar como os diferentes recursos semióticos contribuem para a construção do humor no gênero tirinha.

Na construção do quadro teórico, apresentam-se as principais teorias que explicam as questões do humor, a perspectiva linguística adotada, bem como uma discussão sobre o gênero tirinha, a partir dos estudos de Possenti (1998), Del Ré (2003) e Ramos (2013), entre outros autores. A seguir, foram analisadas seis tirinhas, sendo três da Turma da Mônica e três tirinhas veiculadas em jornais *online*. Priorizou-se uma análise interpretativista, com vistas a elucidar as estratégias utilizadas

---

<sup>1</sup> Professora do Departamento de Estudos da Linguagem da Universidade Federal de Lavras, do Programa de Mestrado Profissional em Educação e do Programa de Mestrado em Letras. Doutora em Linguística (UFMG). E-mail: mauriceia@del.ufla.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5162301829062052>.

<sup>2</sup> Graduanda em Letras Português/Inglês da Universidade Federal de Lavras. Bolsista CAPES, no Programa Residência Pedagógica. Participou do PIVIC/UFLA. E-mail: [mariaeduardarufino56@gmail.com](mailto:mariaeduardarufino56@gmail.com) Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1400410735841497>

para a produção do humor. Tal análise evidenciou que o humor é produzido no entrecruzamento de recursos verbais e não verbais, aliados aos conhecimentos prévios do leitor/ouvinte.

Este texto possui, além desta introdução e da conclusão, duas seções: a primeira busca, de forma panorâmica, apresentar teorias sobre o humor e também sobre o gênero tira; por sua vez, a segunda seção empreende uma análise sobre os textos selecionados, a fim de vistas a compreender mecanismos de produção de humor, a partir da articulação de várias linguagens.

## AS TIRINHAS E AS TEORIAS SOBRE O HUMOR: UM DIÁLOGO EM CONSTRUÇÃO

Na contemporaneidade, diversos temas são abordados, na sociedade em geral, com a intenção de produzir não só o riso, mas também uma reflexão por parte do leitor/ouvinte. Gêneros textuais como piadas, tirinhas, charges, causos, cartuns entre outros, circulam socialmente com o objetivo de provocar o humor. Alguns, além de produzir o humor, empreendem críticas sociais, como é o caso, por exemplo, das charges. Para Alberti (2002, p. 12) “o riso e o cômico são literalmente indispensáveis para o conhecimento do mundo e para a apreensão da realidade plena”. Segundo o autor, o riso proporciona o encerramento de questões profundas e racionais, abre espaço para questões não tão profundas e, além disso, pode ser um modo de veicular pensamentos não ditos, limitados pela razão. A risibilidade está presente a todo instante, abrange as mais diversas situações e se encontra no mesmo campo do sentido: o sentido do humor. Em relação ao humor, Attardo e Raskin (1994, apud Tabacaru, 2007) postularam três teorias: a teoria da Superioridade, a do Alívio e a da Incongruência.

A primeira teoria, a da Superioridade, possui raízes profundas dentro das correntes filosóficas, é tratada nos estudos de filósofos antigos como Platão e Aristóteles e está ligada a um humor agressivo, uma vez que alguém se torna alvo de ataque, o

que gera o sentimento de superioridade naquele que ataca. Platão foi um dos primeiros filósofos que notou o humor como forma de repreensão e defendia que nos alicerces do humor existem malícia e inveja. Por sua vez, de acordo com Aristóteles, o humor está relacionado ao riso e à retórica, pois desvia a atenção de um ponto e conduz o leitor/ouvinte a um sentido inesperado, por meio de um jogo de palavras com duplo sentido, muito presente em alguns gêneros textuais em que há humor (RAMOS, 2007).

A segunda, a teoria do Alívio, tem como principal embasamento teórico os estudos psicanalíticos de Freud. Nessa teoria, o humor se relaciona aos níveis de tensão do ser humano, pois as relações interpessoais vão muito além e se estendem para um nível de competição. Dessa forma, a piada funcionaria como forma de escape, uma vez que “piadas são construídas na base da tensão crescente que será desfeita por um desfecho inesperado. O riso será proporcional à tensão gerada e ao inesperado da solução” (NETO, 2011, p. 7).

Por último, a teoria de Incongruência postula que há uma quebra da expectativa que se é criada e que essa quebra é o que produz o riso. Segundo Tabacaru (2015), a teoria da Incongruência teve seu início a partir dos pressupostos de Platão e de Aristóteles e serviu de base para os estudos que sucederam. Tal teoria também é comumente chamada de cognitiva, uma vez que a quebra de expectativa causará um estranhamento no leitor/ouvinte e desencadeará uma reflexão, a fim de que esse leitor/ouvinte busque compreender o sentido, por meio de adaptação semântica.

Em outro aspecto da discussão sobre o humor, Sírio Possenti (2000) — grande estudioso sobre o tema, principalmente no âmbito linguístico — defende que o humor deve ser mais explorado, pois os textos humorísticos fornecem pistas sobre o modo como a língua funciona e sobre a estrutura linguística como parte fundamental de um texto. Para o autor,

um dos motivos pelo qual os textos de humor são deixados de lado dentro do campo da linguística justifica-se porque muitas vezes os textos humorísticos são considerados óbvios, quando na verdade não o são. Segundo o autor:

Talvez se possa dizer que certos ingredientes dos “textos” humorísticos, pelas relações peculiares que mantêm com várias questões de ordem propriamente linguística, em primeiro lugar, mas também pragmáticas, textuais, discursivas, cognitivas e históricas, têm chamado a atenção dos estudiosos para os diversos gêneros do campo (POSSENTI, 2010, p. 27).

Complementando o exposto, Del Ré (2003) explicita que existem vários motivos para eleger o humor como objeto de estudo linguístico e argumenta que há uma contradição em se eleger um tema que aparentemente não é sério, quando se trata da questão do humor. Entretanto, ressalta que “uma pesquisa, para ser séria, não tem de ser necessariamente tediosa, nem na escolha do seu objeto, nem na maneira de tratá-lo” (DEL RÉ, 2003, p. 18). Além disso, a autora esclarece que o humor fornece dados que mostram que o funcionamento da língua envolve não somente fatores gramaticais e ideológicos, estudados de forma independente, mas também fatores pragmático-discursivos. Do ponto de vista discursivo, os textos humorísticos exigem que os falantes “obedeçam às restrições gramaticais, conversacionais e textuais, que dominem um conjunto complexo de regularidades para que seus efeitos sejam captados” (DEL RÉ, 2003, p. 18).

Na seara dos estudos linguísticos, as tirinhas têm muito a contribuir para a compreensão da construção do humor. As tirinhas possuem uma nomenclatura bastante variável, sendo conhecidas como: tira, tirinha, tira cômica, tira de jornal, tira de quadrinhos, tira em quadrinhos, tira diária, tirinha em quadrinhos, tirinha de jornal, tira de humor, tira humorística, tira jornalística, conforme ensina Ramos (2013). São textos curtos, construídos pela articulação de diversas semioses, como linguagem verbal e não verbal e circulam com a função de produzir não só o humor, mas também de empreender uma

crítica a fatos sociais e políticos do cotidiano. Assim, muitas vezes, a interpretabilidade desse gênero está circunscrita aos conhecimentos que o leitor possui sobre o tema abordado, sobre os personagens, sobre o contexto de produção, circulação e recepção desse gênero. Para Silva, as tirinhas “podem ser um instrumento de persuasão, de denúncia e de crítica social se se tornarem mecanismos disparadores de processos de conscientização a respeito de problemas sociais, religiosos, econômicos, entre outros (SILVA, 2009, p. 155).”

As tirinhas são organizadas em torno da narrativa, geralmente em três quadros, comumente na horizontal, entretanto pode se apresentar na forma vertical, de forma proposital. De acordo com Ramos (2013), essa forma foi o padrão adotado pelos jornais de maneira que esse gênero em específico se adequasse a espaço disponível na página do jornal. Com o passar dos tempos, as tirinhas ganharam novos suportes, como revistas em áreas voltadas para o entretenimento e atualmente também na internet. Além disso, ainda de acordo com Ramos (2013), nos famosos gibis, as tirinhas costumam ganhar espaço nas últimas páginas adquirindo um formato na vertical.

Segundo Ramos, o processo de leitura dos quadrinhos não é complicado: o leitor lê, observa os recursos não verbais e verbais do quadrinho em específico e logo muda para o próximo. O quadrinho serve como uma moldura de um momento da narração e é possível que legendas sejam usadas para situar algumas informações importantes. O formato dos balões também é relevante e o texto pode apresentar título, onomatopeias e metáforas visuais. Segundo Ramos, “alguns aspectos são facilmente percebidos; outros são inferidos naturalmente; um terceiro grupo, dada a complexidade, exige conhecimentos prévios” (RAMOS, 2013, p. 198). Assim, na leitura do gênero, a articulação entre as diferentes semioses não se constitui como uma mera justaposição, uma vez que cada uma apresenta um potencial significativo.

Este trabalho alinha-se à proposição de Possenti (2000), para quem quando há uma proposta do estudo do humor, principalmente em relação à língua, o objetivo não é descrever o porquê do humor, mas sim mostrar como humor se instaura. É nesta dimensão que a próxima seção buscará analisar as diferentes estratégias linguístico-discursivas e o modo como as várias semioses se articulam para a construção do humor.

## A POTENCIALIDADE DOS DIFERENTES RECURSOS SEMIÓTICOS PARA A CONSTRUÇÃO DO HUMOR NO GÊNERO TIRINHA

Nesta seção, serão analisadas seis tirinhas com o objetivo de analisar como os diferentes recursos semióticos contribuem para a produção do humor. Das tirinhas selecionadas, três pertencem à Turma da Mônica, ou seja, são destinadas a um público infanto-juvenil e três foram veiculadas em jornais *online*, de grande circulação, produzida para um público alvo diferente.

A primeira tirinha analisada<sup>3</sup> traz como título “Bê-a-bá”<sup>4</sup>, uma alusão ao processo de aquisição da fala e faz parte de um formato específico, escrito pelo cartunista Maurício de Souza, intitulada “Turma da Mônica Baby”, em que todos os personagens ainda são crianças. A tira possui três quadrinhos e em cada um há um personagem da turma. No primeiro quadrinho, a personagem Mônica aponta para seu próprio retrato e balbucia “bê-bê-bê”, evocando a palavra bebê. Na cena, o pai de Mônica apresenta-se embevecido com o progresso da menina. Já no segundo quadrinho, Cebolinha aponta para a bola e pronuncia também as iniciais do objeto apontado. Por sua vez, o pai de Cebolinha também se mostra encantado com o

---

<sup>3</sup> Disponível em <https://br.pinterest.com/pin/573223858801736590/>  
Acesso em: 13 de jun. 2019.

<sup>4</sup> Sugere-se que o leitor acesse os textos analisados para uma melhor compreensão.

desenvolvimento do filho. Por fim, no terceiro quadrinho, a personagem Magali aponta para um cacho de banana e balbucia “ba-na-na” o que assusta seu pai. O conhecimento prévio sobre os personagens é imprescindível para que o leitor consiga entender o humor presente no texto, uma vez que Magali é conhecida por sua gula e seu amor pela comida.

Outro aspecto relevante para a construção do humor, é a quebra de expectativa que há no último quadrinho, uma vez que se espera que um bebê como a Magali também vá balbuciar a sílaba inicial da palavra banana; entretanto, ela se mostra eficiente e pronuncia a palavra completa. A surpresa ou quebra de expectativa, ocorrida no terceiro quadrinho, é muito comum em textos humorísticos e está embasada na teoria de Incongruência.

Em relação aos vários recursos semióticos que também auxiliam para a comicidade, a construção da tira em três quadros, em que cada um possui uma cor diferente, indicia que a história se passa em três espaços diferentes. A posição corporal e a feição dos pais também são recursos importantes para a compreensão, uma vez que enquanto nos dois primeiros quadrinhos o pai da Mônica e o do Cebolinha estão ajoelhados perto dos filhos, no último, a feição assustada e a posição corporal do pai de Magali contribuem para a quebra de expectativa do leitor, além da presença da metáfora visual indicando um susto momentâneo. Há também recursos que ajudam no processo de caracterização das personagens, como o coelho Sansão, no primeiro quadrinho próximo a Mônica. Em relação ao recurso da escrita, pode-se destacar o título da história e o uso de sinais gráficos que indicam o balbuciar nos dois primeiros quadrinhos e a silabação no último.

A segunda tirinha<sup>5</sup> analisada também pertence à Turma da Mônica e a narrativa se desenvolve em quatro cenas ou quadros, nos quais Mônica propõe aos seus colegas que tirem uma foto. No primeiro quadrinho, Cascão, Cebolinha e Xaveco estão posicionados para a foto e Mônica diz: “Atenção”. No segundo quadrinho, ela pede para eles sorrirem e logo em seguida, no terceiro quadrinho, diz “olha o passarinho”. A reação dos personagens Cascão, Cebolinha e Xaveco é de espanto e a cena evidencia que eles colocaram a mão em cima da cabeça para se protegerem. O leitor pode concluir que os personagens pensaram que realmente havia um passarinho e se mostraram com medo de que a ave pudesse fazer as necessidades fisiológicas em cima deles. Novamente, em termos de humor, a incongruência se faz presente, uma vez que um fato inesperado desvia narrativa do que previamente poderia acontecer.

Em relação aos recursos linguísticos, a tirinha explora a questão do sentido denotativo e conotativo. Mônica usa a expressão “olha o passarinho” no sentido conotativo, significando um pedido para que os meninos sorrissem para a foto; já os garotos interpretaram a fala de Mônica no sentido denotativo, o que provoca a reação de se protegerem. Por sua vez, os demais recursos semióticos contribuem para que o leitor compreenda o contexto situacional da tirinha, como a câmera na mão de Mônica, a expressão facial dos meninos, principalmente o uso de metáforas visuais (pequenas “gotas” em volta da cabeça dos personagens) para demonstrar espanto e preocupação em proteger a cabeça.

---

<sup>5</sup> Disponível em: <http://www.mvpavan.com.br/blog/2012/12/06/tirinha-da-monica-a-fotografia/> Acesso em: 13 de jun. 2019.



A terceira tirinha analisada<sup>6</sup> possui como personagens centrais Cascão e Cebolinha e é constituída por três quadrinhos que indicam a sequência narrativa. No primeiro quadrinho, Cascão está em apuros, segurando-se em um galho para não cair na água e grita pela ajuda do amigo, pedindo-lhe “a corda Cebolinha”. O segundo quadrinho retrata Cebolinha assustado, à beira de um precipício, com uma corda na mão e ouvindo os apelos de Cascão, que grita: “A corda! A corda”. No terceiro quadrinho, o leitor é surpreendido pelo fato de o Cebolinha estar dormindo e a mãe chamá-lo para tomar café, usando a palavra “acorda”, de modo que o leitor infira que há uma relação entre a relação do sonho e a fala da mãe.

Deste modo, o humor é construído por meio do mecanismo linguístico de segmentação e junção de vocábulos: “acorda” pertence ao verbo acordar e “a corda” refere-se a um objeto de fibra em espiral, utilizado, muitas vezes, em salvamento. Acusticamente, os sons são muito parecidos, uma vez que o artigo a é pronunciado junto com o nome “corda”, o que produz palavras homônimas homófonas (grafia diferente, mas pronúncia semelhante).

Outro aspecto relevante para a construção do humor está centrado no primeiro quadrinho, em que Cascão se mostra muito apreensivo em cair na água, o que é justificável pela questão da queda. Entretanto, o leitor, que já possui conhecimentos prévios sobre os personagens principais da Turma da Mônica, sabe do grande medo de Cascão pela água, o que reforça e intensifica o seu medo de cair. Esse medo é evidenciado, no primeiro quadrinho, pela metáfora visual, pela expressão facial e posição corporal do personagem e, também, pelo formato do balão. No segundo quadrinho, os riscos em volta da cabeça e os olhos

---

<sup>6</sup> Disponível em: <https://twitter.com/mauriciodesousa/status/10005723741048586> Acesso em: 13 de jun. 2019. 24.

arregalados mostram que Cebolinha está confuso e os traços embaixo do balão reforçam que Cascão está presente no quadrinho, em um outro plano e que grita pedindo pela corda. Por fim, no terceiro quadrinho há a quebra de expectativa e o leitor percebe que os fatos fazem parte de um pesadelo do Cebolinha.

Há, ainda, exemplos de tiras, em que há, além do humor, a presença de um viés crítico, como o exemplo a seguir:

Figura 4: A VIDA COMO ELA YEAH Disponível:



<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/cartum/cartunsdiarios/#11/1/2019>

A tirinha de Adão Iturrusgarai, intitulada “Keithpop, o DR Rock’n Roll”, circula semanalmente na área de tirinhas do jornal Folha de São Paulo. No primeiro quadrinho é apresentada uma situação em que o paciente é submetido a um exame de raio X e nota-se uma grande preocupação do paciente em relação a sua saúde, ao perguntar: “É grave, doutor?” No segundo quadrinho, o médico diz “Que horror” e o paciente, assustado, pergunta: “o que?”. Em relação aos aspectos multimodais, percebe-se que a cor do paciente mudou em relação ao primeiro quadro, passando do rosa para o verde, o que reforça a ideia do susto em relação à fala do médico. No terceiro quadrinho, o médico responde “seus sapatênis” remetendo ao “que horror” dito anteriormente e isso provoca o riso, uma vez que tal fala está em contradição ao discurso que se espera de um médico.

A tirinha apresenta uma grande quantidade de recursos semióticos que contribuem para a construção do humor, como por exemplo, o título “DR Rock’n Roll” uma apologia à liberdade de expressão e às formas de se vestir do médico, caracterizado com óculos escuros. O humor reside no fato de o médico censurar a vestimenta do paciente, o que não só destoa da relação médico e paciente, mas também do papel social exercido pelo médico. É interessante, também, ressaltar que, de modo diferente das tirinhas voltadas para o público infanto-juvenil, os tons das cores são bem diferentes: nas tirinhas infantis há a presença de cores vivas e vibrantes, já nas tirinhas críticas o uso de cores mais escuras e de traços mais imprecisos parecem se constituir como características do gênero.

A próxima tira também evidencia um humor crítico:



Figura 5: Malvados, André Dahmer  
Disponível em: <http://www.malvados.com.br/>

Nessa tirinha de André Dahmer, o tema é o uso de redes sociais. Na contemporaneidade, muitas vezes, as redes sociais são utilizadas para empreender críticas, divulgar notícias falsas e comentários inadequados. No primeiro quadrinho, a presença do título remete a um lugar mítico, o poço dos desejos, em que é possível jogar uma moeda e fazer um pedido. O personagem indica que seu desejo seria poder criticar o mundo sem fazer esforço algum para mudá-lo e o tracejado indica que uma moeda foi jogada no poço. O último quadrinho apresenta, como resposta ao pedido, a letra F, ícone do Facebook, por meio de uma

metáfora visual em que a imagem sugere que a resposta tenha jorrado do poço. O leitor pode inferir que a tirinha empreende uma crítica ao Facebook, como sendo o espaço que os participantes usam para empreender críticas, sem se preocuparem em melhorar o mundo. Em relação às estratégias para a produção de humor, nota-se a que a representação do poço de desejos e a resposta dada por ele (a representação da rede social), articulada à linguagem verbal, por meio da fala “oba! Uma rede social”, no último quadrinho, funcionam como estratégias fundamentais.

Por fim, apresenta-se a última tira:



Figura 6: Níquel Náusea

Fonte: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/cartum/cartunsdiarios/#10/1/2019>

A tirinha de “Níquel Náusea” é escrita pelo quadrinista Fernando Gonsales e é postada semanalmente no site da Folha de São Paulo. A tirinha estabelece um diálogo intertextual com o conto infantil “os três porquinhos”. No primeiro e no segundo quadrinho há um lobo uivando, sendo o uivo representado por meio da onomatopeia. No terceiro quadrinho há uma casa e três porquinhos dentro dela. Os porquinhos mostram-se insatisfeitos com o barulho do lobo e um deles diz “A próxima casa você faz com janela anti-ruído” e o outro dizendo que iria anotar a sugestão.

Em relação aos recursos semióticos há uma diferença discrepante entre a construção em termos imagéticos das figuras dos três porquinhos na história infantil e na tirinha apresentada. Nas imagens presentes nas histórias infantis, como Cinderela, Chapeuzinho Vermelho, Peter Pan, entre outras histórias, há representações, muitas vezes, estereotipadas e bem distantes do real. Nesta tirinha, os porquinhos são representados como doces, de cor rosada e com acessórios coloridos, como laços e chapéus, o que marca as diferenças de cada um deles. Entretanto, na tirinha aqui apresentada, os porquinhos têm cores escuras, voltadas para os tons de cinza e amarelo escuro e pelos pelo corpo. Tais recursos semióticos, marcas do estilo do autor, contribuem para que o leitor possa produzir sentido e compreenda a releitura empreendida pelo autor, pois enquanto na história clássica, os três porquinhos buscam se proteger do lobo, na tirinha é o uivo emitido pelo lobo que incomoda e, portanto, a sugestão de se fazer uma janela anti-ruído. Nesta dimensão, percebe-se que a leitura, para efeitos de compreensão, do gênero tirinha requer que o leitor leve em consideração os recursos semióticos utilizados, uma vez que o sentido de humor a ser construído se dá na articulação entre os vários recursos, aliados aos conhecimentos prévios desse leitor.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou analisar como os diferentes recursos semióticos contribuem para a produção do humor no gênero tirinha. Para alcançar o objetivo, primeiro procedeu-se a uma pesquisa teórica sobre as origens filosóficas dos estudos sobre o humor. Também foram discutidos os estudos de Possenti, que abordaram o humor em uma perspectiva linguística. Partiu-se do entendimento de que na produção do humor há uma série de “mecanismos linguísticos de várias ordens (fonológico, morfológico, lexical, inferência, para citar alguns) explicariam as estratégias envolvidas no processo de

produção do sentido humorístico, gerado por um desfecho incongruente” (POSSENTI, 2000, p. 132).

As análises evidenciaram que enquanto as tirinhas voltadas para um público infanto-juvenil exploram o humor pelo humor, as demais tiras analisadas empreendem uma crítica a algum tema ou questão social. Assim, para a consecução de sua função comunicativa, este gênero se organiza em quadros que funcionam como molduras para a narrativa, onde os fatos se desenvolvem. Os personagens, geralmente conhecidos dos leitores, são caracterizados de modo a manterem uma unidade com o texto. Algumas tirinhas apresentam títulos, legendas e exploram o recurso das cores para marcar mudança de cenário/espço. Os diferentes tipos de balão são explorados a fim de reforçar o dizer do personagem e a presença de onomatopéias e de metáforas visuais contribuem para o sincretismo desse gênero.

Os recursos linguísticos são diversificados e envolvem fatores de ordem fonológica, morfológica, escolha lexical que se aliam aos diferentes recursos semióticos (cores, expressão facial, posição corporal dos personagens, enquadramento etc.) e potencializam os sentidos a serem produzidos. Finalmente, compete ao leitor atuar ativamente, tecendo seus conhecimentos prévios às várias semioses presentes nas tirinhas, a fim de compreender o sentido de humor.

## REFERÊNCIAS

ALBERTI, Varena. *O riso e o risível na história do pensamento*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002. (Coleção antropologia social).

ATTARDO, S; RASKIN, V. Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model. *Humor – Internacional journal of humor research*, Berlin/New York, v. 7, n. 1, p. 27-54, 1994.

DEL RÉ, Alessandra *A criança e a magia da linguagem: um estudo sobre o discurso humorístico*. Tese de Doutorado – Departamento de

Linguística da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2003.

NETO, Celso. *Porque Rimos: Um Estudo do Funcionamento do Humor na Publicidade*. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Recife, PE – 2 a 6 de setembro de 2011.

POSSENTI, S. *Os humores da língua: análises lingüísticas de piadas*. 1º reimpr Campinas: Mercado de letras, 2000.

POSSENTI, S. *O humor e a língua*. Ciência hoje. v.30, n. 176, p. 72-74, out. 2001. Disponível em:[http://cienciahoje.uol.com.br/revista-ch/revista-ch-2001/176/pdf\\_aberto/ENSAIO.PDF/view?searchterm=o humor e a língua](http://cienciahoje.uol.com.br/revista-ch/revista-ch-2001/176/pdf_aberto/ENSAIO.PDF/view?searchterm=o%20humor%20e%20a%20l%C3%BAngua). Acesso em: 17/04/2019.

POSSENTI, S. *Humor, língua e discurso*. São Paulo: Contexto, 2010.

RAMOS, Paulo Eduardo. *Tiras cômicas e piadas : duas leituras, um efeito de humor* [doi:10.11606/T.8.2007.tde-04092007-141941]. São Paulo : Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, 2007. Tese de Doutorado em Filologia e Língua Portuguesa. [acesso 2019-04-15].

RAMOS, P. Tira ou tirinha? Um gênero com nome relativamente instável. *Revista Estudos Linguísticos*, São Paulo, 42 (3): p. 1267-1277, set-dez 2013

SILVA, D. L.B. *Humor, crítica e/ou ironia nas tiras de Bill Watterson*. Disponível em: [http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec/eventos/lecomciencia2009/anais/148-166\(Silva\)Humor\\_critica.pdf](http://www2.faac.unesp.br/pesquisa/lecotec/eventos/lecomciencia2009/anais/148-166(Silva)Humor_critica.pdf). Acesso em: 10 de nov. 2017.

TABACARU, Sabina. *Uma visão geral das Teorias do Humor: aplicação da Incongruência e da superioridade ao sarcasmo*. Trad. Douglas Rabelo de Sousa, Maria Gabriela Rodrigues de Castro, Winola Weiss Pires Cunha, Filipe Mantovani Ferreira. EID&A - *Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação*, Ilhéus, n. 9, p. 115-136, dez.2015.





# O ROMANCE GRÁFICO GEMMA BOVARY E SEU PERCURSO TRANSMIDIÁTICO

Talita Sauer Medeiros<sup>1</sup>

*Gemma Boverly* é uma história baseada no clássico do século XIX, de Gustave Flaubert, *Madame Bovary*, 1856<sup>2</sup>, porém, embora possua muitos elementos próximos a obra de Flaubert, é também uma história bastante contemporânea, tanto na nova leitura dada a trajetória de uma mulher e suas infidelidades, como nos suportes escolhidos para narrar essa história. A autora inglesa Rosemary Elizabeth Simmonds, ou, como é conhecida, Posy Simmonds, ganhou notoriedade por utilizar-se da linguagem da arte sequencial para veicular histórias satíricas e contestadoras, utilizando os desenhos como um canal para discussões sociais. A história que trataremos aqui — *Gemma Boverly* — foi inicialmente publicada de forma seriada no jornal *The Guardian* em 1999, posteriormente a autora adapta a história e a publica em formato de romance gráfico / *graphic novel*, em 2006, alcançando enorme sucesso crítico, o que fez com que a obra ganhasse uma versão cinematográfica, em 2015. Perscrutaremos o trajeto transmidiático de *Gemma Boverly* e as possibilidades de trânsito de suportes nas produções culturais. Examinando como os diferentes produtos, exigem adaptações às diversas linguagens, assim como, outras formas de apreciação e leitura.

Posy Simmonds trabalha com ilustrações e publica histórias em quadrinhos desde a década de 1970, dentre as suas

- 
- <sup>1</sup> Doutoranda em História pela Universidade Federal de Santa Catarina — UFSC, Brasil. E-mail: medeirostali@gmail.com.  
lattes: <http://lattes.cnpq.br/5195397586731841>.
  - <sup>2</sup> A história *Madame Bovary* teve sua primeira publicação em 1856, como um folhetim, no periódico *Revue de Paris*. Recebendo posteriormente inúmeras publicações em formato de livro.

características marcantes, está a experimentação realizada pela autora, unindo as linguagens jornalística e dos quadrinhos. Em seus trabalhos iniciais no jornal britânico *The Guardian*, costumava colaborar com ilustrações dos mais variados tipos, até que em 1977 lhe é cedido um espaço fixo no jornal (grande em relação a uma tira de jornal) o qual a autora poderia utilizar da forma que quisesse. Esse fato permitiu à autora uma gama de explorações da superfície, possibilitando que a autora desenvolvesse histórias mais longas, completas e diferentes a cada semana. “Era uma forma brilhante, flexível. [...] Eu poderia fazer todo tipo de coisa, poderia dividir o espaço em dois, ou poderia ter um grande quadro. Era como um filme ou uma peça de teatro” (SIMMONDS, 2012, s/p.). Paul Gravett (2012) relembra que este era um período da libertação feminina na Inglaterra, momento de uma apelação pela igualdade dos sexos. Assim, o *The Guardian* teria sido primeiro jornal do país a dedicar uma página para as opiniões e questões femininas. E foi neste espaço que a autora publicou *Gemma Boverly* (1999)<sup>3</sup>, uma história longa com cerca de cem episódios. O foco da narrativa é a vida de Gemma, a segunda e descontente esposa de Charlie Boverly e madrasta de seus filhos. Cansada de sua vida em Londres, ela convence seu marido a mudar-se para a zona rural da Normandia. Quando sua fantasia de vida francesa não corresponde às suas expectativas, ela se frustra e, como sua homônima literária, é envolvida pelas dívidas, o tédio e o adultério. O vizinho de Gemma percebe os paralelos com a conhecida história literária *Madame Bovary* que culmina no suicídio da personagem principal. Esses paralelos movimentam a trama, e geram o temor pela morte iminente a que estaria fadada Gemma.

---

<sup>3</sup> Obra publicada no Brasil pela editora Conrad, em 2006.

É bastante interessante a apropriação que autora faz do romance *Madame Bovary*<sup>4</sup>. Recorrendo a este clássico, e em conformidade com as representações de uma sociedade saturada de imagens, Simmonds desenvolve um trabalho ousado, apropriando-se de elementos da literatura de forma explícita e como parte do jogo intertextual. Ela mescla esses elementos com outros mais próximos da experiência contemporânea e através de uma narrativa na qual desenhos e textos se complementam, a autora os utiliza para pintar um retrato satírico da atual classe média britânica. Em sua obra, a autora discute valores contemporâneos, tratando da vida e das problemáticas das jovens mulheres inglesas através de uma sátira maliciosa e sutil, e com uma notável qualidade em seus desenhos.

Na narrativa, a história de Simmonds corre paralela a história de Flaubert, mas com detalhes autônomos. A autora se diz fascinada pela maestria na construção da personagem Emma Bovary. Flaubert desenvolveu uma personagem que se tornou quase um arquétipo de uma mulher entediada, uma mulher que espera tudo do amor e sempre se decepciona. É uma história banal, mas escrita com genialidade<sup>5</sup>. Tanto a obra de Flaubert, quanto a de Simmonds, possuem uma característica marcante: são profundamente representativas de seu tempo e contextos. Flaubert vivia numa época em que predominava a dimensões expressivas escrita e verbal. Numa narrativa literária impecável, o autor rompeu intencionalmente com os parâmetros do romantismo, desenvolveu um tipo de narrativa inovadora, e construiu um romance de costumes distante do idealismo vigente até então. Tocou em temas delicados e polêmicos, até

---

<sup>4</sup> Em meados do século XIX, *Madame Bovary* causou furor, provocando uma grande polêmica ao levantar uma discussão sobre o adultério feminino e criticar os costumes da burguesia e do clero. Fatos que levaram o governo a processar Flaubert.

<sup>5</sup> A partir dessa obra, Flaubert é considerado precursor do Realismo e inaugura a narrativa realista moderna.

então distantes das narrativas ficcionais românticas, colocando como elementos preponderantes a crítica social e o desnudamento das fraquezas morais e dos costumes da sociedade da época. Por sua vez, numa linguagem narrativa totalmente diversa, Simmonds utiliza-se do elemento visual e do humor para contar sua versão da história de Flaubert.

A forma escolhida pela autora são os quadrinhos, um produto cultural cuja forma narrativa é constituída por uma sequência de quadros desenhados, e em geral com diálogos inclusos na imagem, “um sistema narrativo formado por dois códigos de signos gráficos: — a imagem, obtida pelo desenho e a linguagem escrita” (Cf. CAGNIN, 1975, p. 25). Assim, na composição de sua história em quadrinhos, as “cenas” desenhadas por Simmonds, aparecem como imagens congeladas. A linguagem dos quadrinhos é plena de elipses; só se escolhem para ser retratados os momentos privilegiados. É comum que se opte por determinada posição e que o leitor imagine as ações anteriores e o que está por vir, completando mentalmente a ação que se passou entre um quadrinho e o outro, ficando a cargo do leitor completar em sua imaginação momentos anteriores ou posteriores. Para a compreensão dessa forma de se narrar uma história, é necessário que o leitor tenha um conhecimento deste tipo de linguagem, entremeada de imagens e textos.

O trabalho de Simmonds é uma obra destinada a leitores contemporâneos, que já tiveram um contato com a leitura dos quadrinhos, estando aptos a entender como essa forma narrativa funciona. Como ressalta Jay Lemke (2010), os significados em outras mídias não são fixos e aditivos (o significado da palavra mais o significado da imagem), mas sim, multiplicativos (o significado da palavra se modifica através do contexto imagético e o significado da imagem se modifica pelo contexto textual) fazendo do todo algo muito maior do que a simples soma das partes. Dessa forma, para que se consiga “ler” o que uma nova mídia está tentando nos comunicar, é necessário a compreensão das antigas e das novas habilidades de “leitura”, adquirindo-se

um letramento para cada nova linguagem que surja. Nesse caso, a leitura das imagens, a leitura das palavras e posteriormente a leitura da linguagem própria dos quadrinhos e da forma como esta se utiliza desses signos.

É natural que a forma escolhida para se expressar e os suportes disponíveis para isso se modifiquem, em função de seu contexto social e das evoluções tecnológicas. Todavia, é importante ter em mente, conforme colocado por Lemke (2010), o fato de que nenhuma tecnologia é uma ilha. Já que na medida em que as tecnologias se tornam mais complexas, elas se tornam situadas em redes mais amplas e longas de outras tecnologias e de outras práticas culturais. Assim, os letramentos produzem ligações essenciais entre significados e fazeres. Sendo em si mesmos, tecnologias e nos dão as chaves para usar tecnologias mais amplas. Cada um deles consiste em um conjunto de práticas sociais interdependentes que interligam pessoas, objetos midiáticos e estratégias de construção de significado.

A obra de Posy torna-se ainda mais interessante tendo em vista a posição de Flaubert frente as imagens. Alberto Manguel, ao citar Flaubert, assinala que este se recusava a introduzir imagens no texto, por considerá-las redutoras, limitadoras da leitura, por impedir a livre imaginação suscitada pela trama escrita, bem como a livre idealização dos personagens:

“Ninguém jamais vai me ilustrar enquanto eu estiver vivo”, escreveu ele, “porque a descrição literária mais bela é devorada pelo mais reles desenho”. Assim que um personagem é definido pelo lápis, perde seu caráter geral, aquela concordância com milhares de outros objetos conhecidos que leva o leitor a dizer: ‘eu já vi isso’, ou ‘isso deve ser assim ou assado’. Uma mulher desenhada a lápis parece ser uma mulher, e só isso. A ideia, portanto, está encerrada, completa, e todas as palavras, então, se tornam inúteis, ao passo que uma mulher apresentada por escrito evoca milhares de mulheres diferentes. Por conseguinte, uma vez que se trata de uma questão estética, eu formalmente rejeito todo tipo de ilustração (MANGUEL, 2001, p. 20).

Inadvertidamente Posy utiliza-se o elemento visual para contar sua versão da história de Flaubert. Partindo de uma obra clássica, a autora a reduz a seus contornos gerais e preenche com novos elementos, mais próximos da experiência contemporânea. Fortalecendo a ideia de que um clássico é sempre legível de novo de um novo modo, e de que existem estruturas ou ideias que podem ser repetidas e contadas através um produto cultural que faça uso de outros elementos e de outra linguagem.

## A TRAJETÓRIA TRANSMIDIÁTICA DE *GEMMA BOVERY*

A história *Gemma Boverly* tem uma trajetória bastante vibrante, tanto por seu enredo, quanto pelos caminhos transmidiáticos percorridos pela obra nos anos subsequentes a sua publicação. Ao longo do tempo a obra assume uma narrativa transmidiática, definida por Henri Jenkins (2009) como uma narrativa fragmentada (ou distribuída) em diversas mídias, não interdependentes entre si.

Neste viés, é interessante pensar o caminho transmidiático de *Gemma Boverly*, a qual surge inspirada por um livro clássico, porém, sua linguagem narrativa é própria das histórias em quadrinhos. Forjada por experimentações, já que inicialmente foi produzida como uma história longa e completa publicada de forma seriada (100 episódios), no espaço de uma página ao dia (de segunda a sábado). Segundo a autora, a escolha pela publicação num formato quase como o de um folhetim se deu porque o *The Guardian* estava receoso de que os leitores poderiam esquecer o que ocorreu anteriormente. Assim, cada página teve que ser pensada como um episódio distinto, mas que deixaria sempre um *gancho* a fim de instigar o leitor para o que viria no dia seguinte. Gravett (2012) destaca que uma publicação nesses termos é um construtor de lealdade, pois os leitores sabem que no outro dia terão um novo episódio ficando ansiosos

por descobri-lo, sendo este o mesmo princípio das tiras de jornal. Assim, Simmonds no espaço de uma página, desenvolve o trecho diário da história. Um dos aspectos importantes do quadrinho de página inteira é a necessidade de o autor fazer um planejamento do episódio todo que pretende apresentar na página e da ação em segmentos. Nesse tipo de formato é importante que o autor atente para dois elementos importantes: a atenção e retenção. É preciso prender a atenção do leitor e ao mesmo tempo em que ele retenha as informações para prosseguir com a narrativa, assim como, ter em mente que sempre que terminar a página haverá uma pausa. A autora faz isso muito bem, obtendo sucesso em prender a atenção do leitor e instigar sua curiosidade para o dia seguinte. Isto se dá pelo domínio da autora das linguagens empregadas e pelo letramento do público receptor que compreende o que a autora expressa.

A história de Gemma Boverly fez tanto sucesso que em 2006 os episódios produzidos para o jornal foram reunidos e publicados em formato de livro, um romance gráfico (*graphic novel*). Um romance gráfico é um quadrinho adulto contemporâneo, cujas primeiras obras importantes surgem no fim da década de 1970. *Adultos* não por seu conteúdo (sexual, por exemplo), mas pelo público ao qual se pretende alcançar. Obras que buscam uma *qualidade superior*, autoral, complexa e *séria*. São uma continuação e uma consequência de outras tradições e fazem parte de um movimento de conscientização dos quadrinhos como forma de arte. Cada vez mais os romances gráficos são vistos como uma forma artística nova, a qual mesmo que possua influências e proximidades com outras áreas tornou-se necessária discuti-la como um material diferenciado: um gênero com suas próprias convenções.

Em geral os romances gráficos são publicados em formato de livro, como obras fechadas, portanto foi necessário que Simmonds adaptasse a história a este novo formato, suprimindo eventuais repetições ou contextualizações utilizadas no jornal, tornando a narrativa fluida. “Para fazer a recopilação em um

livro tive que retocar todas as páginas. Tinha que unir todas as páginas e eliminar todas as repetições que em uma tira você é obrigado a colocar para refrescar a memória do leitor” (SIMMONDS, 2010, s/p). A autora conseguiu produzir uma obra harmônica, não havendo nenhum estranhamento. Nem tão pouco, é apenas uma compilação das histórias publicadas, formou-se uma outra narrativa, própria de uma outra linguagem — um romance gráfico.

Embora cada mídia possua uma linguagem e características únicas. É interessante notar como muitas delas confluem. É o caso das histórias em quadrinhos e do cinema. Duas mídias que se encontram profundamente ligadas ao contexto da “cultura de massas” decorrente das facilidades de reprodução consequentes do desenvolvimento das técnicas de reprodução do início do século XX. As duas linguagens possuem semelhanças facilmente reconhecíveis, Simmonds enxerga isto em seu romance gráfico. “É como um filme. Há *close-ups* e *long-shots*. Você escolhe a locação e o figurino. Você faz a maquiagem e a iluminação e você terá os personagens prontos para atuar.” (SIMMONDS, 2010, s/p). A relação das obras de Posy com o cinema é bastante curiosa, a autora reconhece que certos tipos são recorrentes em seus livros: é “como se eu tivesse uma espécie de companhia, de repertório de tipos físicos para desempenhar diferentes papéis” (SIMMONDS, 2012, s/p). Nos trabalhos de Simmonds é interessante notar como as personagens tem semelhanças físicas, é como se a autora tivesse um “elenco”, o qual caracteriza de forma a se adequar as diferentes histórias.

Desde seu início cinema e quadrinho se influenciam mutuamente, a troca de referências e pontos comuns entre as linguagens vem de longa data. São dois meios que “nunca pararam de olhar um para o outro, de se copiar e até de se roubar” (QUELLAGUYOT, 1994, p. 23). Didier Quella-Guyot ressalta que “na origem o cinema é que fazia empréstimos das HQ. [...] Inversamente, as HQ muitas vezes procuraram



assemelhar-se ao cinema, a ponto de se chamarem às vezes de ‘romances cinematográficos’ e de adotarem o contorno das películas.” (QUELLAGUYOT, 1994; 23)<sup>6</sup>. Podemos notar diversos elementos dos quadrinhos e vice-versa.

Alguns dos principais movimentos de câmera usados em filmes (panorâmicas, *travellings*) encontrarão equivalentes nas HQ. O enquadramento das imagens nos quadrinhos possui muitos elementos da linguagem cinematográfica, simulando técnicas semelhantes às do cinema. A apropriação de recursos cinematográficos como o *plongée* ou *contreplongée* é corrente — essas expressões designam posições da câmera em relação ao que está sendo filmado; *plongée* é quando a câmera está acima da pessoa filmada; *contreplongée*, ao contrário, é quando a câmera filma uma pessoa ou objeto de baixo para cima<sup>7</sup>. Umberto Eco

---

<sup>6</sup> Inicialmente essa apropriação se deu sob a forma de desenhos animados e seriados. Os seriados americanos comumente se apropriavam de histórias tiradas dos quadrinhos e estavam entre as primeiras tentativas de desenvolver narrativas mais longas e complexas e serviram como uma ponte útil entre o filme curto e o filme de longa-metragem. Mas o contrário também se dava, muitos personagens surgidos no cinema viraram personagens de HQs, um bom exemplo disso é Tarzan, que quando foi desenhado por Harold Foster já era velho conhecido das telas de cinema. Os exemplos das trocas de referências entre os meios são bastante grandes e perpassam tanto por elementos formais quanto estéticos. Jean Giraud (Moebius) se destacou (entre muitos aspectos) por criar universos oníricos entremeados de ficção científica, muitos dos quais serviram de base para filmes hollywoodianos.

<sup>7</sup> Alguns dos recursos encontrados frequentemente nas duas manifestações artísticas, seja através do movimento da câmera ou da posição das imagens, por exemplo, a *panorâmica* — movimento circular de uma câmera; plano filmado com esse movimento, a *Sequência* ou *cena* — conjunto de tomadas que forma um trecho contínuo da história que está sendo contada, dentre outras como o *Plano* ou *tomada* — registro ininterrupto de um trecho de filme; pode ser curtíssimo ou extremamente longo — mas é sempre ininterrupta, sem corte. Em inglês, *take*. *Plano-sequência* — Um único plano, ou única tomada, sem corte, portanto, em geral usando movimentos de câmera, longo, que engloba toda uma cena ou sequência. *Quadro* — Cada

(1970) destaca que no plano do enquadramento os quadrinhos sempre estiveram na dependência da linguagem cinematográfica. Todavia, no plano da montagem<sup>8</sup> o discurso seria mais complexo por realizar um *continuum* a partir de imagens estáticas. Os quadrinhos são uma forma de linguagem em imagens que podem provocar a impressão de movimento e impressão de uma panorâmica ininterrupta, como podemos observar por essa cena:

Já no cinema, jogar com o tempo é um recurso imediatamente percebido, torna-se um efeito estilístico, experiência formal (QUELLA-GUYOT, 1994, p. 25). Segundo Diamantino Silva, a aproximação entre os meios era inevitável, uma vez que, ambos surgiram da preocupação de representar e dar sensação de movimento. Como exemplificado acima, “cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior; a ação contínua estabelece a ligação entre as diferentes figuras, existindo cortes de tempo e espaço ligados a uma rede de ações lógicas e coerentes” (SILVA, 1976, p. 105). O movimento nos quadrinhos aparece de forma simulada. Através de uma sequência de ação, através de quadros sequenciais se mostra uma ação em movimento. O cinema e os quadrinhos, “ao lado do desenho

---

um dos fotogramas captados pela câmara e que, quando projetados na tela, à velocidade de 24 por segundo, dão a impressão de movimento. Em inglês, *frame*. *Tempo real* — nada a ver com noticiário em tempo real, notícias online. Usa-se a expressão para designar trechos de filmes ou filmes inteiros em que não há corte no tempo, e cada minuto de ação corresponde a um minuto exato na vida real. *Travelling* — Movimento da câmara, em geral sobre trilhos, carrinho móvel ou carregada por uma grua, guindaste. *Campo* e *contracampo* — O campo é o espaço que é focalizado pela câmara; naturalmente, a largura e a profundidade do espaço dependem do tipo de lente usada. Já o *contracampo* é uma sucessão de tomadas ou planos mostrando ora um, ora o outro interlocutor de um diálogo.

<sup>8</sup> A montagem é a arte de unir tomadas para formar uma sequência, e depois unir todas as sequências do filme, do francês *montage*. Nos países de língua inglesa usa-se o verbo *edit*, ou *editor* para a pessoa que faz a montagem.

animado, eles introduziram a continuidade narrativa onde a ilustração, a pintura e a fotografia geravam imobilidade” (QUELLAGUYOT, 1994, p. 23). Porém, embora haja uma série de confluências, as linguagens também possuem suas particularidades. No cinema a ilusão dinâmica de baseia não apenas na ação dos personagens no espaço do campo visual, mas também na mudança de posição das câmeras, já nos quadrinhos essa dinâmica se dá na manipulação da superfície da imagem.

A linguagem dos quadrinhos teve que criar recursos para expressar o som. O ruído nas HQ, mais do que sonoro é visual. O artista pode se valer de muitas expressões gráficas, exercitar seu estilo e fazer uso de todos os recursos gráficos disponíveis para expressar uma mensagem estética que transmita uma informação ao leitor, o efeito de um ruído expresso por uma imagem é antes de tudo plástico. As onomatopeias (forma de se reproduzir graficamente ruídos) permitem uma comunicação sonora e fazem parte de uma linguagem universal, embora sejam regidas por modelos fonológicos que diferem segundo as línguas. Uma boa onomatopeia, seja temática, gráfica ou plasticamente, tem a mesma relevância para a HQ quanto os ruídos para o cinema. Diamantino Silva pontua que as onomatopeias não são em absoluto uma prioridade das histórias em quadrinhos, existindo tanto na literatura e na própria linguagem coloquial. O autor ressalta que nas primeiras histórias em quadrinhos as onomatopeias não existiam, pois o que mais interessava era o texto abaixo do desenho, “que tudo dizia, tudo explicava e tudo descrevia” (SILVA, 1976, p. 97). Entretanto, teria sido com o surgimento do cinema sonoro em 1927, que as histórias em quadrinhos foram buscar na trilha sonora cinematográfica elementos para reproduzir os ruídos que nem sempre podiam figurar nos diálogos (balões) ou textos. Os paralelos entre cinema e quadrinhos não se resumem ao mesmo período de surgimento, mas também ao intercâmbio de técnicas expressivas.

Entretanto, ainda que tenham surgido como produtos da cultura de massa, se beneficiado das técnicas de reprodução para

se difundirem e possuírem muitos pontos em comum, a linguagem dos quadrinhos e do cinema se diferem em vários pontos significativos. As dimensões dos dois suportes são diferentes, o espaço retangular da tela é um mundo limitado como suporte/moldura do discurso cinematográfico. Para superar essa limitação, criou-se um novo espaço de sombras e luzes, cortes e movimentos e a mudança de planos. Nas HQ, as imagens podem ser retangulares, circulares, quadradas, horizontalizadas (panorâmica da esquerda para direita), verticalizadas (panorâmica de cima para baixo), podem ocupar meia página, uma página inteira, podem depender do plano anterior, do seguinte, do superior, do inferior, podem interferir em outra, etc. Scott McCloud pontua que “a via de regra para buscar uma definição precisa é que no cinema o que ocorre é uma sequência de imagens superpostas, ou seja, uma ao lado da outra, em espaços diferentes. O tempo do cinema seria o que o espaço é para os quadrinhos” (MCLOUD, 2005, p. 7).

O quadrinho *Gemma Boverly* ganhou uma adaptação cinematográfica no ano de 2015<sup>9</sup>, mudando mais uma vez de meio de comunicação e formando o que Jenkins chama de franquia, que forma um “universo” ficcional próprio. De acordo com o autor, uma narrativa transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor — a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida na televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada produto é um ponto de acesso à franquia como um todo. Cada acesso à franquia deve ser

---

<sup>9</sup> Ficha técnica: Lançamento 6 de agosto de 2015 (1h39min); Dirigido por Anne Fontaine; Com Gemma Arterton, Fabrice Luchini, Jason Flemyng; Gênero Comédia, Drama; Nacionalidade França.

autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa (JENKINS, 2009, p. 135).

Em todas as narrativas transmidiáticas embora a estrutura, o cerne da história seja o mesmo, é inevitável que haja diversas adaptações (tanto no enredo, quanto na forma narrativa que se adapta aos diversos meios). Na adaptação cinematográfica de *Gemma Boverly*, a fotografia, a caracterização dos personagens e os cenários são bastante fiéis ao romance gráfico. Por vezes, ao observar as cenas do filme, temos a impressão de que os desenhos de Simmonds foram usados como *Story Boards*<sup>10</sup>, um recurso muito utilizado para o planejamento das cenas no cinema, em que através de desenhos pode-se conceber cenas “imóveis”, pré-planejadas e dispostas em quadros pintados ou desenhados. Na prática, sugerem as “tomadas” (ângulos de câmera) e prefiguram a encenação e a iluminação.

Porém, embora guardem similaridades, cada uma das histórias assume características próprias. Nos desenhos de *Gemma Boverly*, Simmonds utiliza-se do preto e branco, em especial dos tons de cinza, com um traço delicado e sofisticado e com um estilo que remete ao gótico. Já a adaptação cinematográfica é colorida, prevalecendo os tons solares e claros. Alguns cortes e simplificações são feitos para o filme, um bom exemplo, é a aparência física de Gemma, a qual suscita diversos embates psicológicos da personagem no romance gráfico. A beleza de Gemma é notória, chama nossa atenção e a dos outros personagens, porém, pessoalmente ela está constantemente insatisfeita, precisa se reafirmar e se modificar para sentir-se melhor, isso ocorre por meio de seus relacionamentos ou mudanças corporais. No romance gráfico, ela passa por várias

---

<sup>10</sup> Embora empreguem os elementos principais da arte sequencial, diferem das revistas e tiras de quadrinhos por dispensarem os balões e os quadrinhos. Não são destinadas à “leitura”, mas antes para fazer a ponte entre o roteiro e a fotografia final.

transformações físicas, em geral, relacionadas ao período em que está vivendo<sup>11</sup>. Enquanto na versão cinematográfica, Gemma é representada desde o início como uma bela mulher, e sua imagem não varia ao longo da trama.

Em sua história gráfica, Simmonds habilmente utilizou diferentes “vozes” e diferentes maneiras de atravessar essas vozes, por meio da utilização de diários, cartas ou bilhetes escritos à mão, além da voz dos personagens — seja no discurso relatado, em balões ou com Joubert, o vizinho de Gemma na posição de narrador. Além disso, o desenho também funciona como mais uma voz na história, capaz de mostrar ações acontecendo em segundo plano. O tratamento visual das palavras como formas gráficas é parte do vocabulário das HQ. A maneira como as letras são tratadas graficamente constituem um elemento significativo na linguagem desse meio e tem seu papel dentro da história, funcionam como uma extensão da imagem, capazes de fornecer um clima emocional, uma ponte narrativa ou a sugestão de um som. Na arte dos quadrinhos, o estilo e a

---

<sup>11</sup> Gemma passa por diversas fases durante o romance gráfico que refletem em seu aspecto estético, no período do início de seu casamento com Charlie, ela procura uma vida tranquila, afastar-se de qualquer tipo de stress, isso perpassa pelos cuidados com o corpo. É uma fase em que ela engorda bastante e não está preocupada com isso; ao mudar-se para a França, percebe a atenção das francesas dispensada à estética feminina, faz o paralelo de que na Inglaterra ela poderia andar com a aparência que bem quisesse, mas que na França todos reparam em seu desleixo, isso desencadeia que ela comece a se dedicar a uma rotina de exercícios e perca peso. Ao iniciar uma relação extraconjugal, Gemma fica cada vez mais vaidosa e consumista, moldando-se esteticamente aos padrões de uma mulher fatal. Por fim, ao mudar seu foco das relações amorosas para a solução e reorganização de sua vida (desestruturada por dívidas e pela separação de Charlie), Gemma passa a aderir a um estilo mais despojado, corta os cabelos e usa roupas mais leves. É interessante que ao longo de cada fase a personagem promova uma mudança estética em si mesma e por extensão na decoração de sua casa, como se montasse cenários e um personagem a ser vivido naquele momento.

aplicação sutil de peso, ênfase e delineamento combinam-se para evocar beleza e transmitir uma mensagem. Nos trechos dos diários de Gemma, Posy opta por fazê-los de forma manuscrita, para nos dar a impressão de que estaríamos lendo diretamente do diário de Gemma e observando sua forma de escrever. Além disso, Simmonds costuma destacar com grifos as palavras-chave no diário, dando maior ênfase a certos pontos e direcionando nossa atenção. Da mesma forma, o conteúdo dos balões também é escrito a mão, porém, com uma grafia diferente, atribuindo um tom mais artesanal as páginas que comportam vários diálogos. Em cada meio as linguagens são diferentes, assim, estes recursos não estão presentes no filme.

Além de uma adaptação às linguagens próprias de cada mídia, é necessário também levar em conta a subjetividade dos envolvidos na adaptação, lembrar que a história agora passa a ser contada sob outra perspectiva, a dos produtores do filme. Um livro oferece várias possibilidades e ao se adaptar uma obra num filme, esse passa a ser uma representação, que valoriza um ponto de vista. Sendo o filme uma construção imaginativa, este pode, a partir de um referencial de base, representar a história de várias maneiras, privilegiando os aspectos e os fatos que mais parecerem convenientes ao produtor da adaptação. “O cinema como obra de arte não tem nenhum compromisso com uma suposta verdade” (DUTRA, 2001, p. 156). Um filme possui uma maneira própria de se expressar, e através de uma narrativa cinematográfica é possível explorar, a partir de outra linguagem, vários recursos de uma história. Tornando possível, portanto, a construção de inúmeras histórias diferentes a partir de um mesmo livro.

Quando se fala em adaptação, a primeira questão que vem em mente é a fidelidade, no entanto, este é um critério insuficiente e muitas vezes duvidoso. Não adianta que um filme seja extremamente fiel ao livro do qual está sendo adaptado, se não houver uma captação do significado da obra. A questão é saber se a realização cinematográfica faz surgir o sentido e,

sobretudo, se permite o enriquecimento do sentido (GOLDMANN, 2005, p. 38). O filme não deve ser apenas uma imitação, deve-se procurar o sentido global da obra, mesmo que para isso haja certa liberdade de criação. Ainda que com pequenas mudanças na trama, e adaptações a linguagem cinematográfica, o filme nos remete a todo momento ao romance gráfico e o sentido da obra de Simmonds permanece fortemente presente.

Não adianta apenas recontar a história incólume através de outro meio, “A redundância acaba com o interesse do fã e provoca o fracasso da franquía. Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquía e sustenta a fidelidade do consumidor” (JENKINS, 2009, p. 135). Algumas cenas são acrescentadas, é o caso de uma cena em que Gemma é picada por uma abelha e Joubert aspira com a boca o veneno de suas costas, nem a cena, nem nada que remeta a ela, existe nas outras versões da história de Simmonds.

Os finais do filme e dos quadrinhos também são bastante significativos destes acréscimos e modificações necessárias das quais nos fala Jenkins. No encerramento do romance gráfico, Simmonds faz uma brincadeira literária utilizando outro clássico do século XIX: passado algum tempo da morte de Gemma<sup>12</sup> a vida começa a voltar ao normal, até que em uma tarde Joubert avista um caminhão de mudanças em frente à casa vizinha, na qual residia Gemma e diz: “São ingleses também, como os Boverly. Um casal. Ele é mais velho que ela. [...] Ele conheceu a esposa na alameda. Seu nome é Jane Eyre”<sup>13</sup> (SIMMONDS, 2006: 119). Instigando o leitor a se perguntar: começaria tudo novamente?

---

<sup>12</sup> Um ponto de confluência em todas as adaptações, é o fato de que, assim como, em *Madame Bovary*, a protagonista morre.

<sup>13</sup> *Jane Eyre* é a protagonista título do romance da escritora inglesa Charlotte Brontë, publicado em 1847. O romance narra a trajetória de uma órfã. O livro retrata a emancipação da mulher, a possibilidade de manter-se com



O filme por sua vez, brinca com esta suposição e com o final escolhido por Simmonds. Passados seis meses da morte de Gemma, o filho de Joubert entra atarantado em sua casa e pergunta aos pais: — vocês viram os novos vizinhos? São russos. Adivinhem como se chamam? Começa com K. Uma adúltera trágica que se jogou na frente de um trem. “Anna Karenina?”, pergunta Joubert. “Quase! Anna Kalesina”, responde o filho. Animado, imediatamente Joubert vai até a vizinha, pensando que talvez a história pudesse se repetir, desta vez, com outro clássico do século XIX, Anna Karenina de Liev Tolstói. Entretanto, se tratava de uma diabrura do filho. O filme acaba ao som de uma marcha russa, com a vizinha sem entender o espanto de Joubert por ela falar tão bem o francês, já que ele acreditava que ela fosse russa, quando na verdade nascera na cidade ao lado.

Através de *Gemma Boverly* podemos pensar como as mídias nos abrem diversas possibilidades. Uma mesma história pode ser (re)contada e trabalhada de forma diferente, atingindo diversos públicos e usando de variadas linguagens e possibilidades narrativas. Um trabalho transmidiático que gera um conjunto de obras (visuais, gráficas, cinematográficas) que fazem parte de uma só história: a visão de Simmonds de como seria uma *Madame Boverly* contemporânea.

## REFERÊNCIAS

CAGNIN, Antônio Luiz. *Os Quadrinhos*. Coleção Ensaios. São Paulo: Ática, 1975.

---

seu trabalho, sem necessariamente precisar se casar. Jane vale-se apenas de seu intelecto já que não conta com muitos atrativos físicos. A referência ao livro de Brontë revela mais uma vez o interesse de Posy Simmonds por personagens literárias femininas e histórias com toques trágicos. BRONTË, Charlotte. *Jane Eyre*. New York: Barnes & Noble Classics, 2003.

DUTRA, Eliane de Freitas. Memórias do Cárcere: do livro ao filme, do filme a História. In: SOARES, Maria de Carvalho; FERREIRA, Jorge (org.). *A História vai ao cinema*. Rio de Janeiro: Record, 2001.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

FLAUBERT, Gustave. *Madame Bovary*. São Paulo: Abril, 1970.

GRAVETT, Paul. *Posy Simmonds: Essentially English*. Londres, Junho, 2012. Disponível em:

[http://paulgravett.com/index.php/articles/article/posy\\_simmonds1](http://paulgravett.com/index.php/articles/article/posy_simmonds1)

Acesso em: 25 jan. 2013.

GOLDMANN, Annie. Madame Bovary vista por Flaubert, Minnelli Y Chabrol. In: *La História en el Cine*. n.20. México: CIDE, 2005.

HEBERLE, Viviane Maria; NASCIMENTO, Roseli Gonçalves do; BEZERRA, Fábio Alexandre Silva. Multiletramentos: iniciação à análise de imagens. In: *Linguagem & Ensino*. Pelotas, v.14, n.2, p. 529-552, jul./dez. 2011.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. Trad. Susana Alexandria. 2a ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LEMKE, Jay L. Letramento metamidiático: transformando significados e mídias. In: *Revista Trabalhos e Linguística Aplicada*. Campinas, v. 49, n. 2, dez. 2010.

QUELLA-GUYOT, Didier. *A História em Quadrinhos*. Trad.: Maria Stela Gonçalves; Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Unimarco, 1994.

MANGUEL, Alberto. *Lendo imagens: uma história de amor e ódio*. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2005.

SIMMONDS, Posy. *Gemma Boverly*. São Paulo: Conrad, 2006.

SIMMONDS, Posy. *El mundo*. ES, Madrid, 2010. Disponível em: <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/11/05/comic/1288974366.html>. Acesso em: 25 jan. 2013.

SIMMONDS, Posy. *Posy Simmonds: Essentially English*. Entrevistador: Paul Gravett. Londres, Junho, 2012. Disponível em:

<[http://paulgravett.com/index.php/articles/article/posy\\_simmonds1](http://paulgravett.com/index.php/articles/article/posy_simmonds1)>  
Acesso em: 25 jan. 2013.

SILVA, Diamantino. *Quadrinhos para quadrados*. Porto Alegre: Bells, 1976.



# QUESTÕES CULTURAIS NA OBRA *SWAMP THING*, DE ALAN MOORE

Suellen Cordovil da Silva<sup>1</sup>

Odon Dias<sup>2</sup>

## INTRODUÇÃO

Originalmente criada no ano de 1971 por Len Wei e Bernie Wrightson, para uma antologia de horror da DC chamada *House of Secrets*, a “Saga do Monstro do Pântano” apresenta o protagonista, espécie de monstro que carrega uma personalidade de empatia e colaboração com os humanos. O Monstro do Pântano é formado por uma parte humana que contém a identidade do doutor Alec Holland, após ser vitimado por uma explosão acidental no seu ambiente de trabalho, e uma outra parte “elemental do pântano”, associada com a natureza e a biodiversidade. Na década seguinte, quando Alan Moore deu continuidade à saga, ele reconfigurou a dualidade do protagonista, alterando sua origem para torná-lo um monstro único, em oposição à versão anterior de Wei e Wrightson, que preconizava um humano transformado em monstro.

Na saga de Moore, Alec Holland foi morto em um pântano situado próximo ao laboratório, acompanhado de sua pesquisa, a fórmula biorrestauradora. Na edição número 21, intitulada *Lição de Anatomia (The Anatomy Lesson)*, foi trabalhada uma ideia incomum: as falsas memórias. Quando o personagem Alec

---

<sup>1</sup> Professora Assistente do curso de LETRAS habilitação Língua Inglesa, na Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Marabá, Pará; Doutoranda em LETRAS na Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul.

<sup>2</sup> Mestrando em Letras na Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul.

Holland morre na explosão, a planta que assume seu novo corpo hospedeiro acredita ser Alec Holland. Contudo, investigações posteriores à morte de Alec Holland revelaram que o Monstro do Pântano não era Holland transformado em “elemental do pântano”. Em realidade, tratava-se de uma criatura totalmente nova, criada a partir de plantas que, de algum modo, absorveu as memórias e a personalidade de Holland para si. A saga de Moore explora a questão da identidade no que diz respeito à pessoa ou sua imagem, em relação aos demais. A alteridade deve ser considerada na narrativa, a julgar também as interações entre os personagens como um tema recorrente e conflitante. Por exemplo, quando Abby se apaixona pelo monstro, ela provoca uma quebra do contrato social estabelecido. Pollak (1992) afirma que a construção da identidade é um fenômeno que se desenvolve em relação aos outros, como também em referência aos critérios de aceitabilidade, admissibilidade, credibilidade, o que é possível por meio da negociação direta entre as partes. Moore recriou o personagem do Pântano quando a obra estava prestes a ser cancelada. A primeira história do Monstro do Pântano roteirizada por Moore foi publicada em janeiro de 1984. Numa entrevista de Millidge em 2012, Moore descreve que:

A história inteira dependia de um indivíduo que era basicamente Hamlet coberto de muco. Ele só fica andando por aí, sentindo pena de si próprio. Todo mundo sabe que sua busca para recuperar a humanidade perdida jamais chegará ao fim. Porque, assim que ele fizer isso, a história termina (MILLIDGE, 2012, p. 110).

Moore promoveu uma evolução do personagem do Pântano. O tema principal, a condição da alma humana dos seus protagonistas, contrasta com a abordagem dos assuntos cotidianos e sociais. O leitor pode verificar tais diferenças na narrativa, ao deparar-se com as ações do Monstro do Pântano, pois o personagem estava em constante busca de sua verdadeira identidade humana.

Neste trabalho, iremos apresentar o número 41 da referida saga, publicado em outubro de 1985, assim como também o número 42, publicado em novembro de 1985. Esses números ressaltam uma relação sobre a questão da identidade do personagem — o Monstro do Pântano —, como também uma crítica ao racismo desenvolvido ao longo do enredo nos dois números. Dessa forma, por meio dos Estudos Culturais (HALL, 2000); (POLLAK, 1992); (GILLES, 2011), iremos investigar a relação entre os humanos e seu mal-estar moral, de modo que possamos revelar uma degradação da sociedade quanto aos comportamentos éticos e bioéticos, diante das condições que promovem desnorteio e desalinhamento da sua bússola moral. Verificamos a saga do Monstro do Pântano como seguindo o paradigma da jornada do herói, conforme apresentada por Campbell (2007). Justifica-se, pois o personagem segue um caminho de autodescoberta ao longo da narrativa, ao mesmo tempo que tenta auxiliar os demais. Nas revistas de números 41 e 42, o Monstro do pântano desenvolve sua jornada em busca de sua origem, além de enfrentar traumas sociais vividos por outros personagens.

## RELAÇÃO DA HQ COM AS QUESTÕES DE IDENTIDADE

As Histórias em Quadrinhos são construções multimodais cuja leitura é feita por meio do enlace entre os códigos textual e visual (NASCIMENTO, 2014). Entre cada painel ou quadros, observamos as sarjetas que podem ser lidas de diversos modos, conforme as experiências de leitura com os *backgrounds* de cada leitor, e se modula como uma “sequência de quadros em uma única ideia” (MCCLLOUD, 2004, p. 66). Nos trabalhos de Alan Moore há uma variação desses quadros com diversidade de composição imagística da obra, ou seja, não encontramos uma linearidade nas sarjetas em grande parte das obras de Moore, o que exige do leitor uma nova interpretação constantemente.

Nos Estados Unidos, as Histórias em Quadrinhos nomeiam-se de *comics*, em função da comicidade que as primeiras produções desse formato continham; já na França, utiliza-se o nome *bandes-dessinées* (em português “banda desenhada”), pois os primeiros quadrinhos do país eram publicados em tiras que seria em francês, *bandes*, nos jornais diários. Na Itália, os quadrinhos foram batizados a partir dos pequenos balões, ou chamados de fumacinhas ou *fumetti*, em italiano, que indicam a fala das personagens; enquanto que na Espanha, os quadrinhos são chamados de *tebeo*, palavra derivada do nome de uma publicação infantil espanhola, a revista TBO.

No Brasil, embora existam outros nomes para referir-se às histórias em quadrinhos, as HQs são reconhecidas ainda através do nome de uma publicação específica: a extinta Revista Gibi, do Grupo Globo. Pode-se afirmar que todos os termos referem-se à mesma coisa: os quadrinhos são uma forma de narrativa por meio de imagens em sequência. Assim, de acordo com Cyrne et al:

uma narrativa gráfico-visual, com suas particularidades próprias, a partir do agenciamento de, no mínimo, duas imagens desenhadas que se relacionam. Entre as imagens, um corte, que chamaremos de corte gráfico — de certo modo, o lugar que marca o espaço do impulso narrativo. Esse corte tanto será espacial quanto tempo-real (aqui, gerando as elipses: um tempo a ser preenchido, muitas vezes, pela imaginação do leitor). A passagem entre uma imagem e outra revelará, se fluente, a marca de um bom narrador; se brusca para não ser ríspida, ou dura, será eficaz na medida das necessidades temáticas do roteiro e/ou do enredo propriamente dito (CYRNE *et al*, 2002, p. 14).

Eisner (1999) também assume as Histórias em Quadrinhos como uma arte sequencial. Seu trabalho dedica-se a estudar a estética desta arte como um veículo de expressão criativas, destacando a importância da necessidade dos estudos da área que, por longos anos, foram ignorados nos ambientes acadêmicos. Para Eisner (1999), a composição de cada quadro, e, igualmente:



a configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente. A leitura da revista de Quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual (EISNER,1999, p. 8).

O leitor de um texto em cada época traça críticas positivas ou negativas diante da sua realidade, e as implicações são diversas em relação ao papel do leitor e da literatura, tornando-se uma espécie de “provocação” para os estudos sobre a teoria literária. Diante dos conceitos culturais sobre identidade, podemos entender que ele trabalha com a noção referencial de si próprio diante de um “outro”, ou seja, a alteridade. Na HQ, verificamos a jornada do Monstro do Pântano em direção ao outro com uma projeção empática.

Dessa forma, a construção da autoimagem ocorre em função dos outros “eus”, nas [inter]relações, ou seja, a construção da identidade é “um fenômeno que se produz em referência aos outros, em referência aos critérios de aceitabilidade, de admissibilidade, de credibilidade, e que se faz por meio da negociação direta com outros” (POLLAK, 1992, p. 204). Por outro lado, para Hall a identidade é um conceito que opera “debaixo do apagamento no intervalo entre inversão e emergência; uma ideia que não pode ser pensada de acordo com a forma antiga, mas sem a qual certas questões-chave não podem ser pensadas” (HALL, 2000, p. 16, tradução minha<sup>3</sup>). Assim, o protagonista da saga do Monstro do Pântano trabalha em uma busca pessoal para compreender sua identidade e/ou humanidade ao longo da narrativa. Moore afirma que:

---

<sup>3</sup> ‘under erasure’ in the interval between reversal and emerge; an idea which cannot be thought in the old way, but without which certain key questions cannot be thought at.

Eu decidi que poderia ser útil tentar ligar os elementos de fantasia e horror de nossas imaginações — lobisomens, vampiros, zumbis e similares — com horrores da vida real. Racismo, sexismo, poluição, colapso do meio ambiente e, assim, emprestar a esses assuntos sociais parte do peso que a ficção fantástica tem a oferecer. A maior parte de nós tem pouco a temer de vampiros. Ainda assim, vivemos em culturas que são ainda mais perigosas, apesar de não existirem forças sobrenaturais” (MOORE, 2012, p. 115).

Podemos considerar o Monstro do Pântano como um herói em constante metamorfose, sempre seguindo um ciclo na busca de sua verdadeira identidade, conforme Joseph Campbell menciona no livro intitulado “*O herói de Mil Faces*”, ao descrever o paradigma da jornada do herói. O movimento de construção do personagem é originado através de diversas tramas que trabalham a identidade do herói-monstro. O Monstro do Pântano descobre sua identidade com seu esforço para afastar-se de si mesmo, e deste modo, cumprir seu objetivo de salvar o ambiente ao seu redor. Conforme descreve Campbell:

O alvo não consiste em ver, mas em realizar aquilo que se é, a essência; e assim ficamos livres para vagar, como essa essência, pelo mundo. Além disso, o mundo também é feito dessa essência. A essência de cada um de nós e do mundo é a mesma. Assim sendo, a separação, os afastamentos já não são necessários. Aonde quer que vá e o que quer que possa fazer, o herói sempre se acha na presença de sua própria essência — pois ele tem o olho aprimorado para ver. Não há separação. Portanto, assim como o caminho da participação social pode levar, no final, a uma percepção do Todo no indivíduo, assim também o exílio leva o herói a encontrar o Eu em tudo [...] (CAMPBELL, 2007, p. 371).

O Monstro do Pântano, herói em busca de sua verdadeira essência, monstro por sua aparência externa, vive o dilema de opor-se à sua própria humanidade. Ele não tem nenhuma característica de monstro que possui atributos maus, ao contrário, possui uma natureza boa, opondo-se e subvertendo os conceitos cristalizados do que normalmente se espera de uma criatura assim. Os atributos de um monstro são inversos àqueles

dos humanos (cf. NAZÁRIO, 1998). Essa “humanidade do monstro”, conflitando com a sua própria aparência exterior, são questões discutidas na narrativa. Deste modo, essas questões acentuam o conflito entre suas ações no presente, e o contraste das memórias pertencentes ao passado de Alec Holland. Ao abordar problema semelhante, Gilles Lipovetsky apresenta o passado ou a tradição como algo vazio de sentido, e pensa a subjetividade como o mal-estar na civilização, quando descreve, em linhas gerais:

Um individualismo que se transforma em egoísmo cobiçoso, um fechar-se em si que se opõe à solidariedade e à fraternidade, uma violência que se manifesta tanto nas explosões do terrorismo quanto na banalização da delinquência e da criminalidade, uma democracia sem fervor dos cidadãos, um mercado que governa tudo, direitos humanos achincalhados: o mal-estar cultural e ética cresce também, hipertrofiado na medida de um mundo hiper, no qual o homem, à medida que tem mais, e mesmo demais, chega a se perguntar se tem melhor (LIPOVETSKY, 2011, p. 22).

Na obra existe uma contradição de atributos entre o monstro e os humanos. O Monstro do Pântano considera atitudes egoístas e estranhas como características humanas, ao passo que Abby considera as atitudes do Monstro do Pântano como sendo ações que demonstram humanidade, e desconsidera a aparência do corpo monstruoso da criatura. Tal conflito, na ideia de Gilles, representa um entendimento da insegurança identitária em consequência da “perda das ancoragens comunitárias” (LIPOVETSKY, 2011, p. 52). Gilles explica mais adiante o conflito:

Essa nova situação não está livre do perigo. Os indivíduos libertos dos enquadramentos coletivos, mas “dernoteados” e frágeis, podem querer buscar uma integração “tranquilizante” em grupos, “seitas”, redes por vezes radicais e violentas. Esse fenômeno não é marginal: tudo leva a crer que vai prosseguir em razão das novas demandas identitárias originadas por uma hiperindividualização causadora de ansiedade. Uma das vertentes da hipermodernidade é, assim, o aumento do caos balcanizado, das seitas e dos movimentos terroristas. Mesmo que não consigam romper [p.53] a democracia, as minorias

ativas conseguem pô-la em estado de choque, aterrorizar o cotidiano, abalar repetidamente a tranquilidade pública. Mais sólida do que se imagina, a sociedade liberal não soçobra, mas os efeitos disso também são consideráveis. Tendo ao fundo a desestabilização psicológica dos indivíduos, o perigo por vir não reside na destruição violenta das democracias liberais, mas em seu assédio pelas minorias perigosas, em um processo de insegurança crônica (LIPOVETSKY, 2011, p. 53).

Na HQ, também é possível encontrar uma relação deste conflito com a temática da escravidão, nas passagens da saga nas quais os personagens negros ressuscitam, exigindo sua liberdade. Podemos encontrar a construção da identidade relacionada com os problemas das personagens negras na HQ, em especial no número 42, que será analisada no próximo subtópico, além de abordar a condição do monstro no papel de alguém excluído socialmente. As personagens negras são representadas como uma espécie de zumbis, assim, estabelecendo uma conexão com seu passado de escravos privados de liberdade e livre arbítrio. Tais atores são considerados criaturas perigosas e, ao enfrentarem a violência que a própria exclusão escravagista produziu, passam por um processo de desestabilização psicológica. Ao longo da narrativa, identificando-se empaticamente com eles, o protagonista da saga tenta promover a recuperação destes personagens.

## A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE NO *MONSTRO DO PÂNTANO*

No início do número 41, a ideia de “humanidade” é um conceito que atravessa a narrativa. É possível perceber um questionamento de Abby em relação ao Monstro do Pântano sobre a natureza de sua humanidade. Enquanto isso ocorre, negros estão sendo contratados por uma produtora de televisão que chega na cidade próxima, para realizarem a atuação como figurantes no papel de escravos em uma filmagem, que ocorrerá na velha mansão Jackson, conforme é possível verificar na sequência:

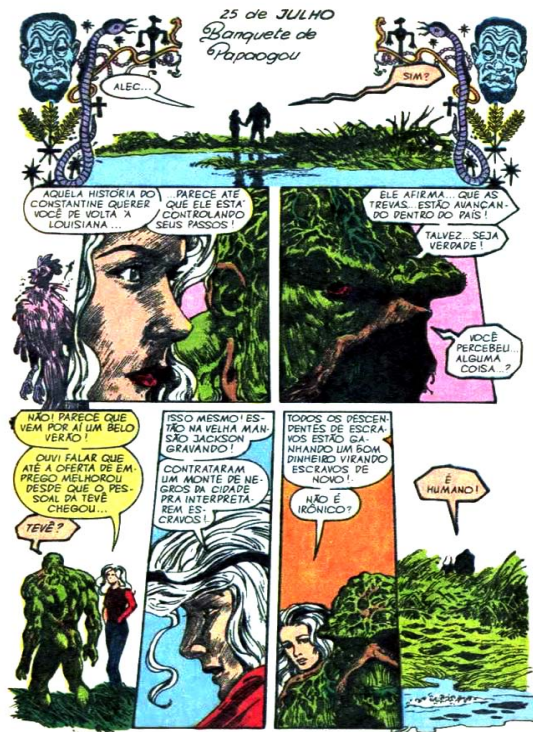


Figura 1 (MOORE, BISETTE, 2014, p. 4)

No último balão de Abby, observa-se uma crítica ao tratamento dos negros e à sua tarefa constrangedora, porém lucrativa, de atuarem representando o papel da mão-de-obra do antigo sistema de trabalho escravo, quando Abby afirma que: “Todos os descendentes de escravos estão ganhando um dinheiro virando escravos de novo. Não é irônico?”. Por sua vez, o Monstro do Pântano responde simplesmente que “É humano!”. A frase de Abby refere-se a ironia que está relacionada com a identidade social negra, diante do seu passado de exploração e abusos com a escravidão, que agora encontra uma nova fonte de renda ao reencená-lo. O Monstro do Pântano percebe que a vida traça necessidades incomuns para a própria sobrevivência da

condição humana. Ele é um personagem ligado a dilemas distantes dos problemas humanos cotidianos, apesar de apresentar empatia à humanidade.



Figura 2 (MOORE, BISSETTE, 2014, p. 5)

Abby considera o Monstro do Pântano como o sendo o mesmo Alec que sofreu o acidente, entretanto, o Monstro do Pântano não é mais Alec. O Monstro do Pântano é algo diferente, mas que retém algo de humano, pois, no momento em que ela pergunta: “Alec... Esse negócio de deixar seu corpo morrer num lugar e germinar em outro bem longe. Isso não atrapalha o seu senso de identidade?” e, depois, acrescenta: “Eu sempre pensei no seu corpo como sendo você, mas agora virou uma espécie de roupa, vestida ocasionalmente! Às vezes sinto como se estivesse abraçando o seu casaco!”. Assim, Abby compreende a condição da criatura: o Monstro do Pântano possui humanidade, porém o

seu corpo/avatar está sofrendo constantes alterações. Por sua vez, o Monstro do Pântano lhe responde: “Eu estou mudando Abby... mas no que quer que eu me transforme... sempre vou amar você. O que tem sentido é desnecessário”, ao passo que Abby defende a concepção de que esse pensamento sobre a mudança ainda é uma característica humana recorrente.

No número 42, podemos notar nos painéis da saga uma crítica contra o racismo e a exclusão social que o preconceito promove. A descrição insólita do ambiente que, ao invés de ser apenas uma cena produzida para a novela, representa também o lugar onde os antigos escravos mortos passam a ser ressuscitados. Alice fez uma espécie de ritual, na qual ela joga sal no chão, praticando uma forma de magia para ressuscitá-los.



Figura 3 (MOORE, BISSETTE, 2014, p. 7)

Nos painéis seguintes, Alice encontra seu pai dentre os monstros e ela afirma para ele que a família não tinha condições de pagar o sepultamento, e a única alternativa que a mãe

encontrou foi “enterrar o senhor no velho cemitério dos escravos... e-eu era pequena, o senhor costumava dizer que eu era muito lindinha...”. O pai de Alice declara que não conseguia dormir direito, como também “não conseguia nem apodrecer em paz... nenhum de nós conseguia. Restava muita coisa pra acertar. Hoje... vamos exigir a nossa liberdade” (MOORE, BISSETTE, 2014, p.12).

Verificamos nos painéis a seguir o encontro entre pai e filha:



Figura 4 (MOORE, BISSETTE, 2014, p.10)

Figura 5 (MOORE, BISSETTE, 2014, p.11)

Os escravos ressuscitados na HQ avançam na direção da casa em uma tentativa de obter sua liberdade do padrão Wesley Jackson. O Monstro do Pântano tenta fazer algo para salvá-los, pois ele reconhece seu papel diante de todos e assume sua condição de herói neste contexto. Ao observar a situação dos personagens negros, o Monstro do Pântano se compadece da história vivida por eles. Os escravos consideram o lugar como um centro da dor, o lugar de sofrimento de seus antepassados de escravidão e afirmam que:



...pois a dor... não pode ser enterrada e esquecida. Impossível esconder...a dor sob o solo...para mantê-la no passado. Porque aquilo que se enterra... não se vai. Aquilo que se planta...vai crescer. Existe uma erva daninha...que medra ao abandono ...e viceja no escuro. Esquecida, torna-se árvore da noite...” (p. 14) e ainda o pai de Alice complementa que: “... e seus galhos arqueiam...sob o peso insuportável ...daquilo que gerou (MOORE, 2014, p. 13-14).

No diálogo a seguir, tem-se uma espécie de consequência do passado vindo à tona para o personagem branco Wesley Jackson: a dívida cultural, marcada com proposta criada por Moore, de Zumbis que tentam requerer sua liberdade dos seus antepassados. O Monstro do Pântano não aceita o que o padrão sacrifica as pessoas e tenta se impor, conforme o diálogo a seguir:



Figura 5 e 6 (MOORE, BISSETTE, 2014, p. 13-14)

Os personagens escravos se tornaram zumbis que sinalizam um elemento insólito na narrativa. Os personagens negros zumbis avançam sobre o senhor Wesley, pedindo-lhe um basta diante da realidade imposta para eles. Ele fica atordoado e

não sabe o que fazer diante da situação. O Monstro do Pântano recebe tiros de Wesley. Então, o monstro entra na casa em chamas e destrói tudo nela. Ele afirma que:

Para destruir a árvore ruim... Não cabe... enterrar-lhe os frutos. É preciso... Queimar as raízes. O fogo me consome em estalos... como corrente percorrendo fios de trepadeira ...ressecada de verão. Por um momento relembro um homem... que também queimou. Seu medo, seu sofrimento... tranbordam na minha...memória emprestada. Holland. Alec Holland morreu assim. A rememoração se desfaz... em vermelhidão candente. Vejo cadáveres cansados... apressando-se para abraçar as vorazes...chamas libertadoras. Vejo um casarão... tornando-se cinzas pretas... e dentro um homem branco...gritando. Então vejo verde. Apenas verde (MOORE, 1985, p. 18).



Figura 7 (MOORE, 1985, p. 18)

Nesses painéis observamos a renovação do Monstro do Pântano quanto à ideia da sua origem na HQ. Aqui, alegoricamente, o incêndio na casa sugere que o mal foi destruído e os escravos podem prosseguir suas vidas livres, assim como a criatura do pântano foi libertada a partir do fogo que promoveu a morte de Alec Holland. O amor do Monstro do Pântano por Abby fornece um propósito de vida para ele. Então, após a destruição da casa ele retornará com um novo corpo hospedeiro.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da saga, percebe-se que o Monstro do Pântano passa a adquirir características e atributos humanos, e, ao mesmo tempo que experimenta os conflitos resultantes desta metamorfose, observa-se o monstro desempenhando o papel de herói. Os confrontos humanos representados ao longo da saga fazem o protagonista redefinir os seus conceitos de humanidade, e o efeito ocorre de modo positivo nas suas ações. Ao abordar questões como a escravidão e o racismo, Alan Moore coloca o personagem diante de um impasse. Alec Holland, de quem a criatura herdou as memórias, pertencia a um grupo hegemônico, e, portanto, sem vivências relacionadas à discriminação ou exclusão social. Ao assumir a forma de um monstro, o protagonista passa a sentir os efeitos do preconceito e de, literalmente, viver à margem da sociedade. É este afastamento que permite ao personagem desenvolver a empatia necessária que resultará em sua auto identificação com o grupo de escravos ressuscitados no episódio do número 42, e na sua vontade de agir destruindo o mal por suas raízes. Ironia ou coincidência, as chamas que libertam e purificam são as mesmas chamas que exterminaram a vida de Alec Holland. A narrativa apresenta a humanidade desgastada e fragmentada, abordando questões complexas associadas com a alteridade sob diferentes ângulos,

enquanto o Monstro do Pântano prossegue na sua jornada em busca da sua verdadeira identidade.

## REFERÊNCIAS

- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.
- CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis, Editora Vozes, 1970.
- CIRNE, Moacy. *A linguagem dos quadrinhos*. Petrópolis: Editora Vozes, 1971.
- CIRNE, Moacy. *Para ler quadrinhos*. Petrópolis: Editora Vozes, 1975.
- CIRNE, Moacy; MOYA, Álvaro de; D'ASSUNÇÃO, Otacílio AIZEN, Naumin. *Literatura em quadrinhos no Brasil: acervo da Biblioteca Nacional*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira: Fundação Biblioteca Nacional, 2002.
- EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Pontes, 1999.
- HALL, Stuart. *Who needs identity?* In: DU GAY, Paul; EVANS, Jessica; REDMAN, Peter (eds). *Identity: a reader*. London: Sage Publications, 2000, p. 15-30.
- LIPOVETSKY, Gilles. *A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada*. Trad. Maria Lúcia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- MCCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2008.
- MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. Trad. Hércio de Carvalho, Maria do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MCCLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: Makron Books, 2006.

- MILLIDGE, Gary Spencer. *Alan Moore: O mago das histórias*. Tradução de Alexandre Callari. São Paulo: Mythos Editora, 2012.
- MOORE, Alan; BISSETTE, Stephen. *A saga do Monstro do Pântano*. PANINI: São Paulo, 2014.
- MOORE, Alan; BISSETTE, Stephen. *Saga of Swamp Thing*. DC Comics: USA, 1985.
- MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*. 1993.
- NAZÁRIO, Luiz. *Da natureza dos monstros*. São Paulo: Arte & Ciência, 1998.
- POLLAK, Michel. *Memória e Identidade Social*. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, 1992, p. 200-212.



# VAMOS FALAR SOBRE VIOLÊNCIA DE GÊNERO (?) UMA PROPOSTA DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS EM DIÁLOGO COM O ESPAÇO ESCOLAR

Fernanda Luzia Lunkes<sup>1</sup>

Gabriel Onasses<sup>2</sup>

Saulo Carneiro Pereira dos Santos<sup>3</sup>

## INTRODUÇÃO

A possibilidade de debate sobre gênero no Brasil tem se mostrado cada vez mais obstaculizado pela disputa nas narrativas que se constituíram no país ao longo dos últimos anos. Tais disputas colocaram os sentidos sobre o termo *gênero* em um funcionamento que visa sobrepor um sentido em relação ao outro; neste caso, essa sobreposição ocorre entre os estudos de gênero e o que tem se convencionado designar como “ideologia de gênero”.

Os estudos de gênero são um conjunto de disciplinas que estudam a sexualidade e gêneros sob perspectivas variadas, multidisciplinares e dinâmicas. Os estudos de gênero ganharam uma dimensão no espaço acadêmico e supriram uma lacuna institucional e histórica. Este preenchimento foi contundente o suficiente para transbordar o espaço acadêmico e atingir a sociedade a nível cultural, o que produziu, em consequência, a

---

<sup>1</sup> Professora na Universidade Federal do Sul da Bahia — flunkes@gmail.com.  
<http://lattes.cnpq.br/4507366472893400>.

<sup>2</sup> Professora na Universidade Federal do Sul da Bahia — flunkes@gmail.com.  
<http://lattes.cnpq.br/4507366472893400>.

<sup>3</sup> Graduando no Bacharelado Interdisciplinar em Humanidades, na Universidade Federal do Sul da Bahia — saulo.carneiro@yahoo.com.br.  
<http://lattes.cnpq.br/3758277497764437>.

disputa de sentidos a que nos referimos e o funcionamento de sobreposição.

Estas disputas discursivas desembocam também no campo da luta política, como foi visto durante as eleições de 2018. Um dos candidatos, por exemplo, apresenta em um vídeo um livro ilustrado sobre educação sexual para jovens, afirmando se tratar de um material didático distribuído pelo governo, incoerente com a realidade. Esse fato tomou proporções inimagináveis, colaborando para o resultado das eleições. Isso evidencia como o funcionamento de uma prática discursiva de determinado grupo político, filiado a uma formação ideológica neoconservadora, funcionam.

O termo ‘neoconservador’ é adotado neste trabalho com base em Almeida (2018). O autor explica que há uma diferença entre os termos ‘conservador’ e ‘neoconservador’. O conservadorismo clássico, surgido por volta de XVIII, tem em seus defensores “a defesa de valores e instituições tradicionais diante da ameaça trazida pelas revoluções liberais americana e francesa” (ibidem, p. 27); o neoconservadorismo, por sua vez, que se manifesta na primeira metade do século XX, atua como reação à contracultura e à nova esquerda, movimentos ligados à momento pós-Segunda Guerra Mundial e ao sistema de produção fordista. O discurso dos neoconservadores produz uma naturalização da manutenção das hierarquias, contrapondo-se a quaisquer práticas que procurem desconstruí-las diferenças entre os grupos sociais; assim, “diferenças de classes, entre os sexos e até mesmo as raciais sempre fizeram parte da ordem social; abandonar essas diferenças em prol de uma ilusória ‘sociedade sem classes’ levaria a uma degradação cultural sem precedentes” (ibidem, p. 28).

Dessa forma, podemos compreender que se sempre houve em funcionamento práticas discursivas que colocaram em silêncio (ORLANDI, 2015, p. 11) as perspectivas de sexualidade consideradas desviantes (FOUCAULT, 2017, p. 9), os estudos de



gênero vieram a sofrer o mesmo silenciamento que estudam, denunciam e contrapõem.

O presente texto se propõe a discutir como esse fenômeno social tem impacto no espaço escolar, e quais as possibilidades de transposição desse fenômeno através da criação e elaboração da revista em quadrinhos *Gênero(s) e(m) silenciamentos: A violência nossa de cada dia*, sua recepção pelo público leitor, e prováveis resultados.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Promover espaços de fala e de escuta sobre violência de gênero, considerando o atual cenário político e social do Brasil, onde vemos a ascensão de discursos conservadores e patriarcais, tem se mostrado um desafio cada vez maior. Considerando o que apresenta Foucault (2017, p. 27), tal conjuntura não se apresenta enquanto política censória sobre o que se fala sobre gênero, pelo contrário, estamos cada vez mais falando sobre gênero, sexualidades e violências. Cada vez mais, entretanto, coloca-se em funcionamento um controle sobre esse dizer, um controle discursivo que anseia estabelecer limites no discurso de e sobre gênero, até mesmo em limites relativos à legitimidade desse dizer.

O controle que se estabelece sobre o discurso de gênero e sobre sua legitimidade é feito de maneira a impossibilitar o desdobramento ocorre por processos de silenciamento, como aponta Orlandi (2015, p. 29) em *As Formas do Silêncio*. De acordo com a autora, o silêncio tem uma dimensão política; tal dimensão é considerada tanto na face da retórica da opressão, quanto na retórica da resistência ao discurso opressor. O silêncio, portanto, funciona diferentemente no discurso.

Sendo assim, o discurso dominante apaga os sentidos possíveis de serem formulados, esse discurso impede que novos sentidos sobre gênero se constituam e é dessa maneira que a

interdição sobre o dizer é posta em prática. Isso pode ser observado nas discussões sobre “*ideologia de gênero*”, as quais invisibilizam e produzem sentidos outros sobre todo um campo de estudos em prol de um discurso opressor.

## GÊNERO

Para abordar a violência de gênero, em primeiro lugar precisamos recorrer a referências que nos ajudem a compreender os possíveis sentidos no que se refere ao conceito de gênero. Para suprir essa lacuna recorreremos às obras das autoras Judith Butler (2017) e Guacira Lopes Louro (2017).

Um dos sentidos eleitos atualmente no senso comum é de que o gênero tem a ver com a autoimagem e as possibilidades interpretativas que esta proporciona para cada indivíduo. O gênero também pode ser entendido como o atrelamento entre o sentido cultural e linguístico que é atribuído a um determinado sexo biológico; desse modo, a sua significação estaria atrelada ao sexo biológico, o que atribui um caráter biologicamente determinado ao sujeito. Para Butler (2017, p. 26), ao longo da história, o termo gênero assumiu diversas formas, contudo, a noção de gênero sempre esteve intrinsecamente ligada às condições culturais e políticas em que era/é produzida. Por isso, a definição do gênero como construção cultural é limitadora, pois ignora que se o gênero é culturalmente construído, o sexo biológico também o é.

Isto nos leva a pensar sobre as atuais noções de gênero que vemos em circulação no senso comum. Há narrativas em disputa, sendo que uma delas coloca em cena um funcionamento dicotômico sobre o sentido do gênero. Uma das consequências diretas de tal disputa é o reducionismo de toda uma epistemologia que compreende o gênero de diversas formas. É na tentativa de nos distanciar dessa dicotomia que o nosso entendimento sobre o gênero converge para o que afirma Butler (2017, p. 27): o gênero não deve ser somente compreendido

como significação cultural de corpos sexuados, mas indicador do aparato que estabelece as definições ontológicas do sexo. É fundamental considerar que os sentidos de gênero estão enredados nessas disputas narrativas, as quais estão em constante movimento nos discursos, funcionando também como práticas de restrição e inviabilização de sentidos outros sobre o gênero.

Para Louro (2017, p. 26), o gênero se constituiria no âmbito das relações sociais, considerando as possíveis multiplicidades de subjetivação resultantes dos diferentes tempos históricos entre diferentes sociedades e no interior delas. Seria impossível desconsiderar que essa disputa se materializa nas práticas discursivas de uma formação social; sendo assim, pulveriza-se também em espaços como a escola.

## ESPAÇO ESCOLAR

Por tratar-se de um espaço formativo no qual todos deveriam passar algum tempo da sua vida, a escola está diretamente ligada às noções de gênero que circulam socialmente; quando não constitui novas noções, reproduz outras já existentes. De acordo com Louro,

Gestos, movimentos, sentidos são produzidos no espaço escolar e incorporados por meninos e meninas, tornam-se parte de seus corpos. Ali se aprende a olhar e a se olhar, se aprende a ouvir, a falar e a calar; se aprende a preferir. Todos os sentidos são treinados, fazendo com que cada um e cada uma conheça os sons, os cheiros e os sabores "bons" e decentes e rejeite os indecentes... (LOURO, 2017, p. 65).

A autora mostra como o espaço escolar está configurado para uma formação que supera questões de ordem teórica e técnica para tornar visíveis questões subjetivas. A estrutura escolar pressupõe uma organização hierarquizada do conhecimento, e a reprodução do pensamento hegemônico de uma sociedade. Consideramos aqui o que aponta Althusser (1985

[1970]): a escola é um Aparelho Ideológico de Estado que concorre para a reprodução das relações de exploração capitalista. Além disso, para o autor, o Aparelho Ideológico de Estado escolar é de suma importância para a consolidação de tais processos de reprodução, já que se trata de uma “audiência obrigatória” (ibid., p. 80).

Não se pode deixar de destacar que a constituição do estado pressupõe a existência de uma formação social, a qual pressupõe uma constante e ininterrupta luta de classes; a escola funciona como espaço que carrega os efeitos de tal formação social, com uma diversidade étnica, social e de gênero.

E é pensando na escola como este espaço normativo e obrigatório, que funciona como um Aparelho Ideológico do Estado pelo qual todos devem passar, que a entendemos como uma “fábrica de sujeitos” (LOURO 2017, p. 89), em que sujeitos são conduzidos com vistas a atender à ideologia hegemônica. Se consideramos que este espaço atua na relação de reprodução/transformação da formação social, pode-se afirmar que, além de abrigar a diversidade de gêneros, também abriga a violência contra esses gêneros; a escola, portanto, se constitui como espaço formativo no qual as relações sociais são aprendidas e reproduzidas.

Desse modo, é cada vez maior a necessidade do comparecimento de discursos e sentidos outros sobre o gênero e a sexualidade. A escola precisa superar o paradigma de abertura para diversidade seguida de posterior enquadramento da sexualidade tida como desviante. Isto porque há uma matriz de sentidos heterossexual e heteronormativa no espaço escolar a qual, se não invisibiliza e nega a existência do outro que não é heterossexual, trata-o como um problema de desvio em relação àquilo que se é esperado/desejado socialmente (LOURO, 2017, p. 85).

É justamente na direção oposta que o ensino e o espaço escolar devem apontar, para o reconhecimento da diferença

como algo natural, não somente direcionado para aqueles que praticam violência de gênero, mas também para os que tiveram, durante toda sua vida, significados patologizantes e ilegais atribuídos a sua forma de existir. É preciso traçar práticas discursivas no interior do espaço escolar para que sejam desconstruídos os discursos normalizadores que retroalimentam as práticas violentas e reforçam a não aceitação por parte daqueles que são tidos e se entendem como desviantes.

## O QUADRINHO ENQUANTO SUPORTE ARTÍSTICO PARA DIFUSÃO E AMPLIAÇÃO DA DISCUSSÃO SOBRE GÊNERO

É a partir dessa compreensão do espaço escolar e de seus funcionamentos que buscamos caminhar. Assim como em nossa formação social, o espaço escolar permite a circulação de determinados sentidos e produz o silenciamento de outros. Ou seja, há um apagamento de sentidos possíveis no espaço escolar ao mesmo tempo em que circulam hegemonicamente sentidos que não reconhecem outras formas de existência individuais, para além das pré-estabelecidas na binaridade heterossexual. Entretanto, mesmo com o apagamento de tais sentidos, os corpos desviantes não deixam de existir e de produzir significações, mesmo sob o efeito desse processo de silenciamento (ORLANDI, 2015, p. 12). Lembremos, nesse sentido, que da perspectiva da Análise de Discurso, é possível observar que a resistência, que joga com a falha dos rituais da ideologia e por isso atua de forma fantasmática, é observável “mesmo nos sutis movimentos de resistência que se mostram na relação do sujeito com a língua — nos jogos entre silenciar e calar, entre dizer e não dizer” (DE NARDI; NASCIMENTO, 2016, p. 90).

A partir de tais considerações, buscamos uma maneira de intervir no espaço escolar, tendo em vista sua fundamental relevância no espaço escolar para a formação dos indivíduos,

particularmente as pessoas LGBTI+. A forma que encontramos para possibilitar a circulação desses sentidos postos em silêncio no espaço escolar foi a partir da elaboração de uma revista em quadrinhos, proposta como uma das atividades relativas a um projeto de iniciação científica<sup>4</sup>. Com tal material, esperamos colocar em questão a violência de gênero e(m) seu funcionamento mais ordinário, e alguns dos efeitos produzidos no e para esses sujeitos, que em nossa formação social são silenciados e se silenciam, e que por isso mesmo precisam de espaços de visibilidade e escuta.

A escolha de um suporte artístico como uma revista em quadrinho foi motivada pelas múltiplas possibilidades que essa linguagem oferece. Em primeiro lugar, pela possibilidade de reproduzir os funcionamentos discursivos que consideramos violentos e violentadores. O quadrinho permite reproduzir e evidenciar as diversas violências experienciadas pelos sujeitos em nossa formação social por meio do texto e da imagem, dentro de nossas condições de produção e difusão. O quadrinho é uma linguagem artística historicamente direcionada ao público infante-juvenil, e ao optar por desenvolver uma obra dentro dos parâmetros que esta linguagem possibilita, buscamos uma aproximação entre a obra e o público-alvo, que eram estudantes do ensino médio, visando a sensibilização do leitor com relação a violência de gênero.

---

<sup>4</sup> Em 2017, foi aprovado no Edital n. 07/2017, o plano de trabalho intitulado “O discurso sobre gênero na mídia: efeitos de produções de evidências e processos de silenciamento”, vinculado ao projeto “O discurso sobre gênero na mídia: efeitos de produções de evidências e processos de silenciamento”, coordenado pela professora Fernanda Luzia Lunkes. O estudante Saulo Carneiro Pereira dos Santos desenvolveu o referido plano de agosto de 2017 a julho de 2018, com auxílio do PIBICI/UFSB. Agradecemos à Universidade Federal do Sul da Bahia pelos recursos, fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa.

Tendo como pressuposto o entendimento de McCloud (2014, p. 6), os quadrinhos são uma forma artística passível de imagens e ideias diversas. A significação de tais modalidades é construída a partir do processo criativo e permite que a discussão sobre a violência de gênero seja abordada nessas linguagens.

Desse modo, o quadrinho, por meio da arte, possibilita outras formas de debater sobre as questões de gênero. Como afirma Ferreira (2015, p. 264), a arte “[...] é um modo de nos fazer ver. Ver o que há nas telas, nos palcos, nos textos, nas galerias e fora delas.” Acrescentaríamos, nesse movimento de sentidos, ver e ler sobre violência de gênero. A partir do quadrinho é possível fazer comparecer sentidos que são silenciados tanto em nossa formação social quanto no espaço escolar e fazer com que os sujeitos envolvidos nestes processos se interconectam com questões que são postas em silêncio.

## CONSTRUÇÃO/ELABORAÇÃO DO QUADRINHO

A produção de um quadrinho perpassa por algumas etapas. A primeira delas é a concepção da ideia. Com o trabalho que desenvolvemos não foi diferente; nossa ideia, contudo, parte de um ponto diferente de outros processos criativos. Isso porque a ideia de fazer uma revista em quadrinho que promovesse um diálogo sobre violência de gênero em nossa formação social surge da necessidade e carência de instrumentos de suporte didáticos.

Como parte de um projeto de iniciação científica, realizaríamos uma oficina sobre os resultados da pesquisa e sobre a violência de gênero para estudantes de um colégio de ensino médio. Entretanto, ao elaborar o roteiro da oficina nos deparamos com dificuldades em conseguir exemplificar o

discurso homobisotransfóbico e machista, evidenciar seu funcionamento para estudantes que não possuem referencial teórico. Surgiu, assim, uma dificuldade que precisaria ser transposta. Foi a partir dessa dificuldade que tivemos a ideia de elaborar uma tirinha, que mostrasse um funcionamento discursivo homofóbico, para que os estudantes tivessem um exemplo.

Contudo, no desenvolvimento dessa ideia inicial, concluímos que uma tirinha não seria suficiente para visibilizar todos os gestos de violência considerados relevantes para a oficina, e não queríamos incorrer na hierarquização das violências sofridas pelos múltiplos corpos. Desse modo, optamos por ampliar nossas possibilidades de produção de sentidos, almejando falar sobre corpos que são cotidianamente silenciados. Assim, decidimos pela elaboração de uma revista em quadrinhos ao invés de elaborar somente uma tirinha.

A escolha pela ampliação de uma tirinha para uma revista em quadrinhos implicou benefícios e desvantagens. O maior dos benefícios foi poder falar sobre quem não sealaria e não se costuma falar. Já a maior desvantagem foi elaborar sobre as violências sofridas por corpos. Abordar a violência sofrida por pessoas transexuais, assexuais, pansexuais, lésbicas e intersexuais foi extremamente árduo e laborioso, visto que, na condição de executores do projeto (professora e bolsista e iniciação científica), somos duas pessoas brancas cisgênero e nunca conseguiríamos dimensionar a(s) violência(s) a que estes corpos estão submetidos. Por esta razão, durante a produção do roteiro da revista, objetivando superar essa dificuldade imposta, decidimos recorrer a histórias de vida de pessoas que nos são próximas, conversar com pessoas sobre isso, relembrar histórias de violência de gênero e exercitar ao máximo nossa capacidade empática a fim de conseguir ter a mínima compreensão sobre a dimensão da violência que cada um dos corpos representados sente.



Consequentemente, devido a escolha dessa metodologia de construção criativa, nossa obra não só refletiu algumas violências de gênero sofrida pelas pessoas LGBTI+, como também reproduziu histórias reais de algumas pessoas. Durante o processo de levantamento sobre o tema da revista, era retomado a todo o tempo justamente a necessidade de refletir algumas realidades que são tão próximas, mas que são ignoradas devido à naturalização da violência de gênero. Dar espaço para que isso seja representado, dar espaço para que o funcionamento discursivo violento apareça e seja caracterizado, identificado, combatido e abandonado, esses foram nossos objetivos, sobretudo sensibilizar as pessoas leitoras para a violência de gênero que algumas pessoas sofrem todos os dias, mas que é naturalizada e invisibilizada.

Em meio ao processo de adequação e formatação da ideia, convidamos o artista Gabriel Onasses para fazer as ilustrações e auxiliar na composição do roteiro. O processo de criação da obra se deu a partir da realização de diversos encontros entre a autora e os autores, com a finalidade de discutir os pormenores da obra, com ênfase, nesse momento, na elaboração do roteiro.

Sobre o roteiro, decidiu-se contar uma série de histórias curtas e, aparentemente, episódicas, sobre o tema. Essas histórias narrariam os processos cotidianos de violência e silenciamento de gêneros em nossa formação social. Um único elemento em comum interligaria tais histórias e as entrelaçaria em algum momento: a universidade/escola/educação. Esta estrutura foi especialmente escolhida buscando permitir que, no clímax da narrativa, a solução encontrada por essas personagens fosse o combate pragmático da violência de gênero através da educação — especificamente a produção de uma história em quadrinho. A história evoca uma metalinguagem com a própria obra, estreitando a relação do público com ela. Traremos recortes de duas páginas a fim de ilustrar tal funcionamento.

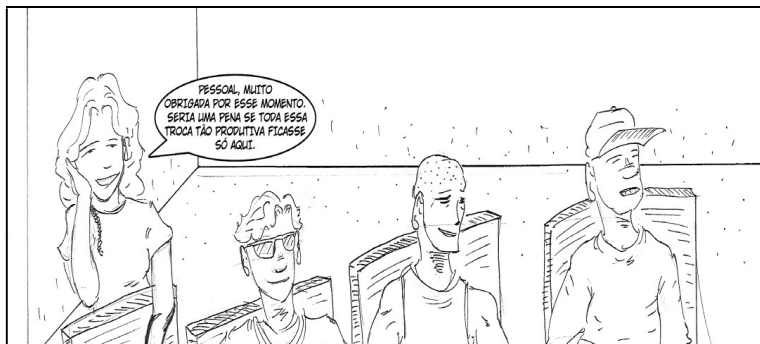


Figura 1 (parte final da HQ)



Figura 2 (parte final da HQ)

Acompanhando essa proposta interpessoal e intimista, optamos por utilizar uma arte clara, limpa e simples na medida do possível, que não desviasse o foco do leitor à narrativa, apenas o ampliasse no sentido gráfico. O esquema de quadros por páginas seguiu a mesma lógica, bem como a composição da imagem em seu interior, para intensificar os sentimentos de dor, angústia, solidão e alegria evocados no texto. O fim do processo de produção gráfica se deu com o letramento e a revisão cuidadosa, feita a seis mãos (Saulo, Fernanda e Gabriel), garantindo assim que quaisquer erros na construção do texto e imagem fossem identificados e corrigidos antes do processo de publicação.

Como resultado, tivemos a produção da revista em quadrinhos Gênero(s) e(m) silenciamentos: A violência nossa de cada dia. Nossa ideia inicial era que a distribuição da revista ocorresse somente através da internet, contudo, tivemos a felicidade de ser contemplados em primeiro lugar em um edital interno da Universidade Federal do Sul da Bahia que incentivava a produção artística. Assim, foi possível imprimir cento e vinte exemplares da revista e distribuí-los por todos os campi da UFSB, Colégios Universitários e diversas outras Universidades e organizações sociais de todo o país, alcançando uma ótima recepção na internet.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Expusemos no presente texto uma disputa de sentidos em nossa formação social no que se refere às questões de gênero, sexualidade e violência. Tal disputa produz um funcionamento dicotômico e reducionista, com vistas à homogeneização dos sentidos sobre o gênero e a violência de gênero, o que leva à naturalização dessas violências. O espaço escolar constitui-se como um desses espaços nos quais essa homogeneização acontece, considerando a concepção deste espaço, qual seja, enquanto um Aparelho Ideológico de Estado (ALTHUSSER, 1985 [1970]).

Nesse sentido, o quadrinho serviu como uma possibilidade de difusão de outros sentidos. Sentidos que são invisibilizados e silenciados, que não tem a possibilidade de circular sem tensões em nossa formação social. A escolha de um texto multimodal como a história em quadrinho é fundamental para o que buscávamos, pois tem uma abertura considerável entre o público infante-juvenil, e é para eles que almejamos falar, era esse o principal público para o qual endereçamos nossa proposta.

Diante da possibilidade de estabelecer uma interlocução entre as pessoas inseridas no espaço escolar em uma obra que coloca em questão práticas que ocorrem dentro daquele espaço,

um termo que resume nossa aposta é ‘sensibilização’, ao colocar o leitor em contato com um texto que evidencia a violência e aponta para uma direção oposta de sua normalização.

Os resultados de todos esses processos culminaram na etapa final da produção da obra, que foi a difusão. A recepção ao material foi ampla e diversa, as divulgações prévias que foram feitas nos perfis pessoais dos autores serviram como uma preconização do significado colocado pelas pessoas que tomaram conhecimento. Posteriormente, a obra foi publicada no formato digital e impresso, o que possibilitou que atingisse vários espaços institucionais cuja proposta converge com os objetivos da obra, a exemplo: dos três *campi* da Universidade Federal do Sul da Bahia e todos os seus oito Colégios Universitários<sup>5</sup>; Universidade Estadual de Santa Cruz; Universidade Federal de Pernambuco; Universidade Estadual do Oeste do Paraná; Instituto Federal da Bahia; Instituto Federal do Paraná; grupo de pesquisa GRIETA/UFSB; Casa 1 — Centro de Cultura e Acolhimento LGBT; Manifesta LGBT+ — Casa de Acolhimento LGBT; Coletivos LGBTI+ Amplitude; Associação Brasileira de Famílias Homotransafetivas; Casa de cultura Jonas e Pilar; Complexos Integrados de Educação de Itabuna, Itamaraju e Porto Seguro, e Colégios da rede pública.

A possibilidade de estabelecer o contato com organizações não governamentais, coletivos, escolas, universidades e casas de apoio a pessoas LGBTI+, cumpre com nosso propósito de representar esses sujeitos e difundir suas experiências; não obstante, compreendemos que houve um alcance de um público mais amplo.

---

<sup>5</sup> Maiores informações sobre a Rede Anísio Teixeira de Colégios Universitários — Rede CUNI, podem ser encontradas neste link: <http://www.ufsb.edu.br/estudar-conosco/cuni.html>.

Esperamos que o material, em seus diferentes endereçamentos, encontre leitores que desloquem sentidos sociais e produzam gestos de leituras outros. Gestos estes que, minimamente, permitam traçar tomadas de posição menos segregadoras e coloquem em causa o político de/em nossas relações sociais, conforme aponta Louro (2014, p. 11): “Se hoje me reconheço como [...] feminista, tenho convicção de que esta identidade foi sendo produzida, contestada, questionada e assumida em múltiplas relações e práticas cotidianas, ao longo de vários anos.”.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Silvio Luiz de. Neoconservadorismo e liberalismo. In: GALLEGU, Esther (org.). *O ódio como política: a reinvenção da direita no Brasil*. São Paulo: Boitempo, 2018.

ALTHUSSER, Louis. [1970]. *Ideologia e Aparelhos Ideológicos do Estado: Nota sobre os Aparelhos Ideológicos de Estado*. 9. ed. Trad. Walter José Evangelista e Maria Laura viveiros de Castro. Introdução crítica J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. 13. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

DE NARDI, Fabiele Stockmans; NASCIMENTO, Felipe Augusto Santana. A propósito das noções de resistência e tomada de posição na Análise de Discurso: movimentos de resistência nos processos de identificação com o ser paraguaio. *Signum – Estudos da Linguagem*, Londrina, n. 19/2, p. 80-103, dez. 2016.

LEANDRO-FERREIRA, Maria Cristina. Pensando a arte como discurso. In: INDURSKY, Freda; LEANDRO-FERREIRA, Maria Cristina.; MITTMANN, Solange (orgs.). *Análise do discurso: dos fundamentos aos desdobramentos (30 anos de Michel Pêcheux)*. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2015, p. 263-274.

FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade 1: a vontade de saber*. 5. ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2017.

LOURO, Guacira Lopes. *Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista*. 16. ed. Petrópolis: Vozes, 2017.

MCCLLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. 1. ed. São Paulo: MBooks, 2014.

ORLANDI, Eni Puccinelli. *As formas do silêncio: no movimento dos sentidos*. 6. ed. Campinas: Unicamp, 2015.

Para conhecer a revista em quadrinhos *Gênero(s) e(m) silenciamentos: A violência nossa de cada dia*, leia este QR Code ou acesse o link: <http://bit.ly/2Iy7ng3>



# VOCÊS SE ESQUECEM DE NÓS: EMPODERAMENTO, FEMINISMO E COMO ISSO INFLUENCIA UM GRUPO DE MULHERES DE BELÉM DO PARÁ A CONSUMIR QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Beatriz Farias de Miranda<sup>1</sup>

## INTRODUÇÃO

Segundo Eisner (2010) os primeiros quadrinhos foram publicados por volta de 1934, com histórias aleatórias e curtas. Hoje, essa estrutura mudou com o surgimento das *graphic novels*. Um dos marcos das histórias em quadrinhos e na criação de heróis foi a primeira edição do Super-Homem na "*Action Comics*" (MORRISON, 2011 apud CARNEIRO, 2015). O gênero *comics*, utilizado hoje para denominar as histórias de super-heróis, era utilizado a priori para denominar quadrinhos humorísticos, mas com a chegada de histórias como as do *Superman*, essa denominação esquemática findou-se (CARNEIRO, 2015).

Com a popularização das histórias em quadrinhos de super-heróis, novos personagens surgiram numa tentativa de expandir esse universo lúdico, dentre eles está a aparição da primeira super-heroína a Mulher-Maravilha, por Charles Moulton em 1941, que acabou influenciando e instigando o surgimento de outras mulheres poderosas nesse gênero de leitura. Essa manifestação não apenas trouxe admiradores, mas também fomentou questionamento sobre a representação feminina nessas revistas, de acordo com a realidade sócio-histórica de cada época. Não diferente, hoje trava-se mais uma

---

<sup>1</sup> Bacharel em Design, Universidade do Estado do Pará.  
E-mail: beatrizfarmi@gmail.com.

vez discussões sobre a representatividade feminina nos quadrinhos, a busca por personagens empoderadas, feministas e protagonistas de suas próprias histórias. A partir dessas questões, busca-se entender esses termos utilizados nas reivindicações femininas, seu contexto, como a campanha feminista influenciou ou não os quadrinhos e se essas demandas se aplicam a um grupo focal formado por mulheres.

### Empodere-se

Empoderar, verbo derivado do termo inglês *empowerment*, é definido por Kleba e Wendausen (2009), como um processo dinâmico que envolve aspectos cognitivos, afetivos e condutuais, com o aumento do poder, da autonomia pessoal e coletiva dos indivíduos ou grupos sociais os quais são submetidos a situações de opressão, discriminação e dominação social. O termo, notório no movimento Feminista, é em muitas ocasiões — de forma equivocada — ligado a retirada de poder de uma pessoa para a outra, a criação de relações paternalistas, a dependência entre indivíduos e a regras homogêneas; sendo que, segundo Berth (2018, p. 14) trata-se de uma:

condução articulada de indivíduos e grupos por diversos estágios de autofirmação, autovalorização, autorreconhecimento e autoconhecimento de si mesmo e de suas variadas habilidades humanas, de sua história, principalmente, um entendimento sobre a sua condição social e política e, por sua vez, um estado psicológico perceptivo do que se passa ao seu redor.

Portanto, trata-se de um processo que parte de uma ampla conscientização individual, por meio de auto-questionamentos, buscando ajudar a coletividade em que se insere a minimizar seus problemas sociais.

Partindo desse princípio, o movimento Feminista utiliza-se hoje de ferramentas, como a internet, para passar conhecimento e instigar questionamento sobre a realidade da mulher. Projetos *online* como “Empodere Duas Mulheres”, ganham cada dia mais força com sua campanha de cartazes que buscam informar e



explicar Feminismo, difundir sororidade e compartilhar experiências de diversas mulheres.

Essas ações coletivas visam a mudança de conceitos sociais ainda vigentes, os quais ainda restringem a participação da mulher, como o caso da aquisição do sufrágio feminino pelo Movimento das Mulheres Sufragistas na Inglaterra em 1918 (MENDES; VAZ; CARVALHO, 2015), que instigou outras mulheres de outros países para lutar pelo mesmo direito. No Brasil, seguindo o passo das inglesas, a ativista Bertha Lutz inicia um movimento com o intuito de garantir o direito a instituição educacional, divórcio e trabalho assalariado. Mais tarde em 2006 é criada a Lei Maria da Penha (Lei n. 11.340, de agosto de 2006) com intenção de produzir mecanismos para coibir a violência doméstica e familiar sofrida, em sua maioria, pela mulher.

Conquistas como as anteriormente citadas só foram possíveis via uma constante luta do movimento Feminista, ainda que pareça uma luta óbvia, cada vez mais ela se mantém árdua, principalmente quando a igualdade de gênero se mostra extremamente complexa. Mulheres não possuem nem características nem realidades homogêneas, por isso ao invés de Feminismo o movimento define-se melhor como Feminismos, pois dentro dele surgem vertentes — ou linhas de pensamentos — no intuito de gerar, a partir da heterogeneidade, novos debates e novas literaturas, ou até mesmo não deixar à margem, como no caso do Feminismo Negro, Transfeminismo, Feminismo Radical, Liberal e o Interseccional.

O Feminismo Negro luta contra questões além das impostas pela diferenciação de gênero, mas sua relação com a raça (MALTA; OLIVEIRA, 2016, p. 57), ordens que segundo Davis (2016) não se fazem superior a outra, mas mantém relação mútua. O racismo e o machismo são responsáveis em manter a relação de dominação do homem, em relação à mulher negra, privando-a de falar sobre suas próprias experiências, de ter voz

na sociedade, perpetuando ainda, uma ideia depreciativa desta mulher durante séculos.

Em relação ao Transfeminismo, este é um movimento feito por e para mulheres transexuais<sup>2</sup>. A partir de questionamentos levantados nesse movimento a população transgênero ganhou mais visibilidade, ainda que esta sofra com o seu não reconhecimento de forma geral, como mulheres dentro do Feminismo, poucas políticas públicas que as amparem, sem que estas sofram discriminação ou violência (JESUS; ALVES, 2012).

O Feminismo Radical é a vertente que surge na Segunda Onda do Feminismo, na década de 60 e 70, onde a palavra “radical” refere-se a “ir à raiz” de um assunto ou problema (MORGAN, 1996). A análise desta vertente indica que a distinção por gênero e sua eventual desigualdade, tem sua origem no patriarcado. As feministas analisam aqui a violência masculina direcionada as mulheres, a sexualidade feminina (inclui-se também a prostituição e a pornografia), além de questões relacionadas a reprodução feminina, todos casos relacionados a dominação masculina (WALBY, 1996 apud OUTHWAITE; BUTTOMORE, p. 332).

Tomando como base os conceitos do liberalismo clássico, surge o Feminismo Liberal, que defende os “direitos naturais” e a liberdade do indivíduo. Essa vertente acredita que se o Estado não tomar providências e equiparar os direitos na sociedade, as mulheres continuarão como grupo oprimido (SCHOLZ, 2010 apud ENSAIOS DE GÊNERO, 2017).

---

<sup>2</sup> Transexual, segundo Jesus (2012), “[...] caracteriza a pessoa que não se identifica com o gênero que lhe foi atribuído quando de seu nascimento”. A autora diz ainda para não usar este termo de forma isolada, por soar ofensivo, é recomendado que “Sempre se refira à pessoa como mulher transexual ou como homem transexual, de acordo com o gênero com o qual ela se identifica” (Ibid).

Por fim, o Feminismo Interseccional em sua ação propõe a intersecção de diversas opressões, as de gênero, raça e classe social. O termo nasce em 1989, pela professora Kimberlé Crenshaw, e coloca em evidência as inúmeras facetas que as mulheres sofrem, mulheres estas, negras, lésbicas, mulheres de baixa renda e as mulheres trans, tais obstáculos muitas vezes não ouvidos pelo Movimento Feminista tradicional (THE TELEGRAPH, 2017).

As vertentes aqui expostas são apenas algumas e expõem um movimento complexo e heterogêneo, que quase sempre chega a mídia como algo negativo. O aspecto nocivo que gira em torno do Feminismo é bastante presente em sua vertente Radical, por causa de seu nome, fato descrito de forma cômica por Morgan (1996) como a vertente mal-entendida que faz jornalistas rosnares e acadêmicos "pós-modernos" tremerem. A autora ainda afirma que isso ocorre pela falta de interesse desses homens, principalmente, em entender o que é o movimento, muitos deles preferem perpetuar argumentos machistas e fazer piadas sobre feministas.

A caracterização do Feminismo em geral, como um movimento extremista, é segundo Ribeiro (2014) baseada em ódio perpetuado por achismos, que quando questionado tornam-se agressões, tais dessas geraram o termo "feminazi" (palavra que aglutina feminismo e nazismo). Ainda segundo a acadêmica brasileira e feminista — representante do feminismo negro, "[...] além de demonstrar uma clara ignorância, corrobora com o sistema machista. Uma pessoa que conhecesse minimamente sobre o feminismo jamais faria uma colocação dessas" (Ibid). Por fim,

[...] linguagem opressora do discurso de ódio não é mera representação de uma ideia odiosa; Ela é em si mesma uma conduta violenta, que visa submeter o outro, desconstruindo sua própria condição de sujeito, arrancando-o do seu contexto e colocando-o em outro onde paira a ameaça de uma violência real a ser cometida — uma verdadeira ameaça, por certo (BUTLER, 1997 apud RIBEIRO, 2014).



Fonte: Site HuffPost. Disponível em: < <http://bit.ly/2yz0AJ8> >. Acessado em: 23 mai. 2017.

O diálogo do vilão com a super-heroína é um reflexo do mundo real, em que mulheres são questionadas quanto sua capacidade quando estas ocupam lugares em que os papéis de gênero destinaram aos homens, não apenas isso, a todo momento existem tentativas de calá-las ou tirá-las daquele lugar. Mas ainda que essa visão negativa e equivocada tenha espaço nas mídias, um discurso de valorização feminina ganha espaço no cenário brasileiro.

## FEMINISMOS E A GERAÇÃO DE CONTEÚDO NO CENÁRIO BRASILEIRO.

No final de 2015, nas ruas da cidade de São Paulo, iniciou-se a chamada Primavera das Mulheres, que consistia em protestos organizados pelo grupo *Think Olga*, contra o assédio sexual direcionado a uma participante do programa *Masterchef Kids*, Valentina, uma criança de 12 anos na época. A partir disto, muitas mulheres iniciaram uma campanha na internet chamada “#meuprimeiroassédio”, revelando uma cultura de estupro e o direito de protestar contra a mesma (ÉPOCA, 2015). A partir desses movimentos o Feminismo tornou-se tópico e motivo de criação de vários blogs, deixando-o mais próximo ao público feminino, instigando um novo cenário brasileiro como por exemplo, a criação da campanha *Fight Like a Girl* que utiliza ilustrações criadas pela *Game Developer*, Carolina Porfírio, como estampas de camisa, com personagens femininas da cultura *pop*, para quebrar o estereótipo que mulheres são apenas objetos sexuais e não seres humanos que travam suas próprias lutas (THINK OLGA, 2015).

Em 2016, o álbum “A mulher do fim do mundo”, de Elza Soares é considerado um dos 10 melhores álbuns do ano pelo *The New York Times* (NY TIMES, 2016). Este, seu primeiro projeto com músicas inéditas da cantora, ganhou diversos

prêmios assim como o público jovem, por ter um conteúdo politizado que fala sobre questões de gênero e violência doméstica. No mesmo ano o *Social Comics*, stream que funciona como a Netflix dos quadrinhos, e a Editora Cândido lançam “As Empoderadas”, história em quadrinhos escrita por Germana Viana, que conta a história de três mulheres paulistas que ganham poderes após um evento solar e acabam virando heroínas (DIVERSORIO, 2016). Esse quadrinho é a primeira obra do selo *Pagu Comics*, parceira que incentiva a produção de histórias em quadrinhos exclusivamente por mulheres.

No dia das mulheres de 2017, a Skol inicia uma campanha para a retirada de cartazes da marca dos bares brasileiros, os quais retratavam a mulher como objeto sexual e substituí-los por novos cartazes, produzidos por artistas e designers, que representem a mulher como ela é. A intenção da campanha não era esquecer o passado da marca, mas não admitir que estes estereótipos sem sentido continuem circulando (G1, 2017).

## REPRESENTAÇÃO DA MULHER NA SOCIEDADE OCIDENTAL

As ações e acontecimentos anteriormente descritos, mostram um fortalecimento e difusão do discurso Feminista na sociedade brasileira, que buscam, neste sentido, quebrar a todo custo estereótipos que enclausura a mulher em si ao longo dos anos. Segundo Wolf (1992), na década de 40 a mulher deveria seguir o molde de mãe histérica e hipocondríaca, hoje como resposta à luta feminista, os moldes adaptaram-se às novas necessidades da mulher, estes giram em torno do que a autora chama de “O Mito da Beleza”.

Na década de 60, Friedan (1971) contribui para o início da chamada Segunda Onda Feminista, nos Estados Unidos, com seu livro “Mística feminina”, discutindo o problema que perturbava as donas de casa dos Estados Unidos, que a partir de um certo momento de suas vidas percebiam a existência de algo errado em seu casamento ou até nelas próprias, sem saber definir o que.

Essa inquietação da mulher era generalizada no país, resultando em várias matérias em revistas e jornais, além de pronunciamento de estudiosos que persuadiam a mulher à “[...] compreender o quanto era feliz: dona de si mesma, sem horários, sem competição. Caso contrário, acharia que os homens podem ser felizes neste mundo? Desejariam secretamente ser homens? Ignoraria o quanto vale ser mulher?” (Ibid, p. 22). No campo do Design Gráfico, a propagação do estereótipo da mulher como dona de casa feliz, era bastante presente em cartazes de propagandas de produtos para casa, comida e moda, um ideal de realização feminina intitulado pela autora de “A Mística Feminina”, nela a mulher cresce sem possuir outros anseios — além dos pré-estabelecidos — e nem a capacidade de escolher.

Apesar dos válidos questionamentos de Friedan, ela ignora a existência de todas as mulheres não-brancas e pobres como observa hooks<sup>4</sup> (1984), enquanto as mulheres de classe média branca buscavam sua liberdade e acesso igualitário ao mundo dos homens brancos, aquelas outras mulheres preenchem seu lugar em casa — muitas vezes abandonando suas próprias casas e filhos, em busca de sustento. Ou seja, Friedan retratou apenas uma pequena parte da população marginalizada, enquanto segundo hooks (1984) havia mais de um terço da população feminina eram trabalhadoras, preocupadas com sobrevivência econômica, discriminação étnica e racial.

Em 1992, Wolf fala sobre os novos padrões femininos (ainda marginalizadores), destinados à mulher independente que entrou no mercado de trabalho: o “Mito da Beleza”. O mito “[...] foi somente uma dentre as várias ficções sociais incipientes que se disfarçavam como componentes naturais da esfera feminina para melhor encerrar as mulheres que ali estavam” (Ibid, p. 18), essa norma prega a busca pelo corpo feminino perfeito e de que maneira cabe à mulher seguir padrões. Esse

---

<sup>4</sup> bell hooks, em minúsculas, como a autora prefere.

culto incessante pela beleza ocasionou no aumento de clínicas de estética, academias, além de produtos para emagrecimentos.

Durante a última década, as mulheres abriram uma brecha na estrutura do poder. Enquanto isso, cresceram em ritmo acelerado os distúrbios relacionados à alimentação, e a cirurgia plástica de natureza estética veio a se tornar uma das maiores especialidades médicas. Nos últimos cinco anos, as despesas com o consumo duplicaram, a pornografia se tornou o gênero de maior expressão, à frente dos discos e filmes convencionais somados, e trinta e três mil mulheres americanas afirmaram a pesquisadores que preferiam perder de cinco a sete quilos a alcançar qualquer outro objetivo (WOLF, 1992, p. 12).

Muitos desses estereótipos criados há anos atrás permanecem fortes e ensinando homens e mulheres o que seria uma “mulher padrão”, seguir essa receita que valoriza mulheres brancas, com corpos esculpidos, longos cabelos lisos, levemente neuróticas por dietas, boas donas de casa e submissas ao homem. Não muito longe de cartazes e revistas femininas, estão as histórias em quadrinhos reproduzindo tais discursos, como as super-heroínas de Greg Land e a Mulher-Aranha de Manara. Para compreender melhor a representação feminina hoje, além das questões levantadas pelo público consumidor feminino, fez-se necessário um pequeno levantamento de personagens, heroínas e super-heroínas, a cada década, bem como estas foram influenciadas pelos movimentos feministas.

## CONTEXTO HISTÓRICO DAS PERSONAGENS FEMININAS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS

Com o sucesso do primeiro super-herói, o Super-Homem, houve uma explosão de super-heróis no universo dos quadrinhos, o que possibilitou a criação de novos personagens marcantes, até a década de 1940 (SENNA, 1999). Com as crises socioeconômica e política sofridas pelos principais países capitalistas devido a Segunda Guerra Mundial, a organização social destes países muda, a mulher adentrou o mercado de trabalho, ainda que com



condições trabalhistas inferiores à masculina, criando um novo segmento de mulheres emancipadas (VERGUEIRO, 2003). Nesse contexto surgiu a primeira super-heroína, a Mulher-Maravilha (Wonder Woman, de William Marston, em 1941), uma das heroínas mais conhecidas dos quadrinhos até a atualidade a possuir sua própria revista.

A Mulher Maravilha, assim como outras personagens de quadrinhos da época, segundo a autora, foram categorizadas em grupos por Madrid (2009) que são denominados de Debutantes (Debutantes): garotas ricas em busca de adrenalina proporcionada pela vida de heroína; Ajudantes (*Partners*): heroínas que ao revelarem sua identidade secreta a seus namorados heróis, tornavam-se automaticamente suas ajudantes; as Patriotas (*Victory Girls*): grupo que se encaixa a Mulher Maravilha, destinado a fazer propagandas patriotas e entreter as tropas; e as Glamorosas (*Glamour Girls*): heroínas que aparentavam ser estrelas do cinema, com o intuito de entreter visualmente os leitores homens. Ainda que, estas primeiras personagens sejam criadas com base na primeira Onda Feminista — o sufrágio feminino, as personagens tinham sua vida em função do parceiro, representação estereótipo das divas do cinema e apareciam seminuas com a função de entreter visualmente a figura masculina.

Na década de 50, devido ao conservadorismo da época, foi instituído o "Código de Ética dos Quadrinhos", o qual reprimiu também a representação feminina, vetando temas que tratassem de sua sexualidade, elementos sexuais e que questionasse o papel da mulher na sociedade. Esse conselho de ética e moral criado no mercado norte americano, representavam a classe média branca do país disseminadora da "Mística Feminina" — estudada por Friedan (1971), que desencorajou a inclusão de mulheres nos quadrinhos, mas quando incluídas, deveriam aparecer como namoradas do herói, promover *sex appeal* aos homens e fazer parte de narrativas românticas às mulheres (MADRID, 2009). Uma das personagens que mais se encaixa

nessas características está Lois Lane, criada em 1938 por Jerry Siegel, que de jornalista emancipada e obstinada que tinha como principal objetivo descobrir a identidade secreta de seu namorado, o Super-Homem, passou para a ter como objetivo casar com o Super-Homem, representando o valor e santidade que um casamento e lar proporcionam às mulheres da época.

Durante a década de 1960, houveram movimentos contraculturais possibilitando dentro das histórias em quadrinhos, explorar temas sobre as minorias, com a criação de personagens gays e personagens femininas que saíam do estereótipo anterior, inserindo-as em narrativas com problemas realistas e humanizando-as. Além disso o trabalho feminino passou a ser aceito socialmente, mas somente aqueles "adequados ao seu gênero", como professora e enfermeira. Um exemplo é a Batgirl, criada por Bob Sheldon Moldoff, em 1961 (Ibid).

As tensões da década de 1970 trouxeram histórias revolucionárias para as narrativas do quadrinho, principalmente focadas no desenvolvimento emocional dos personagens, com a preocupação de torná-los mais profundos e que os leitores se identificassem com os mesmos (MORRISON, 2012), um destaque da época foi o grupo de mutantes X-Men. Com a insatisfação das mulheres com a vida doméstica e matrimonial, a mídia passou a controlar a mulher pelo "Mito da Beleza" (Wolf, 1992), por esse motivo as super-heroínas sofreram também com essas normas comportamentais, sendo desenhadas como " 'supermulher', que aglutinou a beleza física, o erotismo e o amazonismo" (OLIVEIRA, 2016, p. 107). Em 1976 surge a Poderosa, de Gerry Conway, prima do Super-Homem, que possuía uma postura feminista — exigia ser tratada como igual, pelos homens — por esse motivo ela era "frequentemente tratada como uma cadela, que era a forma como feministas estridentes eram vistas" (MADRID, p. 167). Outro aspecto dado a personagem foi a utilização de sua sexualidade, não para libertá-la, mas transformá-la em objeto a ser admirado e desejado.

Em 1980, alguns personagens dos quadrinhos foram reformulados para encaixar-se nesse gênero "mais adulto", tais histórias em quadrinhos abordavam a violência urbana, corrupção, homossexualidade, sociopatias, prostituição e sensualidade (OLIVEIRA, 2016). Esses novos aspectos refletiram na representação feminina, que passou a ser mais agressiva, ativa e independente ao homem, isso graças a revolução sexual e liberação feminina da década passada. Um grande exemplo desta época é a mutante Tempestade (Storm de Len Wein e Dave Cockrum, em 1980), líder do grupo dos X-Men com problemas em ter um emprego de sucesso e manter sua identidade. A liderança de Tempestade acontece conjuntamente com os estudos interseccionais, que questionaram principalmente a invisibilidade da mulher negra no movimento Feminista, assim como na sociedade ocidental como um todo.

Muitos temas dos quadrinhos da década de 80 tratavam de acontecimentos reais, sombrios e violentos, tais narrativas possibilitaram o amadurecimento dos personagens para a década de 90, principalmente com a forma voluptuosa que as heroínas eram representadas. Esse modelo estético valorizava uma beleza inalcançável, hiperssexualizada, cultuando atrizes pornô e modelos de revistas masculinas, gera o modelo *bad girl* (OLIVEIRA, 2016), um exemplo é Psylocke de Chris Claremont e Herb Trimpe, uma ninja asiática, mas sobretudo sexy, que teve toda sua história reescrita, para entrar nos padrões da época.

A partir de 2000, as personagens femininas dos quadrinhos de super-heróis, por ainda serem um conteúdo produzido, majoritariamente por homens, continuaram representadas com a mesma estética da década passada, sem o mínimo de individualismo ou originalidade nas personagens. O culto ao corpo continuou presente nos uniformes colados, aparentando uma pintura corporal, levantando o questionamento da viabilidade desses trajes (OLIVEIRA, 2016). Uma das personagens representante dessa época é Emma Frost (criada por Chris Claremont e John Byrne em 1969), uma

mutante com poderes psíquicos que utiliza trajes brancos semelhantes a *lingeries*.

A caracterização de personagens como Emma Frost passaram a ser questionadas por parte do público leitor, em sua maioria mulher, assim como houveram pedidos de maior representatividade nessas personagens, que fugisse dos padrões de hipersexualização feminina. Uma das respostas chegou em 2014, com o *redesign* da *Batgirl*, colaboração das artistas Cameron Stewart e Babs Tarr, de maneira que a personagem refletisse a real adolescente do século XXI (COMICS ALLIANCE, 2014). A partir desse evento, foi possível a criação de outras personagens como Riri Williams, uma garota negra de 15 anos que iria substituir o Homem de Ferro, como Iron Heart (IGN, 2016).

Este panorama das super-heroínas, seu contexto histórico e influências deixou clara uma constante mudança da imagem feminina das heroínas e super-heroínas, que se mantinha seguindo padrões e hoje tenta mudar essa normatividade, essas questões auxiliaram na pesquisa e análise do projeto original, aqui partiu-se para ouvir um grupo de mulheres leitoras de quadrinhos e entender se estas buscam ver em uma super-heroína.

## MULHERES DE BELÉM E SEU OLHAR SOBRE AS SUPER-HEROÍNAS

Para a construção do projeto do TCC, que tem como público alvo mulheres a partir dos 12 anos, foi realizado um grupo focal com 9 possíveis leitoras. O grupo focal se trata de uma ferramenta com o intuito de coletar dados a partir de uma discussão com foco, tópicos específicos e diretivos (IERVOLINO; PELICIONE, 2001 apud ASCHIDAMINI; SAUPE, 2004). Nesta ferramenta foram aplicados também questionários com perguntas abertas e posteriormente as mulheres foram entrevistadas pela pesquisadora (entrevista estruturada).

O grupo continha nove mulheres com idades entre 18 e 22 anos, estudantes universitárias e pesquisadoras moradoras da região metropolitana de Belém, leitoras de quadrinhos. Quando questionadas sobre a aquisição das revistas para leitura, a maioria afirmou pegar emprestada o quadrinho de alguma figura masculina, sendo estas: irmão, pai, primo e/ou amigo. Em relação às histórias em quadrinhos consumidas, as 9 mulheres preferiam consumi-las no formato mangá, encadernado e/ou *graphic novel*. Outro aspecto abordado foi o local de compra dos quadrinhos, todas preferem dirigir-se à livrarias, por identificarem este local como o único ponto de venda para as hqs.

Quanto aos títulos de preferência de leitura do grupo estão: Maus, Persépolis, Azul é a cor mais quente e Watchmen. Quanto aos super-heróis, as moças afirmaram preferir ler versões encadernadas, dentre elas estão os títulos de Watchmen (como anteriormente citado), Batman O Cavaleiro das Trevas, Kamala Khan — a Miss Marvel — e a Mulher Maravilha.

Na segunda parte do processo investigativo, o grupo respondeu perguntas específicas partindo de um contato prévio com três quadrinhos: Mulher-Maravilha nº 1 (1942), o Livro Marvel Heroes Ed 16 — A Mulher Invisível e A Poderosa Thor: Trovão em suas veias (2017); estas personagens foram escolhidas pela autora por representarem um recorte em determinada época, a qual os movimentos feministas e os estudos da mulher traziam novas questões e questionamentos para a sociedade, além disso, correspondem a histórias focadas em uma protagonista.

A partir disso, as participantes escreveram suas impressões sobre os aspectos físicos e pictóricos das personagens principais na capa, no desenvolver da história, suas poses de ação e o relacionamento das mesmas com outros personagens. Por unanimidade, a história da Mulher-Maravilha e a da Thor foram recebidas positivamente, enquanto a da Mulher Invisível foi tida como problemática. Diana Prince, ou Mulher-

Maravilha, teve sua capa e história avaliadas como condizente com a proposta de luta feminista com que a personagem nasce, entretanto, algumas poses e a caracterização — o uniforme e a aparente utilização de maquiagem — foram tidos como negativos pelas leitoras, por reforçar estereótipos femininos e sua roupa ser ergonomicamente imprópria para uma luta.

Em seguida a Mulher Invisível, ou Sue Storm, foi avaliada como uma mulher dentro de um relacionamento abusivo com o marido e irmão, o qual é erroneamente normatizado no quadrinho. Além disso, quando Sue deixa de ser heroína e passa a ser vilã, seu uniforme muda e causa repulsa às integrantes do grupo focal, por aparentar ser uma lingerie, impossível de ser manufaturado e servir como uniforme de luta. As poses de Sue, por parecerem sexuais, também foram desaprovados. Em relação a sua história, as moças levantaram questionamentos sobre a necessidade do foco de evolução da heroína remeter a um abuso sexual. O grupo observou a recorrente utilização de abuso sexual e estupro, não só nos quadrinhos, mas em outras mídias, como algo trivial e/ou estético.

Por último, Thor teve uma resposta bastante positiva, por apresentar um uniforme coerente, paleta de cores atrativa, ser uma mulher com massa muscular evidente, não apresentar um relacionamento amoroso como parte essencial de sua história, ter boas poses de ação, fazer caretas de dor ou raiva e seu alter-ego tocar em assuntos bastante importantes para a vida de uma mulher, o câncer de mama. A Thor foi avaliada como a melhor representação de uma personagem Feminista, ainda que a Mulher-Maravilha seja o ícone Feminista segundo as avaliadoras. Por fim, o grupo mostrou-se bastante interessado nas personagens e suas histórias em geral.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A representação feminina das super-heroínas tem mudado constantemente, durante a história dos quadrinhos como uma

resposta às demandas de um público consumidor que cada vez mais cresce. Mas ainda que em constante transformação há uma resistência quanto à validade e seriedade dos questionamentos, principalmente por ser de viés feminista, um movimento que ainda é absolvido pela população como um fantasma tirano. Levando em consideração essas questões, pode-se entender a resistência de criar personagens que não reforcem os estereótipos de mulher caucasiana magra, com cabelos lisos e longos.

A predominância de protagonistas brancas, fez-se presente até na escolha de protagonistas da autora, que em certo ponto do grupo focal esperou ser questionada sobre suas escolhas, mas não a foi. Durante esse contato com as leitoras de quadrinhos, pode-se perceber que este pequeno público mantinha-se alinhado com as demandas de representatividade, invalidando a negação de que isso não ocorra. Ainda que seja um grupo pequeno de moças pode-se levantar questionamentos válidos para uma pesquisa maior e mais completa, um dos pontos observados foi a preferência por biografias e autobiografias a quadrinhos de super-heróis, teve-se como resposta que seria melhor ler uma história fechada a uma que precisa de algum conhecimento prévio.

Por fim, a pesquisa como um início de discussão teve um resultado satisfatório para autora, porque atreveu-se a discutir temas novos e obter as respostas esperadas inicialmente, assim como no grupo focal, o qual também revelou uma necessidade, em nível local, por representatividade de super-heroínas. Fundado nisto, questiona-se se estas informações podem influenciar ou não o mercado local de quadrinhos, ajudar a repensar sua abordagem de vendas e a realização de eventos do gênero, afinal as mulheres são consumidoras em potencial.

## REFERÊNCIAS

ASCHIDAMINI, Ione Maria; SAUPE, Rosita. GRUPO FOCAL ESTRATÉGIA METODOLÓGICA QUALITATIVA: UM ENSAIO TEÓRICO. *Cogitare Enfermagem*, [s.l.], v. 9, n. 1, p.9-14, 30 jun. 2004. Universidade Federal do Parana. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.5380/ce.v9i1.1700>>. Acessado em 3 dez. 2018.

CARNEIRO, Marcele Pamplona. *Rasga Mortalha*: Projeto Gráfico de uma história em quadrinhos de terro inspirado nas lendas populares brasileiras. Belém-PA : Bacharelado em Design da UEPA, 2015.

COMICS ALLIANCE. '*Batgirl*' to become best possible DC comic with new creators Cameron Stewart, Babs Tarr and Brenden Fletcher. Disponível em: <<http://bit.ly/1mNGMcQ>>. Acessado em: 11 jun. 2017.

DAVIS, Angela. *Mulheres, raça e classe*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2016.

DIVERSORIO. *Empoderamento Feminino*: HQ criada exclusivamente por mulheres traz heroínas como personagens principais. Disponível em: <<http://bit.ly/2wqmiAc>>. Acessado em: 24 mai. 2017.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes 2010.

ÉPOCA. *A Primavera das Mulheres*. Disponível em: <<https://glo.bo/1YI5KR0>>. Acessado em: 23 mai. 2017.

FRIEDAN, Betty. *A Mística Feminina*. Petrópolis: Vozes, 1971.

G1. *Skol lança ação para trocar cartazes machistas de bares*. Disponível em: <<https://glo.bo/2z3nzlH>>. Acessado em: 14 mai. 2017.

hooks, bell. *Feminist theory from margin to center*. Boston, U.S.: South End Press, 1984.

IGN. *Nova Homem de Ferro será conhecida como Iron Heart*. Disponível em: <<http://bit.ly/2bqLsXq>>. Acesso em: 11 jun. 2017.

JESUS, Jaqueline Gomes de. *Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos*. Goiânia: Ser-Tão, 2012. Disponível em: <[https://www.sertao.ufg.br/up/16/o/ORIENTA%C3%87%C3%95ES\\_POPULA%C3%87%C3%83O\\_TRANS.pdf?1334065989](https://www.sertao.ufg.br/up/16/o/ORIENTA%C3%87%C3%95ES_POPULA%C3%87%C3%83O_TRANS.pdf?1334065989)>. Acessado em: 23 mai. 2017.



MADRID, Mike. *The Supergirls: Fashion, feminism, fantasy, and the history of comic book heroines*. Estados Unidos: Exterminating Angel Press, 2009.

MALTA, Renata Barreto; OLIVEIRA, Laila Tháise Batista de. *Enegrecendo as redes: o ativismo de mulheres negras no espaço virtual*. Gênero, Niterói, v. 16, n. 2, p. 55-69, jan. 2016. Disponível em: <<http://bit.ly/2yLu9vN>>. Acesso em: 14 mai. 2017.

MORGAN, Robin. Light Bulbs, Radishes, and the Politics of the 21st Century. In: *Radically Speaking: Feminism Reclaimed*. North Melbourne, Victoria: Spinifex Press, 1996. p. 48-52.

MORRISON, Grant. *Superdeuses*. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Seoman, 2012.

NY TIMES. *The Best Albums of 2016*. Disponível em: <<http://nyti.ms/2kQ5NMV>>. Acessado em: 25 mai. 2017.

OLIVEIRA, Isabelle Nazaré Monteiro de. *Design de moda e empoderamento feminino: Mini coleção inspirada no movimento feminista*. 2016. 165 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Universidade do Estado do Pará, Belém, 2016.

RIBEIRO, Djamila. *Black Feminism For A New Civilizational Framework: A Brazilian perspective*. Sur 24, v. 13, n. 24, 2016. Disponível em: <<http://bit.ly/2kNkSOX>>. Acessado em: 28 mai. 2017.

SENNA, Nadia da Cruz. *Deusas de papel: a trajetória feminina na HQ do ocidente*. 1999. Disponível em: <<https://bit.ly/2EwfW8T>>. Acesso em: 10 dez. 2018.

THINK OLGA. *Kaol Porfírio luta como uma garota*. Disponível em: <<http://bit.ly/2kN7xpZ>>. Acessado em: 23 mai. 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. *As histórias em quadrinhos e seus gêneros V: os quadrinhos protagonizados por mulheres*. 2003. Disponível em: <<https://bit.ly/2tCOUpM>>. Acesso em: 13 dez. 2018.

WALBY, Sylvia. Gênero. In: OUTHWAITE, William, BOTTOMORE, Tom. (orgs.). *Dicionário do pensamento social do século XX*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 1999. p. 332-335.

WOLF, Naomi. *O Mito da Beleza*. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1992.



# O SAGRADO COMO QUESTÃO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: UM ESTUDO DE “INJUSTIÇA: DEUSES ENTRE NÓS”, DE TOM TAYLOR- PENSANDO FORMAÇÃO DE LEITORES

Adriely Cristina Duarte da Silva<sup>1</sup>

## INTRODUÇÃO

Quando olhamos para o conceito no dicionário sobre o que é o sagrado, nos deparamos com: religião, culto ou ritos, também aparece como aquilo que é venerável, respeitável. Ao buscarmos compreender essa palavra-questão para além da tradição que sobre ela se foi estabelecendo, veremos que ela jamais se deixa encerrar em um conceito, para tanto olhar abaixo do véu daquilo que se vela e desvela é tarefa que exige desaprendizado dos conceitos e abertura para a *eterna novidade do mundo*, como pinta Alberto Caeiro:

(tristes de nós que trazemos a alma vestida!)

Isso exige um estudo profundo,

Uma aprendizagem de desaprender (PESSOA, 1995, p. 217).

Mas afinal em que consiste o sacro? Não podemos enlear sagrado e religioso, pois trata-se de um mistério incapturável e inefável, sua manifestação enquanto fenômeno dá-se de variadas

---

<sup>1</sup> Professora do Quadro Efetivo dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano) na Rede Municipal de Ensino de Ananindeua-PA. Mestre em Estudos Literários, Universidade Federal do Pará (UFPA). Especialista em Educação de Jovens e Adultos (UFPA). Graduada em Pedagogia (UFPA). Pesquisadora do Núcleo Interdisciplinar Kairós (NIK) vinculado ao Instituto de Letras e Comunicação (UFPA). E-mail: <adrielycristinaduarte@hotmail.com>. Endereço Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8385951481630887 >.

maneiras na história dos homens e percorre a todos os viandantes da terra, do céu e do mar. “Mas será mesmo possível que Deus habite na terra? Eis que os céus, e até o céu dos céus não te poderiam conter, quanto menos esta casa que eu tenho edificado” (Reis 8: 27). O sagrado é a questão que inter-liga homem e divino, terra e céu lançados no desafio de pensar o humano do homem, e como declama Braga: “O canto sagrado não é outra coisa que a própria divindade se manifestando na música das palavras” (BRAGA, 2010, p. 57). O sagrado percorre nossas vidas em todas as suas facetas, no entanto, os homens decaíram como os titãs da cidade de Metrópolis<sup>2</sup>, nos quadrinhos de Tom Taylor, pois hoje o que sobrepuja é a dessacralização.

O sagrado é uma questão, mas o que é uma questão? Quando reparamos em um enigma matemático, não estamos lidando com uma questão, nesta ciência o que rege é a precisão, concisão e objetividade, no entanto uma questão não percorre este método. Como elabora Ferraz:

Uma questão é diferente de um problema. Se me perguntam quanto são dois mais dois, para esta pergunta há uma resposta definitiva: são quatro. Trata-se de um problema, e por isso tem uma resposta que o define. Entretanto, se me perguntam: o que é o homem? O que é o real? O que é a verdade? O que são a vida, a morte, o tempo? Para estas perguntas não há respostas definitivas, respostas que dêem fim ao perguntar (FERRAZ, 2015, p. 1-2).

Assim, neste artigo caminharemos em direção ao sagrado como fenômeno ontológico, porque como escreve Castro: “sem sua presença e proximidade tudo perderia o sentido e o próprio vigor de realização do real, pois o sagrado é a energia de

---

<sup>2</sup> Metrópolis em Illinois é uma cidade fictícia onde reside o Superman, herói da comics. Foi instilada originalmente em Toronto e Cleveland, mas depois se tornou uma inspiração de Nova Iorque. Disponível em: < <https://www.einerd.com.br/8-cidades-ficticias-dos-quadrinhos/> > Acesso em: 25 abr. 2019.

sentidos” (CASTRO, 2017, p. 1). A física quântica fala sobre distintas energias, mas nada diz sobre a pujança que é o sagrado, por isso todos os mitos são revelação do sacro. Essa questão dança com o humano em sua ciranda do existir. Nesta travessia poética, pensamos formação de leitores a partir do uso dos quadrinhos, onde o sagrado torna-se pergunta fundamental a se percorrer por selar a base das atos e alquimias do humano e dos titãs. Mais especificamente, discutiremos como se dá esse fenômeno nos quadrinhos: *Injustiça: deuses entre nós*, de Tom Taylor. O gênero HQ, analisado como literatura não-canônica, guarda em seu núcleo instrumentos didáticos e poéticos que poderão subsidiar a formação de leitores. Nessa vereda, o presente artigo aspira colaborar com os professores e professoras de língua portuguesa e outras áreas, considerando a intertextualidade, para a construção dialogada de um ambiente de júbilo e empolgadura no ato de formar leitores, bem como pretende interpretar poeticamente a questão do sagrado como caminho para o desvelar do educar poético, e são essas as questões que buscaremos neste texto. Para críticos como Alves:

A leitura de histórias em quadrinhos pode contribuir para a formação do gosto pela leitura porque ao ler histórias em quadrinhos a criança envolve-se numa atividade solitária e não movimentada por determinado período de tempo, que são características pouco frequentes nas atividades de crianças pré-escolares ou no início da escolarização. Também porque, estando mais próximas da forma de raciocinar destas crianças, elas podem mais facilmente lê-las, no sentido de retirar delas significados, o que seria menos provável com outros tipos de leitura. Além disso, pode-se esperar que uma criança para quem a leitura tenha se tornado uma atividade espontânea e divertida, esteja mais motivada a explorar outros tipos de textos (com poucas ilustrações), do que uma criança para quem esta atividade tenha sido imposta e se tornado enfadonha (ALVES, 2001, p. 7).

Nosso principal alvo neste artigo será o de provocar o pensar poético-originário, a partir da HQ *Injustiça: deuses entre nós*, de Tom Taylor, a questão do sagrado na literatura da contemporaneidade na formação de leitores, procurando

resgatar o interesse pela leitura e estabelecer diálogos entre gerações, culturas e literaturas.

## “INJUSTIÇA: DEUSES ENTRE NÓS” E O SAGRADO

*Injustiça: deuses entre nós* é um encadernado quadrinho lançado em 2011 por Tom Taylor que por sua vez é um famigerado criador, dramaturgo e roteirista. Tom Taylor é natural de Melbourne, Austrália, e muito do seu prestígio decorre de seu ilustre trabalho com *Injustice: Gods Among Us*, *Earth Two*, *X-Men Red*, *Star Wars*, além graphic novels de aventuras, romances gráficos, entre outras. *Injustiça: deuses entre nós* é uma das célebres produções de Taylor, publicada originalmente com o título *Injustice: Gods Among Us* e lançado pelo DC Comics<sup>3</sup> no ano de 2011. A HQ ganhou um eco tão grande pela sua peculiaridade e suas provocações que a obra de arte ficou conhecida em todos os continentes do mundo.

---

<sup>3</sup> DC Comics é uma editora norte-americana especializada na edição do gênero histórias em quadrinhos.



Imagem1— capítulo 1— *Injustiça: deuses entre nós*. (TAYLOR, 2011, p. 6).

A história em quadrinhos de Taylor conta-nos sobre uma realidade paralela, onde os heróis viajaram para uma outra dimensão, ou os eventos em suas linhas do tempo foram alterados completamente como um rasgo no tecido espaço-tempo. Os titãs foram transportados para outro universo e já não são mais reconhecidos e não inspiram mais os homens e mulheres da terra, foram esquecidos e são vistos como usurpadores. No novo planeta, chamado de *terra 1*, os heróis se escondem como criminosos e o governo do mundo torna todos os humanos submissos. O reinado de Superman<sup>4</sup> praticamente

<sup>4</sup> Superman na terra 1 tornou-se arma de destruição e terror e posicionou-se como um deus na frente de todos os seres, decidindo quem morre e quem vive a seu bel prazer. Roubou a liberdade deste planeta! Há cinco anos o criminoso conhecido como Coringa enganou o Superman que acabou matando esposa e filho por engano e em seguida destruiu Metrópoli até

eliminou os conflitos, mas não pela via da esperança e da harmonia e sim pela lealdade comprada ou coagida. A maioria obedece o Superman por medo e perda de perspectiva. Os princípios desta *terra 1* são: obediência, ordem e controle, e os que desafiam o alto conselheiro Superman são executados sem hesitação.

Mas o herói é aquele que vence toda e qualquer adversidade. Até mesmo “o calafrio ante a ameaça da morte” (HEIDEGGER, 2010, p. 24). A presença dos deuses é algo que está constantemente brilhando nas suas jornadas. Exemplos clássicos podem ser observado na epopeias gregas e nas narrativas judaico-cristãs, é assim que vemos Moisés e Ulisses, os dois heróis, na maioria das vezes, em seus desafios contam com as benesses e maldições de Yahweh e os deuses do Olimpo. Hegel (2001), por outro lado, ao discutir sobre as figuras heróicas em sua obra *A Razão na História*, mostra os heróis não como indivíduos amparados por mensageiros angelicais, mas como sujeito dentro de uma perspectiva materialista:

Nele se concentra a situação histórica. Como indivíduo, com todos os seus ímpetos e poderes, ele não é nada senão a matéria-prima do Espírito do Mundo, que o agarra com uma paixão histórica avassaladora. O Espírito abstrato assim adquire o poder concreto de realização. [...] (HEGEL, 2001, p. 35).

Nos quadrinhos de Tom Taylor vemos o sagrado sendo esquecido, mesmo presente na imagem-questão dos heróis genuínos que batalham pela paz da nova terra. O caos instalado na *terra 1*, pintada por Taylor, reflete nosso mundo com todas as suas problemáticas, como: intolerância das mais diversas categorias, desrespeito pelas diferenças, preconceitos de cor, de

---

gerar o presente caos apocalíptico. Disponível em:  
[https://www.youtube.com/watch?v=rHoBVrXdi\\_24&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=rHoBVrXdi_24&feature=youtu.be)  
Acesso em: 20 abril 2019.



gênero, de orientação sexual entre outros males que oprimem nosso planeta. Como escreve Castro:

Para e no sagrado é estranha e inadmissível a distinção de superior e inferior, bem como de masculino e feminino. E é então que ele se distancia cada vez mais, um distanciamento que consiste, em verdade, no seu esquecimento. O esquecimento do ser, do sentido do que somos, é o esquecimento do sagrado. Que é a arte hoje senão o testemunho pungente desse esquecimento? Assim se pensa. Mas não seria a verdadeira arte o testemunho vigoroso da presença constante do sagrado, pois não é a essência da arte o sagrado? Quanta obra de arte vazia, tentando, inutilmente, preencher esse esquecimento pelo jogo fútil e mirabolante das formas técnicas. Mas ainda serão essas obras de arte? Não serão meros jogos formais que fazem a alegria e fortuna dos donos de galerias? Em meio a tanta ganga é difícil localizar a pepita procurada. Para isso muito contribuem os ritos em que vivemos mergulhados, sem o seu vigor e aquilo que os justifica e justificava e lhes dá e dava a própria razão de ser: o mítico. (CASTRO, 2017).

Os *duplicados*<sup>5</sup> ou *contrapartes* nos quadrinhos de Taylor, por sua vez, planejam a insurgência para resgatar o planeta do déspota e de suas tropas, pois eles são heróis e por sua vez aplacam as agressões dos humanos e prestam serviço ao amor, salvam vidas de aliados ou inimigos, servem para unir os povos contra o rumo tolo da dessacralização. A esteira e cosmovisão que seguiremos aqui, será a clássica, em que o herói é aquele que dança com os deuses, e conversa com mortais e imortais, ele ultrapassa as forças humanas, é movido por coragem e altruísmo e é assim que consegue matar a medusa ou derrotar um gigante. Eles são os que enfrentam a morte e a vida, não recuam mesmo considerando seu estado humano e mortal.

---

<sup>5</sup> Os *duplicados* nos quadrinhos de Taylor são os heróis genuínos da nossa terra, aqueles que amam o bem comum e salvam inocentes de tiranos. Na *terra 1* estes são os aventureiros que foram chamados pelo justiceiro Batman, que por sua vez estava lutando sozinho para derrubar Superman. Os *duplicados* são uma cópia dos heróis da *terra 1*, eles foram designados para salvar o planeta da dessacralização reinante.

Assim, as facetas do sagrado percorrem intimamente a obra de Tom Taylor. Os heróis foram designados para a batalha, mas são os protetores da humanidade e jamais destruidores desta. Eles são aqueles que salvam, ou seja, libertam a si a aos demais. Pois liberdade é uma questão ontológica, como reflete Ferraz:

Há infinitas maneiras, pessoais e coletivas, de se compreender o que é a liberdade. Entretanto, ainda que se possam conferir diferentes sentidos à liberdade, são sempre diferentes sentidos *da liberdade*. A permanência desta questão aponta para uma dimensão ontológica, que antecede o ângulo de visão desta ou daquela pessoa, época ou cultura. A liberdade se inscreve no modo de ser do homem. Por isso, para se questionar o que é a liberdade, é necessário colocá-la em referência com a pergunta: o que é o homem? (FERRAZ, 2014, p. 133).

Neste caminho, acreditamos que o herói é aquele que caminha pelas trilhas do mistério, indo além do comum, do ordinário, e operando o/no extraordinário, e por isso dele emana um “lugar aberto no meio do ente, em cuja abertura tudo é diferente do habitual e do natural” (HEIDEGGER, 2001, p. 22-45).

Os heróis da HQ de Taylor resgataram o planeta da dessacralização e da tirania e os comparsas de Superman foram capturados ou se entregaram e todos foram julgados. A próxima tarefa é resgatar essa questão em nosso planeta e em nossa época — *epoché*, em grego — onde os astros se reconfiguram para desvelar o *mesmo* do além-tempo: que por sua vez reúne o diverso, integra o diferente em função da unidade e do universal. Estas são meditações imperiosas para aventurarmo-nos na compreensão do que hoje ocorre no mundo: o abissal esquecimento do sagrado. No entanto, o que nos é fundamentalmente imprescindível? Como provoca-nos Castro:

Mais do que nunca, a medida da necessidade se tornou o consumo. Pode este ser a medida de viver e ser? Pode haver viver sem o motivo e sentido de existir? Consumo de quê? Qual o limite entre necessidade e consumo? E esse limite nos vem de que instância? Social? Histórica? Psicológica? Religiosa?, pois o religioso se tornou consumo como possibilidade de substituir o

sagrado que já nos é tão próximo que o esquecemos e buscamos em práticas e ritos religiosos que o colocam distante. E eles teriam o poder de o trazer para nossa proximidade. Mas se ele já não vigora em nosso cotidiano e em tudo que fazemos, pensamos e sentimos, dificilmente deixamos que ele aconteça em nossas vidas e dê sentido e motivo de viver existindo. Então são desnecessárias as festas e os cultos? Não. Mas não são elas que nos trazem a proximidade do sagrado. Até podem nos trazer a proximidade, bem como também nos podem afastar, quando os ritos dessas festas são mais importantes do que aquilo que os justifica e lhes dá sentido. Festa e rito devem ser memória e comemoração. Com-memorar deve ser o pensar incessante do memorável como presença, em cada momento, numa participação e unidade total, completa, sempre presente, sempre doação. O memorável como necessidade é o sagrado (CASTRO, 2017).

## “INJUSTIÇA: DEUSES ENTRE NÓS” E A FORMAÇÃO DE LEITORES

Como as Histórias em Quadrinhos enquanto gênero discursivo, mais especialmente por meio de Injustiça: deuses entre nós, de Taylor, poderão contribuir para a formação de leitores? Esta pergunta é fundamental neste escrito. Notamos que com o passar do tempo as leituras e as diversas obras de literatura clássica que exaltam a figura do herói e promovem o pensar acerca de questões como o sagrado, a vida e a morte, estão se tornando cada vez mais esquecidas pelas gerações de leitores da pós-modernidade. Para Costa, as crianças leitoras fazem a seguinte classificação do que leem: “há os livros legais e os livros chatos” (COSTA, 2012, p. 1), ou seja, os livros que são leituras obrigatórias, exigidas pelos professores e pela escola (que geralmente são clássicos da literatura), e os que elas leem com espontaneidade e por prazer. Para Sodré (1985), a crítica literária especializada divide a Literatura em duas literaturas, a literatura culta e a literatura de massa. Neste cerne as histórias em quadrinhos, enquanto gênero discursivo, têm florescido um novo tipo de interesse nos leitores, abordando e apresentando questões que conduzem ao pensar criativo e isto deve ser levado

em consideração pelos educadores no processo de ensino-aprendizagem. Nesse percurso reflete Vergueiro acerca das HQs:

i.) Os estudantes querem ler os quadrinhos; ii.) Palavras e imagens, juntos, ensinam de forma mais eficiente; iii.) Existe um alto nível de informação nos quadrinhos; iv.) As possibilidades de comunicação são enriquecidas pela familiaridade com as histórias em quadrinhos; v.) Os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura; vi.) Os quadrinhos enriquecem o vocabulário dos estudantes; vii.) O caráter elíptico da linguagem quadrinística obriga o leitor a pensar e imaginar; viii.) Os quadrinhos têm um caráter globalizador; ix.) Os quadrinhos podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema (VERGUEIRO, 2010, p. 21-25).

Nesse caminho, para além de todas as benesses mencionadas por Vergueiro (2010), a obra de Taylor descobre o seu brio e valor velados nas tragédias que o último filho de Krypton enfrenta: a morte de Lois e de seu filho não nascido e a explosão de sua cidade. Essas tragédias transformam Superman numa figura tirânica e ao mesmo tempo suscita no leitor a pergunta fundamental da filosofia: quem sou eu? E outras perguntas essenciais: O que é o real? O que é a morte? O que é a vida? O que é o sagrado? Vemos assim que o quadrinho, ao ser lido e questionado, nos encaminha para o autoquestionar e para o perguntar, como nos ilumina Rosa: Vivendo se aprende; mas o que se aprende, mais, é só a fazer outras maiores perguntas” (ROSA, 1968, p. 312). Questionar é posicionar-se no entre do jogo — saber e não saber, é confrontar-se. Como provoca-nos Castro: “A dinâmica do questionar só pode ser questionar, porque já, necessariamente vigora nele. Abre para o ser humano um desafio de possibilidades infindas. Por isso mesmo, questionar diz e sempre dirá pôr-se a caminho” (CASTRO, 2015, p. 30). Essas questões doam-se no quadrinho abaixo:



Imagem 2— Morte de Lois e do filho não nascido do Superman— capítulo3 (TAYLOR, 2011, p. 2)

A leitura do quadrinho de Taylor provoca-nos e a partir dela destrava-se uma possibilidade de inúmeras possibilidades dadas ao ser humano— contribui para a formação de leitores-pensadores, porque provoca o questionar e o questionar-se. Nesta travessia poética, o quadrinho *Injustiça: deuses entre nós* revela seu valor pedagógico: O Homem de Aço e todos os demais personagens de Taylor manifestam e velam uma faceta do próprio leitor que ao ler é lido pelas questões abertas pela obra de arte. Como em um espelho olhamos para *Injustiça: deuses entre nós*- e no jogo de ver e não-ver nasce a questão peremptória do humano e do destino e é por isso que este quadrinho porta uma ampla significação à vida do humano do homem, porque resgata o mistério e a energia que dá sentido à tudo — o sacro e nos abre para o pensar poético-originário acerca do que é ser humano, como poeticamente orchestra Tavares: “Ser humana não era um mundo de dores pré-definidas, mas a abertura para a grandeza inestimável do silêncio e do mistério” (TAVARES, 2012, p. 7). Assim o humano do homem é colocado em questão nos quadrinhos de Taylor e nos encaminha para o pensar poético originário, como nos mostra o exemplo abaixo:



Imagem 3— capítulo 35. (TAYLOR, 2011, p. 9).

O trágico é uma questão que dança nos capítulos de *Injustiça: deuses entre nós*, e neste movimento coloca o leitor intérprete no não-limite acontecendo, em outras palavras aí o divino está acontecendo. O leitor diante deste quadrinho é encontrado pelas questões ontológicas! E este movimento é beneficiado pela presença intercambiável de imagens e textos do formato quadrinizado da obra de Taylor. Acerca da importância e da magnitude das HQs escreve Kloster:

O gênero textual [...] história em quadrinhos é amplo e abrangente, oferece a possibilidade de tornar-se um aliado no ensino de leitura e incentivo da literatura e na produção de texto. O trabalho de despertar o interesse pela leitura por meio de gêneros textuais não é novidade, mas uma inovação e uma alternativa para professores que estão em contato direto com os alunos especialmente do Ensino Fundamental que pode dar resultados e que vale a pena tentar. (KLOSTER, 2016, p. 12).

Assim, para aqueles que trabalham com formação de leitores, é interessante observar que atualmente há um exponencial interesse pelo gênero histórias em quadrinhos, que precisa ser reconhecido e incentivado em virtude das ricas e profundas questões que estas obras nos provocam. No entanto, não estamos levantando a bandeira do esquecimento para com as obras clássicas, pelo contrário, antes de tudo precisamos motivar nossos leitores para que despertando o gosto pela leitura eles reconheçam o valor daquelas que são obras indispensáveis para o pensamento e o educar poéticos. Mas o que significa formar leitores? Antes de tudo cabe-nos questionar o que é o ato de ler? Para Castro (2015):

Ler, em sentido poético, é sempre questionar-se, mas cujo caminho de leitura nos expõe e exige decisões de sentido de nosso viver. Nesse momento, aparece a diferença entre a experiência e a experienciação da leitura, pois esta não apenas nos informa algo, mas nos põe em questão. E isso é compreendermo-nos (CASTRO, 2015, p. 111).

Neste cenário, se torna proeminente pensar alternativas para criar recintos, sejam físicos ou poéticos, onde os diferentes tipos de literatura existentes na contemporaneidade possam ser resgatadas e apreciadas, como obras de arte que são, e ao mesmo tempo apresentar propostas com elementos conciliadores para se criar uma atmosfera de diversidade e riqueza na formação de leitores, onde o clássico não seja tido como ultrapassado pelo público infantojuvenil, e os quadrinhos à exemplo de *Injustiça: deuses entre nós*, de Tom Taylor, não sejam subestimados pela crítica literária por que à esta obra subjaz um valor poético inestimável dado a possibilidade de promovermos o diálogo em sala de aula e a reflexão ontológica que perpassa as compreensões sintáticas e de coesão e coerência ou estéticas, para além desses aspectos seu denodo está em suscitar a criatividade poética a partir do nada de onde toda obra de arte opera. Acerca deste caminho orienta-nos Catônio:

As histórias em quadrinhos proporcionam aos alunos maior desejo de escrever e produzir incentivados pelo imaginário, pela

criatividade que se adquire por meio delas. É interessante [...] transformar seus alunos em crianças críticas, questionadoras, formadoras de opinião, saber escolher cuidadosamente histórias que despertarão essas qualidades (CATONIO; CRUZ, 2008, p. 726).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pensar o fenômeno do sagrado como questão ontológica é caminho indispensável para promover o amor pela aprendizagem e pela leitura no coração do aprendiz. Nesse caminho, o quadrinho enquanto gênero discursivo contribui expressivamente para a formação de leitores críticos, pois a partir do gênero é possível pensar as questões ontológicas como o sagrado, a morte e a vida, a dor e a angústia, e também é possível trabalhar os motes de estrutura composicional, produção escrita e leitura, reescrita de forma colaborativa ou individual entre outras práticas:

Toda experiência de leitura, por mais informal que possa parecer, contribui para a formação de um importante repertório pessoal de referências históricas, culturais, políticas, etc. Ainda que nem sempre façamos isso de modo consciente, recorremos a esse repertório no momento de produzir textos dos mais variados gêneros. Esse é um dos motivos pelos quais se costuma afirmar que há uma relação necessária entre leitura e escrita (ABAURRE; ABAURRE, 2014, p. 11).

Assim, observamos que o gênero História em quadrinhos alarga a recepção de textos e alvítrios por vezes considerados não-canônicos e colabora expressivamente para que outras tipologias também penetrem as instituições de ensino. Portanto, além do desenvolvimento intelectual, da promoção do pensar e do educar poético, vemos a valorização das mais variadas formas de arte e a maior envergadura de imaginar as diferentes possibilidades de uma narrativa por parte de nossos alunos.



## REFERÊNCIAS

- ALVES, J.M. Histórias em quadrinhos e educação infantil. *Psicologia: Ciência e Profissão*, v.21, n.3, 2001. Disponível em: <<http://pepsic.bvs-psi.org.br>>. Acesso em: 12 abr. 2019.
- BRAGA, Diego. "A terceira margem do mito: hermenêutica da corporeidade". In: *Revista Terceira margem*. Revista do Programa de Pós-graduação em Ciência da Literatura da UFRJ. Ano XIV, 22, jan.-jun, 2010.
- CASTRO, Manuel Antônio de. *A presença constante do sagrado*. 2017. Disponível em: <<http://travessia poetica.blogspot.com>>. Acesso em: 13 fev. 2019.
- CASTRO, Manuel Antônio de. *Arte: o humano e o destino*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2011.
- CASTRO, Manuel Antônio de.. *Leitura: questões*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2015.
- CASTRO, Manuel Antônio de. *O educar poético*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2014.
- CATONIO, A.C.D.R.; CRUZ, R.O. *Gibiteca, biblioteca do gibi*. 2008. p. 724-730. Disponível em: [www.pr5.ufrj.br/cd\\_iberico/biblioteca\\_pdf/educacao](http://www.pr5.ufrj.br/cd_iberico/biblioteca_pdf/educacao). Acesso em: 28 março. 2019.
- COSTA, Cynthia. *Harry Potter, Crepúsculo e oito livros mais lidos pelos adolescentes*. Disponível em: <http://educarparacrescer.abril.com.br/best-sellers/index.shtml>. Acesso em: 28 de Abril de 2019.
- FERRAZ, Antônio Máximo. *O homem e a interpretação: da escuta do destino à liberdade*. *O Educar Poético*. Manuel Antônio de Castro et al. Rio de Janeiro. Tempo Brasileiro. 2014.
- FERRAZ, Antônio Máximo. "Liberdade". In: *Convite ao pensar*. Org. de Manuel Antônio de Castro e Outros. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2015.
- PESSOA, Fernando. *Obra poética*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1995.

HEIDEGGER, Martin. *Construir, habitar, pensar*. Trad. Marcia Sá Cavalcante Schuback. In: *Ensaio e conferências*. Petrópolis: Vozes, 2001.

HEGEL, Friedrich. *A Razão na história: uma introdução geral à filosofia da história*. Tradução Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro, 2001.

KLOSTER, Caludiana Ferro. *Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE- Produções didático-pedagógicas*.

Disponível em: <

[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2016/2016\\_pdp\\_port\\_unicentro\\_claudianaferroklost er.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_port_unicentro_claudianaferroklost er.pdf)> Acesso em: 30 de abril de 2019.

ROSA, João Guimarães. *Grande sertão: veredas*. 6. e. Rio de Janeiro: José Olympio, 1968.

SILVA, Lucinea Aparecida da. *Leitura e Formação de Leitores: Vivências Teórico-*

*Práticas*. Londrina: Eduel, 2009.

SODRÉ, Muniz. *Best – Seller: a literatura do mercado*. São Paulo: Ática, 1985.

TAYLOR, TOM. *Injustiça- deuses entre nós*. EUA: DC Comics, 2011.

TAVARES, Renata. *Do silêncio à liberdade- uma aprendizagem ou o livro dos prazeres*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2012, p. 107.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela; VERGUEIRO, Waldomiro. (Orgs.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

BORDÔ - GRENÁ