



QUADRINHOS, COMUNICAÇÃO & ENTREMEIOS

Diálogos possíveis

Volume 2

Antonio Davi Delfino Ferreira

Lya Brasil Calvet

Márcio Moreira dos Santos Filho

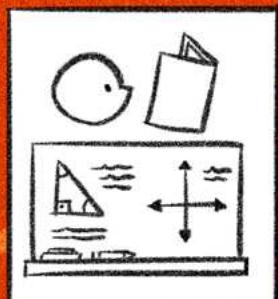
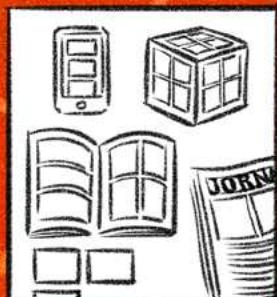
Ricardo Jorge de Lucena Lucas

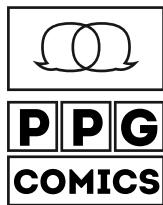
Soraya Madeira da Silva

Thainá Marques Moreira

Thiago Henrique Gonçalves Alves

(organizadores)





QUADRINHOS, COMUNICAÇÃO & ENTREMEIOS

Diálogos possíveis

Volume 2

Antonio Davi Delfino Ferreira

Lya Brasil Calvet

Márcio Moreira dos Santos Filho

Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Soraya Madeira da Silva

Thainá Marques Moreira

Thiago Henrique Gonçalves Alves

(organizadores)

Fortaleza

2025



© Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos, 2025

© Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho, Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Soraya Madeira da Silva, Thainá Marques Moreira, Thiago Henrique Gonçalves Alves, 2025

© Lucas Muniz Reis, Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues, Douglas Firmino da Silva, Adriano Braga Bressan, Ana Paula Tribesse Patrício Dargel, Nataniel dos Santos Gomes, Márcio Moreira dos Santos Filho, Lya Brasil Calvet, Luíza Oliveira Braz, Júlia Julieta Silva de Brito, Nataley Costa Fernandes Alves, Sandra Martins da Silva, Rachel Paterman, Patrícia Montenegro Matos Albuquerque, Maurício Xavier Silva, Diego Marinho Luiz, Isabella Paulino da Silva, Soraya Madeira, Benoît Peeters, Paul J. Kuttner, Nick Sousanis, Marcus B. Weaver-Hightower, The Guilford Press, 2025

Presidente da República

Luiz Inácio Lula da Silva

Ministro da Educação

Camilo Sobreira de Santana

Universidade Federal do Ceará – UFC

Reitor: Custódio Luís Silva de Almeida

Vice-Reitora: Diana Cristina Silva de Azevedo

Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação

Pró-Reitora: Regina Celia Monteiro de Paula

Pró-Reitora Adjunta: Claudia do Ó Pessoa

Pró-Reitoria de Extensão

Pró-Reitora: Bernadete de Souza Porto

Pró-Reitor Adjunto: Carlos Estêvão R. Fernandes

Instituto de Cultura e Arte

Direção: Ivânia Lopes de Azevedo Júnior

Vice-direção: Denise Vendrami Parra

Programa de Pós-Graduação em Comunicação

Coordenadora: Helena Martins do Rêgo Barreto

Vice-Coordenador: Maria Érica de Oliveira Lima

Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos

Coordenação: Ricardo Jorge de Lucena Lucas

Coleção PPGComics - Conselho Editorial

Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho, Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Soraya Madeira da Silva, Thainá Marques Moreira, Thiago Henrique Gonçalves Alves

Comissão Científica

Sonia Maria Bibe Luyten (USP), Ricardo Jorge de Lucena Lucas (UFC), Nara Bretas Lage (CEFET-MG), Guilherme Sfredo Miorando (Unisinos); Guilherme Lima Bruno E Silveira (IFPR), Felipe de Castro Muanis (UFJF), Amaro Xavier Braga Junior (UFAL)

Preparação de textos: Lya Brasil Calvet, Thiago Henrique Gonçalves Alves

Revisão: Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Soraya Madeira da Silva, Thainá Marques Moreira, Caio Rennery de Oliveira Silva, Márcio Moreira dos Santos Filho

Projeto gráfico: Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho

Capa: Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet

Diagramação: Antonio Davi Delfino Ferreira, Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Quadrinhos, comunicação & entremeios [livro eletrônico] : diálogos possíveis : volume 2 / organizadores Antonio Davi Delfino Ferreira...[et al.] -- Fortaleza, CE : Ed. dos Autores, 2025.

PDF

Vários autores.

Outros organizadores: Lya Brasil Calvet, Márcio Moreira dos Santos Filho, Ricardo Jorge de Lucena Lucas, Soraya Madeira da Silva, Thainá Marques Moreira, Thiago Henrique Gonçalves Alves.

ISBN 978-65-01-64025-9

1. Comunicação 2. Diálogos 3. Linguagem

4. Sociedade 5. Quadrinhos, tiras, etc.

I. Ferreira, Antonio Davi Delfino. II. Calvet, Lya Brasil. III. Santos Filho, Márcio Moreira dos. IV. Lucas, Ricardo Jorge de Lucena. V. Silva, Soraya Madeira. VI. Moreira, Thainá Marques. VII. Alves, Thiago Henrique Gonçalves.

25-293875.0

CDD-741.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Histórias em quadrinhos 741.5

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

Este trabalho está licenciado com uma Atribuição-Não-Comercial-Compartilhamento 4.0 Internacional.



Os textos são de autoria exclusiva e responsabilidade dos autores. Eles podem ser reproduzidos, desde que cite a fonte e mantenham-se sem fins lucrativos.

O capítulo "Como desenhar quadrinhos academicamente: criando pesquisas baseadas em quadrinhos" foi publicado originalmente no livro *Handbook of Arts-based Research*, editado por Patricia Leavy.

Leavy, Patricia (ed). *Handbook of Arts-based Research*, © 2018 The Guilford Press. Reprinted with permission of Guilford Press.

Esta publicação digital, organizada pelo Grupo de Pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (DGP-Lattes), reúne estudos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos. Disponibilizada gratuitamente, com o objetivo de difundir o conhecimento científico na área. Este ebook utiliza imagens com viés de investigação científica, respeitando os direitos autorais, conforme previsto na Lei 9.610/98, em especial dos artigos 7, 22, 24 e 46.



PREFÁCIO

Na década de 1950, uma rede de pesquisadores estadunidenses dedicava-se a circunavegar o principal paradigma comunicacional da época, o Modelo de Shannon-Weaver (conhecido, dentre outras coisas, por sua unilateralidade e sua centralidade no emissor). A meta: buscar o caminho para uma Nova Comunicação própria das ciências humanas, concebida como prática de troca e participação, e que se assimilava, de certo modo, a uma orquestra, na qual todos os participantes têm um papel a desempenhar, ao mesmo tempo, em que cada pessoa está ligada a todas as outras para que a música possa ser executada – ou seja: uma comunicação com múltiplos canais, com mensagens constantemente enviadas e controladas umas pelas outras. A Escola de Palo Alto, como ficou conhecida, era composta por antropólogos, psicólogos, filósofos, linguistas e sociólogos, dentre outros, espalhados pelos Estados Unidos, concentrando-se em torno da referida cidade de Palo Alto, na Califórnia (mais especificamente, gravitando em torno do Mental Research Institute (MRI), e da Filadélfia. Seus membros ensinavam e pesquisavam em diferentes instituições, mas eram ligados por preocupações conceituais e metodológicas em comum, além de uma série de trajetórias cruzadas, relações sociais e toda uma rede de interconexões. Como não havia uma única instituição, fisicamente falando, além da teia de relacionamentos que os unia, o grupo também recebeu o nome de “Colégio Invisível” (*Invisible College*) por parte do antropólogo Yves Winkin.

Segundo o relato de Winkin (1998), os membros deste colégio nunca se reuniram, a não ser parcial e esporadicamente durante colóquios, mas cada um sabia no que os outros estavam trabalhando. A construção científica coletiva era emergente, dando-se através de cartas, telefonemas e visitas diretas e indiretas, por intermédio dos estudantes. Não muito diferente, portanto, do modelo orquestral desenvolvida pelo colégio, onde cada um participava da comunicação, como um músico numa orquestra, adaptando-se ao outro e à partitura invisível compartilhada pela sociedade. Como lembra Albert Scheflen, “aprendíamos tudo um com o outro durante esses anos. Veja bem, havia um movimento. Ele estava no ar” (Scheflen apud Winkin, 1981, p.21)¹.

A Escola de Palo Alto inspirou o nome de nosso grupo de pesquisa, Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos, gestado informalmente desde os anos 2010 e oficializado junto ao Diretório de Grupos de Pesquisa do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (DGP-CNPq) em 2019. O grupo, vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM UFC), é fruto inicial de um projeto de extensão existente desde 1985: a Oficina de Quadrinhos, que este ano completa 40 anos de vida.

O nome “Oficina Invisível” não foi escolhido porque consideramos o grupo de pesquisa menor que o projeto de extensão, ou porque pesquisamos

1. WINKIN,
Yves. *La Nouvelle Communication*.
Paris: Seuil, 1981.
No original: "Nous apprenions tout l'un de l'autre durant ces années. Voyez-vous, il y avait un mouvement. C'était dans l'air". Para outros detalhes sobre a Escola de Palo Alto, ver também: WITTEZAELE, Jean-Jacques & GARCÍA, Teresa. *La Escuela de Palo Alto: historia y evolución de las ideas esenciales*. Barcelona: Editorial Herder, 1994; e MARC, Edmond & PICARD, Dominique. *L'Ecole de Palo Alto: communication, changement, thérapie*. Retz: Paris, 1984.

nas sombras, mas como uma tentativa de capturar o espírito da Nova Comunicação. Nossos membros também vêm de áreas diversas, além da Comunicação: Jornalismo, Publicidade, Letras, Medicina, Antropologia, História, Design, Cinema, Biblioteconomia... Nossas trocas se dão em grande parte à distância, em encontros híbridos e mensagens no grupo de WhatsApp. E, assim como o Colégio Invisível, somos ligados a um lugar específico (a UFC), mas o que nos une é uma série de interconexões pessoais e intelectuais que transbordam as fronteiras de uma única instituição.

Uma das formas visíveis desse transbordamento é este segundo volume do livro *Quadrinhos, Comunicação e Entremeios: diálogos possíveis*, que segue em seu propósito de servir como espaço de divulgação e interlocução acadêmica junto a pesquisadores de quadrinhos, reunindo trabalhos de pessoas graduadas e pós-graduadas. Neste volume, reunimos 15 textos que mantêm a nossa proposta original: discutir os quadrinhos organizados em três eixos temáticos principais.

- I) Quadrinhos e linguagem: o meio, a poética e os diálogos intermediáticos;
- II) Quadrinhos e sociedade: discursos e representações sociais;
- III) Quadrinhos e mediação: o uso do meio como instrumento em processos de aprendizagem, socialização e outros processos comunicacionais.

O primeiro eixo, *Quadrinhos e linguagem: o meio, a poética e os diálogos intermediáticos*, apresenta textos que exploram as relações entre os quadrinhos, a linguagem e a narrativa. Entre os estudos, estão “Aproximações entre histórias em quadrinhos e poema/processo no trabalho de ‘Sem Cabeça’”, de Lucas Muniz Reis, “Monster: Tragédia à japonesa”, de Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues, “Vilipêndio: Metamorfose do Corpo Grotesco”, de Douglas Firmino da Silva, “Umbra: uma análise narratológica do sincretismo religioso na Turma da Mônica Jovem”, de Adriano Braga Bressan, Ana Paula Tribesse Patrício Dargel e Nataniel dos Santos Gomes, bem como o ensaio “Quando o Homem-Aranha encontra o Homem-Formiga: um ensaio em quadrinhos sobre o multiverso”, de Márcio Moreira dos Santos Filho e Lya Brasil Calvet.

Já o segundo eixo, *Quadrinhos e sociedade: discursos e representações sociais*, reúne textos que discutem as formas como os quadrinhos refletem e problematizam questões sociais e culturais. Fazem parte desse eixo os seguintes trabalhos: “Jovens leitores e temas fraturantes: situações de abuso na dança em ‘Polina’, de Bastien Vivès”, de Luíza Oliveira Braz, “Cotidiano lésbico: personagens queer em quadrinhos estadunidenses”, de Júlia Juliêta Silva de Brito, “Condenada pela capa: uma visita à graphic novel ‘Tina: Respeito’”, de Nataly Costa Fernandes Alves e Sandra Martins da Silva, além de “Há espaço para quadrinhos na Antropologia? Refletindo sobre representação, posicionalidade e criatividade na elaboração de um programa de oficina”, de Rachel Paterman e Patrícia Montenegro Matos Albuquerque.

Por fim, o terceiro eixo, *Quadrinhos e mediação: o uso do meio*

como instrumento em processos de aprendizagem, socialização e outros processos comunicacionais, traz textos voltados para o uso dos quadrinhos em contextos pedagógicos, comunicacionais e de pesquisa. São eles: “O desenvolvimento do jornalismo em quadrinhos”, de Maurício Xavier Silva; o relato de experiência “Oficina de tirinhas para docentes com o Professor Martim: Canva como ferramenta de criação”, de Diego Marinho Luiz e Isabella Paulino da Silva; e “O uso de quadrinhos em pesquisas de Marketing”, de Soraya Madeira.

Além dos eixos temáticos, o livro dedica um espaço à pesquisa sobre Quadrinhos pelo Mundo. Entre as contribuições, está o texto em francês “Jirô Taniguchi: un mangaka universel”¹, por Benoît Peeters, e o artigo de Paul J. Kuttner, Nick Sousanis e Marcus B. Weaver-Hightower, intitulado “Comics-based research: the affordances of comics for research across disciplines”², traduzido por Márcio Moreira e Patrícia Montenegro.

1. Texto cedido pelo autor.

2. Texto cedido pelos autores e editores.

Com esta grande diversidade de textos e temáticas, *Quadrinhos, Comunicação e Entremeios: diálogos possíveis – volume 2* percorre um amplo campo de estudos, abrangendo desde o quadrinho nacional ao mangá, e passa por questões envolvendo linguagem, gênero, representações sociais, relatos de experiência, jornalismo e marketing, até chegar a pensar o próprio quadrinho como um elemento de linguagem acadêmico-científica. Além disso, ao mesmo tempo, pretende tão somente dar continuidade à ideia aqui citada por Scheflen: há um movimento, veja bem. Ele está no ar.

Comissão organizadora
Inverno quente de 2025

Eixo 1 - Quadrinhos e linguagem: o meio, a poética e os diálogos intermediáticos

- 8 Aproximações entre histórias em quadrinhos e poema/processo no trabalho de “Sem Cabeça”
Lucas Muniz Reis
- 24 **Monster: Tragédia à japonesa**
Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues
- 52 **Vilipêndio: Metamorfose do Corpo Grotesco**
Douglas Firmino da Silva
- 64 **Umbra: uma análise narratológica do sincretismo religioso na Turma da Mônica Jovem**
Adriano Braga Bressan
Ana Paula Tribesse Patrício Dargel
Nataniel dos Santos Gomes
- 82 **Quando o Homem-Aranha encontra o Homem-Formiga: um ensaio em quadrinhos sobre o multiverso**
Márcio Moreira dos Santos Filho
Lya Brasil Calvet

Eixo 2 - Quadrinhos e sociedade: discursos e representações sociais

- 104 **Jovens leitores e temas fraturantes: Situações de abuso na dança em Polina, de Bastien Vivès**
Luíza Oliveira Braz
- 122 **Cotidiano lésbico: Personagens queer em quadrinhos estadunidenses**
Júlia Juliéta Silva de Brito
- 138 **Condenada pela capa: uma visita à graphic novel Tina: Respeito**
Nataly Costa Fernandes Alves
Sandra Martins da Silva

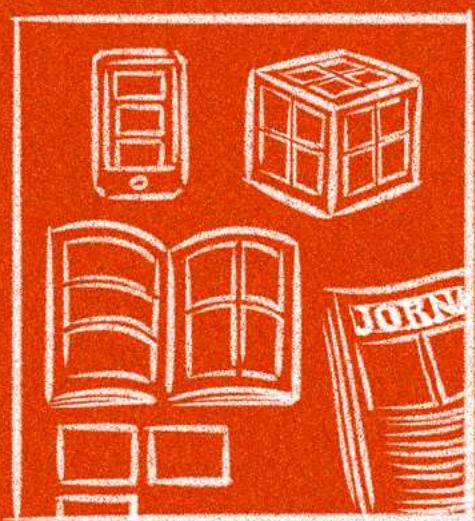
- 158** Há espaço para quadrinhos na antropologia? Refletindo sobre representação, posicionalidade e criatividade na elaboração de um programa de oficina
Rachel Paterman
Patrícia Montenegro Matos Albuquerque

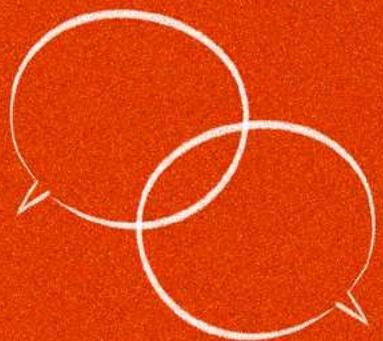
Eixo 3 - Quadrinhos e mediação: o uso do meio como instrumento em processos de aprendizagem, socialização e outros processos comunicacionais

- 178** O desenvolvimento do jornalismo em quadrinhos
Maurício Xavier Silva
- 196** Relato de experiência da “oficina de tirinhas para docentes com o Professor Martim: Canva como ferramenta de criação”
Diego Marinho Luiz
Isabella Paulino da Silva
- 210** O uso de quadrinhos em pesquisas de marketing
Soraya Madeira

Quadrinhos pelo mundo

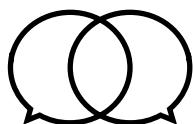
- 228** Jirô Taniguchi: Un mangaka universel
Benoît Peeters
- 238** Affordances de uma tradução: notas sobre um processo colaborativo
Patrícia Montenegro Matos Albuquerque
Márcio Moreira dos Santos Filho
- 248** Como desenhar quadrinhos academicamente: criando pesquisas baseadas em quadrinhos
Paul J. Kuttner
Nick Sousanis
Marcus B. Weaver-Hightower
Tradução de Patrícia Montenegro Matos Albuquerque e Márcio Moreira dos Santos Filho





Eixo 1

Quadrinhos e linguagem: o meio, a poética e os diálogos intermediáticos



Aproximações entre História em Quadrinhos e Poema/processo

Aproximaciones entre Cómics y Poema/proceso

Approximations between Comics and Poem/process

Lucas Muniz Reis

semcabeca.mnz@gmail.com

Lucas Muniz é mestrando no Programa de Pós Graduação em Design da EBA/UFRJ, onde busca investigar as poéticas da linguagem dos quadrinhos. Assina como “Sem Cabeça”, publicando HQs e ilustrações no Instagram e de forma independente, além de participar de feiras e publicações coletivas. Procura, sobretudo, experimentar possibilidades de criação, leitura e formato das histórias em quadrinhos, dando ênfase à improvisação, ao acaso e aos desvios que ocorrem ao longo do trabalho. O pseudônimo reflete também sua maneira de criar, assim como os conceitos e personagens que permeiam suas criações.

Resumo

O artigo pretende apresentar as relações existentes entre algumas publicações de quadrinhos contemporâneos, identificadas como abstratas, experimentais ou conceituais, e elementos explorados pelo movimento poema/processo. A fim de exemplificar tais relações, serão mencionados aspectos do processo de Lourenço Mutarelli, cujo uso de cadernos pode ser comparado ao de Paulo Bruscky, artista que carrega grande influência do poema/processo em sua produção. As principais referências teóricas foram a metodologia de “investigação poética em quadrinhos” (Silveira; Moreira, 2022) e o texto “Quadrinhos Conceituais” (Cadôr, 2020). Busca-se, ao apresentar essas aproximações, refletir sobre as possibilidades criativas da linguagem dos quadrinhos, além de apresentar publicações e referências não muito conhecidas.

Palavras-chave

história em quadrinhos; poema/processo; investigação poética em quadrinhos; memória gráfica brasileira.

Resumen

El artículo tiene como objetivo presentar las relaciones entre algunas publicaciones de cómic contemporáneas, identificadas como abstractas, experimentales o conceptuales, y elementos explorados por el movimiento poema/proceso. Para ejemplificar dichas relaciones se mencionarán aspectos del proceso de Lourenço Mutarelli, cuyo uso de cuadernos puede compararse al de Paulo Bruscky, artista muy influenciado por el poema/proceso en su producción. Los principales referentes teóricos fueron la línea de “investigación poética en el cómic” (Silveira; Moreira, 2022) y el texto “Quadrinhos Conceituais” (Cadôr, 2020). Al desarrollar estos planteamientos se pretende reflexionar sobre las posibilidades creativas del lenguaje del cómic, además de presentar publicaciones y referentes poco conocidos.

Palabras clave

cómics; poema/proceso; investigación poética en cómics; memoria gráfica brasileña.

Abstract

The article aims to present the relationships between some contemporary comics publications, identified as abstract, experimental or conceptual, and elements explored by the poem/process movement. In order to exemplify such relationships, aspects of Lourenço Mutarelli's process will be mentioned, whose use of notebooks can be compared to that of Paulo Bruscky, an artist who is greatly influenced by the poem/process in his production. The main theoretical references were the line of “poetic investigation in comics” (Silveira; Moreira, 2022) and the text “Quadrinhos Conceituais” (Cadôr, 2020). When developing these approaches, the aim is to reflect on the creative possibilities of the language of comics, in addition to presenting publications and references that are not very well known.

Keywords

comic; poem/process; poetic investigation in comics; brazilian graphic memory.

INTRODUÇÃO

O artigo pretende apresentar as relações existentes entre algumas publicações de quadrinhos contemporâneos, identificados como abstratos, experimentais e/ou conceituais, e elementos explorados pelo movimento poema/processo¹. Tal relação segue artigos sobre quadrinhos conceituais (Cadôr, 2020), abstratos (Silveira, 2018) e investigação poética em quadrinhos (Silveira; Moreira, 2022). Além disso, serão mencionadas a antologia de quadrinhos abstratos *Autofagia* (Silveira e Seidel, 2021) e a revista *Baiacu* (Angeli e Laerte, 2017), que reúne experimentações em quadrinhos feitas durante uma residência artística.

Outra referência importante é o livro *Poesia Viva: Paulo Bruscky* (Bessa, 2015), utilizado para tratar sobre características do poema/processo, exemplificadas através do trabalho de Paulo Bruscky (1949-). Apesar do artista não ter uma relação direta com quadrinhos, como ocorre com outros participantes do movimento, seu conceito de “livroobjetobraberta” (Bruscky, 2010) está muito presente no tipo de processo que pretende-se investigar nesta pesquisa.

Em oposição ao livro comum/industrializado com mera reunião de folhas impressas/co(s)zidas e orde/nada/mente, o “livroobjetobraberta” gera informações através do seu processo, permitindo novos ângulos de leitura; são criativos e exigem uma participação direta do manipulador, fazendo-o coautor da obra (...) (Bruscky, 2010, p. 85)

1. “Inaugurada em 11 de dezembro de 1967, em uma exposição ocorrida simultaneamente no Rio Grande do Norte e no Rio de Janeiro, essa vanguarda brasileira vem da Poesia Visual, com especial referência para a obra de Wlademir Dias-Pino, e propôs a valorização do processo para atingir a superação das estruturas fixas. Tal objetivo foi atingido com a invenção de um novo processo a cada poema, uma ruptura que significa procurar as mais diferentes formas de fazer para se afastar dos padrões e criar uma obra aberta” (Silveira; Seidel, 2021, p. 18).

O processo de criação de obras desse tipo, que tornam o leitor um coautor da obra, pode ser uma ferramenta interessante para desenvolver pesquisas práticas e teóricas pautadas na metodologia de “investigação poética em quadrinhos” (Silveira; Moreira, 2022). Nessa proposta metodológica, as descobertas feitas durante a experimentação instigam a pesquisa e contribuem para formar relações teóricas, ajudando a dar aprofundamento ao processo criativo desenvolvido.

A fim de exemplificar o conceito de Bruscky (2010) e a aproximação entre história em quadrinhos e poema/processo, serão mencionadas características do processo criativo de Lourenço Mutarelli (1964-). Ambos os artistas experimentam ideias e formas de desenvolver novos trabalhos em seus cadernos, e essa prática, que pode ser compreendida como uma pesquisa, contribui para a formação de suas poéticas.

No processo de Mutarelli, os cadernos preenchidos de forma livre e experimental funcionam como ferramenta de escrita e estudo para ilustrações e pinturas. Além disso, parte desses materiais é usada para compor a edição de suas publicações. Esse tipo de edição, que integra registros de processo criativo, também está presente em determinados quadrinhos e trabalhos do poema/processo.

Apesar de investigar processos subjetivos, intuitivos e que estimulam o acaso, as relações apresentadas também permitem refletir sobre aspectos

relacionados à memória gráfica brasileira. A fim de esclarecer esse termo, recorre-se a Farias e Braga a respeito desse tipo de estudo:

A expressão “memória gráfica” tem sido utilizada, nos últimos anos, em países de língua portuguesa e espanhola na América Latina, cada vez com mais frequência, para denominar uma linha de estudos que busca compreender a importância e o valor de artefatos visuais, em particular impressos efêmeros, na criação de um sentido de identidade local (Farias; Braga, 2018, p.10).

A pesquisa não pretende se encaixar nos estudos desse campo, mas utilizá-lo para pensar sobre o estudo dos quadrinhos na área do design, apresentando a possibilidade de pesquisas teóricas e práticas em quadrinhos nessa área, além de pesquisas e histórias em quadrinhos feitas no Brasil que não são amplamente conhecidas. Refletir sobre trabalhos nacionais, ocasionalmente esquecidos ou deixados de lado pela maioria dos interessados em quadrinhos, pode ajudar a estimular novas reflexões sobre a formação, desenvolvimento e também futuras formas de pensar e fazer quadrinhos no Brasil.

CADERNOS EM PROCESSO: APROXIMAÇÕES ENTRE A UTILIZAÇÃO DE CADERNOS NOS PROCESSOS CRIATIVOS DE LOURENÇO MUTARELLI E PAULO BRUSCKY

A proposta metodológica para a pesquisa segue a “investigação poética em quadrinhos” (Silveira; Moreira, 2022), utilizada para investigar os processos de criação e compreensão de quadrinhos e publicações que escapam de definições objetivas. O interesse está, sobretudo, em trabalhos feitos de forma intuitiva e experimental, que exploram a linguagem dos quadrinhos mesmo que de maneira subjetiva. Ou seja, trabalhos que apesar das indefinições, possuam elementos que os aproximem dos quadrinhos.

Os processos de Lourenço Mutarelli e Paulo Bruscky, pautados principalmente no uso de cadernos para experimentação livre, serão usados para exemplificar algumas formas de criação e leitura presentes em publicações que exploram a abertura e a falta de linearidade. Os registros espontâneos feitos durante o processo de criação são utilizados posteriormente para compor a edição e a forma de exposição dos trabalhos, que buscam chegar ao público mantendo a abstração de sequencialidade e narrativa presentes nos originais.

Ao invés de pensar uma obra de arte, peça de design ou quadrinhos claros e objetivos, cuja leitura e mensagem chegam sem esforço ao leitor, o interesse está em trabalhos propositalmente confusos, aparentemente inacabados, que deixam nessas brechas possibilidades de leitura a serem exploradas a cada contato. Além de requerer uma participação mais ativa do leitor, esse tipo de trabalho pode estimular o próprio autor a ter diferentes perspectivas sobre o próprio trabalho. Pelo fato das obras não se proporem a ter uma definição, estão sempre sugerindo ideias, relações, sentidos, sensações e significados.

A produção de Mutarelli e Bruscky recorre a uma exploração irregular,

imprevisível e aparentemente aleatória de vários cadernos e livros de artistas, feitos como no método de “diário visual” (Lupton, 2012, p. 100)², para registrar qualquer tipo de ideia, anotação e imagem que serão utilizadas nas edições das publicações e em outras exposições de seus trabalhos. Esse método também se relaciona com a tese “Processo de criação em design gráfico: Pandemonium” (Leal, 2020), que apresenta formas de desenvolver projetos tipográficos em cadernos cujas experimentações, improvisos e decisões intuitivas são usados de base criativa, além de contribuírem com a reflexão teórica do autor.

Segundo Leal, “o processo de criação não é uma manifestação divina, muito menos linear e burocrático, como uma linha de produção previsível e duplicadora. Trata-se de um desenvolvimento caótico, confuso e de contornos pouco definidos, ou seja, um pandemônio” (2020, p. 13). O uso da palavra “pandemônio”, que também aparece no título da tese, é apresentado em diferentes contextos, passando pelo livro *Paraíso Perdido* (Milton, 1667) e sua origem no grego antigo, até chegar a interpretações mais recentes, ao ser associada a caos e balbúrdia a partir do séc. XIX.

Mais conhecido por seu trabalho autoral em histórias em quadrinhos e livros, Lourenço Mutarelli (1964-) também é ilustrador e ministra cursos livres sobre processo de criação e escrita criativa. Mutarelli desenvolve seu processo criativo principalmente em cadernos, onde experimenta livremente com desenhos, pinturas, textos, colagens e HQs, misturando esses elementos a fim de registrar ideias (imagem 1).

Mutarelli comenta frequentemente sobre os processos que desenvolve nos cadernos em suas aulas e em entrevistas; além disso, os cadernos fizeram parte da exposição *Meu nome era Lourenço* (que ficou em exibição de 14 de novembro a 17 de fevereiro de 2019, no Sesc Pompeia³). Mais do que um estudo, as páginas contêm as brincadeiras de Mutarelli com a criação artística, misturando suas referências e anotações a esboços e desenhos livres.

Apesar de ter parado de fazer quadrinhos, Mutarelli utiliza elementos da linguagem em ilustrações e livros. Em *O Grifo de Abdera* (2015), por exemplo, encarta um quadrinho inteiro na metade do livro e, ao ilustrar a edição de *A Metamorfose* de Kafka, publicada pela Antofágica (2019), distribuiu uma sequência de desenhos de um personagem se transformando ao longo das páginas. Ambos os trabalhos têm suas etapas iniciais nos cadernos, local onde Mutarelli ainda experimenta com a linguagem dos quadrinhos, agora de forma mais livre que durante sua carreira como quadrinista.

Produções desse tipo também estão próximas aos livros de artista, remetendo a pessoas que também usam o formato de caderno para experimentações conceituais. Mutarelli, em seus cadernos, remete ao Banco de Idéias (1960-2014) de Bruscky (imagem 2), trabalho que apresenta uma série de cadernos em processo, preenchidos com ideias e registros rápidos, sem se importar se os projetos ali colocados serão concretizados ou não; afinal, para Bruscky, “a ideia em si já é o trabalho” (Bessa, 2015, p. 12).

2. Lupton apresenta o uso de diários visuais, que podem ser registros de imagens em formato físico ou digital, como uma ferramenta voltada para o estímulo de ideias, feita a fim de estabelecer uma rotina de experimentações.

3. Divulgação da exposição disponível no site Catracalivre (2018), disponível em:
<https://catracalivre.com.br/agenda/exposicao-no-sesc-pompeia-reune-147-obras-de-lourenco-mutarelli/>



Figura 1. Cadernos de Mutarelli mostrados em entrevista para o site Update or Die (2022).



Figura 2. Detalhe da obra em exposição individual Paulo Bruscky: Banco de Ideias (2023) em matéria da Galeria Nara Roesler para a Forbes (2023); capa de um dos cadernos no catálogo Paulo Bruscky (2014)

Assim como os registros de Bruscky estão em aberto para serem retrabalhados, as páginas dos cadernos feitos por Mutarelli são usadas de diferentes formas em seus livros. É o caso da edição de *A Arte de Produzir Efeito sem Causa* (2008), desenvolvida por Kiko Farkas e Thyago Nogueira na Máquina Estúdio, com intenção de reproduzir as ilustrações dos delírios do personagem da história. As ilustrações que compõem a capa e algumas páginas do livro foram escritas e desenhadas com caneta esferográfica por Mutarelli em seus cadernos, durante o processo de escrita do livro. A publicação impressa procurou reproduzir e trabalhar não apenas algumas das ilustrações, feitas em 19 cadernos, mas também com o formato dos suportes originais (imagem 3).



Figura 3. Imagens do projeto gráfico do livro no site de Kiko Farkas (2007).

Em cadernos desse tipo, a experimentação livre por si só já desperta interesse de leitura ou contemplação, como pode ser visto na publicação *fac-símile* da editora Pop (2012), que ofereceu uma pequena amostra dessa produção (imagem 4). Esse tipo de trabalho de edição permite um contato direto com registros dos processos criativos do autor, sendo uma referência para interessados em explorar recursos semelhantes.

O aspecto exploratório e processual visto nos cadernos de Mutarelli também está presente em vários trabalhos experimentais, abstratos e conceituais feitos em quadrinhos, como fica claro ao olhar as revistas *Baiacu* (2017)⁴ e *Autofagia* (2021)⁵. Ambas são antologias voltadas à exploração dos limites da linguagem, reunindo trabalhos que exemplificam bem a variedade presente no quadrinho brasileiro.

4. "Angeli e Laerte selecionaram dez grandes artistas e os reuniram numa residência na Casa do Sol, onde hoje funciona o Instituto Hilda Hilst. Durante duas semanas, os artistas trabalharam juntos para conceber e criar uma obra livre e aberta que experimenta com a linguagem das HQs, da poesia, da prosa e da fotografia. O resultado é um dos mais vibrantes, novos e estranhos livros do quadrinho brasileiro." Sinopse no site da editora Todavia, disponível em: <https://todavialivros.com.br/livros/baiacu>

5. "Empreitada única no Brasil, 'Autofagia' é uma antologia que se propõe a discutir as relações entre HQ e abstração. Esse é o projeto mais abrangente do selo, reunindo mais de 40 autores para pensar poética e teoricamente essa expansão de horizontes possíveis dos quadrinhos. Conta ainda com a presença de trabalhos dos precursores do poema/processo, Alvaro Sá e Moacy Cirne." Divulgação no instagram do selo Risco Impresso, disponível em: https://www.instagram.com/seloriscoimpresso/p/C1iL1Q7Pecb/?img_index=1



Figura 4. Matéria sobre a publicação no site da revista Trip (2012) e da campanha feita no Catarse (2012)

Por falta de uma indústria ou mercado estabelecidos como ocorre na Europa, Japão e Estados Unidos, a publicação de quadrinhos no Brasil é marcada pela variedade e pela experimentação característica de trabalhos autorais⁶. Vários artistas que compõem as antologias *Baiacu* e *Autofagia* publicam seus trabalhos de forma autônoma ou em parceria com editoras independentes, representando grande parte do cenário de quadrinhos nacional.

Apesar de contar com alguns autores de outros países, ambas as revistas destacam a pluralidade que marca o quadrinho brasileiro, além de deixarem clara como nossas publicações ampliam o que se entende comumente como “quadrinhos”, misturando diferentes possibilidades para a linguagem. Os autores integrantes da *Baiacu* participaram de uma residência artística onde desenvolveram, cada um à sua maneira, os trabalhos compilados na publicação. Já *Autofagia* apresenta diferentes possibilidades de abstração nos quadrinhos, além de resgatar, desde sua abertura, a relação com o poema/processo.

Poema/processo e História em Quadrinhos

Os quadrinhos estão presentes desde o início do poema/processo, movimento marcado pela experimentação no campo da poesia visual, que se interessava mais pela ação do que pela obra em si. Moacy Cirne, cujos trabalhos de poesia visual abrem a revista *Autofagia*, escreveu textos teóricos tanto sobre o poema/processo quanto sobre os quadrinhos, sendo um exemplo semelhante à ideia de “quadrinhista-pesquisador” (Silveira; Moreira, 2022).

Um dos conceitos abordados por Cirne era o da “Poeticidade

6. O termo autorais, nesse trecho, indica publicações em quadrinhos feitas sem muita interferência editorial, como ocorre com autores que trabalham para grandes editoras, seguindo franquias de títulos ou personagens que possuem maior delimitação criativa.

Libertária”, onde pensava possibilidades para os “quadrinhos experimentários” inspirados pelo pensamento de “leitura produtiva” como teoria e prática do Poema/Processo (Cirne, 2000, p. 61).

Decerto, pensar o poema/processo hoje, 30 anos depois de sua fundação, significa pensar em práticas que poderiam ter sido melhor trabalhadas na época (1967-72), tais como dadaísmo/neoconcretismo ou, então, a relação conflitante marxismo/anarquismo. Aliás, a própria Poeticidade Libertária, por ser libertária, pressupõe o enfrentamento desses conflitos, exatamente nos campos teórico e crítico. Mas o fato é que o poema/processo, ainda hoje, oferece instigantes possibilidades no terreno da criação, a partir da ideia de projeto, por exemplo, quando todo e qualquer poema, antes de mais nada, seria uma obra aberta em processo, provocando novos poemas/versões. Registre-se que não se trata da “obra aberta” segundo o modelo operacional de Umberto Eco, mas de uma nova postura produtiva contida no próprio poema-projeto, que será, a rigor, um produto-matriz. Não existe poema/processo acabado, já que, em sendo processo, estará sempre aberto a novas versões, isto é, a novos poemas (Cirne, 2000, p. 77).

Cirne exemplifica, em meios práticos e teóricos, como ele e outros integrantes do poema/processo costumavam incluir elementos dos quadrinhos e da comunicação de massas, não reconhecidos como arte, em seus trabalhos. Bruscky também foi influenciado por esses trabalhos em toda sua obra, como é citado no livro *Poesia Viva: Paulo Bruscky*:

Bruscky foi profundamente afetado pelas ideias de Cirne, Wlademir Dias-Pino e outros afiliados ao poema/processo. A ênfase que colocavam em uma poética que poderia ser completada somente pelo leitor (“o consumidor/participante”, nas palavras de Cirne) se tornou central para Bruscky, que ao longo de sua carreira vem consistentemente explorando novas mídias com o objetivo de formular uma crítica à linguagem (Bessa, 2015, p.16).

Ao descrever a ideia de processo explorada pelo movimento, Cirne compara a poesia ao design, relacionando a criação artística a características emergentes na sociedade brasileira da época, com a expansão dos meios de comunicação de massas. Nessa descrição, o consumidor/leitor tem extrema importância na construção da obra, já que sua interação é responsável por manter o trabalho em processo. Bessa remete essas ideias de Cirne:

Cirne repete constantemente que o foco precisa ser o leitor (ou “consumidor”) que é inserido no processo do poema (ou “produto”), assim delimitando um sistema poético inteiramente de acordo com a sociedade industrial brasileira emergente:
designer (poeta) - processo/produto (poema) - consumidor (leitor)
(Bessa, 2015, p. 24)

Estudar aproximações entre poema/processo, quadrinhos e publicações relacionadas permite ampliar o conhecimento sobre criações não muito trabalhadas pela história do design, ou mesmo pelos estudos relacionados a quadrinhos. Tais estudos podem contribuir na reflexão sobre quadrinhos que escapam de classificações precisas, que serão abordados a seguir.

QUADRINHOS ABSTRATOS, CONCEITUAIS E/OU EXPERIMENTAIS

A pesquisa acadêmica em quadrinhos no Brasil apresentou claramente muitos avanços, assim como o reconhecimento e desenvolvimento que a linguagem como um todo teve em território nacional nas últimas décadas. Porém, nas pesquisas brasileiras sobre design, isso ainda não se mostra um tema recorrente, o que poderia ser modificado com sua inclusão como objeto de pesquisa relacionado à memória gráfica, com estudos interessados em artefatos que “(...) foram sistematicamente negligenciados pela vertente eurocêntrica e modernista da história do design, inaugurada na América Latina a partir da importação dos modelos de ensino das escolas de Ulm e Bauhaus na década de 1960” (Farias; Braga, 2018, p. 25).

A ideia de experimentação e investigação como metodologias de pesquisa foi pensada ao refletir sobre artigos e ensaios relacionados a HQs conceituais, abstratas e experimentais, e a estudos poéticos em quadrinhos. Eles apresentam pesquisas pautadas na investigação sobre processos de criação, em estudos acerca da poética particular da linguagem dos quadrinhos e da relação entre quadrinhos e outras publicações, como zines e livros de artista.

Essas pesquisas também mostram como a criação e compreensão desse tipo de quadrinhos muitas vezes está relacionada às investigações do próprio sujeito, que cria um diálogo com sua criação. Por mais experimentais ou abstratos que sejam, esses quadrinhos possibilitam a transmissão de informações que podem se conectar ao leitor, que irá completar o significado da obra com sua própria narrativa, remetendo a ideia do poema/processo, de que “o texto impresso nunca representava o final do processo poético, pois a *matrix* sempre poderia ser traduzida de forma diferente, de acordo com o contexto” (Bessa, 2015, p. 24).

O artigo de Amir Brito Cadôr, “Quadrinhos Conceituais” (2020), apresenta comparações entre quadrinhos independentes identificados como “conceituais” e livros de artista. Ele aborda a relação entre História em Quadrinhos e artes visuais, principalmente a partir dos procedimentos narrativos e de composição como o *détournement*⁷ e a apropriação⁸, os quadrinhos abstratos⁹ e os quadrinhos estruturais¹⁰.

Organizado por Cadôr na ocasião da exposição de mesmo nome¹¹, o artigo apresenta referências teóricas e práticas sobre esse tipo de trabalho feito “em uma zona indeterminada entre o quadrinho independente autoral e o que atualmente é conhecido como publicação de artista” (Cadôr, 2020, p. 1). Ele traz exemplos de publicações relacionadas a quadrinhos conceituais, abstratos, poesia visual, poema/processo e livros de artista¹². O artigo é organizado por subcapítulos com os seguintes temas: humor; metalinguagem; outras mídias; *détournement*; quadrinhos abstratos; e super-heróis. No último, menciona trabalhos que subvertem esse gênero clássico, que por muito tempo se confundia com a definição de quadrinhos em si¹³.

No tópico relacionado à metalinguagem, menciona o poema/processo, ao falar dos trabalhos “Poemics” (1991), de Álvaro de Sá, e “Quadrinhos”

7. “procedimento (narrativo e/ou de composição) usado pelo situacionismo na década de 1960 que consiste na apropriação crítica a fim de subverter uma imagem ou situação cotidiana, trazendo-lhe novos sentidos, às vezes opostos ao original” (Cadôr, 2020, p.5). Consiste, em alguns casos, na reprodução parcial de uma obra, fazendo ou não alterações para interferir na mesma.

8. GILBERT, Annette (ed.). Reprint: appropriation (&) literature. Wiesbaden: Lux Books, 2014.

9. MOLOTIU, Andrei. Abstract Comics: The Anthology 1967-2009. Seattle: Fantagraphics Books, 2009.

10. JOOHA, Kim. French Abstract Formalist Comics (French Structural Comics): An Artistic Movement. In: The Comics Journal, 2018.

11. Realizada no Cabinet du Livre d'Artiste em Rennes, na França, em março de 2020. O título da exposição é uma referência à mostra de livros de artista organizada em 2006 no Canadá por AA Bronson e Max Schumann (Cadôr, 2020, p. 1).

12. Cadôr cita nomes como Manouach, Cirne, Moya, Carrión e Leminski.

13. O artigo também menciona o livro Para Ler o Pato Donald (1971), de Armand Mattelart e Ariel Dorfman, e a importância de sua publicação para mudar a visão sobre o mercado norte americano de quadrinhos.

(2017), de Omar Khouri (Cadôr, 2020, p. 5). Ambos exploram graficamente elementos recorrentes na linguagem dos quadrinhos, como requadros e balões, sem se preocupar com uma narrativa ou transmissão de conteúdo objetivo.

Cadôr pesquisa sobre livros de artista e publicações relacionadas, além de ministrar disciplinas sobre o assunto e organizar um arquivo de publicações desse tipo na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Participou da *Autofagia* com o ensaio “poemics-poems+comics”, no qual aprofunda a relação entre quadrinhos e poema/processo, remetendo no título ao trabalho de Álvaro de Sá.

Os dois artigos que serão apresentados a seguir foram escritos por Guilherme E Silveira, o segundo em parceria com Valter do Carmo Moreira, ambos pesquisadores e professores que pesquisam sobre as possibilidades criativas e poéticas dos quadrinhos. A dupla também cria publicações de quadrinhos experimentais, abstratos e conceituais no selo Risco Impresso (editado por Guilherme E Silveira e Vizette Priscila Seidel), que também foi responsável pela publicação de *Autofagia*.

O primeiro artigo, “Relações entre espacialidade e temporalidade na construção de quadrinhos abstratos” (Silveira, 2018), busca refletir sobre processos de abstração em quadrinhos, pensando também em como a “investigação poética se utiliza como parâmetro metodológico da metodologia de pesquisa em arte apresentada por Sandra Rey” (Silveira, 2018, p. 499). O texto descreve características presentes nos quadrinhos abstratos¹⁴, sobre como exploram a questão da narrativa, temporalidade e espacialidade¹⁵, e as produções experimentais e as vanguardas artísticas que extrapolam o entendimento tradicional da criação em quadrinhos.

Guilherme E Silveira (2018) traz como exemplos alguns quadrinhos de sua autoria, para ajudar a refletir e investigar na prática as relações teóricas que propõe. Seu texto apresenta processos de abstração de elementos relacionados à narrativa, à temporalidade e à espacialidade características dos quadrinhos, deixando clara a variedade dessas publicações e como apresentam possibilidades para a linguagem.

Segundo o autor, trabalhos desse tipo deixam claro que “a narrativa não é característica definidora dos quadrinhos, ainda que a sua sequencialidade permita sempre um vislumbre de narratividade” (Silveira, 2018, p. 508). Sua conclusão destaca a possibilidade de usar experimentações desse tipo tanto como forma de desenvolver a própria poética quanto de refletir sobre a linguagem dos quadrinhos em geral:

Nas primeiras experimentações apresentadas procuramos observar como a percepção e a intuição podem levar o ato criador a lugares inusitados, que aos poucos apontam potências a serem exploradas. A partir do impulso intuitivo a produção sistemática passa a tomar corpo num trânsito constante que permite não só aprofundar a produção poética, como também a compreensão das potencialidades da linguagem dos quadrinhos (Silveira, 2018, p. 508).

Já no artigo “Objeto, superfície, matéria e mergulho: a investigação poética ‘em’ quadrinhos e ‘sobre’ quadrinhos” (2022) escrito em parceria com

14. Citando Eco, Molotiu e Hatfield.

15. A partir de autores como Groensteen, Eisner, McCloud e Cirne.

Valter Moreira, os autores falam sobre as pesquisas feitas no Brasil, mencionam autores como Callari, Kunieda, Vergueiro e Elísio. Identificam a lacuna na área das artes visuais, que traz, em sua maioria, artigos comparando ou validando quadrinhos como arte (sobre quadrinhos), mas poucos trazendo uma abordagem poética da criação quadrinística (em quadrinhos), indicando dois caminhos de pesquisa:

Dessa proposição emergem dois caminhos: o da pesquisa teórica e crítica sobre uma obra, ou conjunto de obras, em seu potencial expressivo, sua gênese ou diálogo possíveis (talvez a linha mais explorada hoje, os estudos comparativos); e o da investigação poética em si mesma, que problematiza a substância da criação em sua formatividade. A primeira (sobre) aborda o rio corrente, formado, enquanto a segunda (em) aborda sua nascente – voltada para o quadrinhista-pesquisador (Silveira; Moreira, 2022, p. 144).

Os autores entendem os quadrinhos como linguagem autônoma e remetem a outros pesquisadores que também evidenciam isso¹⁶, refletindo sobre o que são Poética e Estilo, e como esses conceitos se aplicam aos quadrinhos. Buscam, então, analisar os quadrinhos a partir da poética¹⁷ e não dos estilos, já que a primeira permite uma abordagem mais ampla das relações formais, conceituais e temáticas que estão em constante transformação, cuja “pauta não é a da repetição, mas a da investigação” (Silveira; Moreira, 2022, p. 148). A partir dessa forma de pensar e de pesquisar os quadrinhos, falam sobre elementos relacionados à fatura, montagem, materialidade, superfície e objeto¹⁸.

Os autores criam uma introdução para pensar uma metodologia de pesquisa poética dos quadrinhos, apresentando conceitos e ferramentas que permitam abordar aspectos pictóricos, conceituais e expressivos da poética dos quadrinhos, para além do aspecto narrativo já muito abordado.

Isso se dá pela possibilidade de impulsionar leituras que se aprofundem mais no sensível imagético das HQs, assim como por uma necessidade de dialogar com tendências contemporâneas das HQs em que os recursos de análise narrativa não se mostram mais capazes de dar conta do objeto. É ainda importante para esclarecer um campo de pesquisa que é ainda razoavelmente novo na pesquisa acadêmica brasileira: a pesquisa em quadrinhos, ou seja, a pesquisa prática de criação quadrinística enquanto investigação acadêmica. Ao explorar a análise das poéticas dos quadrinhos, emergem diferentes formatividades, diferentes éticas e atravessamentos únicos. Esses processos são importantes de serem não só analisados, mas também propostos por novas pesquisas (Silveira; Moreira, 2022, p. 158).

Silveira também foi um dos organizadores da antologia *Autofagia*, ao lado de Vizette Priscila Seidel. Nos ensaios de Alexandre Linck, “O que são quadrinhos abstratos”, no já mencionado “poemics-poems+comics” de Cadôr e em “abstratos, abstração e o quadrinho contemporâneo”, do próprio Silveira, os autores aprofundam a relação com o poema/processo. Além disso, a antologia abre com trabalhos de dois artistas, Moacy Cirne e Álvaro de Sá, que participaram do movimento, deixando clara a importância deles para os quadrinhos abstratos contemporâneos.

16. Como é o caso de Eco (1993), Cirne (1970; 2000), Barbieri (2017) e Groensteen (2015).

17. [...] tudo o que se relaciona com a criação ou com a composição de obras em que a linguagem é ao mesmo tempo substância e meio – e não com o sentido restrito de recolha de regras ou preceitos estéticos relacionados à poesia” (Valery, 2018, p.13 apud Silveira; Moreira, 2022, p. 147).

18. Dando alguns exemplos como Pedro Franz, Guilherme Silveira, Fábio Zimbres, entre outros.

Na tese “Espaço Rompido” (2022), Silveira ampliou ainda mais seus estudos em processos de abstração em quadrinhos. Ele identifica cinco tipos de publicações que exploram essa característica, ampliando as possibilidades para criação e leitura da linguagem dos quadrinhos. São eles: Quadrinho Poético Filosófico¹⁹, Quadrinho Abstrato²⁰, Quadrinho Conceitual²¹, Pós quadrinhos²² e Quadrinho Experimental²³.

Essas nomenclaturas variam de acordo com o artista e/ou pesquisador, sendo comum ver um mesmo quadrinho sendo identificado em mais de uma categoria. Publicações desse tipo também são ocasionalmente chamadas de “livros de artista”, ou mesmo de “zines” e/ou “publicações independentes”, como menciona Cadôr em seu artigo “Quadrinhos Conceituais” (Cadôr, 2020).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa teve a intenção de retomar aspectos da produção de determinados quadrinhos contemporâneos, refletindo sobre como essa prática pode ser usada como ferramenta de investigação teórica da linguagem dos quadrinhos. Os cadernos de Mutarelli e a ideia de processo vista no movimento poema/processo e o conceito de “livro objeto aberto” (Bruscky, 2010), percebidos como processos criativos voltados à experimentação, foram algumas das referências escolhidas para comentar sobre como ocorrem a leitura e a criação de diversas publicações nacionais. Apesar de serem feitos inicialmente sem muitas pretensões, processos abertos como esses podem servir como estímulo para novas ideias e projetos.

Observar essa relação também estimula a pensar aspectos da memória gráfica, já que aprofunda o conhecimento desse tipo de trabalho que não está muito presente nos estudos de design. Esses processos e publicações são, portanto, potenciais objetos de estudo dessa e de outras áreas relacionadas dentro do design, já que “a memória gráfica compartilha (...) interesses e métodos com campos mais conhecidos dos estudos, como a cultura visual, a cultura impressa ou a cultura da impressão, a cultura material, a história do design gráfico e a memória coletiva” (Farias; Braga, 2018, p. 11).

O trabalho do “quadrinhista-pesquisador” (Silveira; Moreira, 2022) pode se beneficiar desse tipo de processo criativo, que permite investigações teóricas e práticas ao explorar as possibilidades da linguagem. Essa relação entre teoria e prática remeteu ao trabalho de Cirne (2000), um dos primeiros a aprofundar a relação entre quadrinhos e poema/processo.

BIBLIOGRAFIA

ANGELI e LAERTE (edit.). **Baiacu**. São Paulo: Todavia, 1^a ed., 2017. Vários autores,

19. “O termo poético costuma ser usado informalmente para quadrinhos que se aproximam da poesia, seja por uma ruptura narrativa ou certo hermetismo temático (...)” (Silveira, 2022, p. 9).

20. “Os quadrinhos abstratos são representados por trabalhos que muitas vezes exploram de forma consciente os limites dúbios entre abstração e HQ, com movimentos formalmente mais radicais de afastamento da figuração ou da narrativa” (Silveira, 2022, p. 21).

21. “(...) são metaquadrinhos que parecem responder às convenções impostas e às dinâmicas pouco debatidas entre leitor-autor-forma-indústria-sociedade. Amplia-se consideravelmente o espectro e a chamada à consciência do espaço de criação e circulação” (Silveira, 2022, p. 45).

22. “Ao mesmo tempo em que o prefixo “pós” indica uma “outra coisa”, os substantivos – que possam vir acompanhar esse prefixo – tendem a significar uma permanência. Em geral os “pós” me parecem agir nessa lógica contraditória que diz mais sobre uma evidenciação de processos abertos do que negação ou superação do anterior” (Silveira, 2022, p. 47).

23. “O quadrinho experimental, enquanto tendência, é um campo amplo, que pode abranger, como um grande guarda-chuvas toda representação mais pessoal (...)” (Silveira, 2022, p. 57).

320 p.

BESSA, Antonio Sergio. **Poesia Viva: Paulo Bruscky**. São Paulo: 1^a ed., Cosac Naify/APC, 2015

BRUSCKY, Paulo. **O livro de artista em Pernambuco**. In BRUSCKY, Paulo. Arte e Multimeios. Recife: Zoludesign, 2010, p. 85-87.

BRUSCKY, Paulo. Paulo Bruscky. Museu de Arte Moderna de São Paulo. 2014. p. 10-13. Disponível em: https://admin.mam.org.br/wp-content/uploads/2015/01/Catalogo_paulobruscky_bx.pdf

CADÔR, Amir Brito. Quadrinhos Conceituais. In: Arte e Transmidiações - Anais do 3º Congresso Intersaberem em Arte, Museus e Inclusão; III Encontro Regional da ANPAP Nordeste e 8^a Bienal Internacional de Arte Postal. Anais...João Pessoa (PB) 2020, 2020. Disponível em: www.even3.com.br/anais/3ciamiufpb2020/264588-QUADRINHOS-CONCEITUAIS

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis, RJ. Vozes, 2000.

FARIAS, Priscila e BRAGA, Marcos da Costa. **O que é Memória Gráfica**. In: Dez ensaios sobre Memória Gráfica. São Paulo: Blucher, 2018, p. 9-28.

FARKAS, Kiko. **Coleção lourenço mutarelli: projeto gráfico**. 2007. Disponível em: <https://www.kikofarkas.com.br/editorial/colecao-lourenco-mutarelli-projeto-grafico/>

LEAL, Leopoldo. **Processo de Criação em Design Gráfico: Pandemonium**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2020

LUPTON, Ellen. Diário Visual. In. LUPTON, E. **Intuição, Ação, Criação: Graphic Design Thinking**. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2012, p. 100 - 103

POP Editora. Os Sketchbooks de Lourenço Mutarelli. Catarse. 2012. Disponível em: <https://www.catarse.me/sketchbooksmutarelli>

ROESLER, Nara. A arte de Paulo Bruscky com seu banco de ideias e ideais. Forbes. 2023. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbeslife/2023/06/a-arte-de-paulo-bruscky-com-seu-banco-de-ideias-e-ideais/#foto2>. Acesso em: 26 mar. 2025.

SILVEIRA, Guilherme. Relações entre espacialidade e temporalidade na construção de quadrinhos abstratos. In: II Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, 2018, Goiânia. **Anais do Seminário Internacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual**. Goiânia: Universidade Federal de Goiás,

2018. p. 498 - 509. Disponível em: https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/778/o/LB_GUILHERME_SILVEIRA_IISIPACV2018.pdf

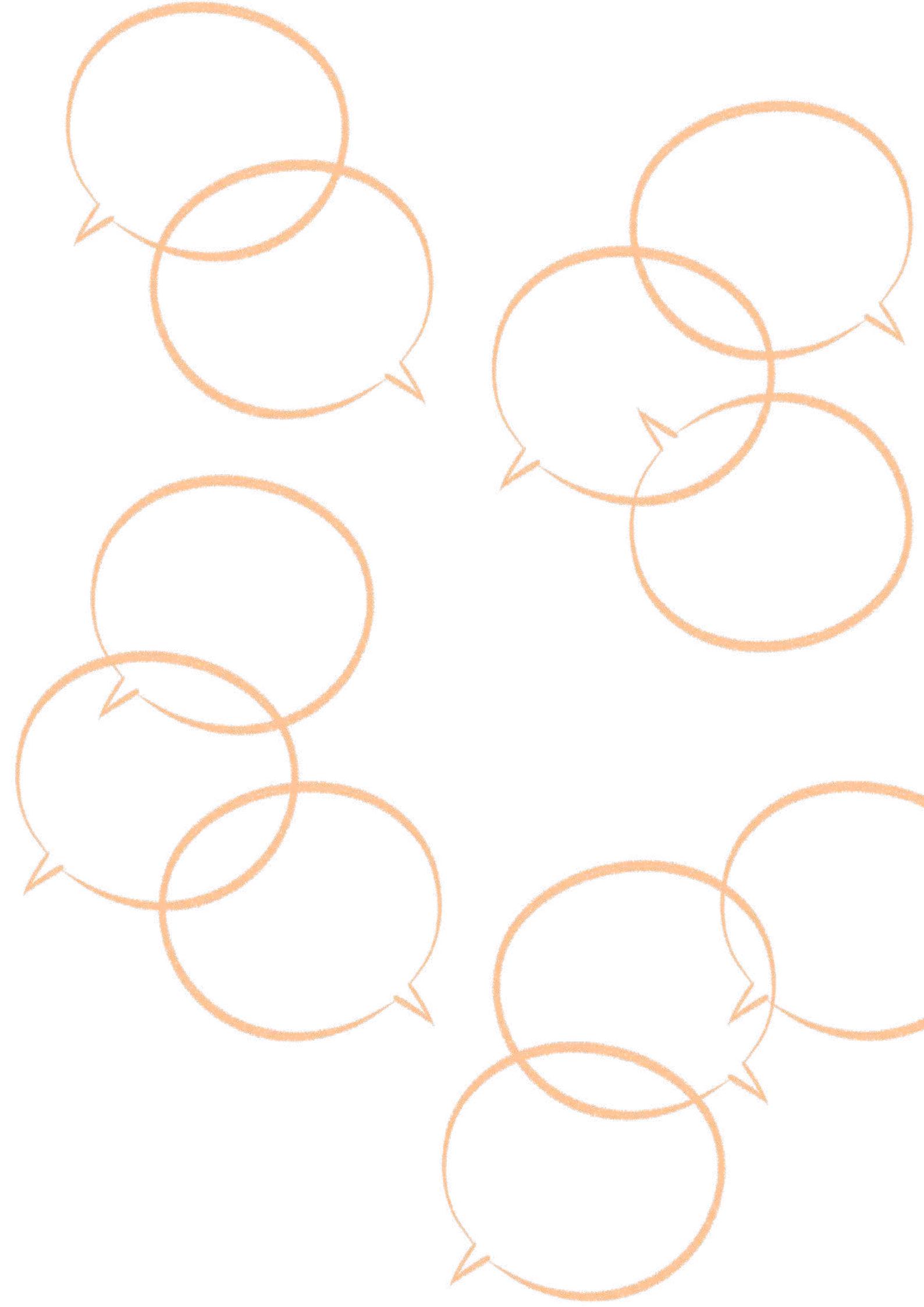
SILVEIRA, Guilherme. **Espaço rompido:** uma investigação poética dos processos de abstração nos quadrinhos ou por uma poética da opacidade. 2022. 926 f. Tese (Doutorado em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2022.

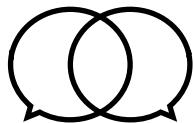
SILVEIRA, Guilherme e MOREIRA, Valter. Objeto, superfície, matéria e mergulho: a investigação poética “em” quadrinhos e “sobre” quadrinhos. Revista **Quadrinhos Conexões e Intermídias**. Leopoldina, MG, v. 1, p. 143-161, 2022.

SILVEIRA, Guilherme e PRISCILA, Vizete (Org.), vários Autores. **Autofagia: Quadrinhos e Abstração**. 1^a ed. Londrina, PR: Risco Impresso, 2021.

TAVARES, Luis Felipe. O Caderninho de Mutarelli. Trip. 2012. Disponível em: <https://revistatrip.uol.com.br/trip/o-caderninho-de-mutarelli>

VADER, Vince. Entrevista: Lourenço Mutarelli & O Livro dos Mortos. Update or Die. 2022. Disponível em: <https://www.updateordie.com/2022/08/11/entrevista-lourenco-mutarelli-o-livro-dos-mortos%EF%BF%BC/>





Monster: Tragédia à japonesa

Monster: Tragedia japonesa

Monster: A Japanese tragedy

Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues

matheusserafim@virtual.ufc.br

Matheus Serafim é professor do curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará (UFC) e mestre em Comunicação pela UFC. Formado em Jogos Digitais e especialista em Comunicação e Marketing em Mídias Digitais, trabalhou com pesquisa e desenvolvimento de games para empresas brasileiras e estrangeiras, além de produtor cultural com foco em narrativas interativas voltadas para grupos marginalizados e temáticas regionais. Sua pesquisa engloba os jogos digitais e sua linguagem, bem como narrativas ficcionais interativas e culturas da internet.

Resumo

Este ensaio busca associar questões da representação nos quadrinhos enquanto arte e as relações sócio-antropológicas da cultura que influenciam diretamente no processo de criação e interpretação dessas obras. Partindo de uma discussão sobre a estrutura narrativa japonesa kishotenketsu como contraponto às formas ocidentais, além de ferramenta de recorte para a análise do mangá *Monster* de Naoki Urasawa e sua representação particular da tragédia aristotélica clássica, o trabalho busca debater as estruturas, temáticas e demais elementos estéticos como fragmentos de uma formação cultural específica e das referências que possui, e que vão além da mera soma de suas partes. Com base nisso, o texto também argumenta que a mera análise do tema ou assunto retratado na obra é insuficiente para observar seu caráter regional. Ademais, o ensaio tem caráter experimental uma vez que busca aplicar a estrutura retórica do kishotenketsu em sua construção, apresentando introdução, desenvolvimento, quebra e resolução temática dos assuntos tratados.

Palavras-chave

representação; mangá; cultura; estrutura narrativa; poética.

Resumen

Este ensayo pretende vincular las cuestiones de la representación en el cómic como arte y las relaciones socioantropológicas de la cultura que influyen directamente en el proceso de creación e interpretación de estas obras. Partiendo de la discusión de la estructura narrativa japonesa kishotenketsu como contrapunto a las formas occidentales, así como herramienta para analizar el manga *Monster* de Naoki Urasawa y su particular representación de la tragedia clásica aristotélica, el trabajo pretende debatir sobre las estructuras, los temas y otros elementos estéticos como fragmentos de una formación cultural específica y las referencias que posee, que van más allá de la mera suma de sus partes. Basándose en esto, el texto también argumenta que el mero análisis del tema o asunto retratado en la obra es insuficiente para observar su carácter regional. Además, el ensayo tiene un carácter experimental, ya que pretende aplicar la estructura retórica del kishotenketsu en su construcción, presentando una introducción, desarrollo, ruptura y resolución temática de los temas tratados.

Palabras clave

representación; manga; cultura; estructura narrativa; poética.

Abstract

This essay seeks to link issues of representation in comics as art and the socio-anthropological relations of culture that directly influence the process of creating and interpreting these works. Starting with a discussion of the Japanese narrative structure kishotenketsu as a counterpoint to Western forms, as well as a tool for analyzing Naoki Urasawa's manga *Monster* and its particular representation of classical Aristotelian tragedy, the paper seeks to debate structures, themes and other aesthetic elements as fragments of a specific cultural formation and the references it possesses, which go beyond the mere sum of its parts. Based on this, the text also argues that the mere analysis of the theme or subject portrayed in the work is insufficient to observe its regional character. Furthermore, the essay is experimental in nature as it seeks to apply the rhetorical structure of the kishotenketsu in its construction, presenting an introduction, development, break and thematic resolution of the subjects dealt with.

Keywords

representation; manga; culture; narrative structure; poetics.

INTRODUÇÃO

Em um mundo de Syd Fields e Christopher Voglers, estruturas de três atos e jornadas do herói, retóricas aristotélicas e narrativas proprias, pode-se, à primeira vista, parecer difícil a concepção de estruturas narrativas que não se enraizadas na tradição e cultura ocidental. Não obstante, um dos melhores caminhos divergentes é o estudo da narrativa e da retórica de países fora do “Eurocentro”, que percorrem um desenvolvimento próprio, permitindo a ampliação dos horizontes do que consideramos estrutura narrativa e a exploração de uma nova ótica sobre o fazer artístico. Um dos modelos mais particulares, que pode gerar estranheza ao público ocidental, é chamado de *kishotenketsu* (Lê-se Ki - Shoo - Ten - Ketsu), forma que não se limita apenas a uma maneira de contar histórias, mas a um modo próprio de praticar a retórica diferente do que estamos acostumados.

É por conta disso que escolhi como objeto de estudo o mangá – estilo de quadrinho propriamente japonês – *Monster* (1994), escrito por Naoki Urasawa. *Monster* foi publicado em mangá entre 1994 e 2001 na revista semanal japonesa para adultos Big Comic¹, e tem 162 capítulos ao longo de seus volumes. Também ganhou uma versão animada com 72 episódios em 2004. Para fins deste ensaio, acessamos a tradução em português feita por fãs, realizada pelo grupo MangasProject e disponível no site Yes Mangás. Além disso, também observamos páginas da versão original, em japonês.

Elencar o mangá como objeto de análise é, também, uma escolha deliberada. Que melhor maneira de se observar a representação ficcional de uma cultura do que através de um gênero que lhe é particular? Indo além, um gênero amplamente internacionalizado (Luyten, 2001) e que se torna um dos símbolos dessa cultura específica?

Ao longo de nossa investigação, entenderemos, em termos gerais, do que se trata o *kishotenketsu* (que por sua vez orienta o recorte feito), aprofundaremos-nos na análise desse recorte narrativo e debateremos a relação entre cultura, representação e estética.

A obra, este primeiro personagem em nossa jornada e sua protagonista, é de aparência elusiva e pode nos enganar, em primeira instância, fazendo acreditar que não estamos lidando com uma narrativa genuinamente japonesa. O estilo, as temáticas, os cenários e as figuras exploradas são os mais ocidentais possíveis, mas não se engane, o protagonista deste ensaio nos guiará pela mão através do que é a narrativa japonesa tão bem quanto *Rashomon* (1950), um animê da temporada ou, até, o épico *Musashi* (1939) de Eiji Yoshikawa.

Se o *kishotenketsu* concorre em tamanho grau com a retórica e a produção narrativa ocidental, pode ser uma surpresa que *Monster* tenha, em sua essência, muito a dialogar com a Poética de Aristóteles. Pelo menos se nos atermos a análises estruturais. Este, que aqui não será renegado ao papel de personagem secundário, define em sua obra os elementos constitutivos da tragédia, os quais poderão ser identificados em *Monster*, salvo as particularidades do formato.

1. A forma de editoração dos quadrinhos japoneses costuma seguir uma divisão orientada por faixa etária e gênero. Os capítulos das obras são publicados em revistas direcionadas a certas demografias, cada uma dotada de características próprias. Revistas direcionadas ao público adulto masculino são chamadas de Seinenshi (Luyten, 2001). A Big Comic é uma dessas revistas.

Não é mistério que a tragédia grega vem sendo, ao longo das décadas, reinterpretada e transformada em estilos muito próprios. O que dizer da tragédia shakespeariana? Seja em *Julius Caesar* ou *Hamlet*, ambos representando períodos e locais diferentes, podemos ainda apontar figuras reminiscentes desse estilo narrativo. Quem há de duvidar que, mesmo tão separados geográfica e temporalmente, trata-se de uma representação inglesa da tragédia, mesmo com suas próprias particularidades motivadas pelo novo contexto em que se inclui?

Naoki Urasawa em *Monster*, propositalmente ou não – e para nós isso importa tanto quanto para Barthes – presenteia-nos com sua própria tragédia grega, à japonesa. Durante o *Ki* de sua narrativa, ou seja, a introdução, encontraremos uma narrativa autônoma que irá, à sua maneira, representar a tragédia clássica.

O mangá conta a história do Dr. Kenzo Tenma, um bem sucedido neurocirurgião japonês que trabalha em um dos mais importantes hospitais da Alemanha. Sua vida sofre uma terrível mudança ao se ver no caminho de Johan Liebert, um de seus ex-pacientes, que se revela um *serial killer*. Ao encontrar-se sob suspeita de uma série de assassinatos e em busca de proteger as pessoas das ações de Johan, Tenma precisa desvendar o véu ao redor do misterioso assassino.

Essa é uma história sobre um médico e um monstro, mas não uma daquelas que já estamos acostumados. No entanto, não nos apressemos demais em iniciar a jornada a frente, pois, antes de analisarmos a obra em si, precisamos entender sobre a estrutura sobre a qual estamos conversando.

KISHOTENKETSU- POÉTICA E ESTRUTURA

O *kishotenketsu* é mais que uma forma da narrativa ficcional. Ele está, também, entranhado na cultura japonesa de uma maneira filosófica e pode ser traduzido desde a retórica de artigos acadêmicos e palestras (Donahue, 1998) até o design de níveis de um jogo eletrônico (Nutt, 2012).

Sua consolidação no Japão deu-se com base no *chi-chen-juan-he*, uma estrutura presente nos contos budistas e poesias trazidos da China. Uma estrutura similar também pode ser encontrada no cânone literário coreano sob a nomenclatura de *ki-sun-cho-kyul*. Segundo Aranha (2008), existem quatro fases para a construção textual no *chi-chen-juan-he* e, por consequência, também no *kishotenketsu*:

- Chi: início do texto com uma situação estática, na qual é apresentada ao leitor a ambientação e/ou o protagonista, sem, contudo, voltar-se para o tema central.
- Chen: desenvolvimento de uma determinada situação que dá origem a ação no texto, desencadeando sua dinâmica.
- Juan: desenvolvimento de um subtópico não diretamente relacionado ao tema, o qual será intercalado com outros *chen*, que, por sua vez, desdobram-se em outros *juan*, dando corpo ao texto.
- He: conceito próximo ao de conclusão aristotélica: entretanto, nesta fase, as ideias não serão “fechadas”, nem sintetizadas e nada será respondido. Tem-se, sim, uma expressão mais clara da intenção implícita do texto por meio da apresentação do tema maior que atuou como centro gravitacional, atraindo para si todos os blocos que até este momento tangenciaram o cerne da questão,

cabendo ao leitor a responsabilidade de completar o espaço negativo circundado pelos subtópicos (Aranha, 2008, p. 201).

Contudo, o *kishotenketsu* contará com suas próprias particularidades como estrutura retórica e como estrutura narrativa. Aranha (2008), ainda, irá desbrinchar os ideogramas que compõem a palavra; *ki* (acordar), *sho* (receber), *ten* (rolar) e *ketsu* (amarra).

Se no *ki* somos expostos aos personagens e ao universo da trama, no *sho* a narrativa receberá certo volume, sendo ampliado através do *ten*, rolando sobre si mesmo e criando sucessivas sequências de *sho-ten*, até chegarmos ao momento da amarração. Ele expressa, em seu trabalho, a organização narrativa através da fórmula $X + (Y^1 \text{ a } W^n) = Z$, onde *X* é a situação inicial, *Y* e *W* são interseções *sho-ten*, situações com nexo causal ou não, e *Z* é a consequência natural do conjunto — não uma nova situação, mas a retomada do equilíbrio perdido.

Ele toma, também, como exemplo o mangá *Dragon Ball* (1984), em que o protagonista, após partir em busca das esferas do dragão, irá envolver-se em diversas instâncias de *sho* e *ten* — muitas situações que podem ou não ter qualquer relação direta com o “objetivo”.

Upton (2015), apresenta em *The Aesthetic of Play* uma visão simplificada do *kishotenketsu*, dessa vez não preocupado com a retórica, mas essencialmente com seu uso como estrutura narrativa em peças, cinema e literatura. Essa representação considera o *ten* um momento que pode ser um ponto de virada, um *non-sequitur* ou a apresentação de uma nova informação.

Em resumo, o *ki* é a apresentação do tópico que é estendido e elaborado no *sho*, em oposição ao que seria a mudança de paradigma motivada pelo incidente incitante da estrutura de 3 atos. Essa elaboração é levada a um fim abrupto por uma virada incongruente, o *ten*, que é resolvida, amarrada ao resto da história, através do *ketsu*.

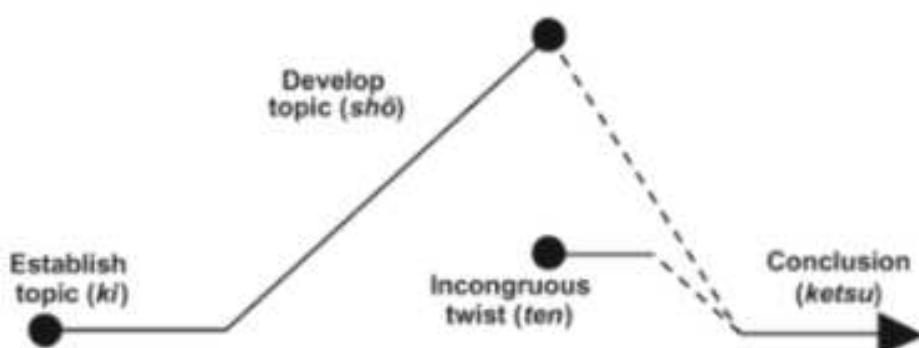


Figure 14.2
Kishōtenketsu plot structure.

Figura 1. Gráfico representativo da kishotenketsu. Fonte: Upton (2015).

Essa visão é adotada em obras como os quadrinhos da *Pop Team Epic* e animações do estúdio Ghibli, bem como filmes de terror japoneses. Embora à primeira vista assemelha-se à estrutura ocidental, Matsuyama (1983) irá apontar diferenças cruciais entre as gramáticas das histórias ocidentais e

orientais, a ver:

Ki (acordar)	Sho (receber)	Ten (rolar)	Ketsu (amarrar)
Exposição	Recebe um volume	Cada volume (<i>sho</i>) suporta um rolamento (<i>ten</i>) que pode ser ligado a um volume (<i>sho</i>) seguinte Cada volume é um elo na corrente do argumento A lógica no encadeamento dos elos (<i>ten</i>) deve esboçar o tema e conduzir a um <i>estado conclusivo</i>	A amarra induz o entendimento do centro gravitacional do texto (tema central)

Quadro 1. Estrutura do kishotenketsu. Fonte: Aranha (2008).

Enquanto em uma história ocidental o enredo é movido pelo objetivo do personagem e a ação crescente se dá pela superação de obstáculos e cumprimento de subobjetivos cujo resultado determinará o sucesso ou falha do protagonista em alcançar seu objetivo principal, a narrativa japonesa que utiliza desta estrutura é constituída por uma série de ações e reações que levam o personagem a uma resolução tematicamente relevante. Não significa que se trata de uma trama sem conflito, mas simplesmente que ela não é movida por ele.

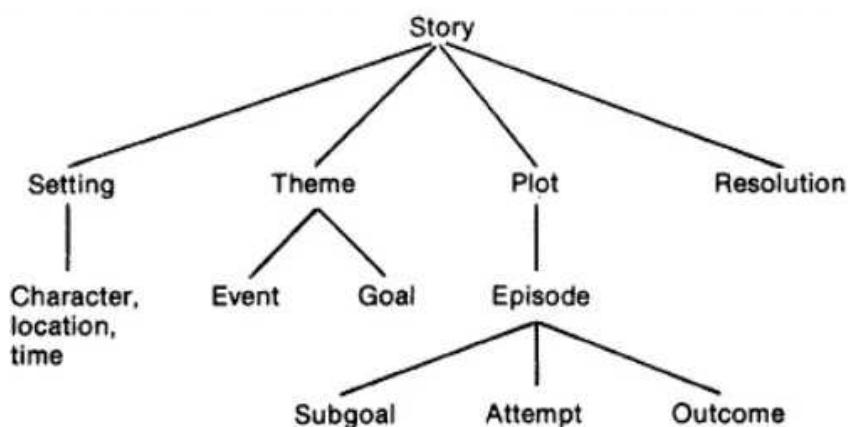


Figura 2. Estrutura ocidental. Fonte: Matsuyama (1983).

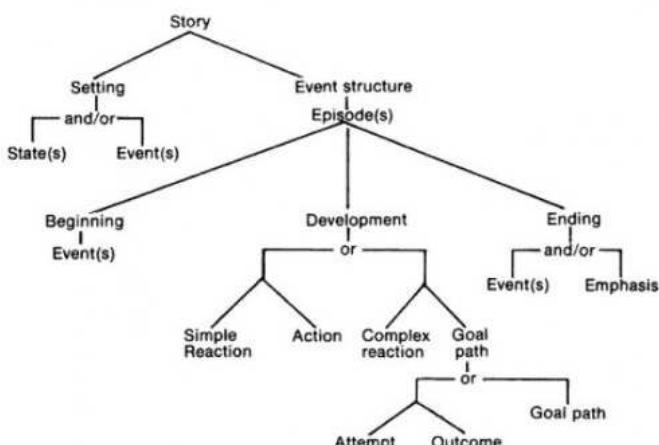


Figura 3. Estrutura oriental. Fonte: Matsuyama (1983).

Perceba, então, que apesar da semelhança representativa, o *kishotenketsu* simplificado de Upton (2015) não é derivado diretamente da estrutura de 3 atos, como podemos observar ao analisar a gramática das histórias. Vale lembrar também que são aplicações distintas da mesma estrutura e elas não são mutuamente excludentes. A recursividade das sequências *shoten* é uma possibilidade e não uma obrigação, podendo se estender ou contrair a depender das necessidades da obra. Upton irá descrever essa alternância de maneira simplificada quando afirma que ao invés de explorar as consequências de um incidente em particular, a história foca em exploração aberta. O leitor tem a atenção voltada menos a eventos futuros particulares e mais para um maior entendimento das potencialidades da situação atual.

É por isso – por ser tão particularmente japonesa – que essa estrutura foi escolhida para orientar a análise inicial de *Monster*.

Note, entretanto, que nem o país de origem de uma obra, nem mesmo a escolha de uma determinada estrutura para a sua análise, restringem e impedem que esta seja observada sobre outras óticas; *Star Wars* (1977) poderia ser analisado sob a ótica do *kishotenketsu*, bem como *Dragon Ball* poderia ser analisado sob a ótica da estrutura de três atos. A partir do momento que olhamos essas estruturas não como um fenômeno surgido a partir de um desenvolvimento cultural complexo, mas como um instrumento de categorização e prescrição, a análise se torna falha. Evidentemente, a maneira de contar histórias desenvolvida por cada cultura influencia a construção narrativa da obra, só que o mesmo pode ser dito sobre o ato da leitura e análise, ou seja, quais elementos da obra serão destacados. Além disso, essa é apenas uma das estruturas culturais, discursivas e poéticas que atravessam qualquer texto. Afinal, nem todos os filmes de *Hollywood* seguem a mesma estrutura, quem dirá os do mundo inteiro.

Assim sendo, a tentativa de adequação das obras a estruturas narrativas imutáveis se torna um esforço fútil, pois ao observar as particularidades de cada obra encontramos um objeto tão mutável quanto são numerosas as formações culturais diversas no planeta.

Tive um professor de escrita criativa que costumava dizer que nossa mente era como uma antena que pega do ar os conceitos que ali flutuam, sejam provenientes do dia a dia, da mídia que consumimos ou da fruição dos diversos tipos de arte. Captamos esses sinais, recombinamos-os e aí temos o processo criativo².

Gosto dessa metáfora porque ela representa muito bem como o nosso contexto social e, mais importante, o nosso repertório cultural, influenciam diretamente na produção artística. Que melhor estrutura que o *kishotenketsu* para analisar a obra de um autor que foi influenciado por toda a vida por um repertório rico nesse tipo de narrativa?

Assim sendo, *Monster*, nos capítulos 1 a 15 (representados pelos episódios 1 a 8 do animê), apresenta-nos seus personagens e o contexto no qual estão inseridos e só então teremos o protagonista partindo em sua jornada em busca do “objetivo”. Podemos tratar, então, essa passagem como relativamente autônoma em relação às demais.

2. Anos depois de ouvi-la, pude perceber como essa analogia, fruto da sabedoria de meu professor em sua área de trabalho, pode ser compreendida sob a luz da teoria da semiosfera de Iuri Lotman, com a qual dialoga, mesmo que de forma acidental. A semiótica da cultura é um campo de estudo que analisa as linguagens da cultura, compreendendo-as como um sistema de signos e significados interrelacionados.

Dentro desse arcabouço teórico, a semiosfera seria um espaço abstrato (análogo ao conceito de biosfera), ocupado por diferentes formações semióticas (signos, textos, códigos e linguagens) que interagem entre si e dão origem aos processos comunicativos e à produção de novas informações (Abrão, 2024). Nesse sentido, a produção de sentido (ou semiose) acontece dentro deste espaço e nada pode ser compreendido fora dele, criando uma tendência interpretativa de acordo com as estruturalidades de determinada cultura (Machado, 2020).

Dentro da semiótica da cultura, sistemas modelizantes (como a língua e o alfabeto escrito) podem dar origem aos mais diversos códigos culturais e a cultura em si é formada por textos em constante interação. Estes textos, por sua vez, são desde as formações linguísticas até as normas e costumes.

Consideramos esse período como parte do *ki*, a introdução à narrativa que cederá seu lugar a sequências de *sho-ten*, onde acompanhamos os esforços Dr. Tenma para limpar seu nome e descobrir a verdade sobre Johan intercalados com situações adversas, novos personagens e novas problemáticas que ele deverá lidar.

São esses capítulos, isolados pela estrutura narrativa, que constituem, em si, a representação da tragédia.

A TRAGÉDIA DE DR. TENMA

Agora que estamos mais íntimos das características de *Monster*, podemos de maneira mais confiante discorrer sobre suas qualidades análogas à tragédia. Aristóteles (1981) admite três diferenças que distinguem a representação artística, sendo elas: meios, objetos e maneira.

O **meio** diz muito sobre a forma e as ferramentas utilizadas na representação: ritmo, palavra, melodia, entre outros.

Os **objetos** referem-se aos próprios seres e objetos representados. Do quê e de quem estamos tratando nesta obra? Pessoas boas ou ruins? Melhores do que somos ou piores?

A **maneira** diz respeito a como os objetos estão sendo representados. Exemplifico: o mesmo objeto pode ser representado pelo mesmo meio, mas de maneiras diferentes. Experimente assistir na internet um episódio de *Breaking Bad* (2008) com risadas pré-gravadas adicionadas digitalmente. Garanto que a experiência será bem diferente. Pense, também, em como a mesma cena em um romance poderá ser representada através das ações dos personagens envolvidos ou somente através do narrador.

Aristóteles define a tragédia como a representação de pessoas “melhores” do que somos e postula que é a representação duma ação grave, de alguma extensão e completa, em linguagem exornada, cada parte com o seu atavio adequado, com atores agindo, não narrando, a qual, inspirando pena e temor, opera a catarse própria dessas emoções. *Monster* assume o papel da tragédia em questão de objetos e maneira, mas devido a forma do mangá, irá dispor de diferentes ferramentas para geração de sentido. Não lidamos com a linguagem exornada, dotada de melodia e canto, e em seu lugar ganhamos a expressão estética da palavra escrita e da ilustração entre cortes rítmicos, com suas composições imagéticas próprias. Observemos, então, as demais dimensões.

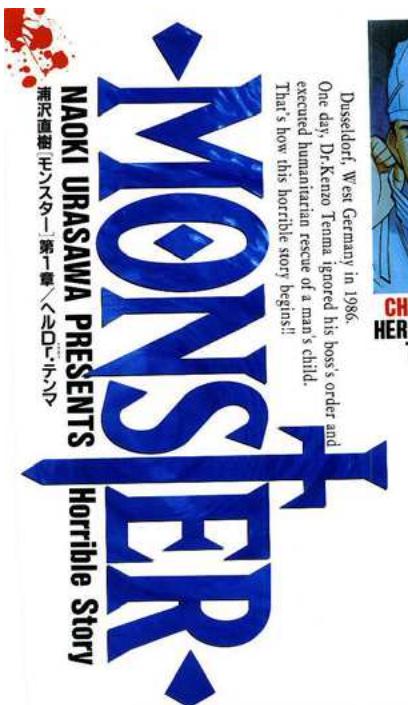


Figura 4. A capa da primeira edição japonesa incorpora, em caracteres romanizados, o prólogo da história, bem como a adjetivação, em inglês, “Horrible Story” ou “História Terrível”³.

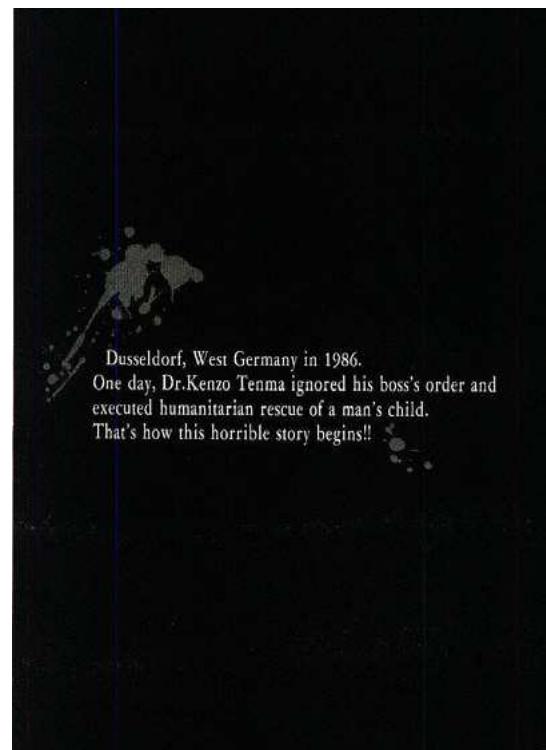


Figura 5. O prólogo que precede o primeiro capítulo do mangá é introduzido por uma síntese que já prevê a Hamartia, a falha trágica que causa a queda do herói⁴.

A tragédia é anunciada pelo parágrafo acima, quase como se tivesse o lugar do coro introtório, antes mesmo de conhecermos nossos personagens. Estes são o bem-sucedido e promissor Dr. Tenma, noivo de Eva Heinemann que é filha do diretor do importante hospital onde trabalha, Udo Heinemann. Trata-se de uma família que goza de uma vida confortável como parte da aristocracia alemã. Temos aqui, em primeira instância, a história da ascensão de Tenma ao estrato superior da sociedade, que sabemos estar fadada ao fracasso⁵.

A história começa com o resultado positivo da difícil cirurgia realizada em um popular cantor de ópera, fato que rende publicidade positiva ao hospital e o surgimento de boatos quanto a uma possível promoção de Tenma a chefe do setor. Em seguida, a viúva de um trabalhador turco confronta Tenma sobre a morte do marido, que havia chegado ao hospital antes do cantor e teve seu atendimento postergado pela administração, resultando em sua morte. Nessa instância, sua ambição e o medo de perder as oportunidades que lhe são abertas pela estima do sogro o impedem de protestar contra o acontecimento que o perturba.

É através desse confronto que *Monster* nos leva a conhecer os valores mantidos por seu protagonista em comparação, inclusive, a seus colegas de trabalho. Mais tarde na narrativa é solicitado a ele que deixe de lado a operação de uma sobrevivente a um assassinato que vitimou ambos seus pais (causado por ela mesma, embora esse fato ainda seja desconhecido) a fim de operar o prefeito, que corria risco de vida devido a um coágulo cerebral.

3. A digitalização das páginas originais do mangá está disponível em <https://fuckyeahjohanliebert.tumblr.com/post/26747319417/abeiramar-monster-japanese-manga-raw-for-those>. Acesso em: 14 set. 2023.

4. Dusseldorf, Alemanha Ocidental em 1986. Um dia, Dr. Kenzo Tenma ignorou as ordens de seu chefe e executou o resgate humanitário de uma criança. É assim que essa história terrível começa!! (tradução nossa).

5. Vale lembrar que essa informação não está presente na animação de 2004 que já começa apresentando os versículos bíblicos citados no início do capítulo 01, saltando o prólogo.

O garoto é trazido junto a sua irmã gêmea, esta incapaz de comunicar-se devido ao trauma, porém sem ferimentos, e aquele desacordado, com uma bala alojada em seu cérebro.



Figura 6. Tenma recusa-se a realizar a operação do prefeito. Fonte: Urasawa (1994) in YES Mangás (2023).



Figura 7. Tenma se prepara para salvar a vida do garoto. Fonte: Urasawa (1994) in YES Mangás (2023).

Percebemos que, em relação ao caráter do protagonista, trata-se de alguém bondoso, não apenas dotado de habilidades excepcionais, mas com motivações e desejos nobres orientados para o bem de seus semelhantes. Com esta decisão, não apenas somos apresentados ao caráter de Tenma, mas também motivados ao auto-escrutínio ao refletir sobre nossa provável decisão diante do mesmo dilema. Diante da decisão de Tenma, só existem duas possíveis conclusões ao leitor: de que se trata de alguém “superior” ou, mais especificamente, de alguém que compartilha valores que considera justos, mantendo seu código ético apesar do que a sociedade lhe impõe.

A força motriz de *Monster* nada mais é do que as ações e decisões ativas dos personagens, em especial de Tenma, que terá sua vida completamente mudada após a escolha que tomou. Com a morte do prefeito, Tenma perde seu prestígio social e as portas de seu futuro promissor se fecham para ele: seu casamento, sua promoção, as graças do diretor do hospital; tudo isso lhe é tirado como fruto de uma simples ação.

Em seguida, temos o vislumbre do protagonista não apenas como médico, mas sim como pessoa que é sujeita e é afetada pela ansiedade e pelas dores da vida, pelas decisões que geram consequências além de nosso controle e das falhas morais próprias daqueles que nos são semelhantes.



Figura 8. O protagonista não é um personagem perfeito. Após a perda de seu prestígio, entrega-se ao vício e se encontra embriagado, praguejando contra aqueles que o injustiçaram. Fonte: Urasawa (1994) in YES Mangás (2023).

Ora, diz Aristóteles, se a tragédia por natureza inspira pena e temor, é necessário que o personagem seja semelhante a nós, meros mortais, ao mesmo tempo que não mereça a tragédia que o acomete. Sentimos pena com relação a quem não faz jus ao infortúnio, ou seja, quando não é consequência de vício ou maldade, e sentimos temor ao observar a sua semelhança a figura humana e a nós mesmos.

Tenma é acometido pelo o infortúnio quando, devido a uma decisão tomada no passado, o objeto de valor mais estimado pelo protagonista, seu trabalho, é arrancado definitivamente das suas mãos e, junto a ele, a antiga vida que antes conheceu.



Figura 9. Tenma, em um acesso de raiva, deseja a morte de Heinemann enquanto visita o leito da criança que salvou.
Fonte: Urasawa (1994) in YES Mangás (2023).

Após retornar de uma noite de bebedeira, Tenma é surpreendido pela chegada de detetives que estão investigando a morte do patriarca Heinemann e dois de seus colegas de trabalho. A investigação é infrutífera mesmo após 9 anos se passarem após o incidente.

Conseguinte aos acontecimentos descritos, o herói decide dedicar-

se a salvar vidas de pessoas comuns, abandonando suas grandes ambições que se interpõem entre ele e o que acredita ser o verdadeiro objetivo da medicina. Uma vez estoicamente aceitando a situação em que se encontra, Tenma – que é apaixonado pela profissão – encontra um novo objetivo para sua vida que não lhe pode ser tomado e recebe, de outras mãos, a promoção merecida.

Entra no hospital, por consequência de um acidente automotivo, Adolf Junkers, suspeito de ser o responsável pelo arrombamento de quatro casas pertencentes a casais de meia idade, vítimas de uma série de assassinatos entre 1993 e 1995. Seguindo seus preceitos, Tenma não mede esforços em salvar a vida do paciente.



Figura 10. Ao acordar, Junkers imediatamente demonstra preocupação ao afirmar que “O monstro está vindo.” Imagem escolhida do original, em japonês, pois モンスター (Mo-n-su-ta), em alfabeto katakana, é o termo utilizado para se referir a Johan, o “monstro” que dá nome à obra. Fonte: <https://fuckyeahjohanliebert.tumblr.com/post/26747319417/abeiramar-monster-japanese-manga-raw-for-those>. Acesso em: 14 set. 2023.

Ainda em estado de choque, Junkers tem sua saúde desconsiderada pelos membros da polícia e é defendido por Tenma. Após uma conversa nos jardins do hospital, os dois se conectam e aprendem mais sobre as motivações um do outro. Junkers afirma que Tenma é como seu “pai”, pois deu-lhe o presente da vida e admite, também, o motivo de seu medo: uma pessoa perversa, o monstro que havia matado seus comparsas, viria atrás dele.

Tenma decide visitar Junkers durante a noite e encontra o guarda que estava em sua porta morto através do mesmo método utilizado no assassinato de anos atrás e seu paciente desaparecido. O médico se lança em perseguição ao paciente, que corre por sua vida, temendo a retaliação de Johan.

Ao encontrar Junkers, depara-se também com uma figura envolta em sombras: Johan, o monstro. Neste momento é revelado que ele não só é responsável pelos assassinatos recentes, mas também planeja matar o paciente,

pois este conhece o seu rosto. Tenma argumenta com Johan sobre a importância da vida humana e a falha moral de tirá-la, além de como salvar a vida do garoto havia dado à sua vida um novo sentido. O jovem, impassível, mata Junkers a sangue frio.

Johan comenta, assim como o homem que ele vitimou, que Tenma é como seu pai por tê-lo trazido de volta a este mundo e irá contra-argumentar apontando o fato de que a promoção de Tenma e a vida tranquila que ele vem levando só é possível graças à morte de Heinemann e seus associados, pelas quais admite ser responsável, em uma maneira de realizar o desejo vocalizado por Tenma (ver figura 9), que, na ocasião, acreditava não estar sendo ouvido pelo garoto desacordado.

Johan sai das sombras, seu rosto finalmente revelado, e vai embora, deixando Tenma sozinho assolado pela culpa e confusão quanto ao que acabara de descobrir. Nesta sequência o assassino é reconhecido como Johan, que por conseguinte é reconhecido como um inimigo.



Figura 11. Momento em que Tenma reconhece Johan, o assassino, como o garoto que salvou anos atrás. Fonte: Urasawa (1994) in YES Mangás (2023).

Neste momento, através do antagonismo entre pessoas que têm uma relação quase paternal e se querem bem, representando os polares opostos do bem e do mal (médico e monstro), ocorre o que Aristóteles chama de peripécia. Peripécia é a viravolta das ações em sentido contrário, segundo a verossimilhança ou necessidade. Segundo o próprio processo valorativo do autor, o mais belo reconhecimento se dá concomitantemente à peripécia e este deve acontecer decorrente das ações mesmas para alcançar a primazia do estilo. Podemos observar ambos neste mesmo capítulo.

Ademais, o capítulo VI da Poética descreve que a tragédia comporta, necessariamente, seis elementos: fábula, caracteres, falas, ideias, espetáculo e

canto.

Destes, o espetáculo, o canto e as falas relacionam-se com a representação feita pelos atores e o trabalho dos contrarregras e cenógrafos, ou seja, são próprios do meio. Sobre estes, especialmente o espetáculo, Aristóteles admite que, embora dotados de forte carga emocional e importância, são os elementos mais alheios ao processo poético propriamente dito, ou seja, a tragédia suscitará em catarse mesmo se apenas lida. Não é estranho, portanto, propor que a tragédia admite diferentes meios de representação.

Seria possível considerar este o final do estágio *ki* da narrativa e, portanto, da tragédia. Contudo, ainda não temos uma noção completa das consequências do erro cometido por Tenma. Tal qual a morte de Jocasta, bem como a cegueira e autoexílio de Édipo e sua morte, precisamos entender o impacto causado pelo infortúnio.

Tenma conta a história para a polícia, que desacredita o seu relato e aumenta gradativamente suas suspeitas quanto ao médico. Após reencontrar a gêmea de Johan, em um incidente que custou a vida dos pais adotivos da garota, ele se vê obrigado a escapar.

O fim da introdução coincide com o abandono de sua vida comum e de seu emprego no hospital – entrando em desconjunção com o objeto que mais lhe é estimado – rumo a uma jornada como fugitivo da justiça: sua própria Odisseia (deslocando aqui a analogia para a epopeia, por um momento) que aqui começa. Seguindo a estrutura recursiva do *kishotenketsu*, ele passará pelas mais variadas adversidades e diferentes arcos relativamente autônomos enquanto tenta descobrir a verdade sobre Johan.

REPRESENTAÇÃO E CULTURA

A queda do muro de Berlim, a imigração turca para a Alemanha, o fim da União Soviética, os antigos castelos e campos verdes alemães. Estrutura análoga à tragédia? Onde está o Japão?

Monster não está apenas fisicamente distante do país de seu ator, mas também tematicamente irá tratar de assuntos ocidentais através de personagens também ocidentais. Eventos políticos como os descritos acima, cenários completamente diferentes e tradições alheias ao que consideramos, talvez até fruto de uma visão orientalista, “tradicional japonês” não tornam a obra menos japonesa. Na verdade, esse fato torna a obra ainda melhor para nosso propósito, pois não nos relega a mera análise superficial do que se chamaria de identidade nacional. Vamos, então, complexificar a questão olhando para a cultura.

Machado de Assis, em *Instinto de Nacionalidade* (1959), brilhantemente considera errônea a concepção que só reconhece espírito nacional nas obras que tratam de assuntos locais. Na mesma medida em que carece da aplicação de algum método científico, sua compreensão de um “sentimento íntimo” que torna o autor pessoa de seu tempo e país, mesmo quando trata de assuntos remotos no tempo e no espaço, é como uma bússola

que aponta para a questão da estética.

Esse sentimento específico é fugidio e difícil de ser apontado objetivamente. Se quisermos buscar identificá-lo da melhor forma, de maneira concreta, precisamos falar de linguagem, criação e representação. É nessa instância que Monster, independente dos assuntos tratados, sofrerá a influência do solo em que a germinou.

Para efeitos deste trabalho, tratamos da cultura segundo a visão de Malinowski (2009), que admite a cultura como uma unidade bem organizada dividida em um corpo de artefatos e um sistema de costumes, associados a uma necessidade. Malinowski, assim como a corrente relativista de Franz Boas, levará em conta as especificidades de cada unidade cultural, compreendendo que nenhuma cultura compartilha inteiramente seus limites e divisões, evitando assim a armadilha de uma visão etnocêntrica do estudo. Essa abordagem antropológica justifica a preferência por trabalhos etnográficos para a orientação de nosso mergulho nas relações entre a representação, o mundo ficcional e os quadros da realidade, construídos culturalmente pela sociedade japonesa.

Assim sendo, quando tratarmos da cultura japonesa aqui, salvo poucas exceções que serão apontadas, referimo-nos aos achados descritos por Lebra (1976), cujo trabalho não é apenas rico em informação, mas que também aplica a metodologia da etnografia, derivada dos trabalhos e da visão do próprio Malinowski. Lebra, também, desenvolve com mais profundidade o conceito de si (self) em seu trabalho *The Japanese self in cultural logic* (2006).

Compreender certos padrões culturais hegemônicos não deve significar, contudo, que estas definições são homogêneas. A cultura é plural e admite diversas formas de expressão. Não se trata de um (impossível de ser alcançado) essencialismo do ser japonês (Befu, 2010), mas uma série de percepções advindas da formação social e observações do pesquisador.

Uma das primeiras instâncias do fenômeno descrito pode passar despercebida já que acontece de forma despretensiosa e util, logo no início do primeiro volume.

O prólogo mostrado na Figura 5 é escrito em inglês mesmo na versão original da obra. A língua japonesa conta com 3 alfabetos (Rossides, 2020), sendo o Kanji composto por ideogramas, o Hiragana utilizado para a escrita fonética de palavras japonesas e o Katakana utilizado para línguas estrangeiras, como mostrado na Figura 10.

Essa particularidade torna a utilização do Romaji (alfabeto latino) uma escolha estilística. As camadas de sentido adicionadas por essa simples maneira de representar as palavras nos comunica sobre a temática e estabelece o cenário onde a trama se desenrolará. A utilização de um quadro de página inteira, de alto contraste entre claro e escuro, cria uma ambientação dramática e um foco no texto apresentado através da dilatação temporal.



Figura 12. O primeiro quadro do capítulo I, também presente na animação, escreve em Romaji a frase “sala de operação” em alemão. De forma rápida, infere-se que embora Monster tenha sido escrito em japonês, os personagens não o falam. Trata-se de uma história alemã onde os personagens e o universo responderão pelas regras decorrentes disso.

O protagonista, Tenma, é um dos poucos personagens asiáticos em *Monster*. Ele, um homem japonês que trabalha em solo alemão, é o nosso ponto de vista e tem o papel das lentes através das quais experienciamos o mundo. Ainda em termos de estilo artístico e elementos visuais, temos a representação da própria nacionalidade japonesa.

Seja de forma semirrealista, como na obra aqui discutida, ou cartunesca e caricata, como em *Puella Magi Madoka Magica* (2011), personagens japoneses concebidos por japoneses têm a liberdade de não enfatizar, embora possam conter, dependendo do nível de realismo, os traços que lhes são característicos, não conferindo a si nenhuma espécie de exotismo ou qualidade fenotípica distintiva pressuposta. Os diversos estilos de desenho no mangá e no animê exploram, portanto, um “ser japonês” que vai além da própria aparência.

Podemos observar em Tenma características que podem ser apontadas como fenotípicas do povo nipônico. No entanto, a obra valerá de questões comportamentais e atitudinais do personagem para diferenciá-lo de seus pares, nativamente alemães.



Figura 13. Comparação entre o design visual de Tenma, à esquerda, e diversos personagens nipônicos em animações ocidentais.

Ainda segundo Lebra (1976), pode-se observar em parte do povo japonês um orgulho de sua identidade com base no seu contexto cultural e

não apenas estético, isto é, são propensos a julgar e tratar até pessoas de ascendência japonesa nascidos em outros países como estrangeiros. Além disso, pessoas filhas de estrangeiros, porém completamente imersas culturalmente, ainda podem ser tratadas como estrangeiras. Seu processo identitário não tem necessariamente a ver com sua aparência de maneira isolada, mas seus modos de agir, bem como o local geográfico e grupos sociais a qual pertencem. Uma visão ocidentalizada tende a acentuar traços superficiais e, muitas vezes, reforçar estereótipos culturais de maneira a indicar a ascendência do personagem.

Mergulhando mais fundo na obra, encontramos expressões nipônicas até na dinâmica interna dos elementos da narrativa, seja na supracitada seção referente ao *ki*, seja em suas etapas subsequentes.

Segundo Rossides (2020), a sociedade japonesa mostra diversas características de uma sociedade coletivista, embora não sejam tão coletivistas quanto outros países asiáticos. Seguindo essa lógica, ao tratar de certas sociedades ocidentais, estas podem parecer demasiadamente individualistas em comparação.

Tenho críticas quanto ao uso do conceito “coletivista”, uma vez que o Japão é um dos países centrais do capitalismo contemporâneo e por debaixo desta aparente preocupação com o coletivo há uma estrutura repleta de contradições e pluralidade, onde pode-se observar, também, individualismo e conservadorismo, por vezes, chauvinista, além de, como aponta Befu (2010), a própria visão lançada sobre o país e seus habitantes ser diferente a depender da época e do local geográfico. Qualquer tentativa de apontar uma formação cultural homogênea irá ignorar especificidades como a diferença entre campo e cidade, faixas etárias, determinados grupos étnicos e sociais, e diversos outros fatores.

Essa definição também não carrega peso teórico suficiente para definirmos toda a complexidade e formação de qualquer sociedade. Problematizar a definição está fora de nosso escopo, mas compreenda que quando utilizo o termo quero me referir a um determinado *ethos* difundido entre a população e não se deve, de forma alguma, reduzir o desenvolvimento histórico e cultural de países ou continentes a termos categóricos e reducionistas.

Tendo isto em mente, a visão que a cultura tem de si influi diretamente na representação dessas culturas nas obras que produzem. Vejamos um exemplo: durante a introdução de *Monster*, temos a chance de observar Tenma interagindo com o mundo ao seu redor.

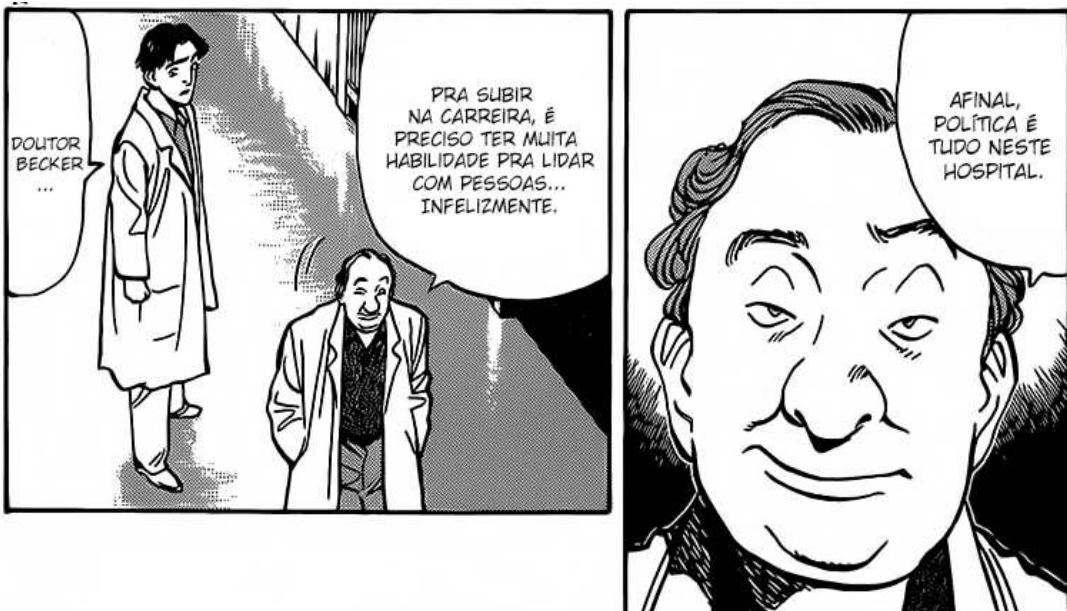


Figura 14. Repetidamente, Dr. Becker afirma que o jogo político é necessário para o sucesso dentro do ambiente de trabalho. Essa representação é fortemente dialética: na figura do outro (o estrangeiro) se joga luz a questões da própria sociedade nacional que, por um motivo ou outro, são ofuscadas ou recalcadas pelo ethos social vigente.

Heinemann, por exemplo, solicita que Tenma salve a vida do prefeito visando objetivos egoístas a despeito de Johan, que chegara como paciente primeiro. Desobedecê-lo é um ato que caracteriza seu comprometimento com o bem estar do outro em detrimento do seu próprio, mas também carrega uma série de camadas extras se analisarmos uma cena anterior.

Ao encontrar-se com o pai da noiva, Tenma omite suas opiniões de maneira a manter a harmonia da conversa. Além do claro desequilíbrio de poder, temos aqui uma prática comum da cultura japonesa em que o ator da conversa – descrito por Lebra (1976) como *Ego* – age com base na antecipação da reação do objeto social (ou *Alter*) que, por sua vez, baseia sua resposta nas expectativas do *Ego*. Sinceridade, por exemplo, só vem a ser considerado um valor ético quando a pessoa expressa sua atitude com relação a algo de maneira a despertar expectativas quanto a sua futura conduta. Esse paradigma pode levar ao indivíduo ocultar ou não expressar diretamente suas opiniões, especialmente se estas são polêmicas ou contrárias à pré-estabelecida pelo outro.

Chapman (2020) atribui ao suposto *ethos* coletivista japonês a existência de *hone* e *tatemae* – dois conceitos heurísticos que diferenciam as verdadeiras opiniões de alguém e a fachada pública colocada em nome das aparências. *Honne* se refere aos “pensamentos internos” e *tatemae* à “face pública” de cada pessoa. O segundo é colocado como uma forma de mascarar o primeiro, que só é acessado por pessoas específicas e em momentos específicos. Embora essas ideias estejam presente na literatura e nos estudos literários, o grupo observado pelo autor os utilizou para explicar normas orientadoras do comportamento social.



Figura 15. O diretor do hospital tenta justificar a escolha de postergar o tratamento do paciente Turco. Tenma relutantemente concorda.

Nessa interação, também somos apresentados à visão de Heinemann sobre o papel do profissional médico na sociedade e as dúvidas de Tenma quanto à validade da afirmação. O conceito de *papel* é muito importante para a sociedade no Japão e o que significa cumprir bem esse papel que lhe é atribuído é uma das forças que movem o protagonista a tomar as decisões que tomará.

Nessa conversa também conhecemos o lado nocivamente ambicioso de Tenma que busca uma vida de grandes conquistas na área acadêmica, um comportamento reforçado nos estudantes japoneses do sexo masculino que, mais tarde, descobrimos ter desde a universidade.



Figura 16. Tenma recebe a ordem de operar o prefeito e abandonar o procedimento que faria em Johan.

Quando decide ignorar a ordem do sogro, Tenma está reafirmando seu papel de médico, bem como atendo-se às regras do hospital (quem chegou primeiro será atendido primeiro).

Nesta sequência, o protagonista não quebra as regras em nome de seus princípios, apenas as sustenta. Em um contexto em que papéis e o *status quo* são tão importantes, seguir regras é um comportamento bem quisto e, ao representar um personagem modelo, de caráter “superior” ao leitor, precisamos que ele apresente comportamentos positivos.

Essa afirmação quase paradoxal faz sentido ao observar que dentro do *ethos* japonês regras falam por si só, independentemente da interferência das emoções humanas e, portanto, são impessoais, quase “divinas” ou simplesmente naturais, ou seja, alheias aos desejos do diretor do hospital⁶. Dessa forma, retornando ao conceito de coletivismo, poderíamos complexificar nosso ponto de vista ao compreender que ele se dá não necessariamente visando o bem estar social ou das demais pessoas, mas de um zelo pelo funcionamento e preservação dessas instituições.

Pode-se erroneamente supor que isto pode ser chamado de falha e que destitui a narrativa de qualquer tensão, por se tratar de uma decisão desprovida de agência e, devido ao contexto, previsível.

Vale ressaltar, então, que a decisão de Tenma no momento da falha implica desafiar a verdade presente no sistema simbólico dos valores estabelecidos por Heinemann. O tipo de relacionamento de superior e subordinado tornaria a negação desse sistema impensável em situações corriqueiras, uma vez que seria acatado como verdadeiro devido a influência social das partes envolvidas. Desafiar o chefe no intuito de conformar-se com as regras de conduta de seu *papel social* imbui bravura nas características do personagem.

Também aparentemente paradoxal na cultura hegemonicajaponesa é a valorização das conquistas e busca pelo sucesso ao mesmo tempo que valoriza resignação e serenidade e isso reflete-se em Tenma. De ambicioso a resignado ao seu papel como simples funcionário do hospital, a progressão do

6. Para uma exploração mais a fundo dessas questões podemos olhar para a área da psicologia social, um ramo que estuda a relação entre indivíduo e sociedade, a interação entre as pessoas e seu comportamento nos mais diversos contextos sociais. Encontramos, então, uma intersecção entre os estudos da mente e as perspectivas sócio-antropológicas. A título de exemplo, Berger e Luckmann (2004), apresentam o conceito de reificação como um processo de mistificação em que o mundo objetivado é naturalizado quando se esquece que este foi feito pelas próprias pessoas. A institucionalização, que é o processo de implantar uma convenção ou norma na sociedade, ou seja, quando hábitos se tornam “normais” e esperados, pode ser vista, a partir de sua reificação, não como um fenômeno humano, mas composta por coisas que existem em termos não-humanos ou super-humanos. A reificação implica que as pessoas podem esquecer de sua autoria no mundo que as cerca, identificando os produtos de sua atividade como resultados das leis cósmicas ou da própria natureza. Podemos, ainda, tratar nos termos de Goffman (2012) quando este afirma que a realidade é interpretada a partir de uma sequência de quadros, constituídos a partir de determinações naturais ou sociais, variáveis ao longo do tempo, contexto social e espaços geográficos. Os quadros seriam, então, um conjunto

personagem no período de tempo que compõe o *ki* também nos diz muito sobre sua origem.

Trata-se da história de um homem que não busca contestar seu lugar no mundo ou o funcionamento da sociedade na qual está inserido, mas sustentar o papel que deve performar dentro do contexto maior. Esta temática retornará no final da obra, em sua conclusão temática, quando Tenma escolhe, mais uma vez, salvar uma vida ao invés de ceifá-la.

Sobre os heróis japoneses, Luyten (2001), que vê os heróis como cristalizações espirituais das necessidades e tendências de uma determinada época, aponta algumas distinções fundamentais para com suas contrapartes ocidentais clássicas. Suas visões de mundo e reações são bem diferentes. Os super-heróis invencíveis, poderosos e justicieros dão lugar a personagens cujas ações se voltam para a dimensão interior, da sinceridade emocional e do autossacrifício. Nesse sentido, o próprio final feliz *hollywoodiano* – a recompensa da vitória do bem sobre o mal – não é esperado. Para a plateia japonesa, basta que todos tenham pago suas obrigações, dando tudo de si. A figura heroica cumpre seu dever e isso basta.

Esses heróis são desenhados como pessoas comuns e de aparência modesta. São estudantes, trabalhadores (como Tenma) e esportistas que, no decorrer da história, realizam feitos fantásticos. O leitor, então, se identifica com eles tanto porque estes retratam sua vida diária, quanto a partir de certas tendências de comportamento (como o herói estoico, austero ou perseverante). Essa formação específica de herói é relacionada pela autora a questões da própria sociedade japonesa, onde o individualismo não é bem visto e a sociedade busca nivelar o comportamento das pessoas. Assim, a figura heróica japonesa “levanta a cabeça”, mas não para perturbar a ordem social.

Até agora nos atemos a discutir questões comportamentais derivadas de uma construção baseada nas molduras atribuídas a determinados papéis, que é apenas um fragmento no mosaico riquíssimo da cultura nipônica. Há discussões a se ter sobre temática, estrutura e construção de sentido, mas as deixo para outro momento.

Suan (2013) opta por analisar a animação japonesa através da estrutura *Jo-Ha-Kyū*, uma variação muito similar e facilmente sobreposta a *kishotenketsu* que apresenta uma abordagem tensiva da narrativa. A estrutura conta com introdução, ação crescente e resolução rápida⁷, é utilizada tradicionalmente em peças teatrais e musicais e é perfeitamente adaptável para obras serializadas e de ação. Na construção desse paralelo entre a arte clássica japonesa e a arte contemporânea, Suan descreve a ideia da estética do animê: um conjunto de convenções que distinguem o meio da animação ocidental ou do próprio cinema. Essa mistura de elementos só é possível dentro do paradigma em que surgiu, através do contexto histórico e cultural, das tradições e da interação desse povo com o mundo ao redor. Creio não ser um exagero afirmar que o mesmo se aplica ao mangá.

Seria demasiado pretensioso afirmar que estes meros exemplos representam a totalidade da influência cultural infusa no processo criativo. Seria igualmente arrogante querer inferir intenção na figura do autor. Tudo que

de conceitos e perspectivas que organizam as experiências e orientam as ações de indivíduos, grupos e sociedades, fornecendo, a partir de suas figuras e estereótipos, um lugar comum para a comunicação e interpretação de seus agentes. Além disso, por mais que os quadros possam parecer estruturas rígidas e imutáveis, eles são flexíveis o suficiente para que diferentes significados sejam assinalados à mesma situação ou estrutura. Em termos gerais, significa dizer que há uma intersecção entre o fenômeno, a cultura e o processo cognitivo de interpretação. Mais tarde, Luiz Costa Lima (1981) aplica o conceito de quadros para debater a representação (*mimeisis*) na arte e sua relação para com o real, ou pelo menos com as classificações sociais que compartilhamos para interpretá-lo e dar-lhe significado.

7. Benvenuti (2006) afirma que cada uma dessas etapas (*jo*, *ha* e *kyū*) pode ser formada por um outro ciclo *Jo-Ha-Kyū*, o qual pode ser subdividido subsequentemente até o nível máximo de detalhamento desejado. Mais uma vez, observamos a recursão como elemento estético da estrutura narrativa.

se pode fazer é a análise dos elementos da obra e suas relações dentro de seu próprio contexto.

Importante ressaltar, também, que os estudos de Lebra, por exemplo, foram conduzidos nos anos 70 e a cultura, por ser um elemento vivo, modifica-se e cria novas figuras e molduras ao longo das décadas. O Japão dos anos 70 é diferente do Japão dos anos 90, quando *Monster* foi publicado pela primeira vez, que é diferente do Japão pós-anos 2000. Mesmo com o apoio do trabalho de Rossides (2020), que é mais recente, devemos compreender que essas análises também são parciais e tratam de percepções de apenas uma fatia da realidade que está condicionada a limitações das experiências ou lente ideológica da observação.

Esta discussão não se trata de um estudo completo e fechado. Ele pode, e deve, ser expandido, contestado e discutido. Só assim poderemos aproveitar da riqueza de sentido em *Monster*.

KETSU (結) OU CONSIDERAÇÕES FINAIS

A literatura e a construção artística são bons reflexos de uma cultura, não por representarem ideais universais e monolíticos, mas sim o julgamento de valor e percepção subjetiva dos indivíduos de um tempo que interagem com esse contexto.

Os quadrinhos são uma forma artística que, por si só, está sujeita às influências culturais e geográficas de onde surgem (Campos, 2022). Posta a discussão se quadrinhos são literatura ou não, é evidente que podemos observar mecanismos linguísticos de criação que lhes são próprios. O desencadeamento relacional das imagens, a criação do ritmo narrativo e a composição entre figuras e calhas são questões que valem ser discutidas. O mangá, como já conversamos, possui suas características próprias que o distinguem do quadrinho americano, por exemplo. Quais seriam as características do quadrinho francês, argentino, brasileiro?

Durante toda a sua vida, autor e leitores interpretam os valores da cultura, dialogam, reforçam, tensionam e contestam. Com a mesma intensidade que temos obras que lidam com um *ethos* que valoriza a harmonia social, teremos trabalhos que exploram as ideias de individualismo e expressão, realização e frustração, pertencimento e alienação. É possível elencar dentro e fora do cânone tradicional japonês obras que irão lidar com tais temas; *Querida Konbini* (2016), *Terráqueos* (2018), *Declínio de um Homem* (1948) e *Coração* (1914) são apenas alguns exemplos. A riqueza que pode resultar de uma análise da dialética ante as contradições que formam uma sociedade não cabe nestas poucas páginas.

O aprendizado e a aplicação de uma linguagem trata-se de uma experiência essencialmente cultural e, com isso, a poética e o ato da representação são mais do que apenas aplicar uma estrutura ou conjunto de leis gerais para esse grupo social. O real que é transfigurado no texto passa,

necessariamente, pelo crivo subjetivo da abstração do autor e assim torna-se realidade própria, dotada de regras internas.

É possível relegar a expressão regional à simples presença de determinados símbolos? Será que é justificável o juízo baseado na fidelidade da obra quanto ao real ou ao que se considera representativo de uma realidade?

Os colegas nietzschianos dirão que a tragédia grega é essencialmente grega e só grega, ora. Tal qual o que é de Shakespeare a ele pertence. Notem que não estou aqui para discordar, apesar de tudo. Muito pelo contrário.

Ponha minha reflexão à prova. Leia - ou assista - *O Auto da Compadecida* (1955), pegue um cordel de Patativa de Assaré e mude o cenário; transporte (com o perdão da sugestão absurda) João Grilo para os campos escoceses ou imagine lampião viajando entre os mongois. Ceda um tempo de qualidade para ouvir diversas canções de Alceu Valença ou Belchior. Ainda assim, não hão de lhe restar dúvidas quanto à brasiliade e regionalidade da obra que só poderia existir como existe surgindo onde surgiu.

Essa é, claro, uma linha tênue e perigosa sobre a qual os artistas devem caminhar. Retornando à afirmação de Machado de Assis sobre o instinto de nacionalidade, é preciso tomar cuidado para que não se adote uma identidade nacional reificada, tida como uma forma estanque no tempo, fruto de um nacionalismo vulgar, essencialista e universalizante que, por sua vez, sufoca a pluralidade de histórias a serem contadas. Ao mesmo tempo, é evidente que uma produção nacional possa, ainda assim, estar subordinada a uma estética fruto do mercado internacional.

Se tudo o que falamos for verdade, creio ser possível afirmar que o fomento de um fazer artístico nacional vai além do próprio conteúdo da obra. É possível tratar dos mais diversos temas com uma ótica nacional, da mesma forma que podemos tratar temas nacionais sob uma lógica – ou uma estética – estrangeira. Uma forte indústria criativa é capaz de valorizar esta estética que surge do povo e da subjetividade local, além de preservar suas histórias tradicionais e formações sociais específicas. Esse debate deve ser central, principalmente nos países do sul global que buscam sua autonomia cultural e fomento da estética nacional.

Os estadunidenses veem sua realidade o tempo todo enquanto seus personagens vivem aventuras inusitadas e exploram mundos fantásticos. Os armários escolares são transportados em naves espaciais e os bairros suburbanos existem junto a dragões e ogros. Do lado de cá, talvez isso explique o motivo pelo qual é tão mágico ver as crianças da Turma da Mônica se aventurando em galáxias distantes: elas nos dizem que nossa realidade pode sim viajar para além da imaginação. O desafio está em fazer com que essa magia não se perca na vida adulta.

Ainda falando sobre estética, gostaria de argumentar que ela é mais do que a soma de suas partes. A experiência sensível e a fruição de qualquer obra não pode ser delimitada somente pelo seu conteúdo. Ademais, se é possível realizar o transplante aberrante da forma grega para um mangá dos anos 90, talvez olhar somente as estruturas também seja insuficiente (se é que podemos

mesmo dividir forma e conteúdo). A ideia, então, não é um abandono dessas questões, mas uma complexificação a partir da observação de suas relações com a cultura – um determinante importante tanto no processo criativo quanto na interpretação e na formação do gosto e das sensibilidades estéticas. *Monster* representa os ecos do passado no presente. É artefato palimpsestico da história criado em um caldeirão de referências.

Nesse sentido, Orbaugh (1996) explica que estilos e padrões na literatura são implicitamente entendidos por ambos, o autor e o leitor, e que nenhum deles está totalmente consciente desta consideração formal ao fazer ou fruir desses trabalhos. Ou seja, quando escrevo este texto, esse debate já tem pelo menos idade para ter se formado na faculdade (e ainda com aquele tempinho a mais que geralmente precisamos). Vale considerá-lo com carinho.

Na mesma obra encontramos algo tão japonês quanto o *kishotenketsu* e, ao mesmo tempo, figuras extremamente distantes da realidade nacional. O que torna uma obra de arte japonesa? O que é mesmo ser japonês? Seria a tragédia fruto de seus meros aspectos formais? Podemos prescrever uma estrutura a priori ou ela é imanente de cada obra? As respostas para essas perguntas ficam cada vez mais difíceis de encontrar. Isso se dá especialmente em um mundo globalizado, digitalmente conectado, onde o nosso universo simbólico é povoado por uma quantidade imensa de signos, ao mesmo tempo em que as culturas estão em constante diálogo e não conseguem existir em isolamento. A título de exemplo brasileiro, o trabalho de Vargas (2017) relaciona a figura de Johan com uma figura arquetípica da modernidade, sobretudo europeia: a criança-monstro (ou criança-demônio) que representa uma certa indecisão sobre a origem do Mal, além de um anseio muito particular de uma sociedade em que, cada vez mais, o planejamento e investimento no desenvolvimento de suas crianças seria o sinal de seu sucesso. Interessa-nos a afirmação feita pelo autor que, embora não seja possível assegurar que Urasawa teve contato com tais histórias e figuras, elas estavam presentes a partir de filmes (e, suponho, romances) de ampla circulação no Japão, fomentando uma sensibilidade às convenções do gênero por entre a geração de artistas que teve contato com a poética das crianças-demônio.

O que dizer, então, do Brasil? Terra da antropofagia, onde devoramos o outro, apropriamo-nos do que eles têm de melhor e tornamos nosso. Deglutimos e digerimos: transmutamos o estrangeiro em algo essencialmente brasileiro. Lar de Tarsila do Amaral, de Oswald de Andrade, da Tropicália, de Chico Science e tantos outros. Não é tão fácil apontar o que é brasileiro e o que não é.

A situação fica ainda mais complicada se tratarmos a obra nos termos dos críticos adeptos à teoria pós-moderna: onde a intertextualidade não é tida como um atributo da obra, mas como uma operação realizada pela pessoa leitora em conexão com seu repertório (Zavala, 2007). Quanto a se isso é totalmente verdadeiro ou não, prefiro deixar mais um *cliffhanger* para futuras aventuras.

E, do fundo da sala, ouviremos os leitores de Barthes e de Umberto

Eco nos contando tudo sobre o leitor modelo e a morte do autor. Não se preocupem, o que falo aqui está mais próximo dessas ideias do que parece à primeira vista.

É indissociável da figura do narrador a forma e o conteúdo da obra. Este, construído na narrativa, transforma a matéria com sua subjetividade. Mesmo que distante e perpetuamente oculto, sentimos sua presença como sentimos o ritmo da história. Até em seu silêncio, faz-se ouvir para esta pessoa modelo, dotada de um repertório cultural e interpretativo próprio. Ainda assim, nós, leitores empíricos, não podemos nos livrar da sensação de que esses fantasmas nos observam de seu plano etéreo. É preciso ouvir o que a obra nos quer dizer.

O autor? Este que morra.

Amigo leitor, não se irrite. Entendo que sente falta de um fechamento definitivo. Saiba que não o faço por travessura e com o sorriso de uma criança que sabe estar testando seus limites.

Este ensaio não é de caráter definitivo, muito menos prescritivo. Como um bom *kishotenketsu*, trata-se de apenas um convite. Nossa jornada está apenas começando. Espero te encontrar novamente em um *sho-ten* literário. Nessa ocasião, devolva-me o convite (e a travessura), me chame para um café com cinco colheres de açúcar e juntos nos perderemos de novo e de novo nos densos bosques da ficção.

BIBLIOGRAFIA

ABRÃO, Jorge Antonio M. Sobre o conceito de semiosfera: uma proposta de leitura. In: **7º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2024, Santa Catarina. Disponível em: <https://sistemas.intercom.org.br/pdf/submissao/nacional/17/06272024095738667d61c2d4392.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2025.

ARANHA, Gláucio. **Fazendo Estórias:** Narrativas interativas e os novos paradigmas para a produção e crítica literárias sobre ambientes de hipermídia. 2008. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2008.

ARISTÓTELES. Poética. In: **A poética clássica** – Aristóteles, Horácio, Longino. Introdução Roberto de Oliveira Brandão; tradução Jaime Bruna. 1. ed. São Paulo: Cultrix, 1981. p. 19-52.

ASSIS, Machado de. Notícia da atual literatura brasileira: instinto de nacionalidade. In: _____. **Obra completa**. Rio de Janeiro: José Aguilar Ltda., 1959. v. III.

BEFU, Harumi. Concepts of Japan, Japanese culture and the Japanese. In: **The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture**. Cambridge: Cambridge University Press, 2010. p. 21-37.

BENVENUTI, Christian. **JO-HA-KYU:** Motivações Estéticas e Estruturais na

Composição Musical. 2006. Memorial (Mestrado em Música) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/7537/000547558.pdf>. Acesso em: 14 jan. 2025.

BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2004.

CAMPOS, Rogério de. **HQ: uma pequena história dos quadrinhos para uso das novas gerações**. São Paulo: Edições SESC/Veneta, 2022.

CHAPMAN, Christopher R. Drinking Embodied: Gift, Commodity, and the Construction of Transnational Japanese Identity in Honolulu. **Japanese Studies**, [s. l.], v. 40, n. 1, p. 63-77, 2024. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10371397.2020.1727731>. Acesso em: 14 set. 2023.

DONAHUE, Ray T. **Japanese Culture and Communication: Critical Cultural Analysis**. [S. I.]: University Press of America, 1998.

GOFFMAN, Erving. **Os quadros da experiência social: uma perspectiva de análise**. Petrópolis: Vozes, 2012.

LEBRA, Takie Sugiyama. **Japanese patterns of behavior**. Honolulu: University of Hawaii, 1976.

LIMA, Luiz Costa. Representação Social e Mímesis. In: _____. **Dispersa Demanda**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1981.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2001.

MACHADO, Ricardo de Jesus. **Semiótica da Cultura**. 2020. Elaborada por Antropofagias. Disponível em: <https://antropofagias.com.br/semitica-da-cultura/>. Acesso em: 08 jan. 2025.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Uma teoria científica da cultura**. Lisboa: Edições 70, 2009.

MATSUYAMA, Utako K. Can Story Grammar Speak Japanese? **The Reading Teacher**, [s. l.], v. 36, n. 7, p. 666-669, 1983. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/20198301?origin=JSTOR-pdf>. Acesso em: 14 set. 2023.

NUTT, Christian. The secret to Mario level design. In: INFORMATECH (Londres). **Gamasutra: The Art & Business of Making Games**. [S. I.], 2012. Disponível em: https://www.gamasutra.com/view/news/168463/The_secret_to_Mario_level_design.php. Acesso em: 23 ago. 2021.

ORBAUGH, Sharalyn. Extending the Limits of Possibility: Style and Structure in Modern Japanese Fiction. In: BROWER, Robert H. et al. **The Distant Isle: Studies and Translations of Japanese Literature in Honor of Robert H. Brower**. Ann Arbor, MI: Center for Japanese Studies, 1996.

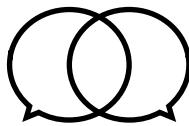
SUAN, Stevie. **The Anime Paradox: Patterns and Practices through the Lens of Traditional Japanese Theater**. Leiden: Global Oriental, 2013.

UPTON, Brian. **The Aesthetic of Play**. 1. ed. [S. I.]: MIT Press, 2015.

URASAWA, Naoki. **Monster**. In: YES MANGÁS. Monster. [S. I.], 2023. Disponível em: <https://yesmangas1.com/manga/monster-ym31166>. Acesso em: 14 set. 2023.

VARGAS, Alexandre Linck. Mal de criança: sobre *Monster*, de Naoki Urasawa. **Todas as Musas**, São Paulo, 2017. Disponível em: https://www.todasasmusas.com.br/17Alexandre_Linck.pdf. Acesso em: 14 jan. 2025.

ZAVALA, Lauro. **Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura**. Cidade do México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2007.



Vilipêndio: Metamorfose do Corpo Grotesco

Vilipendio: metamorfosis del cuerpo grotesco

Vilification: metamorphosis of the grotesque body

Douglas Firmino da Silva

douglasf.artes@gmail.com

Douglas Firmino da Silva (1989) é doutorando do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília (2024). Formou-se em Artes Visuais (bacharelado e licenciatura) também pela Universidade de Brasília (2017) e, obteve o título de mestre em Poéticas Contemporâneas pela mesma instituição (Bolsista CAPES de 2018 - 2020). Investiga as representações e autorrepresentações do corpo grotesco no âmbito do desenho figurativo contemporâneo, usa da narrativa que escarnece e degrada as figuras na virtualidade das imagens para compor suas séries de obras, diários, ilustrações e narrativas gráficas. Sua produção visa experimentar técnicas e materiais que possibilitam o expurgo poético em suas abordagens visuais, para compreender as metamorfoses e nuances que desdobram as formas e os conceitos das figuras grotescas. Correlacionando questões acerca dos verbos visuais para compreender e experimentar narrativas que acessem o objeto de estudo de modo poético. Trabalhou como professor de desenho em instituições particulares, também atuou no campo editorial como ilustrador de livros e revistas no âmbito nacional e internacional. Publicou narrativas gráficas de forma independente em antologias nacionais por diversas editoras. Participa regularmente de exposições coletivas pelo país e teve sua primeira amostra individual na Galeria XXX de Arte Contemporânea de Brasília no ano de 2018.

Resumo

O presente ensaio discorre acerca da importância da mídia dos quadrinhos como meio para a compreensão e desdobramento das metamorfoses do corpo grotesco. Explora como o conceito bakhtiniano se coloca na contemporaneidade no âmbito ficcional por meio da apresentação de um personagem anônimo, que procura ressignificar seu corpo, percorrendo o caminho do rebaixamento para transformar sua forma física e conceitual, incorporando fragmentos de outros corpos. Apresenta como a representação se dá de modo relacional com as questões e problemáticas do objeto de estudo, mediante a estética grotesca que o circunda. Fator que catalisa as potências de análise, possibilitando que os estágios de transformações possam ser dissecados e debatidos de modo a decodificar suas problemáticas para ampliar o panorama acerca do corpo grotesco. A linguagem dos quadrinhos viabiliza a concepção narrativa ficcional a qual é a ambiência necessária para o experimento poético da metamorfose que rebaixa e degrada, trajeto que será analisado para viabilizar desdobramentos do objeto de estudo, possibilitando invocar elementos clássicos do conceito, subvertê-los ou vilipendiá-los por meio do processo criativo e da reflexão do autor, pesquisador/artista.

Palavras-chave

corpo grotesco; metamorfose; narrativas gráficas; figura.

Resumen

Este ensayo analiza la importancia del cómic como medio para comprender y desarrollar las metamorfosis del cuerpo grotesco. Explora cómo el concepto bajtiniano se sitúa en la ficción contemporánea a través de la presentación de un personaje anónimo, que busca darle un nuevo significado a su cuerpo, tomando el camino de la degradación para transformar su forma física y conceptual, incorporando fragmentos de otros cuerpos. Se discute cómo la representación presentada se produce de manera relacional con las preguntas y problemas del objeto de estudio a través de la estética grotesca que lo rodea, factor que cataliza sus poderes de análisis, permitiendo diseccionar y debatir las etapas de transformaciones en con el fin de decodificar sus problemáticas para ampliar el panorama del cuerpo grotesco en la época contemporánea. El lenguaje del cómic posibilita la concepción narrativa ficticia, que es el ambiente necesario para el experimento poético de metamorfosis que degrada y degrada, camino que será analizado para posibilitar la comprensión del objeto de estudio, posibilitando invocar elementos clásicos. del concepto, subvertirlos o vilipendiarlos a través del proceso creativo y la reflexión del autor, investigador/artista.

Palabras clave

corpo grotesco; metamorfosis; narrativas gráficas; cifra.

Abstract

The present essay discusses the importance of graphic narrative media as a way to understand and unravel the metamorphoses of the grotesque body. It delves into how the bakhtinian concept finds its place in contemporary fiction sphere by introducing an anonymous character, with an identity that seeks to re-signify its body, traveling along the path of lowers to transform its physical and conceptual form, incorporating fragments of other bodies. This representation is examined in relation to the questions and complexities of the subject matter, amplified by a surrounding grotesque aesthetic that enhances its analytical potential, enabling the stages of transformations to be dissected and debated in a way decode its problems to expand the outlook of the grotesque body in contemporary times. The language of graphic narrative facilitates the creation of a fictional atmosphere essential for the poetic experiment of metamorphose that reduces and degrades, a path that formulates grotesque resolutions. Made possible by fiction that makes it possible to invoke classic elements of the concept, subvert them or vilipend them through the creative process of the author, researcher/artist.

Keywords

grotesque body; metamorphosis; graphic narratives; figure.

CORPO DO TEXTO

O corpo grotesco é um substrato da ficção na contemporaneidade, necessita da concepção de ambientes ficcionais para existir, habita a virtualidade das imagens e das narrativas. O desenho figurativo é uma linguagem propícia para suas formulações e de suas metamorfoses. Latências contidas no cerne desse objeto de estudo, pois, a integração com outros corpos é um fator intrínseco para que suas potências se desenvolvam, catalisando relações que embaralham as figuras, rompendo com as fronteiras do organismo para tornar-se outro ainda não existente. Integrando-se a elementos visuais e conceituais em uma simbiose, ou seja, o corpo físico representado na narrativa é o receptor e intérprete que absorve as nuances experimentadas.

O conceito de corpo grotesco é uma elaboração do crítico literário Mikhail Bakhtin na obra intitulada *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O contexto de François Rabelais* (2010), que propaga a incompletude, imperfeição e o estranhamento. Um tipo corpóreo que não é estático, que se transforma todo tempo promovendo o rebaixamento, seja em uma representação de um corpo vivo ou de um corpo morto, pois, a decomposição visual também é uma transformação. O corpo grotesco evidencia as características torpes, os órgãos rebaixados, orifícios, dejetos e fluidos produzidos pelo organismo, por serem esses elementos que propagam a continuidade do ser, borrando as fronteiras entre um corpo e outro, ou entre um corpo e o mundo que o circunda no ambiente fictional. Romper com as fronteiras é uma intenção incrustada nesse objeto de estudo, portanto, se apoderar de outros corpos ou das remanescências desses é uma ação que fomenta as resoluções híbridas, propondo modificações nas configurações padrões da estrutura corporal, estágios distintos, que evoca novas características visuais e conceituais, fomentando problemáticas sobre a figura nos ambientes fictícios.

Essas características do objeto de estudo, sinalizam que a narrativa gráfica é o meio adequado para registrar e ponderar seus estágios metamórficos, pois, a justaposição dos quadros e a relação temporal promovida pelos layouts, favorecem compreender e imaginar a fragmentação do processo mórfico. Pensar esse entremeio dos estágios de transformação é o fator que ampliará a compreensão do corpo grotesco, intensificando os desdobramentos para resoluções que invocam as sensações de terror e estranhamento. Sensações essas, que se assemelham às experiências dos artistas investigadores do grotesco no Renascimento, que desciam nas grutas de Roma para entender as aberrações pintadas nas paredes no período da antiguidade. Conforme Carvalho (2023, p. 44) “à luz de tochas uma fauna monstruosa nos restos de afrescos nos muros e cúpulas, um fantástico e bizarro acúmulo de figuras estranhas, de todo tipo, batizadas “grotescas”, devido à sua localização. Primeiro vasto repertório de pintura antiga redescoberto”.

A narrativa apresentada (figura 1 e figura 2), evidencia o organismo humano comum que se prepara para o início de sua jornada metamórfica. O

ato de higienizar o corpo representa a etapa inicial para o rebaixamento, para que sua estrutura seja ornada com elementos que transformarão sua forma, no intento de alcançar a configuração do ser que sua mente enxerga como a estrutura identitária do devir. O estágio da continuidade é amplo, diferente da completude canônica do corpo clássico que não necessita de nenhum outro aspecto, pois, já é perfeito. O rebaixamento, a incompletude e a mescla do corpo com outro, ou com elementos orgânicos ou inorgânicos, são caminhos para desenvolver atributos que ressignificam as visualidades e os conceitos que formulam a compreensão de uma nova figura. Bakhtin (2010, p. 22), afirma que “o coito, a gravidez, o parto, o crescimento corporal, velhice, a desagregação e o despedaçamento corporal, etc., com toda a sua materialidade imediata, continuam sendo os elementos fundamentais do sistema de imagens grotescas”. Além das características apontadas pelo crítico literário, a troca de pele ou adesão de uma nova pele, ou vestimenta de pele, também se enquadra na ressignificação visual do ser e das ideias e resoluções que o definem até esse estágio.

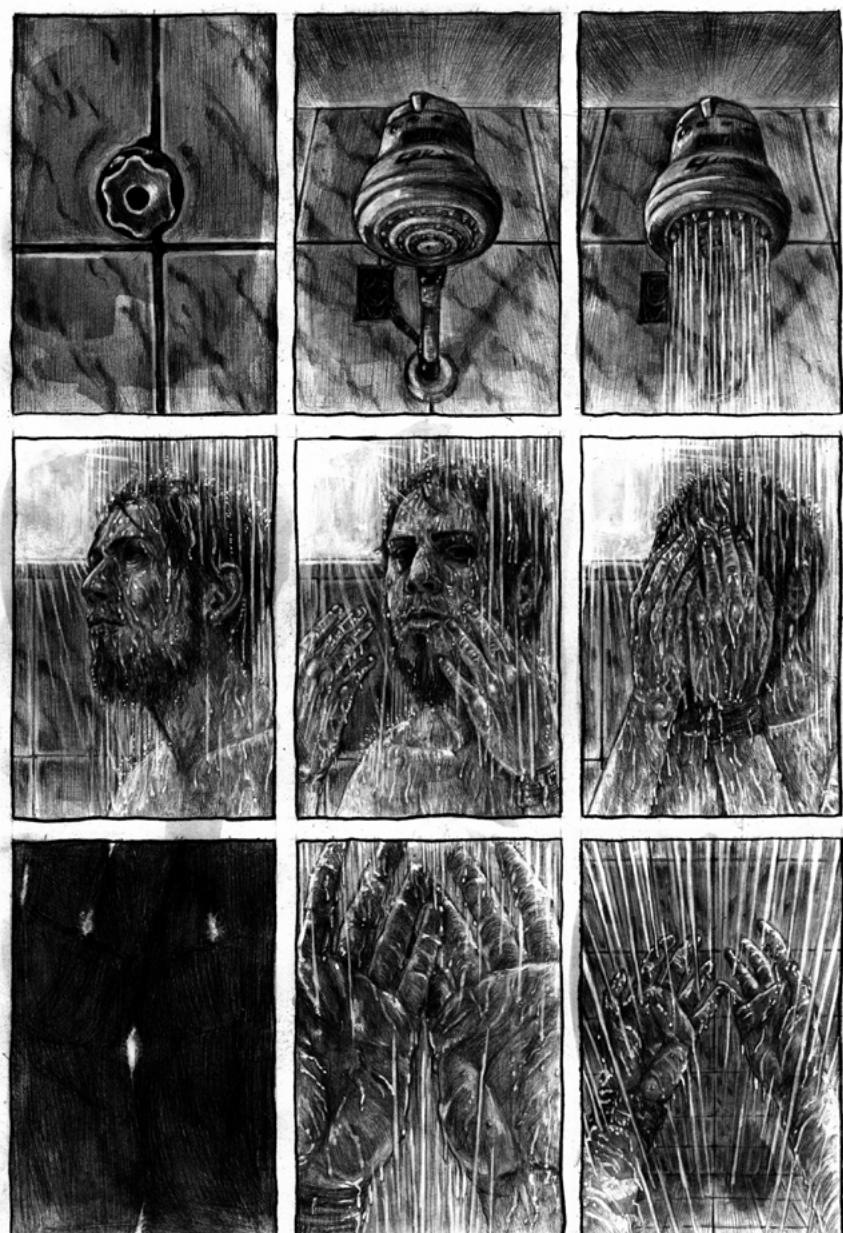


Figura 1.
Fonte: Autoria
própria (2020).

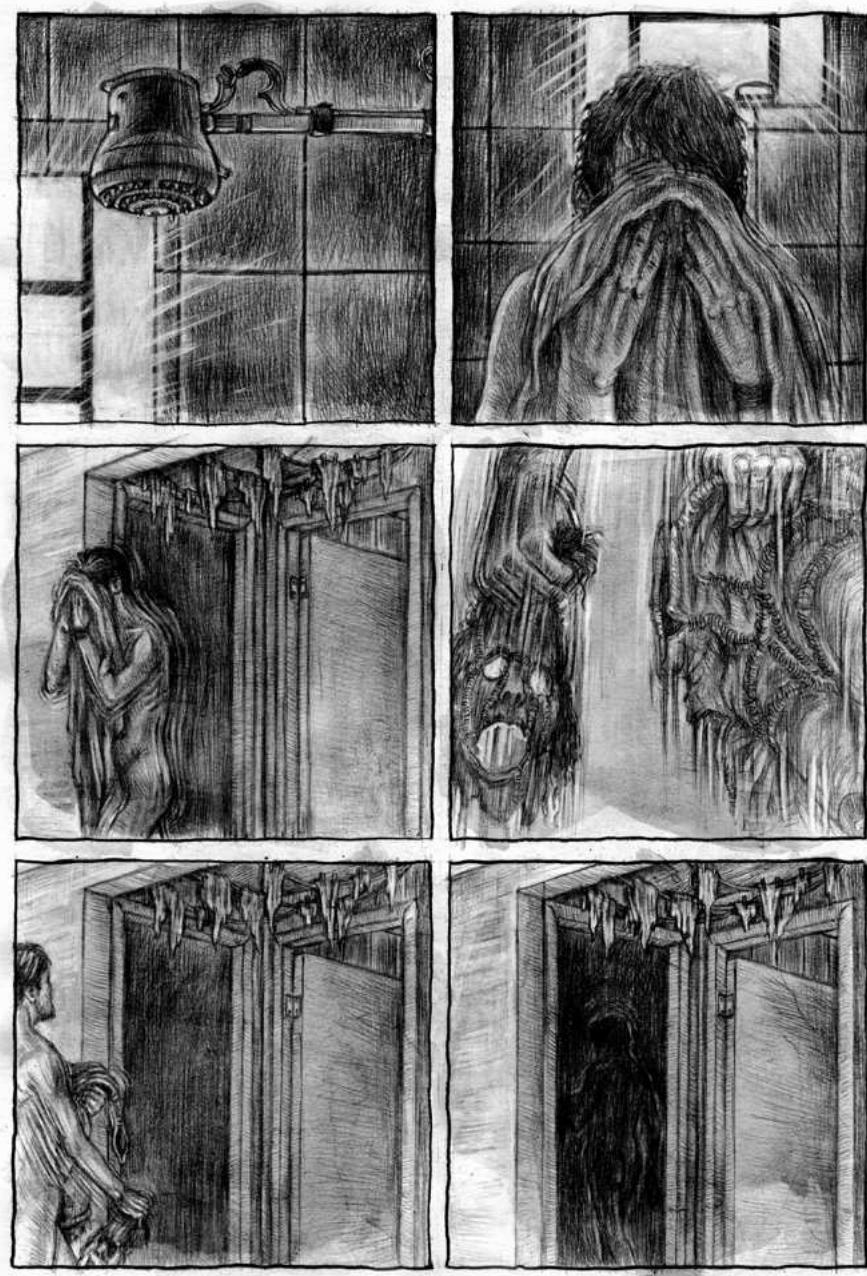


Figura 2.

Fonte: Autoria própria (2020).

As transformações direcionam a modificação corporal, seja essa relacionada ao corpo real ou ao corpo ficcional na contemporaneidade. No âmbito ficcional, as metamorfoses podem ser analisadas poeticamente. A mídia dos quadrinhos possibilita experimentar as modificações corpóreas por meio da narrativa e das figurações apresentadas nas páginas. Isso evidencia ao leitor a função da temporalidade aplicada, pois, cada olhar determina a passagem sobre os quadros, mesmo quando o layout desenvolvido sugere uma estrutura rítmica. Segundo Groensteen (2015, p. 55) “O “texto” dos quadrinhos obedece a um ritmo que lhe é imposto pela sucessão de requadros”. Essa característica da mídia favorece a investigação dos elementos atuantes no sistema imagético do corpo grotesco, pois, a função das sarjetas, invocam no seu entremeio conotações da incompletude, recurso visual que aciona o imaginário do sujeito para formulações íntimas que incrementam o objeto estudado.

Assim a mutabilidade latente da estética grotesca, evidencia que o

conceito bakhtiniano de corpo grotesco na sua atuação na contemporaneidade por meio dessas chancelas e da ficção, pois, a realidade não suporta esse tipo corpóreo. É na ficção que tudo se mistura e se dissolve para criar possibilidades ímpares e manifestar conceitos e visualidades fantasiosas. Fator que demonstra como as narrativas gráficas são significativas para fomentar esse objeto de estudo. Georges Minois evidencia as potências da decomposição da matéria, que é uma ação processual do grotesco, relação que no fazer narrativo dialoga com a decupagem que estrutura a fragmentação das etapas do enredo apresentado. Minois afirma que:

O grande processo biológico é válido tanto para o indivíduo como para o mundo e a sociedade, que estão em perpétua metamorfose. É da decomposição, no sentido material do termo, que nascem as novas formas, e é a tomada de consciência do processo infinito de morte e nascimento que engendra o riso grotesco (MINOIS, 2003, p.158).

Ter consciência dessa mutabilidade, nos apresenta que tanto a categoria estética grotesca, como o conceito de corpo grotesco, estará sempre se ressignificando, agregando novos parâmetros para sua estrutura, pois, a ficção é ilimitada e por meio dela é possível invocar e emular aspectos históricos ou conceber desdobramentos a partir de recursos e informações. Características da mídia dos quadrinhos que ampliam as abordagens, possibilitando exercer a transitoriedade que ressignifica as visualidades corporais das mais variadas formas.

Pensar a transformação de estágios por meio do registro de imagens é uma labuta complexa que invoca o transpassar do fluxo na sarjeta (figura 3), pois é necessário que o espaço comporte na mente do autor a metamorfose, para deturpar a figura a partir da composição verbo visual. Decupar o processo imaginado em estágios e fases por meio de notações imagéticas, necessita das lacunas na estrutura compositiva para narrar a continuidade. Somente por meio das sarjetas que os ciclos são concebidos e representados de forma visual ou escrita, pois, sem espaçamento todos os desenhos e palavras seriam um só emaranhado de linhas em um único estágio temporal. Thierry Groensteen (2015, p. 54), evidencia o funcionamento e a importância da sarjeta como elemento visual, afirmando que:

Não há dúvida de que o requadro é percebido como parte integral do quadro para sua distinção do outro quadro; inicialmente é no espaço intersticial (chamado, conforme o autor, de “espaço intericônico”, “entrequadros”, “entrifiguras”, “calha” – ou ainda de “sarjeta”, tradução literal do inglês gutter) que o leitor reconhece uma virtude separativa. Mas esse vazio não se manifestará como tal se não estiver contornado, na sua totalidade, pelos traços dos requadros dos outros quadros. O vazio não é enquadrado em si, mas ainda assim é calibrado com precisão e, pode-se dizer, “protegido” contra uma eventual pressão hegemônica da imagem.

O entremeio, que é o fôlego visual acerca das representações, justapõem e organiza os layouts da narrativa, ajudando compreender a

transformação de um estágio para outro, pois, o corpo grotesco é o resultado do trânsito desse percurso, composto no espaço ficcional rumo ao rebaixamento. A sarjeta é um elemento crucial para que esse processo seja registrado e estudado, pois o entremeio apresentado pelas lacunas são também espaços de criação mental para o autor e para o leitor. É nos pequenos intervalos vazios que a mente trabalha em formulações criativas do objeto de estudo examinado, portanto, a narrativa gráfica catalisa os experimentos metamórficos, possibilitando desdobramentos investigativos por meio dos fragmentos.

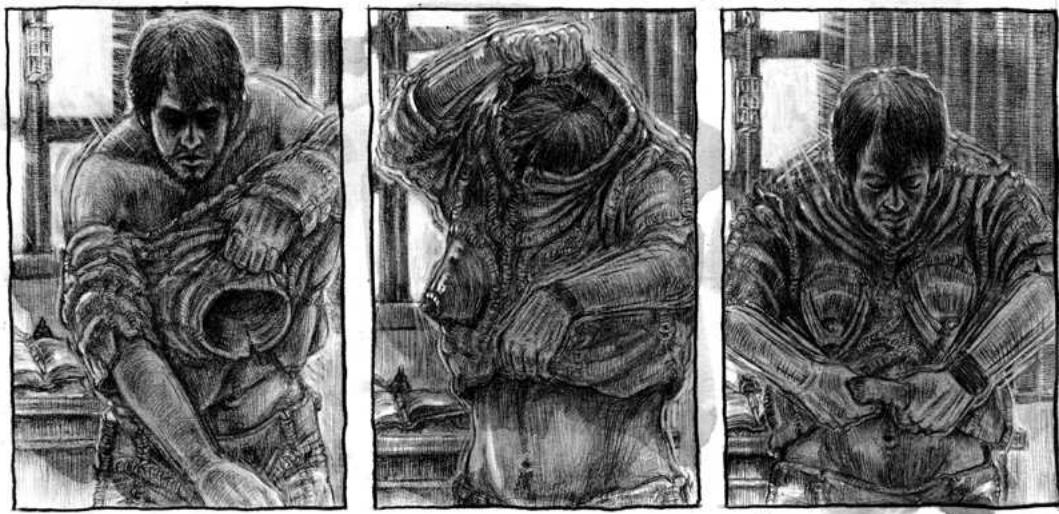


Figura 3. Fonte: Autoria própria (2020).

Os dilemas mentais e morais do autor sobre o ato de rebaixar a figura, se apresentam por meio da reflexão que ressignifica as visualidades do personagem representado, consequentemente seus conceitos também se modificam, pois, acessar os âmbitos incômodos da mente criadora é expressar de forma gráfica questões de estranhamento. Invocação que traz à tona os receios e traumas que perpassam a vida, uma complexidade que se dá diante do processo do fazer artísticos. De acordo com Pierre Jeudy (2002, p. 15) “(..) sou obrigado a me situar como sujeito que observa um objeto (meu corpo) destinado a desaparecer.” Caminho proposto para compreender as nuances das transformações de si e da narrativa elaborada, observando a formação física, mental e moral, mediante ao percurso de compor um processo visual narrativo, que funciona como laboratório ficcional poético para testar experiências e questões que acionam as visualidades grotescas do corpo.

Portanto, para ponderar as fases dessa transformação é necessário manter-se focado na sarjeta, lacuna ou brecha que compõem os espaços de ressignificação da figura. Direcionar o olhar para essa fresta, estimula imaginação para desdobrar novos estágios por meio de registros visuais, justapondo os quadros perante o trânsito visual. A estrutura gráfica das narrativas em quadrinhos nos oferece duas etapas de leitura que se complementam. Na primeira etapa, o olhar do todo decodifica a estrutura dos layouts apresentados. Em um segundo momento, ocorre uma análise fragmentada, ou seja, o olhar transita quadro a quadro, fase a fase, para compreender os elementos apresentados e o conteúdo narrado. Resultando na formulação de um fio condutor das noções e

nuances acerca do que está sendo apresentado no espaço ficcional.

As mudanças corporais na narrativa apresentada, direcionam-se para a concepção de uma nova configuração visual que denotará um novo ser, uma nova face que revelará ao leitor a configuração formal de como o personagem se enxerga. Que visa ressignificar a estrutura corporal constituída biologicamente, para adotar uma nova identidade visual e conceitual. Desvelando ao público suas características sensíveis, por meio do ato criativo de fazer a própria face (figura 4).

A máscara é um elemento intrínseco ao cerne da estrutura estética grotesca, muitas vezes usada em encenações teatrais, rituais ou manifestações performáticas. O teor contido nesse objeto sempre é relacionado ao ressignificar da expressão do corpo que a veste. No contexto apresentado na narrativa em quadrinhos, o personagem percebe a máscara como a composição verdadeira do seu ser, a última etapa da metamorfose que desvelará sua fisionomia, composta por sua subjetividade. Escolha que exibe a essência deturpada de sua mente, aspecto que invoca o conceito de monstro, o qual é outro elemento compositivo do cerne da estética grotesca e também do corpo grotesco, que manifesta resoluções visuais deformadas e híbridas, agrupando características diversas sem respeitar as lógicas da realidade. A ação de conceber e vestir uma máscara para externar as nuances do subconsciente, busca evidenciar na figura corpo uma configuração compatível com a intenção do personagem, que rompe as barreiras do interno e externo, borrando as fronteiras de modo anárquico que é o intento do corpo grotesco. Porém, o objeto de estudo não está unicamente condicionado a conceber visualidades deformadas, ou seja, ele também pode ser acionado a partir de resoluções conceituais por meio de atitudes, diálogos ou reflexões no decorrer do enredo.



Figura 4. Fonte: Autoria própria (2020).

Os monstros se modificaram com o decorrer do tempo, suas manifestações passaram a se parecer mais com elementos da realidade. Agora os monstros caminham dentre os homens, onde a aparência não os denuncia, aumentando o perigo para as pessoas que estão inseridas no mesmo contexto que eles. Isso possibilita que planos terríveis sejam arquitetados nos ambientes

soturnos de suas mentes, esconderijos perfeitos. Segundo Sam Coe (2007, p. 103):

Nos tempos atuais os monstros ainda andam entre nós reinterpretados como serial killer, molestadores de crianças, capitalistas globais, criaturas dos quadrinhos dos anos 1950, letras demoníacamente sexuais enterradas em música de rock dos anos 1960, terroristas na década de 1990 e além dela.

Os estímulos do medo que nos envolve, continuam a gerar seres monstruosos na imaginação humana. A formação de criaturas subordinadas a carregar o peso de nossas manifestações malignas é um preceito comum nos discursos, assim, a narrativa proposta faz com que o personagem exponha e aceite sua personalidade torpe, suja e sombria que lhe transmite um prazer doentio. O que configura a máscara como a última etapa da composição do seu corpo grotesco. Encarar a si sem receio, aceitando as deformidades, cicatrizes e traumas é uma escolha complexa, manifestada no enredo (figura 5).

Encarar seu lado terrível é uma necessidade reflexiva para evoluir como ser, no caso do personagem, evoluir a forma de sua figuração grotesca que vem à tona. Evidenciar esse processo de concepção por meio da narrativa em quadrinhos, aprofunda poeticamente as compreensões do conceito bakhitiano, cujo, a figura do objeto de estudo necessita da fragmentação para desvelar ao observador suas intenções e escolhas, no intento convidativo de refletir sobre o que somos, mas também, impondo ao público a condição de cúmplice da performance grotesca da materialização do seu ser.



Figura 5. Fonte: Autoria própria (2020).

Encarar a face idealizada e materializada por si como máscara é também a busca por compreender os impulsos da transformação, escárnio e rebaixamento da própria figura. Perceber a voracidade de sua própria natureza e as camadas psicológicas que compõem essa complexidade é estar atento às mudanças, trâmites e questões que imputa o ser. Aceitar os ruídos, odores, texturas, incômodos e a violência de modo a decifrar essa esfinge que nos devora de dentro para fora no ambiente imaginário, é uma questão latente manifestada nessa cena. A produção dessa narrativa gráfica tende a propor representações

para o ciclo contínuo da metamorfose do corpo grotesco, focando na interação do sujeito com sua subjetividade como um viés de ressignificação de sua mente e organismo, para dissolver as concepções anteriores que envolvem sua relação com o corpo e com a identidade.

Compartilhar essa transformação de modo poético é pensar acerca do ato de nutrir esse ciclo, princípio que entrelaça relações entre a criação do autor e ações e escolhas do personagem. Borrando as bordas limitadoras, pois, atravessar as fronteiras da ficção e emaranhar-se com esses ambientes é um exercício de rebaixamento, no sentido de materializar as ideias, trazendo-as para o suporte físico. O que dialoga com a afirmação de Bakhtin (2010, p. 19) que evidencia, “a destruição absoluta, mas também para o baixo produtivo, no qual se realizam a concepção e o renascimento, e onde tudo cresce profusamente. O realismo grotesco não conhece outro baixo; o baixo é a terra que dá vida, e o seio corporal; o baixo é sempre o começo”.

Esse começo é um ato de aceitação, pois, para rebaixar o próprio corpo necessita-se da sarjeta, não apenas como mecanismo estrutural da narrativa, mas também como ponto simbólico do baixo a ser alcançado pelas atitudes do personagem. A partir dessa transmutação, entende-se como o desenho figurativo em função da mídia dos quadrinhos favorece o processo de concepção do corpo grotesco na contemporaneidade, evocando problemáticas acerca de dobras e desdobramentos visuais e conceituais, para experienciar na ambiência ficcional modos de explorar o viés grotesco, o que possibilita até mesmo extrapolar as nuances da figura corporal na imagem.

Por fim, ponderar o caminho e registrar a jornada é o intuito mais importante, pois, o trânsito e a transitoriedade implicada na continuidade é o estímulo para formular novas questões e problemáticas visuais e narrativas desse objeto de estudo, pois, consciente da ausência do fim, compreendemos que o ponto colocado no fim da sentença é a possibilidade de um novo começo. Assim o personagem coroa esse estágio vestindo a máscara, etapa que apresenta a fisionomia do seu corpo grotesco ao leitor, o sopro em suas próprias narinas, que dá vida e materialidade ao seu ser torpe e disforme (figura 6). O corpo grotesco continuará exercendo sua impermanência e a mutabilidade do existir, fator que aciona o dinamismo das histórias em quadrinhos em uma narrativa que não se findou, mas que apenas cessou de ser apresentada aos cúmplices observadores. O alcance desse estágio visual demonstra a conjuntura do devir de outros “eus” que se ressignificarão fisicamente para o personagem, seja essa mudança mental subjetiva, um fenômeno vivenciado também pelo autor, de modo imaginário no decorrer do processo criativo para desenvolver a narrativa gráfica apresentada. Portanto, a mídia dos quadrinhos promove e amplia as possibilidades de criar, transformar e de investigar as diversas versões, fases ou concepções possíveis do corpo grotesco. Como um laboratório de notações gráficas registradas em cada um dos quadros, no intento de examinar esse conceito estético que atua sobre a figura do corpo de modo tão efêmero e volátil.



Figura 6. Fonte: Autoria própria (2020).

BIBLIOGRAFIA

CARVALHO, Marcelo. **Devaneio de grotescas: o imaginário de Bachelard e a ancestralidade da pintura a fresco italiana.** Rio de Janeiro: Mauad X, 2023.

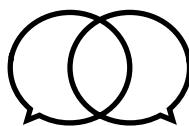
COELE, Sam. Os Sistemas e o Indivíduo: Monstros Existem. In: JEHA, Julio (org.). **Monstros e monstruosidades.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2007. p. 102-122.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos.** Tradução de Érico Assis. Rio de Janeiro: Editora Marsupial, 2015.

JEUDY, Henri-Pierre. **O corpo como objeto de arte.** Tradução de Tereza Lourenço. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

MIKHAIL, Bakhtin. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais.** São Paulo: Editora Hucitec, 2010.

MINOIS, Georges. **História do riso e do escárnio.** Tradução de Maria Elena O. Ortiz Assumpção. São Paulo: Editora UNESP, 2003.



Umbra: uma análise narratológica do sincretismo religioso na Turma da Mônica Jovem

Umbra: un análisis narratológico del sincretismo religioso en
Turma da Mônica Jovem

Umbra: a narratological analysis of religious syncretism in
Turma da Mônica Jovem

Adriano Braga Bressan

adrianobressan@gmail.com

Doutorando em Estudos de Linguagens pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Mestre em Letras: língua, discurso e sociedade pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS). Membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS). Membro do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ).

Ana Paula Tribesse Patrício Dargel

tribesse@yahoo.com.br

Doutora em Linguística e Língua Portuguesa pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP) (2011). Estágio de Pós-Doutorado na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS/CPTL). Professora na Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS).

Nataniel dos Santos Gomes

nataniel@uemts.br

Doutor em Linguística pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) (2007). Estágio de Pós-Doutorado na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Professor na Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS), líder do Núcleo de Pesquisa em Quadrinhos (NuPeQ).

Resumo

A Turma da Mônica, histórias em quadrinhos (HQs) conhecidas por público amplo, ressignificou-se ao transformar os personagens crianças em adolescentes no ano de 2008. Essa mudança se refletiu também no status quo dos personagens, inclusive com alteração na atmosfera das narrativas. Nessa perspectiva, busca-se analisar o arco Turma da Mônica Jovem: Umbra (2014) em relação às propriedades mítico-religiosas apresentadas por meio da linguagem verbal e não verbal. Para tanto, consideram-se os aspectos estéticos de Eco (2015) na análise artística de Apocalípticos e Integrados e os estudos narratológicos presentes em Seis Passeios pelos Bosques da Ficção (1994) como pressupostos norteadores. Dessa forma, destacam-se as características de agnição, momento de reconhecimento mútuo entre os personagens constantes em um enredo, e a revelação, o amplo desenlace de uma característica que até determinado ponto dissimula os fatos ocorridos realmente no plano de fundo de uma narração. Ainda, conforme Eco (1994), estudam-se os tipos de autores (modelo e empírico) e leitores (modelo e empírico), objetivando mostrar se Umbra requer leitor de um tipo específico ou se qualquer pessoa comprehende a obra sem algum tipo de prejuízo de sentido. O sincretismo aparece em Umbra por intermédio de aspectos verbais como as lexias purgatório, espírito do bem, runas, tarô, dentre outras, e os aspectos não verbais pela construção imagética de cicatrizes, demônios, portais, arco de luz e sal, cavalos, entre outros, todos elementos que despertam no interlocutor o conhecimento que ele possa ter de religião.

Palavras-chave

sincretismo; Turma da Mônica; autor; leitor; religião.

Resumen

A Turma da Mônica, cómics conocidos por un amplio público, dio un nuevo significado al transformar los personajes de niños a adolescentes en 2008. Este cambio también se reflejó en el status quo de los personajes, incluyendo cambios en la atmósfera de las narrativas. Desde esta perspectiva, buscamos analizar el arco Umbra (2014), de Emerson Bernardo de Abreu, en relación con las propiedades mítico-religiosas presentadas a través del lenguaje verbal y no verbal. Para ello, se consideran los aspectos estéticos de Eco (2008) en el análisis artístico de Apocalípticos e Integrados y los estudios narratológicos presentes en Seis Passeios pelo Bosques da Ficção (1994) como presupuestos rectores. Se destacan así las características de agnición, momento de reconocimiento mutuo entre los personajes presentes en una trama, y revelación, el resultado amplio de una característica que en cierta medida oculta los hechos que realmente ocurrieron en el trasfondo de una narración.. Además, según Eco (1994), se estudian los tipos de autores (modelo y empíricos) y lectores (modelo y empíricos), con el objetivo de mostrar si Umbra requiere un tipo específico de lector o si cualquiera entiende la obra sin algún tipo de prejuicio.... de significado. El sincretismo aparece en Umbra a través de aspectos verbales como las lexias purgatorio, espíritu del bien, runas, tarot, entre otros, y aspectos no verbales a través de la construcción imagenética de cicatrices, demonios, portales, arco de luz y sal, caballos, entre otros, todos elementos que despiertan en el interlocutor el conocimiento que pueda tener sobre la religión.

Palabras clave

sincretismo; Turma da Mônica; autor; lector; religión.

Abstract

Monica's Gang, comic books (comics) widely known, gave itself a new meaning when resignified its characters from children to teenagers in 2008. This change was also reflected in the status quo of the characters, including changes in the narratives. In this regard, we try to please the "new" audience, which may not be so "new". Furthermore, following teenage characters to define, for example, who owns the sweet may not be attractive to an audience that was previously so broad. From this perspective, we seek to analyze the Umbra story (2014), by Emerson Bernardo de Abreu, in relation to the mythical-religious properties presented through verbal and non-verbal language. Thereunto, the aesthetic aspects of Eco (2008) are considered in the artistic analysis of Apocalípticos e Integrados and the narratological studies present in Seis Passeios pelo Bosques da Ficção (1994) as guiding assumptions. In this way, the characteristics of ignition stand out, a moment of mutual recognition between the characters present in a plot, and revelation, a broad result of a characteristic that, to a certain extent, hides the facts that actually occurred in the background of a plot. Furthermore, according to Eco (1994), the types of authors (model and empirical) and readers (model and empirical) are studied, aiming to show whether Umbra requires a specific type of reader or whether someone understands the work without some type of prejudice of meaning. Syncretism appears in the Umbra through verbal aspects such as the lexias purgatory, spirit of good, runes, tarot, among others, and non-verbal aspects through the imagetic construction of scars, demons, portals, arcs of light and salt, horses, among others, all elements that awaken in the interlocutor the knowledge he may have about religion.

Keywords

syncretism; Monica's Gang; author; reader; religion.

INTRODUÇÃO

Analisar uma história em quadrinhos pode parecer tarefa simples ao grande público, dito aquele que normalmente julga o teor dessas narrativas como algo carregado de simples entretenimento e brincadeira. Contudo, a pesquisa voltada para essas “linguagens” (Barbieri, 2017) demonstra o vasto campo de possibilidades acadêmicas apegadas à cultura de massa, que surge arraigado na contemporaneidade em obras cinematográficas, nos *best-sellers*, nos gêneros musicais tais como pop, samba e funk e, no plano da arte sequencial, nos quadrinhos.

A Turma da Mônica, obra infanto-juvenil conhecida por grande parte do público brasileiro (e mundo afora) com acesso a leitura de histórias em quadrinhos, está entre nós desde a década de 1950. Maurício de Souza iniciou sua criação em 1954, e essa longevidade é mais do que prova do quanto tal escrita pode ser representativa das nuances sociais em que esteve (e está) inserida durante as diferentes épocas. Sendo assim, a análise do quanto o *mass cult* pode representar o ideário popular é válido, já que

[...] os estudiosos têm discutido amplamente o que significa uma afirmação ser “verdadeira” numa estrutura ficcional. A resposta mais razoável é que as afirmações ficcionais são verdadeiras dentro da estrutura do mundo possível de determinada história (Eco, 1994 p. 94).

Cebolinha¹, Mônica, Magali e Cascão, além dos outros personagens desse universo ficcional, cresceram e formaram a Turma da Mônica Jovem em 2008, e traziam em sua primeira capa informações muito diferentes das usuais. A primeira e mais chocante era o desenho da própria Mônica, personagem inspirada na filha mais velha do autor, adolescente. Uma diferença, porém, era mais aparente: os traços escolhidos nos retratos dos personagens não eram mais estáticos, e havia um apego aos conhecidos mangás.

Neste texto, serão analisados os fatores narratológicos dissidentes do crescimento dos personagens, o formato mangá e sua inserção no arco *Umbra*, que apresenta diversas nuances religiosas. Considerando a estética dos quadrinhos e suas linguagens, as escolhas narrativas do autor e a cultura de massa, buscar-se-á introduzir o conceito e compreensão do sincretismo religioso e como se podem atribuir camadas de interpretação a um “mero” gibi de entretenimento.

HISTÓRICO DA TURMA DA MÔNICA JOVEM

A Turma da Mônica passou a figurar no cenário nacional a partir de 1950, ano em que seu criador, Maurício de Souza, após algumas intempéries envolvendo Friedrich Wertham² e a caça aos quadrinhos, resolveu aventurar-se na capital paulista. Maurício, em 1954, tinha como parte de sua formação leitora os quadrinhos, e chega a passar, em terras tupiniquins, por momentos de tensão

1. O nome Cebola e Cebolinha referem-se ao mesmo personagem. Por se tratar de um jovem adolescente, a obra o nomeia mais comumente Cebola.

2. Médico psiquiatra que encabeçou o movimento de censura dos quadrinhos nos EUA na década de 1950. Mais informações em: <https://revistacult.uol.com.br/home/a-supercensura-contra-a-turma-dos-quadrinhos/>

inseridos pelo Comic Code Authority, uma espécie de censura aos quadrinhos introduzida pelo psicanalista supramencionado. Na cidade onde vivia, Santa Isabel, gibis foram queimados, e isso foi suficiente para que o quadrinista buscasse um futuro profissional na relação com à nona arte.

A Turma da Mônica Jovem surgiu em 2008, e trazia em sua primeira capa informações muito diferentes das usuais. A primeira e mais chocante era o desenho da própria Mônica, personagem inspirada na filha mais velha do autor, agora adolescente. O fator cronológico até então nunca tinha sido levado em consideração nas obras semanais, e quando muito os personagens apareciam apenas maiores e com traços que indicavam o avanço da idade. Observar a Mônica crescida na capa desafiava a imaginação dos leitores de maneira que o leitor passava a identificar traços inspirados nas produções quadrinísticas japonesas, os mangás.

A capa trazia, além da informação em estilo mangá no canto superior direito, os desenhos que o jovem conhecedor destes artifícios reconheceria na hora: os olhos grandes, as cores marcantes e o traçado estereotipado característico de cada personagem. Porém, é necessário ressaltar aqui que, embora reconhecido o estilo mangá, essa produção é apenas inspirada no formato oriental, pois como já mencionado, um dos aspectos que diferencia a arte nipônica da ocidental é a ordem da leitura, feita de forma inversa ao comum. Um outro aspecto que deve ser ressaltado é a ausência de características orientais, tais como onomatopeias em língua japonesa e aspectos regionais que permeiam a identificação cultural da obra.

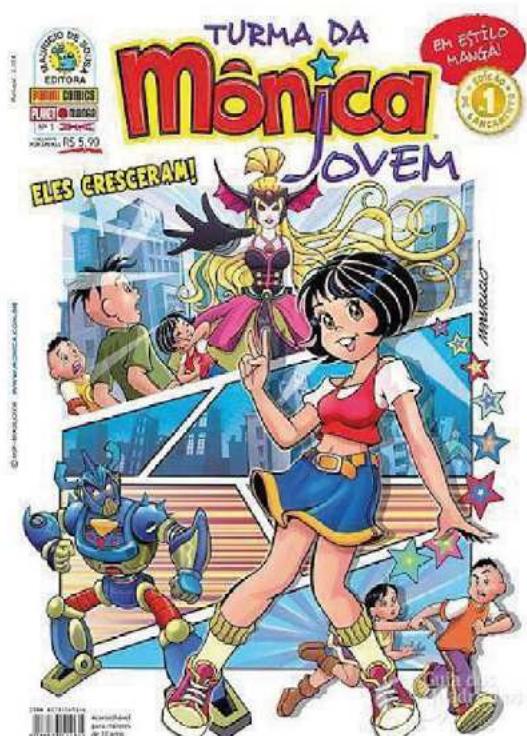


Figura 1. Fonte: Disponível em: https://www.comix.com.br/turma-da-monica-jovem-vol-01-primeira-serie.html?srsltid=AfmBOopiXymk3NXs_Y8KhO7rK9kydIcP7Qu_JgUyAdd7xmjGD-tXZJrv Acesso em: 02/07/2025.

O SINCRETISMO RELIGIOSO

Denomina-se sincretismo o “Sincretismo é a fusão de diferentes doutrinas para a formação de uma nova, seja de caráter filosófico, cultural ou religioso”.³ Em um desenvolvimento do conceito, pode-se dizer que sincretismo religioso é o agrupamento de várias concepções religiosas comuns ao ideário popular, advindas de processos de aculturação que se apoiam em semelhanças, equivalências e analogias. Uma analogia, a exemplo de nosso objeto de pesquisa, seria a escolha da palavra Umbra no título, que remete a umbral e que, não incomum, é relacionada ao purgatório na tentativa de compreensão popular. Podemos apontar que a lexia umbral, ao atravessar o interlocutor médio, despertaria tensões que permitiriam ao texto cumprir o seu papel pré-concebido, que no caso de nossa análise seria apontar a diversidade e riqueza temática advinda dos quadrinhos acrescidos da curiosidade mítico-fantástica proveniente do tudo a que relaciona à unidade lexical. Para que fiquem claros os conceitos de lexia, deixaremos determinado o conceito de Polguère (2018, p. 67, grifo do autor), ao apontar que:

1. vimos que certas lexias não são lexemas, porque elas se materializam na frase por meio de sintagmas congelados (e não por meio de formas de palavra);
2. designamos esse tipo de unidades lexicais com o termo *locução*;
3. mostramos que as locuções são sintagmas que têm como características:
 - a) perder sua “flexibilidade” sintática (e, mais geralmente, gramatical) e
 - b) ser semanticamente não compostionais.

Podemos, então, propor agora uma definição extremamente simples para a noção de lexia, definição essa apoiada na terminologia que acabamos de introduzir.

A **lexia**, também chamada de **unidade lexical**, pode ser tanto um **lexema** como uma **locução**.

O sincretismo religioso, no Brasil, é compreendido mais comumente na região nordeste, pois a mistura entre religiões afro-brasileiras e o catolicismo criaram um ambiente comum em que existem equivalências entre santos da Igreja Católica e orixás. Porém, deve-se estabelecer que este sincretismo não é um processo recente no Brasil. Considerando os fatos anteriores à colonização, pode-se ressaltar os processos de guerras e conquistas entre povos bárbaros, árabes, judeus e uma diversidade de povos africanos. A soma de todos esses fatos e fatores consistiram em uma mistura em que já não era incomum que os colonizadores impusessem seus ideais religiosos aos colonizados.

Deve-se ressaltar que a antropologia se encarrega de explicar os pormenores de tal sincretismo, apoiando-se em aspectos históricos, linguísticos, religiosos entre outros, mas que aqui serão relegados a um segundo plano por não serem de suma importância nesta pesquisa. Nos apoiaremos no conceito de sincretismo e nas escolhas narrativas do autor, assim como as dimensões das palavras e expressões utilizadas pelo autor, de modo a representar as semelhanças e analogias religiosas apresentadas na obra.

3. Disponível em:
[https://www.
significados.com.br/
sincretismo/](https://www.significados.com.br/sincretismo/)

TURMA DA MÔNICA JOVEM E RELIGIÃO: UMBRA

Preservando o formato mangá, a Turma da Mônica Jovem apresenta a saga *Umbra* nos volumes 74, 75 e 76 do ano de 2014. Estes volumes fazem parte da Grande Saga do Fim do Mundo, escritos por Emerson Bernardo de Abreu. É válido notar que esta parte da referida saga teve início em 2012, e como desfecho contou com o surgimento do Cavalo Vermelho da Guerra, um antigo desafeto da própria Mônica. Na Super Saga, são 4 os cavalos que surgem, porém sua explicação surgirá a posteriori, pois algumas informações e análises devem ser realizadas antes de alocar este objeto simbólico.

Umbra, do latim, significa sombra, penumbra. Este título é bastante chamativo para a segunda parte da saga supramencionada, pois além de seu significado, há diretamente uma menção a uma palavra de cunho religioso, conhecida amplamente no espiritismo, o Umbral. Este local, na doutrina espírita, corresponde analogamente (e às vezes de maneira equivocada) ao purgatório do catolicismo, e é lá que os espíritos purgam seus pecados que foram cometidos quando encarnados. As diferenças iniciais são doutrinárias, pois a religião católica crê em um novo julgamento após a purgação dos pecados, enquanto o umbral consiste para os espíritas em uma região imaterial de muito sofrimento, sendo que a estada do espírito lá depende de sua resignação, portanto, é transitória.

Umberto Eco, em seus *Seis passeios pelos bosques da ficção* (1994), afirma que em um processo de fruição de uma narrativa, autor e leitor mantém um contrato, chamado, grosso modo, acordo ficcional ou contrato de suspensão da descrença. Neste contrato entre as partes, o leitor diverso se divide em dois, podendo desempenhar um papel empírico, ou seja, o que não possui a completude de requisitos iniciais para absorção estética da obra de arte em seu sentido absoluto, e um papel de modelo, no qual será exatamente o tipo de leitor para o qual o autor imaginou (um autor-modelo, no caso) o desvelar das camadas de leitura exigidas. A referência ao título *Umbra*, pensa-se que não é empírica, pois várias outras pistas são deixadas pelo autor para um modelo de leitor que encontrará todos esses vestígios e se enveredará no bosque da narração. As capas da saga em si, a exemplo, são bastante simbólicas, e usam do mítico e do religioso a ponto de gerar suspense e medo no interlocutor. Sobre as distinções entre leitor-modelo e leitor-empírico, Umberto Eco afirma que:

[...] depois de estabelecer a distinção entre leitor-modelo e leitor empírico, cabe-nos ver o autor como uma entidade empírica que escreve a história e decide que leitor-modelo lhe compete construir, por motivos que talvez não possam ser revelados e que só seu psicanalista conheça? Deixem-me dizer-lhes que não tenho o menor interesse pelo autor empírico de um texto narrativo (ou qualquer texto, na verdade) (Eco, 1994, p. 17).

Ao deparar-se com *Umbra*, é observável uma mensagem verbal, em um primeiro momento, mas também uma mensagem não verbal, como pode ser observada na imagem abaixo.

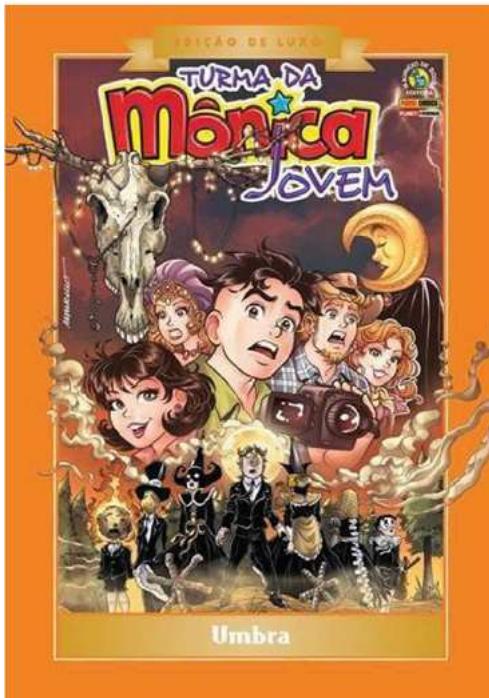


Figura 2. Fonte: Disponível em: <https://panini.com.br/turma-da-monica-jovem-edicao-de-luxo-umbral?srsltid=AfmBOooSNWmY6kJ0akv9YOua3T1w6afh4az6lwM9Sw6EYTrZDntRCi53>. Acesso em: 02/07/2025

Na imagem acima, há uma série de fatores que extrapolam o universo comum da Turma da Mônica. Temos um nítido contraste de cores, em que os personagens posicionados na parte de baixo da imagem são apresentados em um tom obscuro, quase ausente de cores ditas vivas. Também pode ser notada a ausência de expressão em todos eles que, diferentes das características de Cebolinha e Cia, assemelham-se àquilo que é comum no universo de filmes de horror, e que usualmente é parte da narrativa mítica e mística das personagens desse gênero narrativo. Um segundo ponto, por outro lado, centralizado na imagem representativa dos protagonistas, é a expressão do conhecido personagem Cebolinha, que é retratado com expressões de espanto com outros personagens no mesmo estado. Mônica e Denise terminam de compor o conflito da imagem sorrindo, o que nos leva para o plano superior, em que mais uma vez somos surpreendidos por duas imagens bastante simbólicas, a lua com feições humanas e o esqueleto da cabeça de algum animal, provavelmente um bovino. Ao término da análise dos três planos da capa, que são o conflito (centro) e as divisões em plano inferior e superior, o leitor já sabe que encontrará inseridas nesse gibi mensagens relativas à miticidade das personagens, protagonistas ou secundárias, a serem desvendadas. Este seria nosso leitor-modelo, que vai ao encontro da mensagem produzida por nosso autor modelo.

Ao desvelar a história, encontramos a turma em uma viagem de carro até a cidade de Sococó da Ema para fazer um trabalho da escola. Ao chegar próximo à cidade, começam os jogos propostos pelo autor. Sococó da Ema possui 1.1991 habitantes. Essa repetição de números “soltos” pode não significar nada, mas é percebido no decorrer da leitura que isso não é uma ponta solta. Uma busca rápida pelo significado do número 1991, parte final do algarismo acima, traz como resultado o número dos anjos. Entre outras informações, destaca-se a de que “o número 1991 refere-se a finais seguidos de novos começos e é uma vibração ‘humanitária.’ (Walmsley, 2019). Vale ressaltar que tal associação

nunca foi confirmada pelo autor, e há apenas a indicação de que há um algo a mais por trás das pistas, com indicações de angústia e ideias voltadas para a religiosidade.



Figura 3. Fonte: Sousa (2020, p. 10-11).

Após a leitura da placa, os personagens avistam uma menina no meio da estrada, e ao desviar acabam sofrendo um acidente de carro. Há, no momento do acidente, a possibilidade de se enxergar a placa do carro em que estão. Nota-se os caracteres REV 0608, uma alusão direta ao livro das Revelações 6:8 na Bíblia Sagrada, mais conhecido como Apocalipse. Observemos o que é narrado neste capítulo e versículo:

Olhei, e diante de mim estava um cavalo amarelo. Seu cavaleiro chamava-se Morte, e o Hades o seguia de perto. Foi-lhes dado poder sobre um quarto da terra para matar pela espada, pela fome, por pragas e por meio dos animais selvagens da terra (Disponível em <https://www.bibliaonline.com.br/acf/ap/6>).

Por meio da leitura do versículo acima, nota-se novamente a menção a um cavalo. Em se tratando da Sagrada Escritura, temos a certeza de que o cavalo retrata um dos Quatro Cavaleiros do Apocalipse, e que a Grande Saga do Fim do Mundo faz menção direta a esses personagens bíblicos mencionados no capítulo seis das Escrituras. O Cavalo Vermelho, mencionado no primeiro parágrafo deste capítulo, há de fazer conjunto com o Cavalo Branco, personagem final do arco *Umbra*, e assim observam-se dois cavalos.



Figura 3. Fonte: Sousa (2020, p. 10-11).

Na sequência da história, duas personagens surgem, a Madame Creuzodete e a Berenice, marcadas por um visual voltado ao misticismo. A placa de seu carro também chama a atenção do leitor, pois traz a combinação APO 1602. O texto de Apocalipse 16:2 versa que “E foi o primeiro e derramou a sua taça sobre a terra, e fez-se uma chaga má e maligna nos homens que tinham o sinal da besta e que adoravam a sua imagem”. (Disponível em: <https://www.bibliaonline.com.br/acf/ap/16>)



Figura 5. Fonte:
Sousa (2020, p.
15).

Após a introdução das personagens na história e o socorro à Turma, no caminhar do enredo é possível observar que o Cebolinha fica marcado com uma cicatriz no pulso. Essa cicatriz tem função anafórica com o versículo supramencionado, mas também apresenta uma nova intervenção, pois retrata

uma runa Nôrdica, sendo a runa de Ior. Dentre algumas explicações acerca do alfabeto rúnico, destaca-se a de que cada uma apresenta um significado diferente, sendo a runa Ior referente “*àqueles problemas e dificuldades inevitáveis os quais devemos chegar a algum termo para que nossas vidas possam ser toleradas.*”⁴ Ior nos conta para não nos preocuparmos com as coisas que não podemos mudar”⁴ (Dewar, 2015) Todo esse universo de referências possíveis leva o leitor ao ápice das intenções e escolhas narrativas do autor, pois ao misturar elementos de diferentes mitologias, seja a cristã ou a nôrdica, é possível depreender a existência de mitemas que vão corroborar para a mensagem final do arco.

Ao avançar na leitura, já transformado em leitor-modelo, é comum que haja tensão e busca por elementos míticos. A inserção da história da Jumenta Voadora prende o leitor que não sabe exatamente no que acreditar, o que demonstra a estratégia narrativa do autor e impõe ao interlocutor ritmo e conhecimento. Logo após a apresentação dos Filhos de Umbra, que são Perna de Pau, Absinto, Bailarina, Violinista, Sangria, a Viúva e o Porta-voz, há a espera por alguma revelação, o que de fato é muito importante para manter o caráter narrativo e da construção dos conflitos e da angústia de nosso protagonista, Cebolinha. Sobre a revelação, Umberto Eco (1978) esclarece que:

Entendemos por agnição o reconhecimento de duas ou mais pessoas, podendo ele ser recíproco (“O senhor é meu pai!” “Você é meu filho) ou monodirecional (Olhe para mim, Sou Edmundo Dantés.” [...] Entendemos por revelação o desatar violento e imprevisto de um nó de enredo, até então ignorado pelo protagonista [...] (Eco, 1978, p. 31).

Se o leitor espera pela revelação, a agnição acima retratada é apresentada pelo personagem Xaveco, um personagem secundário que contribui muito para a narratividade a partir do momento em que toma as rédeas da ação, demonstra envolvimento com os personagens principais e seus interesses, também agregando valor mítico ao revelar uma relação temporal futuro/presente para a salvação da Turma. De passo em passo, o crescimento dos personagens é evidente. Cebolinha assume seu erro, e em sua agnição, oferece sua energia vital para derrotar o Cavalo Pálido da Morte, a verdadeira face da Jumenta Voadora. Cebola mostra a marca de Ior, assume ser um dos Filhos de Umbra e se entrega ao risco de morrer.

Tratando-se do Umbral, é esperado que o falecimento do protagonista seja uma forma de aprendizagem, e que lições sejam aprendidas por ele. As atitudes do personagem apontam para o caminho que deve ser seguido por personagens que chamam para si o conflito da história: o Cebola do final da obra já não é mais o Cebola do início, e sua angústia deverá deixar um espaço de aprendizagem permanente. Tal tragédia (sim, tanto fãs quanto não fãs da Turma poderão se chocar frente a tal escolha narrativa) torna-se uma catarse, e a expectativa do leitor frente ao traço e cores da personagem, agora transparentes e denotando um espírito, é de que os nós da trama se desenrolem, para que nosso conhecimento de ressurreição e reencarnação, mesmo que empíricos, possa nos confortar a ponto de garantir que este momento não seja a última vez em que acompanhamos nosso helói.

4. Informações retiradas do site <https://anonadirecao.wordpress.com/2015/03/23/um-pouco-sobre-runas-parte-3-enigmas-significados-e-interpretacao>.



Figura 6. Fonte: Sousa, 2020 (p. 290).

Por fim, o Cavalo é encaminhando de uma maneira não ortodoxa ao Umbra, e lá deverá resignar-se caso queria obter uma nova oportunidade para retornar ao mundo material. A escolha narrativa deixa aberta a possibilidade, também (uma personagem não muito delicada chamada Sofia destrói a porta de entrada de Umbra), de que nossa antagonista tenha ido purgar seus pecados, caso pretendamos dar ares da ideologia católica à narrativa.

Com todos os elementos narrativos funcionando e com as referências mítico-religiosas, *Umbra* caminha para um final glorioso e angustiante, assim como toda narrativa que se preze deve ser. O Cebola, com sua genialidade inconsequente, é castigado e morre, sendo chamado de arrogante e irresponsável. O leitor se contenta com a profecia do fim do mundo que surge ao final, junto da promessa de quando o quarto cavalo surgir. Poderíamos tratar de inúmeras curiosidades da religiosidade constante neste arco da Turma da Mônica Jovem, mas acreditamos ter cumprido nosso papel em apontar os caminhos de leitura e as escolhas narrativas do autor.

UMA ANÁLISE DE UMBRA

Uma motivação para explorar o universo ficcional retratado em

Umbra foi a possibilidade de escolha do leitor para a obra. Um leitor que desconhecesse as referências indicadas no processo narrativo teria, talvez, dificuldades em compreender a totalidade da narrativa. Para tal, o primeiro tipo de indicações deixadas pelo autor são as escolhas lexicais. Para tal, pensamos que:

A palavra assume assim nos mitos de cada cultura uma força transcendental; nela dicitam raízes os entes e os acontecimentos. Por ser mágica, cabalística, sagrada, a palavra tende a constituir uma realidade dotada de poder. Os mitos falam dos segredos e das ciências escondidas na palavra geradora do universo (Biderman, 1998, p. 81).

Ao valer-se de determinadas escolhas, o autor expõe o que espera que o leitor conheça para que possa desfrutar de sua obra, podendo acompanhar sua interpretação. Muito do que o ideário popular sugere sobre a questão religiosa surge nas páginas, inicialmente em nível de palavra (vodu, premonição, profano, círculo de sal, luz/fogo, dentre outras). Assim, notamos que determinadas lexias estabelecem relações entre si. Neste ponto de vista, essa relação torna-se semântica por estar apoiada diretamente no seu significado, mas ainda mais intensamente há uma lógica de serem e pertencerem ao mesmo vocábulo. Quando analisamos a escolha da unidade lexical *umbra*, a sugestão que insurge por conta de suas relações com o espiritismo e tudo aquilo que jaz no ideário popular, nos remonta à lógica das relações com os aspectos religiosos que são desconhecidos de grande parte do público. Assim, nota-se que:

Um **vocabulário** é uma junção de lexias que têm as duas seguintes propriedades:

1. estão associadas aos mesmos significantes;
2. apresentam uma inter-relação semântica evidente (Polguère, 2018, p. 68).

Neste ponto, podemos afirmar que semântica e narração estão intrinsecamente conectadas, e que o leitor que desconhecer a conotação de tais temas (e vocabulários) encontrará dificuldades em acompanhar a trama, o que nos leva novamente ao conceito de leitor-empírico e leitor-modelo:

[...] depois de estabelecer a distinção entre leitor-modelo e leitor empírico, cabe-nos ver o autor como uma entidade empírica que escreve a história e decide que leitor-modelo lhe compete construir, por motivos que talvez não possam ser revelados e que só seu psicanalista conheça? Deixem-me dizer-lhes que não tenho o menor interesse pelo autor empírico de um texto narrativo (ou qualquer texto, na verdade) (Eco, 1994, p. 17).

Se em nível de palavra tais escolhas influenciam, no plano da imagem isso não é diferente. A escolha por tons escuros e as expressões das personagens lembram o universo dos filmes de terror; logo no início um espírito causa o acidente que desencadeia a história; os números que surgem tanto nas placas informativas quanto nas placas dos carros são indicações de um “algo a mais” – e somente o leitor modelo pode se atrever a supor tais conhecimentos. A escolha de cores, tons e sombras compõem, junto da organização dos quadrinhos em quadros e requadros, nas relações intrínsecas entre si, o que foi chamado de *solidariedade icônica* por Thierry Groensteen (2015). Devemos conceber que

a organização de uma página de uma HQ organiza todos os seus espaços e organizações junto de seu conteúdo. Um quadro somente será lido ao referir-se ao quadro anterior e ao conectar-se com o quadro à frente na função maior de buscar o sentido da narração. O referido autor pontua:

[...]as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (faz-se essa precisão para descartar quadros individuais que encerram em si uma riqueza de padrões ou anedotas) e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia* (Groensteen, 2015, p. 54).

Após estes apontamentos, observamos que mitemas espíritas (a palavra *umbra* tem função de representar o *Umbral*), cristãos (pistas são deixadas nas placas dos carros remetendo-se a versículos da Bíblia) e nórdicos (uma runa surge como uma marca no pulso do Cebolinha) apontam para uma “bagunça” religiosa, mas que são minuciosamente selecionadas por serem de fácil compreensão para o leitor. Aqui, vale inserir o conceito de entidade lexical, por tratarmos de várias lexias que remontam uma combinatória que insere todas elas em um mesmo vocábulo, como o já mencionado. Ao tratarmos do sincretismo religioso, estamos propondo que todas as unidades lexicais aqui inseridas sejam analisadas no escopo semântico das religiões e seus possíveis significados. Assim, para refinarmos o modo de lidar com os diferentes vocabulários, devemos descrever a lexia em três eixos:

1. seu sentido (significado);
2. sua forma (significante);
3. sua combinatória restrita.

O sentido figura aqui em primeiro lugar por constituir a característica central da lexia (Polguère, 2018, p.70).

Pensar no termo sincretismo enquanto sentido é transportar a leitura do vocabulário inserido em uma prática discursiva para que extraímos uma explicação da lexia ao mesmo tempo em que a unidade lexical evoque uma forma. Se associamos ao vocabulário *sincretismo* o adjetivo *religioso*, passamos a operar uma locução, aqui denominada *fraseologismo*. Concebe-se por fraseologia a seguinte acepção:

Para definir essa noção, convém, inicialmente, distinguir dois tipos de expressões linguísticas, isto é, de combinações de pelo menos dois signos linguísticos.

Uma expressão linguística é uma *expressão livre* se ela pode ser descrita naturalmente como sendo construída da seguinte maneira: o Locutor seleciona cada um dos elementos da expressão separadamente para exprimir os respectivos significados. Em outros termos, a escolha de um elemento particular não depende da escolha de nenhuma outro.

Uma expressão é dita *não livre* no caso contrário.

Podemos agora definir fraseologia.

A *fraseologia* de uma língua é o conjunto de todas as expressões não livres dessa língua (Polguère, 2018, p. 63).

Neste contexto, pensar a expressão *sincretismo religioso* é um fator primário para que se aprofundem os aspectos narratológicos no que tange a tudo que é parabólico em nosso objeto de estudo. A imagem abaixo demonstra

a acepção do Dicionário Houaiss acerca do significado de sincretismo religioso. Optamos pela imagem para que fossem mantidas as características lexicográficas do termo.

sincretismo (1836 cf. SC)

princ. **etim.**

substantivo masculino

1 *frm.; ant.* ato ou fato de se coligarem partes inimigas; conciliação

2 *REL* fusão de diferentes cultos ou doutrinas religiosas, com reinterpretação de seus elementos <*o s. ocorre nos vários países católicos da América Latina onde perduram sobrevivências islâmicas e fetichistas*>

3 *FIL* síntese, razoavelmente equilibrada, de elementos dispares, originários de diferentes visões do mundo ou de doutrinas filosóficas distintas <*o s. da escola filosófica de Alexandria*> *cf. ecletismo*

4 *p.ana.; ANTRPOL, SOC* fusão de elementos culturais diversos, ou de culturas distintas ou de diferentes sistemas sociais <*os E.U.A construiram-se sobre o s. de culturas e costumes de grupos humanos muito diversos*>

5 reunião ou concorrência casual de pontos de vista ou ações; sintonia hipotética entre o homem e o curso da vida <*autores imaginosos buscaram s. improváveis para explicar nossa trajetória no tempo*>

6 *p.met.* ser ou coisa que resulta desse encontro, dessa união <*a umbanda é o s. de uma origem religiosa negra, encoberta, com esoterismos ocultistas e práticas espíritas, além de outros elementos*>

7 entendimento do mundo exterior como uma totalidade indivisível, de configuração complexa e obscura, típico das crianças e do homem dito primitivo

8 *LING* identidade morfológica entre duas unidades linguísticas funcionalmente diferentes (p.ex., no português, aquela existente entre a primeira e a terceira pessoas do singular do presente do subjuntivo: *ame, ames, ame*)

Figura 7⁵. Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa. Disponível em: https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-2/html/index.php#3. Acesso em 02/07.2025

5. Note-se a acepção de número 2.

Estabelecido o caráter fraseológico da expressão primeira de nossa análise, convém esclarecer que esta compreensão é mister para o processo de análise narratológica da obra. Por se tratar de um livro oriundo da cultura de massa, este caráter pode passar despercebido por um sem número de leitores, e é justamente este o ponto a ser explorado. Entre os tipos de leitores, podemos ser um modelo de leitor em consonância com um modelo de autor, contudo há a possibilidade de que o modelo de leitor a ser buscado fosse aquele que não buscasse o aprofundamento necessário para compreender todo o processo sincrético disponível na obra. Sendo este um fator concreto, torna-se ainda mais importante analisar a forma como a narração atravessa o leitor, qualquer que o seja, de maneira a compreender como os signos linguísticos compõem o resultado da obra.

Sendo assim, o sincretismo religioso é uma estratégia narrativa que insere, seja na escolha lexical, seja em nível de desenhos, parte do conflito da obra, e que demanda do leitor conhecimento sobre o que está sendo narrado, transformando-o em um leitor-modelo tão logo a leitura se inicia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A mensagem de um texto narrativo de maneira geral é aberta a qualquer leitor. Há de se ressaltar, porém, que diferentes leitores, aqui chamados de empíricos e modelo, de acordo com Umberto Eco (1994), apropriar-se-ão das escolhas e da dita mensagem em diferentes níveis e de diferentes maneiras, e isso não é nenhum mistério. O objetivo aqui foi de apontar o caminho semiótico para a religiosidade em uma possível leitura e compreensão de uma obra popular.

A análise do léxico demonstra que a escolha de um vocabulário

próprio, imerso na ambientação da obra, corrobora com a compreensão final do texto. O princípio de solidariedade icônica proposto por Groensteen aponta para uma compreensão completa, que não deixa para trás aquilo que há de possibilidade na obra. Neste ínterim, podemos perceber o quanto a análise lexicológica pode contribuir com as análises propostas em diferentes objetos de análise, a exemplo da breve descrição feita sobre o fraseologismo *sincretismo religioso*. É importante inserir no âmbito da pesquisa acadêmica a ideia de que narratologia, semiótica, linguística, entre outras ciências, podem unir-se em prol de um resultado comum. Para isso, estudar o léxico de uma língua, ainda que sejam analisados objetos que foram traduzidos de outras línguas, é demasiado importante, já que este campo do conhecimento estrutura nosso conhecimento das línguas no que Polguère chamou de “uma espécie de “metassigno (2018, p. 102).”

A vontade do Cebola em ser mais, sua irresponsabilidade e sua tardia angústia são elementos que enriquecem a obra a garantem que o leitor se prenda naquilo que é a proposta desde o início, o apego aos elementos icônicos atrelados à temática religiosa. O leitor percebe o medo constante no personagem desde o começo da obra, e passa a esperar aquilo que foi chamado de agnição por boa parte do enredo. Assim como ocorre na herança deixada pela literatura, o protagonista mostra-se um modelo de herói que se regenera e busca a grandeza, neste caso, ao arrepender-se de seu egoísmo e de sua teimosia. Percebe-se que este arrependimento também apresenta aspectos constantes a práticas religiosas que dialogam com o arrependimento em busca de perdão e salvação, e, ainda que morto, Cebola demonstra toda a sua força de vontade em mudar para que a turma, considerada pelos leitores como sua verdadeira família por anos a fio, não sofra as consequências de seus atos. É uma estratégia corriqueira, sim, mas não em quadrinhos da Turma da Mônica. Vale ressaltar que este arco, denominado *A saga do fim do mundo*, ainda não chegou ao fim, e além disso existe um arco presente nos gibis da Turma da Mônica convencional, o que desperta possibilidades de análises semióticas, lexicológicas e narratológicas.

Enxergar-se em um personagem é representativo, mas para esta pesquisa, o foco é apontar o caminho autor-modelo x leitor-modelo já que contar histórias é uma coisa que nós, você e eu, gostamos, caso contrário não estaríamos aqui.

BIBLIOGRAFIA

BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. Tradução Thiago de Almeida Castor do Amaral – São Paulo: Peirópolis, 2017.

BARROS, Augusto Aragão de. *Qual a diferença entre o Umbral e o Purgatório?* [s.l.], 2020. Disponível em: <https://pt.quora.com/Qual-a-diferen%C3%A7a-entre-o-umbral-e-purgat%C3%B3rio>. Acesso em: 10 julho 2023.

BEZERRA, Juliane. **Sincretismo**. [s.l.], [s.d]. Disponível em: <https://www.significados.com.br/sincretismo/> Acesso em: 04 julho 2025.

BÍBLIA. **Bíblia Online**. Disponível em: <https://www.bibliaonline.com.br/> [s.l.] Acesso em: 30 março 2024.

BIDERMAN, Maria Tereza Camargo. As dimensões da palavra. **Filologia e Linguística Portuguesa**. Araraquara, v. 1, n. 2, p. 81-118, jan./jun. 1998.

CAMPOS, Rogério. **A Supercensura Contra a Turma dos Quadrinhos**. Revista Cult. São Paulo, SP, [s.d.] Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/a-supercensura-contra-a-turma-dos-quadrinhos/>. Acesso em 30 março 2024.

DEWAR, Leonardo. et al. **Um pouco sobre runas**: – parte 3: Enigmas, significados e interpretação. A Nona Direção. [s.l.], 2015 Disponível em: <https://anonadirecao.wordpress.com/2015/03/23/um-pouco-sobre-runas-parte-3-enigmas-significados-e-interpretacao/>. Acesso em: 30 março 2024.

ECO, Umberto. **O Super-homem de massa**. Tradução de Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1978.

_____. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

_____. **Apocalípticos e integrados**. Tradução: Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FERRETI, Sérgio. Notas sobre o sincretismo religioso no Brasil: modelos, limitações, possibilidades. **Revista Tempo**, Niterói, v. 6, n. 11, p. 11-36, jul./dez. 2001.

GROENSTEEN, Thierry. **O Sistema dos quadrinhos**. Tradução Érico Assis – 1. ed. – Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

HATFIELD, Charles; BEATY, Bart (orgs.). **Comics Studies**: a guidebook. New Jersey: Rutgers University Press, 2020.

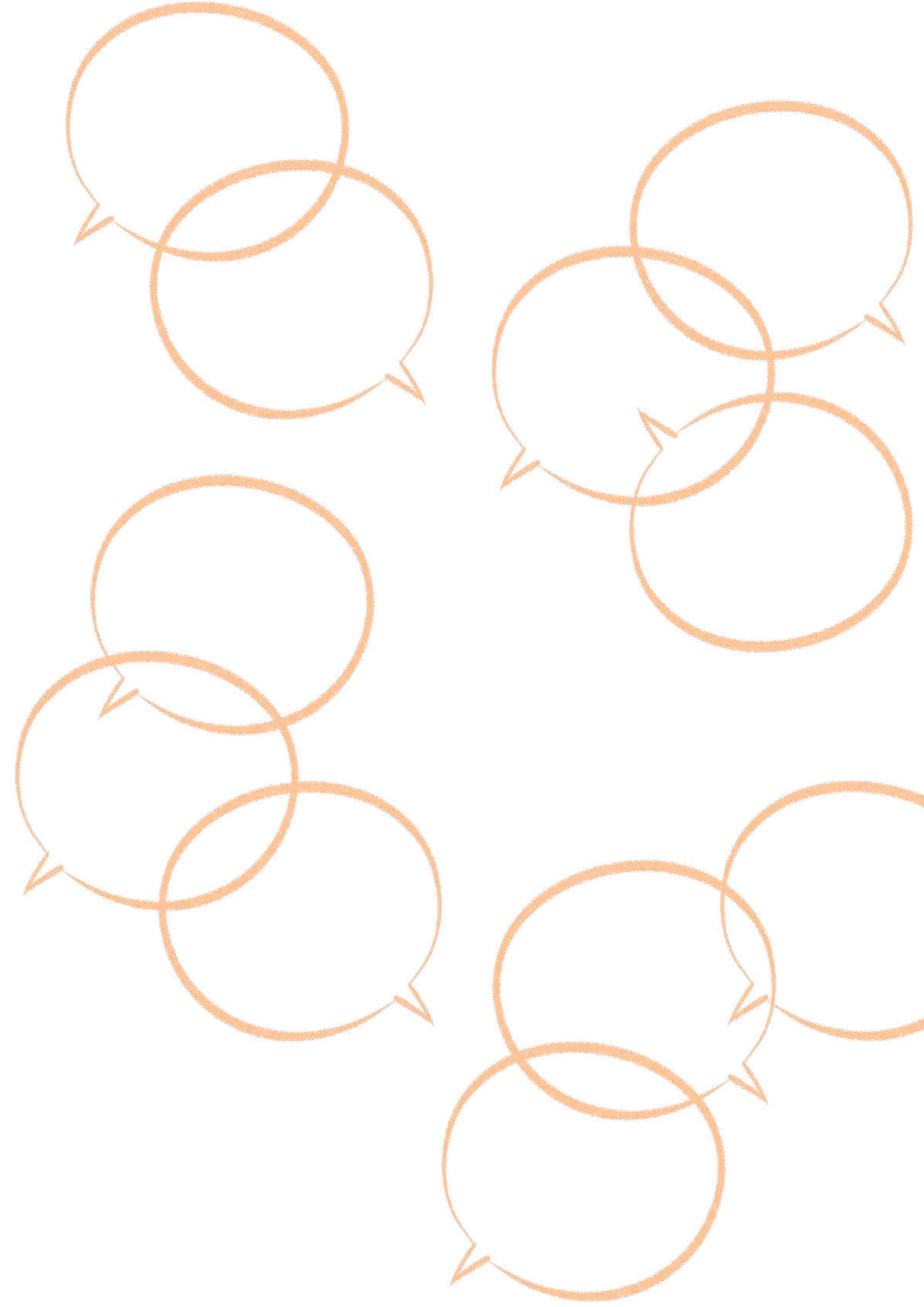
PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

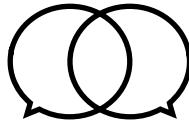
POLGUÈRE, Alain. **Lexicologia e semântica lexical**: noções fundamentais. São Paulo: Contexto, 2018.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2020.

SOUSA, Maurício de. **Turma da Mônica Jovem**: Umbra. São Paulo: Panini Brasil, 2020.

WALMSLEY, Joanne. **Anjo Número 1991.** [s.l.], 2019. Disponível em: <https://www.numerosdosanjos.com.br/2019/10/anjo-numero-1991.html> Acesso em: 30 março 2024.





Quando o Homem-Aranha encontra o Homem-Formiga: um ensaio em quadrinhos sobre o multiverso

Cuando el Hombre Aranã se encuentra con el Hombre Hormiga:
un ensayo en viñetas sobre el multiverso

When Spider-man meets Ant-man: a comics essay about the
multiverse

Márcio Moreira dos Santos Filho

marciomoreirasf@gmail.com

Márcio Moreira é roteirista e pesquisador de histórias em quadrinhos. É graduado em Publicidade e Propaganda e Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará, onde desenvolveu pesquisa sobre metafíscão e quadrinhos. Recentemente, tornou-se Doutor em Comunicação pela mesma instituição, agora estudando multiversos narrativos de super-heróis à luz da multiplicidade de Deleuze e Guattari e as possibilidades de linguagem da tese acadêmica. Como roteirista, publicou obras como Lícy e o Labirinto (com Débora Santos), Anamnese (com Talles Rodrigues) e Lapso (com Ren Nolasco), a ser publicado em 2025 pela editora Suma, além de participar da antologia Mayara e Annabelle: Hora Extra, vencedora do Prêmio HQ Mix 2021 de Melhor Publicação Independente. É parte do grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos e professor de roteiro do projeto de extensão Oficina de Quadrinhos.

Lya Brasil Calvet

lyabcalvet@gmail.com

Doutoranda em Arquitetura, Urbanismo e Design e mestra em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará. Também é especialista em Arte-Educação (SENAC) e graduada em Design (UFC). Integra o grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos e colabora na organização das atividades do projeto de extensão Oficina de Quadrinhos, vinculado ao grupo. Atuou junto ao Varal - Laboratório de Iniciativas em Design Social e à equipe de pesquisa Metadisciplina (2017-2019), que resultou na criação de uma abordagem didática, relatada no livro "Metadisciplina: design, didática e semiótica na educação". Atualmente, além de realizar trabalhos em design, ilustração e quadrinhos, é professora do curso de Arquitetura e Urbanismo da Unichristus e de Multimídia na rede estadual de EEEPs do Ceará. Publica semanalmente a tirinha "Em processo" no jornal O Povo.

Resumo

“Quando o Homem-Aranha encontra o Homem-Formiga”, escrito por Márcio Moreira e desenhado por Lya Calvet, é um ensaio em quadrinhos, parte da pesquisa de doutoramento sobre multiversos narrativos. Referenciando o texto original de Ingold (2015), o quadrinho é um diálogo filosófico entre dois super-heróis sobre o mapeamento das realidades paralelas. O presente artigo busca, a partir deste ensaio, explorar as possibilidades da Comics-Based Research (Pesquisa Baseada em Quadrinhos), que integra a arte sequencial ao processo de produção de conhecimento acadêmico. A partir de Kuttner, Sousanis e Weaver-Hightower (2020), observamos como as *affordances* oferecidas pela linguagem quadrinística nos permitem discutir visualmente duas possíveis representações do multiverso: a rede e a malha, baseadas em Craft (2004) e Ingold (2015), respectivamente. Concluímos, enfim, que o método nos permitiu pensar os conceitos sob um novo ângulo, não apenas a partir das imagens, mas junto a elas, gerando metáforas férteis (Haraway, 1976) para a pesquisa em curso.

Palavras-chave

pesquisa baseada em quadrinhos; pesquisa em quadrinhos; multiverso; super-heróis; redes de ficção.

Resumen

“Cuando el Hombre Araña se encuentra con el Hombre Hormiga”, escrito por Márcio Moreira y dibujado por Lya Calvet, es un ensayo en viñetas que forma parte de una investigación doctoral sobre multiversos narrativos. Haciendo referencia al texto original de Ingold (2015), el cómic es un diálogo filosófico entre dos superhéroes sobre el mapeo de realidades paralelas. Este artículo busca, a partir de este ensayo, explorar las posibilidades de la investigación basada en el cómic, que integra el arte secuencial al proceso de producción de conocimiento académico. A partir de Kuttner, Sousanis e Weaver-Hightower (2020), observamos cómo las posibilidades que ofrece el lenguaje cómico nos permiten discutir visualmente dos posibles representaciones del multiverso: la red y la malla, basados en Craft (2004) e Ingold (2015), respectivamente. Finalmente, concluimos que el método permitió pensar los conceptos desde un nuevo ángulo, no sólo a partir de las imágenes, sino junto a ellas, generando metáforas fértiles (Haraway, 1976) para la investigación en curso.

Palabras clave

comics-based research; investigación basada en cómics; multiverso; superhéroes; redes de ficción.

Abstract

“When Spider-Man meets Ant-Man”, written by Márcio Moreira and drawn by Lya Calvet, is a comics essay, part of doctoral research on narrative multiverses. Referencing the original text by Ingold (2015), the comic is a philosophical dialogue between two superheroes about the mapping of parallel realities. This article seeks, based on the essay, to explore the possibilities of Comics-Based Research, which integrates sequential art into the process of producing academic knowledge. Based on Kuttner, Sousanis e Weaver-Hightower (2020), we investigate how the affordances offered by the comic language allow us to visually discuss two possible representations of the multiverse: the network and the mesh, based on Craft (2004) and Ingold (2015), respectively. Finally, we conclude the method allowed us to think about the concepts from a new angle, not only based on the images, but alongside them, generating fertile metaphors (Haraway, 1976) for the ongoing research.

Keywords

comics-based research; multiverse, superheroes, fiction networks.

INTRODUÇÃO

Uma tarde em meio aos arranha-céus de Nova York. Peter Parker, o super-herói conhecido como Homem-Aranha, encontra seu colega Scott Lang, o Homem-Formiga. Num breve descanso de suas vidas duplas, os dois conversam sobre seu lugar no mundo. Ou, mais precisamente, nos mundos. Ambos existem num multiverso narrativo e este é seu objeto de discussão. Como surgem as múltiplas realidades? É possível mapeá-las? Onde fica seu centro?

Apesar da premissa, essa história não está em nenhuma publicação da Marvel Comics. É um ensaio em quadrinhos intitulado “Quando o Homem-Aranha encontra o Homem-Formiga”, escrito por Márcio Moreira e desenhado por Lya Calvet, desenvolvido como parte de uma pesquisa maior de doutoramento sobre multiversos em quadrinhos de super-heróis. Assim como sua inspiração, “Quando a Aranha encontra a Formiga”, de Tim Ingold (2015), ele é uma alegoria, um diálogo fictício entre dois personagens que representam concepções diferentes das relações naturais: a rede e a malha. Porém, enquanto o original desenvolve uma crítica à Teoria do Ator-Rede¹, de Bruno Latour, o presente quadrinho se debruça sobre o multiverso enquanto estrutura narrativa, as maneiras de representá-lo e como as imagens que escolhemos influenciam nossa compreensão do mesmo.

O objetivo deste artigo é descrever o processo de criação do quadrinho como exercício de Pesquisa Baseada em Quadrinhos (no original, *Comics-Based Research* pesquisa baseada em quadrinhos, dorfant PBQ, seguindo a tradução apresentada neste mesmo volume, p. 243), trabalhos que “integram a forma dos quadrinhos em uma ou mais etapas do processo de investigação”² (Kuttner, Sousanis e Weaver-Hightower, 2020, p.2, tradução nossa). Acreditamos que a linguagem quadrinística seja especialmente adequada para a pesquisa proposta, afinal, ela é uma formação semiótica que representa o tempo espacialmente, permitindo uma leitura múltipla e multidirecional. Cada página pode conter um punhado de momentos (talvez realidades?), dispostas simultaneamente ante os olhos do leitor, com potencial diagramático e narrativo de representação. A seguir, discutimos brevemente o conceito de multiverso a partir de Kukkonen (2010) e Proctor (2017), bem como duas possíveis concepções do fenômeno, a rede e a malha, baseadas em Craft (2004) e Ingold (2015), respectivamente. Por fim, apresentamos o ensaio e descrevemos seu processo de criação, onde buscamos usar as *affordances*³ oferecidas pela linguagem quadrinística para ilustrar o conceito de malha de ficção no que esperamos que seja uma metáfora fértil, nas palavras de Haraway (1976).

MUNDOS PARALELOS

Histórias de super-heróis, em especial as produzidas pelas editoras Marvel e DC Comics, constituem a maior construção de continuidade narrativa

1. Do inglês, Actor-Network Theory, ou ANT (formiga).

2. "integrates the comics form into one or more steps of the inquiry process."

3. Conceito de James Gibson discutido adiante, *affordance* refere-se à pregnância do ambiente em seus possíveis usos para o animal. Na falta de uma tradução comum, optamos por manter o conceito no original em inglês seguindo a edição brasileira de Ingold (2015).

da cultura ocidental, e saber navegá-la é uma habilidade por si só (Kaveney, 2007). Há mais de oitenta anos, Super-Homem e Batman, por exemplo, vivem novas aventuras mensalmente, cada edição adicionando novos acontecimentos ao todo de sua continuidade. Suas narrativas são infinitas por desígnio editorial e financeiro: mesmo que arcos específicos tenham início, meio e fim, mesmo que os personagens aprendam e mudem, nada pode ser irreversível. A narrativa continua a se desenrolar pelas mãos de outros criadores, roteiristas e desenhistas (Bjørkan, 2013, p. 33).

É natural que, ao longo do tempo, diversas inconsistências surjam nas diferentes histórias e nos encontros envolvendo os personagens. Duas décadas após o renascimento do gênero na década de 1960, a continuidade de ambas as editoras, ou o “desenvolvimento coerente e consistente dos personagens e de seu mundo fictício” (Kukkonen, 2010, p. 40), já havia se tornado um problema. Novos personagens eram comprados de editoras rivais, “histórias imaginárias” criavam versões divergentes dos heróis e os *untold tales* (histórias não contadas) mudaram até mesmo o passado do universo diegético, revisando e acrescentando, *a posteriori*, eventos na biografia ficcional dos protagonistas (Eco, 1979). Para lidar com as contradições, os quadrinhos de super-heróis recorreram a uma solução ontológica: seu mundo fictício tornou-se parte de um Multiverso maior, “onde a variedade de mundos narrativos mutuamente incompatíveis existia como realidades paralelas” (Kukkonen, 2010, p. 40).

A partir daí, com a introdução do conceito no quadrinho *Flash de Dois Mundos*, em 1961 (2022), a sequência temporal nos quadrinhos deixa oficialmente de ser linear e unidirecional. Ela toma a forma de uma “rede narrativa labiríntica que incorpora uma vasta matriz de expressões transmidiáticas numa ordem ontológica que racionaliza textualidades divergentes como parte e parcela de um mesmo sistema de histórias” (Proctor, 2017, p.319). Sob o novo sistema, leitores podem consumir diferentes versões das mesmas franquias, cada uma com suas próprias concepções dos heróis.

O Super-Homem da Terra 2 poderia casar-se e envelhecer, enquanto sua contraparte principal da Terra 1 continuaria sempre jovem. Ou Mary Jane e o Homem-Aranha poderiam, finalmente casar e ter filhos sem que, em seu universo principal, Peter Parker precisasse sofrer qualquer mudança. Ao mesmo tempo, qualquer alteração na continuidade da linha principal poderia ser categorizada como apenas mais uma Terra paralela. O corpo do Homem-Aranha sofreu uma mutação que lhe conferiu 6 braços? Essa história seria resolvida no título do herói, mas a versão polimeliana do personagem estaria para sempre viva em outro universo, pronta para ser reutilizada em novas narrativas – como de fato aconteceu nos quadrinhos do personagem.

O multiverso existe na constante transformação, no incerto, no possível. Uma série de contrafactuals: mudando elementos particulares das situações dos personagens e nos respondendo “o que aconteceria se” (Kukkonen, 2010, p. 55). Um acúmulo de incontáveis especulações de editores, roteiristas e artistas – fenômeno emergente gerado no ritmo acelerado da produção mensal de quadrinhos. Em outras palavras, um transbordar da continuidade estrutural

(Brasset; Reynolds, 2022, p. 250).

Ao contrário do livro, um objeto completo, o multiverso dos super-heróis está em constante produção. Não é possível investigá-lo como obra fechada, mas processo em andamento. Enquanto escrevemos estas linhas, novas histórias são desenhadas e publicadas, novos universos paralelos ganham vida. Como, então, poderíamos mapear este sistema de mundos? Como dar forma ao que se recusa a conformar-se?

REDES E MALHAS

Proctor (2017) nos dá a primeira pista ao definir o multiverso como “rede narrativa labiríntica” e “sistema de histórias”. Os quadrinhos publicados seriam nós em uma rede, conectados por linhas de continuidade narrativa. Craft (2004) desenvolve essa mesma imagem no conceito de rede de ficção (*fiction network*) - um texto ficcional composto pelo aglomerado em larga escala de outros textos (artefatos), dedicados à criação, manutenção e expansão de um espaço ficcional.

Tais redes são produto das franquias de entretenimento, como Star Wars, Harry Potter e os próprios quadrinhos de super-heróis, sendo intertextuais e multimidiáticas por natureza. Elas seriam proprietárias, persistentes, expansivas e interconectadas e seu maior objetivo é aprofundar o engajamento de consumidores – por isso, podem ser descritas como um contexto que produz comportamentos de consumo. Assim, os textos que a constituem podem ser heterogêneos e mesmo não-narrativos (mapas, enciclopédias, brinquedos), mas fazem parte da mesma ecologia midiática.

Os artefatos de uma rede possuem certo grau de autonomia narrativa, mas também são interdependentes no compartilhamento de informações, ou códigos-objeto comuns, com outros pontos da rede. A intertextualidade, neste caso, segue um *continuum* de coerência. No caso dos quadrinhos, ela pode aparecer de maneira indireta em comentários dos personagens ou detalhes do mundo ficcional, mas é comum que se manifeste literalmente em paratextos e na forma de “notas do editor”, de crossovers ou de eventos, que unem terras paralelas em pontos de conjunção.

Bratanic (2020), em texto sobre ferramentas de geração de redes, cria a seguinte imagem, mapeando relacionamentos entre super-heróis da Marvel (Figura 1):

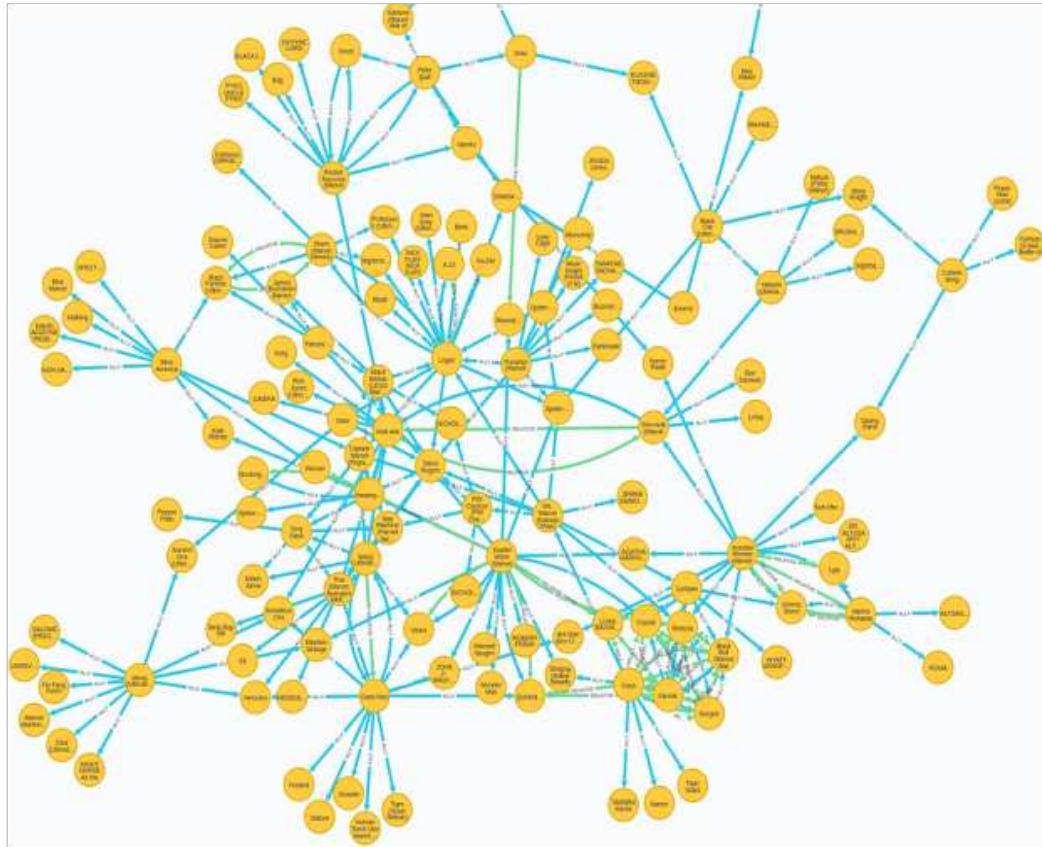


Figura 1. Fonte: Bratanic, 2020.

Embora os nós (pontos de conexão) de sua rede sejam personagens fictícios, e não edições de quadrinhos, podemos ter uma visão clara do que ela representa: cada círculo é um objeto fechado, conectado a outros por linhas de relacionamento (interação), sejam amizades ou inimizades. A partir destas trocas, novos padrões surgem e desaparecem, comportamentos emergem e a tipologia do diagrama se modifica. Redes de ficção nos permitem, portanto, estudar os relacionamentos entre as histórias, parte essencial da construção do multiverso.

Porém, a rede é apenas uma das muitas imagens possíveis. A metáfora aqui é indissociável do pensamento que a acompanha. Nas palavras de Donna Haraway, ela é uma “tecnologia descritiva” capaz de nos envolver em uma espécie de “movimento de ficção científica, de imaginar mundos possíveis” (Penley; Ross, 1990, p. 10). Ou, como a autora declara em um momento anterior de sua carreira: metáforas são “uma propriedade da linguagem que dá fronteiras aos mundos e ajuda cientistas usando linguagens reais a ultrapassar esses limites” (Haraway, 1976).

Nas páginas dos quadrinhos, os multiversos já foram representados de muitas maneiras: uma teia, um corredor com muitas portas, uma colcha de retalhos, um planetário de muitos mundos, um mapa literal, uma árvore de ramos cósmicos. Para Kukkonen (2010), estes “modelos mentais” são uma das estratégias usadas para ajudar leitores a navegar pelas realidades paralelas.

Os leitores não se limitam a seguir a experiência de seus personagens “orelha” em seus caminhos físicos através do multiverso; eles também conhecem os

modelos explicativos do multiverso que esses personagens desenvolvem por conta própria ou que são transmitidos a eles por outros. Em Crise nas Infinitas Terras, os super-heróis a bordo do satélite do Monitor são informados de como o multiverso surgiu e como a antimateria e o vilão, apropriadamente chamado de Anti-Monitor, ameaçam anular os muitos mundos do multiverso, um por um.⁴ (Kukkonen, 2010, p. 53, tradução nossa).

Narrativamente, a metáfora visual ajuda o leitor a situar-se no mundo ficcional quando não há uma realidade base a partir do qual ele pode comparar todos os outros mundos possíveis e determinar o que é o contrafactual na história. Da mesma maneira, ela ajuda o cientista a compreender o fenômeno à sua frente, seja a partir de suas similaridades (analogia) ou das diferenças que apresenta em relação à experiência prática. A metáfora tem em si a semente de expectativas concretas, mesmo sob risco de tomar o lugar da realidade identificada.

Modelos de sistemas e redes têm sua origem nos estudos de tecnologia. Em raiz cibernetica, eles descrevem essencialmente a troca de informações entre diferentes entidades. As linhas que conectam os artefatos de Craft são, portanto, canais de comunicação entre instâncias separadas. E quais seriam suas mensagens? Para o autor, são reiterações: códigos que manteriam a estabilidade da rede enquanto produto de consumo. Uma repetição métrica de infinita serialidade, definida aqui como a reprodução em massa de objetos industriais.

Todavia, paralelo a essas linhas de conexão, existem ainda outras, que dizem respeito ao impulso especulativo de cada artista e sua relação com o ambiente onde o quadrinho é produzido – linhas de fuga e itinerância, que não conectam uma edição a outra, uma imagem à outra, que não se conectam a nada. Esta concepção vai de encontro a ideia de uma distinção clara entre sistema e ambiente, ou de uma totalidade estrutural que conteria os fenômenos do sistema em si. Os artefatos de Craft, os pontos em sua rede, são objetos definidos, com um lado de fora e um lado de dentro, abertos apenas ao fluxo de informações que trocam com o “ambiente”.

Seguindo o pensamento de Ingold (2015), acreditamos que sistema e ambiente são indissociáveis – ou, na verdade, tornam-se um no fluxo de energias e materiais. A única delimitação do multiverso realizada aqui é de natureza acadêmica, a constituição de um plano de referência que torne esta pesquisa possível. É impossível separar a continuidade dos super-heróis dos movimentos socioculturais, tecnológicos ou midiáticos, ou mesmo de outras ficções de super-heróis fora dos mundos compartilhados da Marvel e DC Comics. Em vez de “trocas”, estes constituem o próprio fluxo dos materiais envolvidos na produção do quadrinho. Por isso, acolhemos a imagem da malha ao invés da rede:

Nesta representação não existe interior ou exterior, e nenhum limite separando os dois domínios. Pelo contrário, trata-se de uma trilha de movimento ou crescimento. Cada uma dessas trilhas revela uma relação. Mas a relação não é entre uma coisa e outra – entre o organismo “aqui” e o ambiente “lá”. É, antes, uma trilha ao longo da qual a vida é vivida. Nem começando aqui e terminando lá, nem vice-versa, a trilha serpenteia através ou pelo meio como a raiz de uma planta ou de um córrego por entre as suas margens. Cada uma dessas trilhas é

4. "readers do not merely follow their surrogate characters experientially on their physical paths through the multiverse; they are also privy to the explanatory models of the multiverse that these characters either develop on their own or have conveyed to them by others. In Crisis on Infinite Earths, the superheroes aboard The Monitor's satellite are told how the multiverse emerged and how anti-matter and the villain, appropriately named The Anti-Monitor, threaten to annul the many worlds of the multiverse one by one."

5. Haraway indica que este é um dos perigos do positivismo: o foco na metáfora ao invés da realidade, o apego por explicações objetivas e simples, ao invés da complexidade do fenômeno.

simplesmente um fio em um tecido de trilhas que juntas compreendem a textura do mundo da vida. É desta textura que quero dizer quando falo de organismos sendo constituídos dentro de um campo relacional. Trata-se não de um campo de pontos interconectados, mas de linhas entrelaçadas; não de uma rede, mas de uma malha (Ingold, 2015, p. 155).

Concebemos, então, o quadrinho como coisa, conceito retomado pelo autor a partir de Heidegger e Deleuze e Guattari. Enquanto o objeto se apresenta diante de nós como um fato consumado, a coisa atrai pelos caminhos de sua formação. Ela é “um ‘acontecimento’, ou melhor, um lugar onde vários acontecimentos tornam-se entrelaçados” (Ingold, 2015, p. 418). A coisa é viva, perpassada por fluxos de materiais em movimento.

Craft (2004) descreve artefatos conectados em rede, produto de outro sistema superior (implícito, mas não descrito) de interação entre produtores e consumidores. A malha nos permite integrar estas instâncias no mesmo emaranhado de linhas, onde cada quadrinho torna-se uma coisa atravessada por linhas de recontextualização narrativa, de transformação de imagens e linhas de fuga, que descrevem a coisa “em seu coilar, desde fora do mundo mundano” (Heidegger apud Ingold, 2015, p. 419). Assim, quadrinho, criador e consumidor se tornam trajetórias de movimento, “respondendo um a outro em contraponto, alternadamente como melodia e refrão”.

Quando Ingold tenta representar o emaranhado de linhas que descreve, ele usa um estudo de Kandinsky, “Tecido de ligamento ‘solto’ do rato”, reproduzido a partir de uma fonte não especificada em ensaio de 1926, Point and Line to Plane (Ponto e Linha ao Plano). (Figura 2):



Figura 2. Fonte: Ingold (2015, p. 189).

Ao invés da reiteração métrica das redes de ficção, temos o ritmo do movimento criativo. O “ruído” comunicacional quebra a melodia do produto, permite a emergência de um multiverso de multiplicidades expressivas. A mão do artista não produz cópias perfeitas ou reproduções de um modelo de personagens, ela cria itinerâncias. Assim, o emaranhado dos quadrinhos formaria menos um texto, como define Craft, e mais uma textura ao longo da qual roteiristas e artistas criam novas tramas e imagens: o multiverso. O objetivo do ensaio a seguir é estabelecer, a partir das *affordances* da linguagem quadrinística, nossa versão dessa metáfora visual.

Quando o
Encontra
HOMEM-ARANHA
HOMEM-FORMIGA



FORMIGAS
SÃO AS MAIS SOCIAIS DAS
CRIATURAS. DISPOSTAS
NUMA REDE INTERLIGADA,
PARTES DE UM TODO.

É NELAS QUE BUSCO
INSPIRAÇÃO PARA RESPONDER
NOSSA QUESTÃO:

É POSSÍVEL
MAPEAR O MULTIVERSO?



AFINAL, UMA NOVA
REALIDADE É CRIADA
CADA VEZ QUE TOMAMOS
UMA DECISÃO.



TUDO O QUE NÃO VIVEMOS
EXISTE NUM UNIVERSO INFINTO,
COMO RAMOS QUE CRESCEM DE
UM TRONCO PRINCIPAL.



O MULTIVERSO
É TUDO O QUE NÃO
ACONTEceu.



O DESENHO DO MULTIVERSO
É O DE UMA VASTA REDE, MUNDOS
PARALELOS LIGADOS POR
MINÚSCULAS DECISÕES.

REALIDADES PARTEM DE UM
MUNDO BASE E SE ENFILERAM
COMO FORMIGAS, INDEPENDENTES,
MAS PARTES DE UM TODO COESO
CRIADO POR RELAÇÕES
DE CAUSALIDADE.

VOCÊ
FALA COMO UMA
FORMIGA RAINHA,
COLOCANDO-SE NO CENTRO
DE SEU FORMIGUEIRO.
À SUA COLÔNIA,
EU PERGUNTO:

QUEM FOI
O PRIMEIRO INSETO,
DE ONDE TODOS
OS OUTROS
BROTARAM?

O MULTIVERSO
NÃO TEM UM TRONCO
PRINCIPAL, POIS MESMO O
EU-FORMIGA E O EU-ARANHA
QUE TOMAM DECISÕES
SÃO MÚLTIPLOS.

NÓS SOMOS
PRODUTOS DE ESCOLHAS
SELECIONADAS EM
RELAÇÃO TAMBÉM
AO QUE NÃO
ACONTECEU.

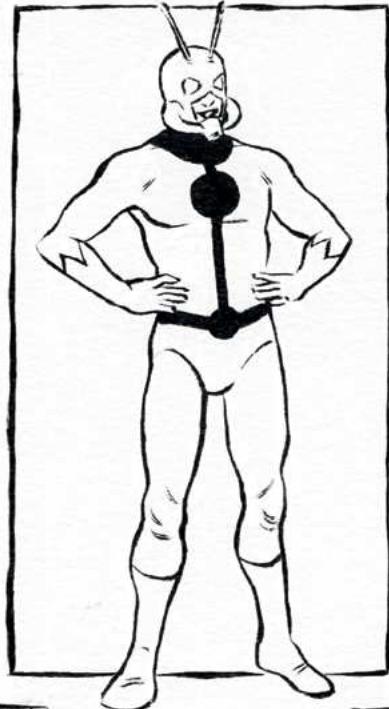
O MULTIVERSO
EVIDENCIÁ QUE O EU
É PRODUTO DE TUDO O QUE
FOI E O QUE PODERIA TER
SIDO. COMO UM PRISMA,
ELE NOS DIVIDE EM
MUITAS FACETAS:

CADA PASSADO
TRANSFORMADO EM
PRESENTE, CADA LINHA
TEMPORAL SE MULTIPLICANDO
LADO A LADO EM ARRANJOS
NÃO HIERÁRQUICOS.



TRATA-SE DE TRANSFORMAR TEMPO EM TOPOLOGIA.

OS PASSADOS PODEM SER CATALOGADOS, COMO AS DIMENSÕES ADJACENTES À REALIDADE.

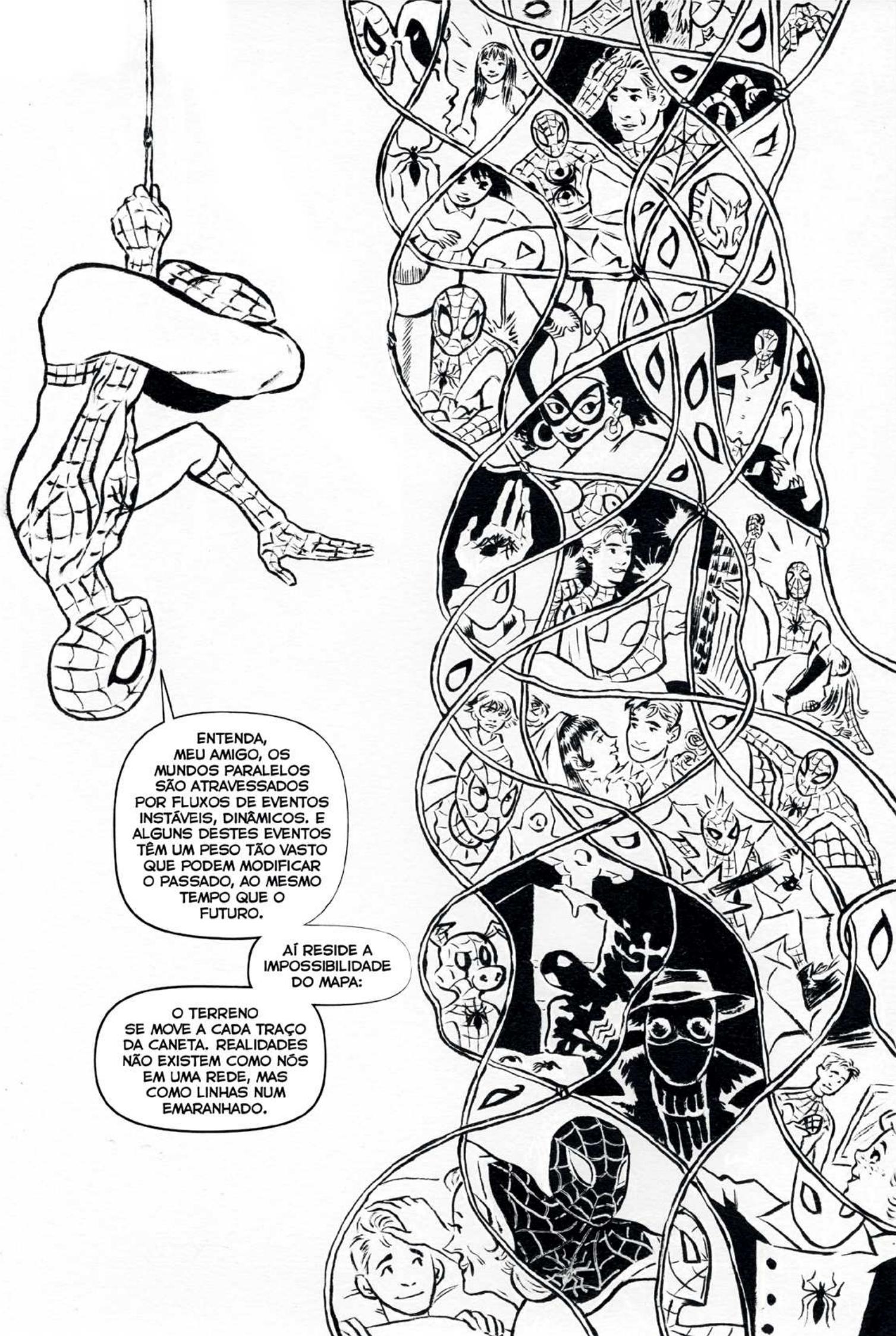


SABEMOS ONDE FICA A ZONA NEGATIVA, ASGARD, ATÉ MESMO O INFERNO.

POR QUE NÃO NOSSA PRÓPRIA HISTÓRIA? NOSSOS FUTUROS POSSÍVEIS?

ELES SERIAM APENAS OUTRO TIPO DE MUNDO PARALELO.





ENTENDA,
MEU AMIGO, OS
MUNDOS PARALELOS
SÃO ATRAVESSADOS
POR FLUXOS DE EVENTOS
INSTÁVEIS, DINÂMICOS. E
ALGUNS DESTES EVENTOS
TÊM UM PESO TÃO VASTO
QUE PODEM MODIFICAR
O PASSADO, AO MESMO
TEMPO QUE O
FUTURO.

AÍ RESIDE A
IMPOSSIBILIDADE
DO MAPA:

O TERRENO
SE MOVE A CADA TRAÇO
DA CANETA. REALIDADES
NÃO EXISTEM COMO NÓS
EM UMA REDE, MAS
COMO LINHAS NUM
EMARANHADO.

ESTE É
O DESENHO DO
MULTIVERSO. UM
TECIDO, UMA TRAMA,
UM EMARANHADO
DE LINHAS.

UMA TEIA?

VOCÊ TEM
SUA ASSINATURA,
EU TENHO
A MINHA.

MESMA HORA SEMANA
QUE VEM? DESSA VEZ, EU
ESCOLHO O TÓPICO.

DESDE
QUE NÃO SEJA
FORMIGUINHAZ
CONTRA VIDA DE
INSETO OUTRA
VEZ.

NÃO, NÃO.
EU ASSISTI UM
FILME NOVO.

JÁ OUVIU FALAR
NO SMILINGUIDO?

PESQUISA BASEADA EM QUADRINHOS

Para Kuttner, Weaver-Hightower e Sousanis (2020), a PBQ não é uma metodologia, mas um campo de práticas que atrai pesquisadores das mais diversas disciplinas, mas que compartilham entre si o interesse nas propriedades únicas dos quadrinhos. O crescimento da área, portanto, não se dá por modismos ou senso de novidade, mas porque a linguagem oferece “características cognitivas e representacionais que a tornam excepcionalmente eficaz para a pesquisa” (p. 6).

Para descrever as possibilidades expressivas do quadrinho, os autores emprestam de James Gibson⁶ e da psicologia ecológica o conceito de *affordance*: os constituintes essenciais de um ambiente, o que ele oferece ou provê a um animal. *Affordances* não são inerentes, entretanto, mas relacionais e emergem quando uma característica específica (uma planta comestível, por exemplo) encontra um animal que pode perceber sua utilidade (a planta como alimento) e agir sobre a percepção (pode digerir a planta). Assim, as *affordances* dos quadrinhos oferecem uma série de oportunidades e recursos aos pesquisadores, constituindo uma “caixa de ferramentas” da PBQ.

6. Ingold (2015) também recorre ao trabalho de James Gibson ao definir sua malha.

Em nosso ensaio, utilizamos algumas propriedades únicas da linguagem quadrinística, a primeira delas presente na caracterização dos personagens. O Homem-Aranha e o Homem-Formiga, aqui, não se comunicam como os heróis da Marvel (seu discurso verbal é inspirado no ensaio original de Ingold), mas tem sua aparência, ancorando o texto no universo diegético da editora. Ambos são personagens clássicos do diálogo filosófico, representando diferentes argumentos na construção da metáfora do multiverso como malha.

As posições são expressas, além das falas, no uso dos requadros. O Homem-Formiga é a figura que deseja mapear, catalogar, reduzir o Multiverso a uma forma comprehensível; por isso, ele sempre aparece cercado pelo requadro. O limite do quadro representa seu impulso de limitar, da mesma maneira, os mundos paralelos em unidades iguais. Por isso, os painéis são clássicos, quadrados e retangulares. Por outro lado, o Homem-Aranha passeia livremente pela página, como que desgarrado das leis da Física. Apenas no primeiro quadro o vemos cerceado e ele segura o contorno do painel (o prédio onde está pendurado) como se a evitasse. Isso representa sua visão múltipla do mundo: para ele, a página, assim como o multiverso, não pode ser contida em pequenas unidades (artefatos).

Além disso, a capacidade diagramática dos quadrinhos surge na sequencialidade e simultaneidade. A natureza sequencial dos quadrinhos nos permitiu apresentar um processo argumentativo linear, uma breve narrativa sobre dois amigos em discussão. Ao mesmo tempo, a página de quadrinho se apresenta ao leitor por inteiro; além da narrativa, é possível passear os olhos pela arte e observar as correspondências icônicas, plásticas ou semânticas entre quadros – o que Groensteen (2015) chama de entrelaçamento. Assim, além dos argumentos verbais em sucessão, temos a construção de metáforas visuais como elemento constitutivo do layout, nos permitindo construir nossa

metáfora também visualmente, fazendo uso do que Kuttner, Sousanis e Weaver-Hightower (2020) denominam multimodalidade.

Na primeira página, o Homem-Formiga descreve o multiverso como uma série de bifurcações que brotam de uma mesma realidade base. Esta é a imagem popularizada por Borges (2011): um jardim de infinitos caminhos que se inicia com um primeiro passo. Ela estabelece que há uma origem, uma entrada, a partir do qual surgem as realidades paralelas. Reproduzindo condições científicas reais, Scott Lang comprehende outras realidades como tudo o que não escolhemos.

Porém, este argumento é refutado pelo Homem-Aranha na página dois. Ele afirma que não há um centro no multiverso, pois sua infinitude não suporta a hierarquização. Além disso, o personagem evoca a teoria de Gabriel Tarde (2018) ao afirmar que o possível é indissociável do real. Mesmo a “cadeia de lembranças” que chamamos nosso passado não é “nós”. A afirmação dos passados hipotéticos que não tivemos, as diferentes circunstâncias que poderiam mudar nossos estados de consciência, são “parte integrante de nossa verdadeira definição” (Tarde, 2018, p. 200). Super-heróis estão em constante transformação e acreditamos que sua principal característica, a multiplicidade, seja anterior e provável causa do estabelecimento de um multiverso compartilhado.

A imagem materializa esta ideia no conceito do herói-palimpsesto, cuja personalidade estética se assemelha a um “pergaminho antigo cujos textos escritos eram raspados para dar lugar a um novo texto, mantendo, porém, marcas dos anteriores” (Ferreira, 2019, p. 57). Homens-aranha do passado se sobrepõem a perder de vista, porém o multiverso os divide, transformando o passado em mundos alternativos, o tempo em espaço.

Em seguida, o Homem-Formiga retoma a tentativa de catalogação, comparando as realidades paralelas às dimensões que compõem o universo compartilhado da Marvel, como o Inferno, o Limbo, a Zona Negativa e a Dimensão Sombria. Realidades se apresentam enquadradas e organizadas acima e abaixo do personagem numa referência à cosmologia cristã: Céu e Inferno, o que está abaixo e o que está no alto. Mais uma vez, o desejo de ordem.

É na quarta página que chegamos ao emaranhado de linhas. Aqui, a propriedade da interpictorialidade é fundamental: o desenho evoca uma página de *Ultimates 2*, de Al Ewing, Travel Foreman e Dan Brown (2017). Além disso, o desenho da trama em si é baseado no design da teia do próprio Homem-Aranha popularizado na década de 1990. Esta é a metáfora visual da malha de ficção: um espaço liso em oposição ao rugoso de Scott Lang, atravessado por linhas de interação e de itinerância (Figura 3). Um emaranhado de ecos e novas criações, materiais e fluxos, desenho e escrita. A partir de sua característica essencialmente fluida, podemos compreender as transformações sem quebra de continuidade: uma topologia de formas cristalizadas e estados impermanentes.



Figura 3. Ewing, Al et al. (2017); ORIGIN of the spaghetti webbing. The McSpidey Chronicles, 2021. Disponível em: <https://www.pipelinecomics.com/mcspidey/origin-of-spaghetti-webbing/>. Acesso em: 27/06/2025.

Por fim, na conclusão do diálogo, a teia do Aranha faz às vezes de requadro, com a seção superior referenciando a representação Ingoldiana da malha (Figura 2). Os personagens se despedem, dessa vez fazendo uso de uma *affordance* própria do gênero dos super-heróis: o senso de humor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o início da investigação sobre multiversos em quadrinhos de super-heróis, foi nosso desejo usar a linguagem em si como ferramenta de criação de conhecimento. Durante o processo de criação deste ensaio, percebemos que foi o que aconteceu. Produzindo a quatro mãos, as indas e vindas entre roteiro e desenho nos permitiram, parafraseando Haraway mais uma vez, refletir sobre as matérias que usamos para pensar outras matérias, as histórias que usamos para pensar outras histórias e as imagens que usamos para representar outras imagens. Os rabiscos que compartilhamos não foram tentativas de reduzir o multiverso, mas de pensá-lo em movimento, gestualmente, livremente. De improviso, como diria Ingold.

A partir da concepção de multiverso como fenômeno múltiplo e processual, em constante crescimento e transformação, opomos a imagem da rede à da malha de forma produtiva, unindo ambas no conceito de malha de ficção – tomando as características básicas de Craft e sua preocupação com a

materialidade e o consumo aliadas ao espaço aberto por Ingold para o improviso e a itinerância, ou as linhas de fuga de roteiristas e artistas.

O ensaio, em um diálogo filosófico clássico, buscou usar as *affordances* da linguagem dos quadrinhos para transformar esta discussão em imagens, acabando por incorporá-las no próprio processo de pensamento. A conclusão desta etapa, porém, não significa que alcançamos um final. O potencial dos quadrinhos na pesquisa acadêmica apenas começa a ser explorado e sua integração a outros gêneros textuais como o livro-jogo e o compêndio como meios de representação do multiverso são objetos de interesse de nossa pesquisa, seguindo em frente.

BIBLIOGRAFIA

BJØRKAN, Kristian. **Bright and colorful masks: assessing the literary potential of the superhero genre.** 2013. Tese (Mestrado em Literatura). Department of Literature, Area Studies and European Languages, University of Oslo, 2013.

BORGES, Jorge Luis. **Cuentos Completos.** Nova York: Vintage Español Clásicos, 2011.

BRASSET, Jaime; REYNOLDS, Richard. **Superheroes and excess: a philosophical adventure.** New York: Routledge, 2022.

BRATANIC, Tomaz. **Exploratory network analysis of Marvel Universe.** Towards Data Science, 23/10/2020. Disponível em: <https://towardsdatascience.com/exploratory-network-analysis-of-marvel-universe-c557f4959048>. Acesso em: 17 set. 2023.

CRAFT, Jason T. **Fiction Networks: The Emergence of Proprietary, Persistent, Large Scale Popular Fiction.** Tese (Doutorado em Filosofia) – Universidade do Texas, Austin, 2004.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1979.

EWING, Al; FOREMAN, Trevor; BROWN, Dan. **Ultimates 2, n. 5.** Nova York: Marvel Comics, 2017.

FERREIRA, Antônio Davi D. **Assembling a Universe! o universo compartilhado Marvel dos quadrinhos ao cinema.** Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-graduação em Comunicação, Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.

FOX, Gardner; INFANTINO, Carmine et al. **Flash de dois mundos (DC Vintage).**

Barueri, SP: Panini Brasil, 2022.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

HARAWAY, Donna J. **Crystals, Fabrics, and Fields: Metaphors of Organicism in Twentieth-Century Developmental Biology**. New Haven: Yale University Press, 1976.

INGOLD, Tim. **Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição**. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

KAVENEY, Roz. **Superheroes!: capes and crusaders in comics and films**. London: I. B. Taurus, 2007.

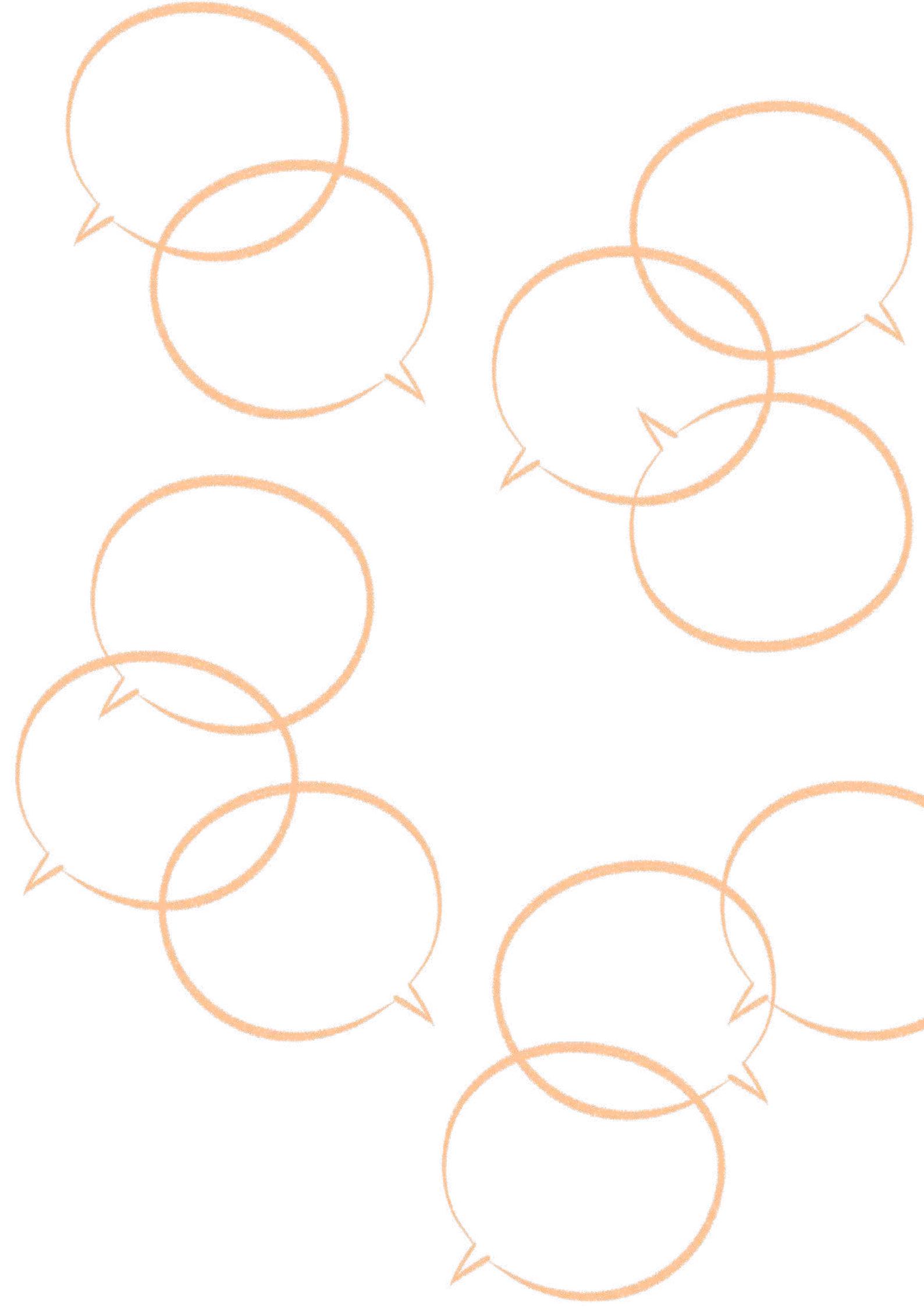
KUKKONEN, Karin. Navigating infinite Earths: readers, mental models, and the multiverse of superhero comics. In: **Storyworlds: A Journal of Narrative Studies**. University of Nebraska Press, v. 2, p. 39-58, 2010.

KUTTNER, Paul J.; SOUSANIS, Nick; WEAVER-HIGHTOWER, Marcus B. Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines. In: **Qualitative Research**, v. 21, n. 2, p. 1-20. Sage Publications, 2020. DOI: 10.1177/1468794120918845.

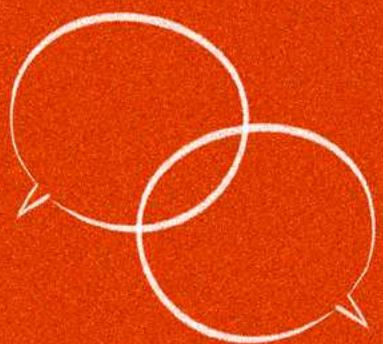
PENLEY, Constance; ROSS, Andrew. Cyborgs at Large: Interview with Donna Haraway. In: **Social Text**, n. 25/26, p. 8-23. Durham, Estados Unidos: Duke University Press, 1990. DOI: 10.2307/466237.

PROCTOR, William. Schrodinger's cape: the quantum seriality of the Marvel Multiverse. In: Yockey, M., ed. **Make Ours Marvel: Media Convergence and a Comics Universe**. Austin: University of Texas Press, 2017. p. 319-346.

TARDE, Gabriel. **Monadologia e sociologia e outros ensaios**. São Paulo: Editora Unesp, 2018.

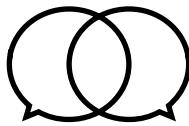






Eixo 2

Quadrinhos e sociedade: discursos e representações sociais



Jovens leitores e temas fraturantes: Situações de abuso na dança em Polina, de Bastien Vivès

Jóvenes lectores y temas díscolos: Situaciones de abuso en la danza en Polina de Bastien Vivès

Young readers and fractious themes: Situations of abuse in dance in Polina by Bastien Vivès

Luíza Oliveira Braz

brazluiza.oliveira@gmail.com

Graduada em Letras - Língua Portuguesa (Licenciatura) pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Especialista em Linguística Aplicada e Ensino de Línguas pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS). Tem experiência na área de Letras, especialmente Literatura, com ênfase em Histórias em Quadrinhos, Literatura infantil e juvenil, Letramento literário, Estratégias de leitura e Literaturas de autoria feminina. Tem como foco o estudo da linguagem quadrinística e sua construção narrativa.

Resumo

O balé clássico é representado em diferentes formas midiáticas. Na novela gráfica *Polina* (2021), de Bastien Vivès, o conhecemos mais realista, atravessado por situações de abuso vivenciadas pela protagonista que intitula a obra. Diante disso, aspectos como o protagonismo juvenil e a temática sensível de violência na dança, presentes no quadrinho, possibilita que seja lido enquanto parte da Literatura Jovem Adulta (LJA). Com isso, objetivamos analisar a temática fraturante presente no romance gráfico jovem adulto *Polina* (2021), a fim de desmistificar a imagem do balé clássico enquanto modalidade de dança perfeita e leve, como sugere o imaginário social. Para tanto, a fundamentação teórica baseia-se em leituras sobre a adolescência e a juventude (Gregorin Filho, 2017), bem como acerca da relação entre jovens e a literatura (Bortoluzi, 2022) e a consolidação da Literatura Jovem Adulta (Ross, 1985; Souza, 2020). Além disso, são relevantes as teorias sobre quadrinhos (García 2012; Barbieri, 2017; Eisner, 1989; Postema, 2018). Sobre a temática da dança, temos o estudo de Lakes (2021) como primordial para uma ponte entre a realidade e a construção de Bojinski enquanto um professor autoritário. A partir desses aspectos, percebemos que a leitura de uma temática sensível inserida no contexto da dança propicia uma formação leitora de jovens críticos sobre métodos de ensino, seja no balé ou não, bem como proporciona um redirecionamento no olhar que podem ter sobre a arte. Logo, a leitura de *Polina* (2021), enquanto uma LJA é bastante significativa, sobretudo pela linguagem quadrinística.

Palavras-chave

Tema fraturante; Literatura Jovem Adulta; Novela gráfica; Polina.

Resumen

El ballet clásico se representa en diferentes formas mediáticas. En la novela gráfica *Polina* (2021), de Bastien Vivès, lo conocemos de forma más realista, a través de situaciones de abuso vividas por la protagonista que da título a la obra. Aspectos como el protagonismo juvenil y el delicado tema de la violencia en la danza, presentes en el cómic, permiten su lectura como parte de la Literatura para jóvenes adultos (LJA). En este sentido, nos proponemos analizar el tema de la fractura presente en la novela gráfica para jóvenes adultos *Polina* (2021), con el fin de desmitificar la imagen del ballet clásico como una modalidad de danza perfecta y ligera, tal y como sugiere el imaginario social. La fundamentación teórica se basa en lecturas sobre adolescencia y juventud (Gregorin Filho, 2017), así como en la relación entre jóvenes y literatura (Bortoluzi, 2022) y la consolidación de la LJA (Ross, 1985; Souza, 2020). Además, son relevantes las teorías sobre el cómic (García 2012; Barbieri, 2017; Eisner, 1989; Postema, 2018). En cuanto a la danza, el estudio de Lakes (2021) es esencial para comprender la construcción de Bojinski como profesor autoritario. Basándonos en estos aspectos, nos damos cuenta de que leer sobre un tema sensible en el contexto de la danza proporciona a los jóvenes una formación lectora crítica sobre los métodos de enseñanza, ya sea en ballet o no, además de reorientar su visión del arte. Entonces, la lectura de *Polina* (2021) como LJA es muy significativa, especialmente por su lenguaje de cómic.

Palabras clave

Tema delicado; Literatura para jóvenes adultos; Novela gráfica; Polina.

Abstract

Classical ballet is represented in different media forms. In the graphic novel *Polina* (2021), by Bastien Vivès, we get to know it more realistically, through situations of abuse experienced by Polina, the protagonist. Given this, aspects such as youth protagonism and the sensitive theme of violence in dance, present in the comic, allow it to be read as part of Young Adult Literature (YAL). Therefore, we aim to analyze the fracturing theme present in the young adult graphic novel *Polina* (2021) to demystify the image of classical ballet as a perfect and light dance modality, as suggested by the social imaginary. To this end, the theoretical foundation is based on readings about adolescence and youth (Gregorin Filho, 2017), as well as the relationship between young people and literature (Bortoluzi, 2022) and the consolidation of Young Adult Literature (Ross, 1985; Souza, 2020). In addition, theories about comics are relevant (García 2012; Barbieri, 2017; Eisner, 1989; Postema, 2018). On the subject of dance, the study by Lakes (2021) is essential for bridging the gap between reality and the construction of Bojinski as an authoritarian teacher. From these aspects, we realize that reading a sensitive theme inserted in the context of dance provides critical reading training for young people about teaching methods, whether in ballet or not, and redirecting their view of art. Therefore, reading *Polina* (2021) as an LJA is significant, especially because of the comic book language.

Keywords

Fracturing theme; Young Adult Literature; Graphic novel; Polina.

INTRODUÇÃO

A novela gráfica é um subgênero dos quadrinhos que vem se popularizando como um formato em ascensão no meio editorial. Para além do sucesso em vendas, características como a exploração de temáticas mais complexas e obras longas, até mesmo autobiográficas¹, e um público leitor mais maduro, geralmente composto por jovens (García, 2012), também são atrativos.

Desse modo, observamos um movimento de formação leitora através das HQs que pode começar com as revistas e avançar para uma configuração que mais se assemelha a um livro, bem como que pode ser iniciada com esse formato mais extenso. Os quadrinhos constituem um hipergênero (Ramos, 2009) que abriga diversos formatos comuns no uso dessa linguagem verbo-visual que possui um sistema narrativo (Cagnin, 1975), mas que se diversifica, cada formato com suas especificidades e relevância.

Os diferentes formatos da linguagem dos quadrinhos foram por muito tempo inferiorizados, sobretudo devido à ideia errônea de que trata-se de um gênero de público-leitor majoritariamente formado por crianças. E, quando o consumo dessa linguagem era feito por adultos, estes eram considerados infantilizados (Eisner, 2010).

Ademais, nos Estados Unidos, por volta dos anos 1950, quando a indústria quadrinística atingia um grande número de vendas, maior experimentação de gêneros e aproximava-se de um público cada vez mais adulto, surgia uma onda contrária. Nesse período, sobretudo no pós-guerra, quando a presença de uma cultura juvenil se torna mais marcante, ocorre uma repressão aos quadrinhos, compreendidos como responsáveis por uma temida delinquência juvenil. O psiquiatra Fredric Wertham, em 1948, foi o primeiro a apontar uma relação direta entre os quadrinhos e o comportamento de jovens, sendo responsável pela criação do *Comic Code Authority* que tinha como objetivo a censura de quadrinhos (García, 2012).

Tal recorte histórico dos quadrinhos demonstra como quadrinhos e jovens são discriminados socialmente. Atualmente, muitas novelas gráficas são protagonizadas por adolescentes e jovens em processo de amadurecimento, promovendo a aproximação desses leitores, sendo, portanto, um objeto cultural que promove acolhimento, diferindo da concepção atribuída de forma errônea nos anos de 1950. A relevância se dá especialmente no tratamento de temáticas tidas como fraturantes, classificadas como sensíveis para determinadas faixas etárias, a exemplo de violência, *bullying*, primeiro amor, depressão, ansiedade, entre outros (Souza, 2020).

Dessa forma, chamamos atenção para o *Young Adult* ou Literatura Jovem Adulta (LJA), gênero que categoriza obras que vão além de uma delimitação etária do público-leitor, constituindo um âmbito de suma relevância para formação leitora, sobretudo de jovens, que muitas vezes são acusados de não serem leitores (Bortoluzi, 2022). Tal formação se dá particularmente através dos temas vistos como sensíveis, que aparecem nas obras favoritas

1. Vale ressaltar que essa não é uma característica exclusiva do romance gráfico, visto que o teor autobiográfico pode ser identificado em diferentes quadrinhos, até mesmo em tiras.

entre as escolhas dos jovens leitores.

Esse pensamento de inferioridade diante dos jovens leitores e gêneros lidos por eles é um reflexo de como a própria sociedade concebe a adolescência e a juventude, de maneira pejorativa (Bortoluzi, 2022). Contudo, vemos que representa uma importante fase do desenvolvimento humano que não deve ser concebida apenas como uma fase passageira, mas como etapa preponderante na construção identitária.

Isso pode ser observado no romance gráfico de Bastien Vivès, *Polina* (2021), no qual é narrada a trajetória formativa da bailarina que nomeia a obra, da sua infância até a maturidade, de forma que acompanhamos seu amadurecimento pessoal e profissional no balé clássico. No enredo, destaca-se as situações de abuso e violência psicológica por parte de um dos professores que atravessa a sua aprendizagem, Bojinski, conhecido por ser um professor rígido, mas com um comportamento que ultrapassa esse limite. Assim, vemos que os quadrinhos possibilitam um descortinamento dessa modalidade de dança, apresentando-o de maneira realista, bem como abre espaço para a sua compreensão enquanto uma obra Jovem Adulta, tendo em vista, especialmente, as temáticas sensíveis que são exploradas diante da figura da bailarina, repleta de significados socialmente construídos.

Com isso, objetivamos analisar a temática fraturante presente no romance gráfico *Polina* (2021), a fim de desmistificar a imagem do balé clássico enquanto modalidade de dança perfeita e leve, como sugere o imaginário social, por meio da leitura de situações de abuso entre uma jovem bailarina em formação e um professor.

Portanto, esta pesquisa é relevante por fazer uma análise desse romance gráfico sob a ótica da LJA e suas características, propiciando visibilidade acadêmica para a obra, bem como um olhar mais real sobre o balé clássico. Além de se fazer importante por levar em consideração o protagonismo juvenil, a temática explorada e a linguagem quadrinística, enquanto pontos preponderantes para aproximação de jovens leitores, de forma particular jovens bailarinos, contribuindo na formação leitora, tanto do tema, quanto do sistema narrativo verbo-visual dos quadrinhos, significando um importante gênero, independentemente da idade de quem lê.

Este estudo se baseia em referenciais teóricos sobre a adolescência e a juventude, como representações sociais do desenvolvimento humano (Gregorin Filho, 2017), bem como acerca da relação entre jovens e a literatura (Bortoluzi, 2022) e a consolidação da Literatura Jovem Adulta (Ross, 1985; Souza, 2020).

Ademais, são relevantes as teorias sobre quadrinhos, a partir de Ramos (2009), García (2012), Barbieri (2017) e Cagnin (1975), na compreensão da linguagem quadrinística e de seus recursos próprios. Por fim, é importante compreender a construção da temática sensível, feita por meio de uma leitura centrada na figura abusiva de Bojinski, estruturada com base no estudo de Lakes (2021) acerca das mensagens por trás de métodos autoritários em aulas e ensaios de dança.

Além desta introdução, o artigo é organizado nas seções: *Juventude e literatura*, que apresenta as concepções de adolescência, juventude, literatura e jovens leitores; em *Polina: quadrinhos e Literatura Jovem Adulta* na qual é feita a relação entre a linguagem quadrinística, o gênero romance gráfico e a Literatura Jovem Adulta sob o prisma do objeto de análise *Polina* (2021) e *Quando o balé se torna abusivo: uma leitura de Polina* (2021) a qual concentra-se na análise da temática fraturante no romance gráfico a partir de recortes de algumas situações de abuso e violência que aparecem no enredo.

JUVENTUDE E LITERATURA

Diante de questionamentos como: quem são os jovens? e como é possível definir juventude e/ou adolescência?, iniciamos a discussão deste artigo a fim de compreender essas etapas da vida como equivalentes. Isto posto, pode-se conceber a adolescência enquanto categoria social atravessada por diversos fatores, que além disso, envolvem o psicológico, o histórico, o geográfico, o cultural e o político. De forma geral, a juventude é uma etapa de transição, posto que o indivíduo já deixou de ser criança, mas ainda não é um adulto.

Tal perspectiva faz com que seja percebida enquanto um “vir a ser”, logo o indivíduo estaria apenas passando por um processo de preparação para a vida adulta (Bortoluzi, 2022). Todavia, ressaltamos que deve ser vista como uma etapa com características próprias que são vivenciadas pelos sujeitos, sendo delimitada por “[...] uma concepção, representação ou criação simbólica, fabricada pelos grupos sociais ou pelos próprios indivíduos tidos como jovens, para significar uma série de comportamentos e atitudes a ela atribuídos” (Groppo, 2000, p. 8). Portanto, um estágio da construção humana que impacta diretamente a formação identitária, posto que representa “[...] um período ao mesmo tempo transitório e de suma importância para a construção do indivíduo [...]” (Gregorin Filho, 2012, loc. 79-80).

Bortoluzi (2022) chama atenção para a forma que a sociedade encara os jovens pejorativamente enquanto crianças que já não são controladas por um adulto. Essa mesma concepção depreciativa atravessa o olhar acerca de obras literárias classificadas como *Young Adult* ou Literatura Jovem Adulta (LJA), geralmente definidas de acordo com a idade dos leitores, entre 14 e 25 anos, assim como em algumas concepções sobre a juventude. Contudo, assim como a categoria social, a LJA é reconhecida por outras questões e deve ser “[...] considerada como mais potente que seu adjetivo [Jovem Adulta], como uma literatura que potencialmente pode contribuir para a formação do leitor” (Bortoluzi, 2022, p. 55).

Essa capacidade formativa se dá sobretudo pelas temáticas que são exploradas nessas narrativas, como pontos sobre identidade e amadurecimento. De acordo com Catherine Ross (1985), a LJA é caracterizada, sobretudo pelo protagonismo e a narração adolescentes, exploração de cenários contemporâneos realistas e assuntos antes considerados tabus. Além desses aspectos, destaca-se uma passagem da infância para a maturidade em meio ao contato com novos conhecimentos.

Tais características apontadas por Ross (1985) aproximam os jovens da literatura, muitas vezes julgados como desinteressados com a justificativa de que outras mídias competem a atenção com os livros. Entretanto, como afirma Bortoluzi (2022, p. 53), “[...] os adolescentes e jovens leem, e muitos deles leem bastante”, assim como são grande parte do público presente em eventos literários, como Bienal Internacional do Livro de São Paulo, segundo Almeida (2018). Portanto, isso revela que o problema está na invalidação da leitura optada por eles, já que se distanciam das obras canônicas que a escola e a academia esperam que sejam lidas por esses sujeitos (Bortoluzi, 2022).

Em suma, salientamos que a relação entre os jovens e a literatura existe e por muitas vezes se dá por meio de obras da LJA, que contribuem para a formação leitora ao passo que destacam, dentre muitos aspectos, inclusive já mencionados, a importância de representações sociais e uma ampla gama nessa representatividade.

POLINA: QUADRINHOS E LITERATURA JOVEM ADULTA

Neste estudo categorizamos *Polina* (2021) enquanto um romance gráfico jovem adulto, unindo, portanto, concepções acerca da consolidação do subgênero dos quadrinhos, novela gráfica, e as especificidades que delimitam a LJA para além da faixa-etária do público-leitor. Com isso, traçamos aqui um paralelo entre o enredo do objeto de análise e a categorização assumida.

A narrativa do romance gráfico apresenta Polina, uma criança que objetiva ser bailarina profissional. Desse modo, já no início da história é construída uma jornada de aprendizagem com a audição para integrar o corpo estudantil da Academia de Dança do renomado professor Nikita Bojinski. O enredo acompanha a protagonista até a vida adulta, trajetória essa representada pela rotina do ambiente da dança profissional a partir do ingresso na escola de Bojinski.

Polina (2021) proporciona a valorização artística a partir de uma discussão bastante importante, mostrando uma face do balé clássico mais realista (Lakes, 2021), de forma nua e crua, revelando os mistérios que cercam o corpo que sobe na ponta dos pés e encanta tantas pessoas. Tal encanto nem sempre é a realidade daqueles que têm a dança como sua profissão, visto que por muitas vezes o ambiente da dança é marcado por cobranças excessivas vindas de professores autoritários e abusivos, pela competitividade entre os próprios bailarinos, além dos altos índices de lesão, tanto pelo esforço físico exigido pela técnica, quanto por negligência de quem dança, menos comum em grandes companhias que possuem o suporte necessário, além da desvalorização profissional, muito comum em território brasileiro.

Ainda que aborde a temática de forma sensível, o autor, Bastien Vivès, deixa claro que a história não é escrita por alguém que possui uma vivência na dança, mas alguém que se aproxima deste universo através da observação, o que fica claro nos agradecimentos da publicação: “Obrigado a Véronique por ter me deixado assistir a suas aulas”.

A narrativa mostra todo o percurso que a pequena e jovem Polina precisou trilhar para se consagrar como uma coreógrafa e bailarina renomada mundialmente. Sua trajetória é repleta por rupturas, deslocamentos, medos, inseguranças e lesões. No entanto, o que mais chama atenção é a sua perseverança, mesmo que por muitos momentos fosse considerada uma bailarina ruim.

Nesse contexto, a figura de Bojinski aparece enquanto o grande mentor de Polina, com quem desenvolve uma relação de dependência emocional baseada na opinião que ele expressa sobre a aluna. Para Polina, portanto, a opinião de Bojinski é a mais importante. Essa sujeição se dá pelo relacionamento abusivo que o professor constrói com a aluna. Logo, a narrativa é atravessada por cenas de abuso e violência psicológica protagonizadas por eles, devido ao comportamento autoritário (Lakes, 2021) no método de ensino de dança adotado por ele.

A partir disso, comprehende-se a complexidade que circunda o enredo, uma das características que podem ser encontradas em novelas gráficas. Assim, segundo o que aponta García (2012), *Polina* (2021) é categorizada neste subgênero de quadrinhos, tanto por explorar uma temática mais tensa, com aspectos mais sensíveis, quanto pela extensão que a aproxima do formato de um livro. O autor salienta que o sucesso do formato se dá pela publicação de quadrinhos que, como um romance, “[...] se apresentam diretamente nessa forma, sem ter passado antes pela pré-publicação em suporte fragmentário e seriado” (García, 2012, p. 253).

Além disso, Sieczkowski (2011) salienta que a experimentação visual pode ocorrer no formato, no que diz respeito às cores, traço e organização dos elementos. Em *Polina* (2021) essa experimentação pode ser reconhecida pelo uso exclusivo das cores preto, cinza e branco² e um traço que assemelha-se a um rascunho. Quanto à temática, a autora destaca a ligação com questões da condição humana. Em nosso objeto de análise, essa representação é explorada através da construção identitária nas etapas da adolescência e juventude da bailarina em meio ao processo formativo marcado pelo abuso e a descoberta do mundo. Nos recortes abaixo (Figura 1) é possível verificar esse crescimento da personagem, além de verificar o estilo visual que o autor opta.



Figura 1. Crescimento de Polina. Fonte: Vivès (2020).

2. Destacamos que em muitas novelas gráficas é recorrente a construção visual apenas em preto e branco.

Alguns dos elementos caracterizadores da novela gráfica fazem com que esse formato se aproxime da LJA. Consoante a Ross (1985), destacamos o protagonismo juvenil em Polina e um contexto contemporâneo realista no tocante ao tema abordado, expondo a violência psicológica, a dependência emocional e o abuso de jovens, sendo elementos historicamente excluídos de narrativas juvenis.

Quanto a isso, *Polina* (2021) explora a ficcionalização do ambiente do balé clássico por meio dessa exposição de situações abusivas recorrentes em grandes companhias de dança. Como aponta o estudo de Lakes (2021), tal aspecto é visto como um tema complexo e tabu para os jovens, entretanto está entre os assuntos recorrentes nas obras lidas por livre escolha por eles.

Destarte, o enredo também apresenta o relacionamento amoroso entre Polina e Adrian, bastante comum na LJA. Sobre isso, nas publicações deste gênero é comum que o protagonista adolescente passe por um processo de um reconhecimento da sua identidade em meio ao amadurecimento, assim a identidade é um dos temas recorrentes, conforme aponta Ross (1985). Na narrativa sequencial em questão, vemos que a desilusão amorosa, fruto da relação entre ambos, faz com que a bailarina busque novas perspectivas para a sua vida pessoal e profissional, se aventurando na dança contemporânea que a consagra como um grande nome mundial.

Assim, com base nas características apresentadas, a análise que se segue focaliza uma leitura das situações de abuso na dança vivenciadas por Polina como consequência do comportamento autoritário de Bojinski em sua prática educativa. Tais aspectos perpassam um enredo guiado pela trajetória de amadurecimento pessoal e profissional da protagonista, em que um lado abusivo e tóxico do balé se apresenta enquanto uma temática sensível da LJA.

QUANDO O BALÉ SE TORNA ABUSIVO: UMA LEITURA DE POLINA

O balé clássico é amplamente explorado em produções culturais de diferentes mídias e para diferentes públicos. Desde representações mais românticas que exaltam a beleza, a ludicidade, delicadeza e sutileza dos movimentos da bailarina, mais comuns em narrativas infantis, a exemplo das animações *Barbie e as doze princesas bailarinas* (2006) e *A bailarina* (2017), até composições que apresentam o balé envolto por um ambiente competitivo, que exige uma disciplina extrema, recorrentes em produções cinematográficas dirigidas a um público adulto como o filme *Cisne Negro* (2010) e até mesmo para um público mais jovem como na série *O preço da perfeição* (2020).

Os exemplos citados reproduzem imagens do balé clássico e da dança que são estruturados a partir do imaginário social sobre essa modalidade, cercada por estereótipos. Em *Polina* (2021), o leitor encontra um cenário artístico mais próximo da realidade das grandes companhias de dança, se distanciando da concepção bela e lúdica das narrativas infantis e se aproximando do que se vê em produções para um público mais velho, tendo em vista a densidade. Na

novela gráfica o balé como uma modalidade de dança que exige muita disciplina é reforçado a partir da figura do professor tido como rígido, todavia representa o comportamento autoritário presente em muitas companhias de dança.

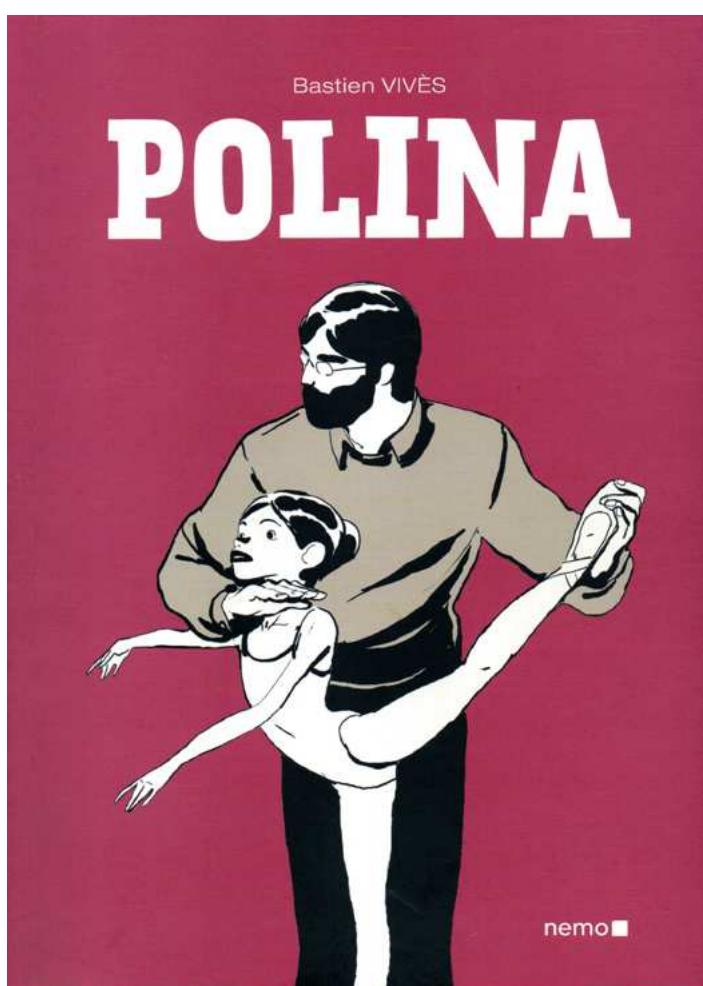
Como afirma Lakes (2021, p. 311), “o público leigo se surpreenderia com os horrores infligidos em nome da dança, uma forma de arte que muitos associam à liberdade, expressividade, paixão e entrega”, isso é o que observamos na obra. A temática é tratada de forma próxima do real, descontinuando as situações de abuso e violência que vão além desses “modelos” socialmente cristalizados³, revelando uma relação entre aluna e professor que impacta diretamente a formação profissional e pessoal da jovem Polina em sua trajetória de amadurecimento.

Desse modo, esta análise é focalizada numa leitura da linguagem quadrinística a partir de recortes que expõem essa temática sensível. Logo, é estruturada com base no estudo desenvolvido por Lakes (2021) sobre o autoritarismo na dança e na interpretação dos recursos dos quadrinhos, conforme Postema (2018), Barbieri (2017) e Eisner (1989), todos esses aspectos relacionados à interpretação da novela gráfica como uma LJA.

Com isso, destacamos que a figura do professor Bojinski é construída a partir de uma personalidade autoritária que apresenta narrativas características como “[...] desdém pela natureza humana, punitividade, fatalismo, desprezo pelos fracos, cinismo, agressão, submissão irônica à autoridade, intolerância à ambiguidade e projeções, atribuindo a outra pessoa as próprias atitudes que toma” (Christie, 1954 *apud* Lakes, 2021, p. 312).

Para tanto, iniciamos a análise a partir dos paratextos⁴, mais especificamente da capa, visto que nos quadrinhos todos os elementos são significativos para a construção narrativa, como defende Postema (2018). Na capa (Figura 2), composta por uma ilustração de Polina e Bojinski, com um fundo rosa intenso, já é possível identificar um indício de como é a relação estabelecida entre aluna e professor.

3. Bastante presente em obras cinematográficas direcionadas para o público jovem e adulto, como as mencionadas.



4. São considerados paratextos o título, o subtítulo, o prefácio, a epígrafe, a dedicatória, o frontispício, a guarda, a capa, a quarta capa etc. (Almeida; Belmiro, 2016)

Figura 2. Capa de Polina. Fonte: Vivès (2020).

Nessa ilustração, vemos que Bojinski está corrigindo a execução da bailarina. A cena retratada chama atenção, sobretudo pelo contraste da cor da capa, rosa, que carrega uma simbologia ligada à feminilidade, delicadeza e beleza, também associadas ao balé clássico, e o nível de perfeição exigido pelo professor. Ressaltamos, ainda, que o título é outro paratexto importante, a jovem protagonista dá nome à obra de forma semelhante ao que acontece com os livros de literatura infantil, aproximando o romance gráfico de jovens leitores e da LJA.

Quanto ao enredo, já nas primeiras páginas da narrativa é possível identificar a característica autoritária de Bojinski em sua docência na dança, revelando uma abordagem destrutiva de ensino (Lakes, 2021). Logo, os momentos de interação com Polina, principalmente ensaios e aulas, são marcados pela violência, expressas por meio da linguagem, seja no que fala para a bailarina, seja em como fala, além da forma como corrige sua execução, ressaltando as aproximações invasivas.

A figura a seguir diz respeito a um recorte do trecho da audição que a protagonista faz para ser admitida na Academia de Dança Bojinski (Figura 3), a primeira academia de dança que aparece no enredo, sendo o cenário para o início da sua trajetória formativa.

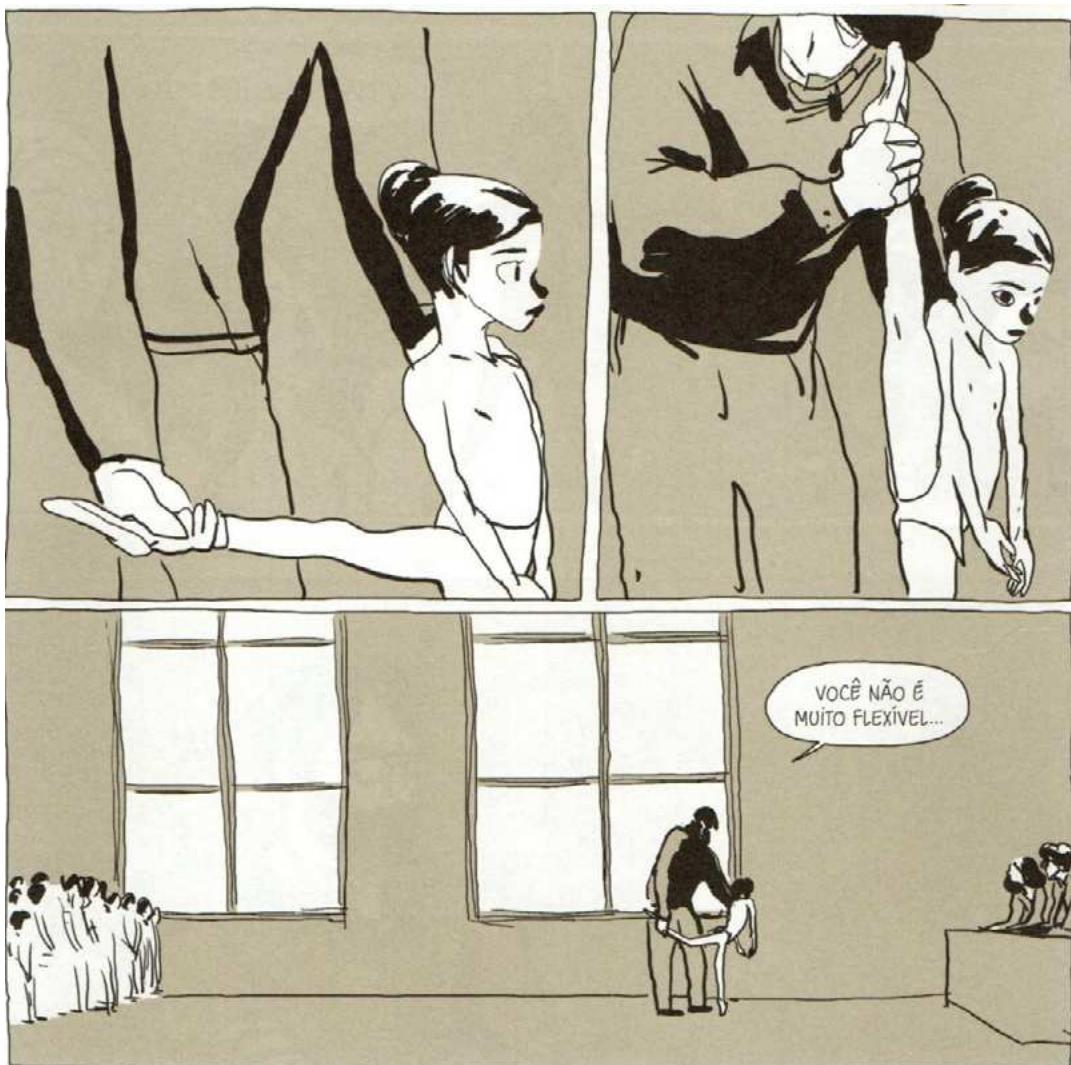


Figura 3. Cena da audição. Fonte: Vivès (2020, p. 12).

A cena representa o primeiro contato entre a aluna e o professor, retratando o começo dessa relação tóxica, que se desenvolve ao longo do enredo. A tristeza de Polina e a correção excessiva do professor, expostas no segundo quadro do trecho, atravessam o percurso de amadurecimento da protagonista que será acompanhado com o decorrer da narrativa.

Destacamos que, assim como na capa, Bojinski se aproxima e toca em Polina para avaliar a flexibilidade, movimento evidenciado pelo uso do plano americano, recortando a figura na altura dos joelhos (Barbieri, 2017). Mesmo sendo este um dos principais atributos para classificação de bailarinos e o toque físico muito comum em correções da prática, salientamos que o comportamento do professor é invasivo, já que desencadeia na pequena bailarina uma reação de insegurança, receio e até mesmo dor e medo. Tais sentimentos são mais uma vez identificados por meio do seu semblante, forma de expressar a angústia que é silenciada e ignorada.

A reação da personagem se estende por todo o corpo e através da ilustração destacamos seus ombros elevados, a cabeça e olhar abaixados, uma postura⁵ de desconforto diante do discurso do professor sobre a sua flexibilidade. Desse modo, vemos como, nos quadrinhos, a postura corporal e os gestos presentes nos desenhos desempenham uma relevância por vezes maior que o próprio texto (Eisner, 1989).

Outro elemento importante é a roupa utilizada na audição, uma calcinha, que expõe o corpo de Polina de forma que a coloca em posição de vulnerabilidade, como um objeto de livre manuseio para Bojinski. Sobre isso, Lakes (2021) destaca que é comum que professores autoritários, como o da narrativa, façam comentários que vão de encontro com os códigos de privacidade, a exemplo de observações vergonhosas ou humilhantes acerca do peso, constituição ou o tipo de corpo dos alunos, como ocorre com Polina.

Na cena, apenas Bojinski fala, “Você não é muito flexível...” (Vivès, 2020, p. 12). Tal comentário aponta para mais um comportamento autoritário sinalizado por Lakes (2021), já que ele não fornece um feedback suficiente, ou seja, não deixa clara a sua avaliação sobre a flexibilidade de Polina, fazendo com que a aluna sinta que não tem capacidade de melhorar, nem tampouco ser aprovada. Logo, essa é uma das ferramentas de manipulação de poder identificadas na construção do professor, sobretudo em sua relação com a protagonista.

A insegurança faz a menina acreditar que será reprovada e a fala de Bojinski é interpretada e justificada como uma forma de incentivo, já que é considerado um grande mestre da dança. A fala da mãe de Polina nas páginas seguintes reitera essa concepção deturpada dos métodos de ensino de dança, ao dizer “Foi para te ajudar a progredir que ele disse isso, minha princesa” (Vivès, 2020, p. 14), fala essa que banaliza a forma grosseira com que o professor julgou as habilidades da menina e reforça o autoritarismo como o normal do universo do balé clássico, desconsiderando completamente as implicações disso na autoestima da pequena bailarina.

O silenciamento de Polina na cena reitera a posição de autoridade que Bojinski ocupa, sem que haja espaço para a bailarina expressar seu desconforto. Tal comportamento é recorrente em todo o enredo. No decorrer da trama, no

5. Segundo Eisner (1989, p. 105), a postura diz respeito a “[...] um movimento selecionado de uma sequência de momentos relacionados de uma única ação”.

entanto, esse padrão de comportamento do professor ganha forças através da violência verbal, representando um problema enfrentado pela jovem (Souza, 2020), que não sabe como agir diante das falas abusivas. Essa dinâmica acaba sendo a sustentação de uma relação tóxica entre aluna e professor, que não reconhece limites.



Figura 4. Cena de ensaio. Fonte: Vivès (2020, p. 38).

Lakes (2021) afirma que o uso violento da linguagem verbal pode se expressar de forma direta, por meio de considerações verbais paralelas, tom de voz, ou através do silenciamento, a partir de olhares ou ausência do contato visual. No caso de Bojinski destaca-se o uso direto do verbal, por meio de falas humilhantes, feitas de forma sutil.

Em determinado momento da narrativa, Polina é convidada para dançar junto com o 5º ano da Academia, turma mais avançada que a sua, fazendo parte do balé principal da escola. Nesse contexto está inserido o recorte abaixo (Figura 4), que representa uma das cenas de ensaio entre Bojinski e Polina. Nela, podemos destacar diferentes mensagens por trás do método autoritário e abusivo adotado pelo professor, que podem ser identificadas a partir de elementos como o esvaziamento do espaço físico da sala que destaca os personagens e suas falas e o uso de balões em diferentes tamanhos representando, usados como um elemento narrativo para destacar as falas em detrimento do contexto visual em que se dá o diálogo.

No primeiro quadrinho, o professor repreende Polina, ordenando que ela pare de chorar, mesmo essa sendo uma reação provocada pelos seus meios imprecisos nas correções e *feedbacks* para que ela melhore sua execução da sequência coreográfica. Assim, consoante ao comportamento analisado por Lakes (2021), verificamos que fazer os alunos chorarem parece ser uma abordagem útil de ensino, como faz Bojinski, sendo o responsável pela reação e a figura que a repreende. O mecanismo é usado para introduzir comentários sobre a técnica e o desempenho de Polina perante todos na sala.

Novamente, a linguagem verbal é usada como forma de manipulação, fazendo com que a bailarina seja a culpada pela execução “inadequada”, conforme sua avaliação. Desta vez, no entanto, Polina rompe o silenciamento ao questionar o professor acerca da interpretação que ele deseja para a coreografia em questão. Ele, por sua vez, reage de maneira a questionar a bailarina devolvendo a ela a pergunta sobre interpretação e mais uma vez não responde de forma compreensível, desestabilizando a bailarina e fortalecendo sua insegurança. Diante disso, a mensagem pedagógica intrínseca ao método adotado por Bojinski é a de

[...] que o professor sabe tudo e vê tudo. O professor identifica pontos fracos no aluno e lhe revela publicamente, de maneira cruel. Os erros por parte dos alunos são melhor corrigidos através da humilhação. Fazer com que os alunos chorem regularmente é uma atividade aceitável em um ambiente de aprendizado (Lakes, 2021, p. 317).

Ainda no contexto do ensaio do recorte anterior, ressaltamos o quadrinho a seguir (Figura 5). Nele, o tamanho o balão dispensa a figura de Bojinski em cena, tendo em vista a importância narrativa da sua fala. Nela, ressaltamos a forma como ele abusa da sua autoridade enquanto professor para humilhar Polina perante outros bailarinos em uma sala de aula, inferiorizando seus conhecimentos na dança, além de ignorar os limites pessoais ao mencionar as relações afetivas dela e suas amizades. Destacamos que sua fala não utiliza palavras agressivas, mas se vale de um discurso sugestivo e de conselho, tendo em vista que essa “sutiliza” atravessa o comportamento de pessoas com traços de abuso e manipulação.



Figura 5. Linguagem abusiva de Bojinski. Fonte: Vivès (2020, p. 39).

Tal recorte reafirma o que foi identificado por Lakes (2021), ao apresentar um depoimento em que o professor leva o assunto para o lado pessoal do aluno de uma forma absurda e extrema. Já o trecho a seguir (Figura 6) apresenta mais uma situação em que a correção de Bojinski é feita através do toque físico. Apesar de ser uma prática comum no balé, vemos através das expressões faciais da aluna que esse comportamento funciona como um mecanismo utilizado para demonstrar a autoridade que ele detém diante do corpo de Polina, tal postura do professor torna-se agressiva no ponto que provoca dor na jovem bailarina.



Figura 6. Cena de aula. Fonte: Vivès (2020, p. 31).

A expressão facial de Polina deixa claro que ela se sente desconfortável com a atitude do professor, entretanto pela conjuntura abusiva e tóxica que atravessa a relação, ela nega o que sente em detrimento de agradá-lo. Reiterando o que defende Eisner (1989) sobre a primazia dos gestos. Sobre as expressões faciais ele afirma que

A superfície do rosto, alguém disse certa vez, é "uma janela que dá para a mente". Trata-se de um terreno familiar à maioria dos seres humanos. Seu papel na comunicação é registrar emoções. Devido a essa relação, a cabeça (ou rosto) é usada com frequência pelos artistas para expressar a mensagem inteira do movimento corporal (Eisner, 1989, p. 111)

Sobre a conduta de Bojinski, é igualmente sinalizada por Lakes (2021), ao expor que para muitos professores é necessário produzir dor para que ocorra aprendizagem, no contexto da obra analisada esse comportamento é verificado pela forma como ignora as sensações da bailarina, mesmo ela negando a dor para satisfazê-lo.

Retomando brevemente o enredo da novela gráfica, como retrata a trajetória formativa de uma bailarina junto ao seu processo de amadurecimento, seu aprendizado no balé clássico não se limita à vivência da Academia de Dança do professor Bojinski, mas a relação desenvolvida é tão intensa que atravessa toda a sua formação, até mesmo quando vai para outras academias de dança e assim segue mantendo contato com ele. Esse vínculo é mantido até que a personagem sofre um rompimento amoroso, que funciona na narrativa como um ponto de mudança muito significativo para o amadurecimento da jovem, motivação para busca de novas experiências que a transformam e a conduzem para um lugar de renome na dança contemporânea.

Mesmo se tornando importante na dança mundial, Polina continua nutrindo um agradecimento a Bojinski, sem reconhecer seu método autoritário, abusivo e tóxico. Sendo assim, o recorte abaixo (Figura 7) é um trecho do reencontro entre eles, após anos, o professor já com uma idade mais avançada e a bailarina já adulta.



Figura 7. Negação de Bojinski. Fonte: Vivès (2020, p. 183).

Nesse excerto, ressaltamos que Bojinski continua não reconhecendo seu comportamento autoritário que torna o balé clássico um ambiente tóxico como algo negativo, que pode ter desencadeado consequências na vida de Polina. Ele, sendo considerado um grande mestre da dança, justifica suas atitudes a qualquer custo, conforme apresenta Lakes (2021).

Sobre a linguagem quadrinística, destacamos que pela primeira vez na novela gráfica, o rosto do professor é apresentado sem os óculos, como uma forma de real descortinamento da realidade de muitos jovens bailarinos em formação, que enfrentam diferentes situações de abuso em nome da vontade de seguir seus sonhos e atingir seus objetivos na dança. Dessa forma, a narrativa gráfica traz a temática sensível de forma bastante realista, sendo uma importante obra da LJA para a formação de leitores críticos acerca de diversos aspectos que circundam a sociedade, incluindo o balé clássico e as suas dores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A leitura de *Polina* sob o viés da Literatura Jovem Adulta possibilita um olhar para um lado tóxico do balé clássico a partir dos abusos vivenciados pela jovem protagonista. Logo, é uma narrativa que descortina o mundo de perfeição e disciplina para uma representação mais próxima do que é vivenciado nessa modalidade de dança, revelando o comportamento autoritário de muitos professores, que exigem a excelência por um preço muito alto.

Sobre a análise da temática fraturante, consideramos que o romance gráfico é uma importante obra da LJA pela forma como retrata a dança descortinando o que há por traz desse universo e do “tornar-se bailarina”, de forma que releva a necessidade de ambientes mais saudáveis e humanos sobretudo no balé clássico. Assim, essa obra contribui para a conscientização e formação de jovens leitores críticos no que concerne ao cenário mundial, não só da dança como da arte, propiciando uma aproximação com diferentes linguagens artísticas e seu universo.

Outrossim, é capaz de despertar um processo de identificação com jovens leitores inseridos no mundo da dança, fazendo-os refletir sobre suas vivências. Já para os que não fazem parte dessa comunidade, pode provocar questionamentos acerca de suas vivências em outros contextos, como a própria escola e as relações que são estabelecidas entre professor e alunos ou outras figuras de autoridade.

Além dos aspectos supracitados, a leitura de novelas gráficas por jovens leitores, a exemplo de *Polina* (2021), oportuniza a visibilidade dos quadrinhos. Mais do que isso, permite o contato com uma linguagem autônoma que se constitui no verbal e no visual em uma conjuntura de equivalência, no sentido de que uma não é superior a outra. Ademais, favorece o reconhecimento dessa autonomia por meio dos recursos próprios que são utilizados para representação da temática.

Por fim, o descortinamento do lugar autoritário ocupado por muitos professores é feito de forma significativa pelo fato de aproximar jovens

leitores de um tema complexo apresentado em um quadrinho, por tanto tempo considerado inferior, assim como esses leitores. Logo, é uma obra bastante significativa para formação de leitores críticos sobre as diferentes dimensões da sociedade, com toda a sua complexidade que não deve ser colocada distante da juventude.

BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, Tatyane Andrade; BELMIRO, Celia Abicalil. Literatura infantil e multimodalidade: o papel dos paratextos no livro ilustrado. In: V Simpósio sobre o Livro Didático de Língua Materna e Estrangeira (V SILID) e IV Simpósio sobre Materiais e Recursos Didáticos (IV SIMAR), 2016, Rio de Janeiro. **Pesquisas em Discursos Pedagógicos**. Rio de Janeiro: PUC, 2016 (n.p.). Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.pucrio.br/26740/26740.PDFXXvmi=>. Acesso em: 27 ago. 2023.

BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Tradução: Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BORTOLUZI, Jemima Stetner Almeida Ferreira. Literatura Jovem Adulta: Que gênero é esse? **Revista 15 de outubro**, v. 1, n. 1, p. 52-64, 2022. Disponível em: <https://revistas.editora.ufcg.edu.br/index.php/r15o/article/download/319/287>. Acesso em: 15 ago. 2023.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. Tradução: Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GREGORIN FILHO, José Nicolau. **Literatura juvenil**: adolescência, cultura e formação de leitores. [livro eletrônico] Editora Melhoramentos, 2012.

GROOPPO, Luís Antonio. **Juventude**: Ensaios sobre sociologia e história das juventudes modernas. Rio de Janeiro: Difel, 2000.

LAKES, Robin. As mensagens por trás dos métodos: o legado pedagógico autoritário em aulas e ensaios da dança cênica ocidental. Tradução de Raquel Pires Cavalcanti. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**. v. 11, n. 21, jan-abr. 2021. Disponível em: <https://eba.ufmg.br/revistapos>. Acesso em: 20 ago. 2023.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos:** construindo sentido a partir de fragmentos. [livro eletrônico] Tradução: Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis. 2018.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos.** [livro eletrônico] São Paulo: Contexto, 2009. Disponível em:

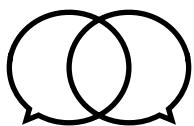
<https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/1107/pdf/0?code=eSLIyJ/A9wvwmwhM3YsSGB5tP0wi78L4v2/wlkvgvMXkoWQ6SVQ2OAE2QwTGB6nW3hyTZL/TJEzzab+Iz81i0Rg==#>. Acesso em: 16 ago. 2023.

ROSS, Catherine Sheldrick. Young Adult Realism: Conventions, Narrators, Readers. **The Library Quarterly**, v. 55, n. 2, p. 174-191, 1985.

SIECKOWSKI, Izadora Netz. **Para além dos quadrinhos e graphic novels:** os estudos literários e visuais em diálogo. 2011. Monografia (Graduação em Letras) – Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39337/000824223.pdf?sequence=1>. Acesso em 16 ago. 2023.

SOUZA, Martha Julia Martins de. Literatura Jovem Adulto, Projeto de extensão e a democratização do conhecimento: a leitura como um direito cidadão. **Pensares em Revista**, São Gonçalo-RJ, n. 17, p. 256-275, 2020. Disponível em: <https://www.epublicacoes.uerj.br/index.php/pensaremrevista/article/view/43820>. Acesso em: 15 ago. 2023.

VIVÈS, Bastien. **Polina.** Tradução: Fernando Scheibe. São Paulo: Nemo, 2021.



Cotidiano lésbico: personagens queer nos quadrinhos de *Perigosas Sapatas*

Cotidianidad lésbica: personajes queer
en las historietas de *Unas lesbianas de cuidado*

Lesbian Everyday Life: Queer Characters
in *Dykes to Watch Out For*

Júlia Juliéta Silva de Brito

julia.julieta@estudante.ufcg.edu.br

Mestranda em Estudos Literários pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e Pós-Graduada em Estudos da Linguagem e Formação Docente pela Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). Tem experiência na área de Letras, com ênfase em histórias em quadrinhos, teoria literária e estudos de gênero e sexualidade. Investiga a maternidade lésbica em novelas gráficas.

Resumo

Nos últimos anos, têm ocorrido um movimento crescente em direção à visibilidade e representação de experiências lésbicas na comunicação de massas, primordialmente, nos quadrinhos - a título de exemplo, temos *O Essencial de Perigosas Sapatas* (2021), da cartunista Alison Bechdel, publicado originalmente entre 1983 e 2008 em jornais alternativos estadunidenses e que tornou-se uma antologia no último ano de sua publicação nos Estados Unidos. Nesse sentido, o presente artigo tem como objetivo analisar a representatividade lésbica nos quadrinhos da referida obra, através do cotidiano de sujeitos que não atendem ao padrão heteronormativo, caracterizando-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa (Oliveira, 2007) e estudo bibliográfico (Gil, 2002). As discussões fundamentam-se nos conceitos de narrativa gráfica e arte sequencial (Eisner, 1989; 2005), no diálogo dos quadrinhos com outras linguagens (Barbieri, 2017) e em seu percurso histórico (García, 2012), visando desvendá-los (McCloud, 2005) e dialoga com os Estudos de Gênero e Sexualidade, através de autores que discutem o continuum lésbico e existência lésbica (Rich, 2010), os problemas de gênero (Butler, 2022) e os quadrinhos lésbicos (Bauer, 2015). Para tanto, essa pesquisa consiste em visibilizar mulheres lésbicas nos quadrinhos e suas potencialidades, além de discutir questões contemporâneas que atravessam debates sociais e políticos, no qual buscamos enriquecer a bibliografia dessa produção.

Palavras-chave

Representação; Quadrinhos; Perigosas sapatas; Mulheres lésbicas.

Resumen

En los últimos años, ha habido un creciente movimiento hacia la visibilidad y representación de experiencias lesbianas en los medios de comunicación de masas, principalmente en los cómics - como ejemplo, hay *Lo Esencial de las Peligrosas Zapatas* (2021), de la caricaturista Alison Bechdel, que se publicó originalmente entre 1983 y 2008 en periódicos alternativos de Estados Unidos y se convirtió en una antología en el último año de su publicación en los Estados Unidos. En este sentido, el presente artículo tiene como objetivo analizar la representación lesbiana en la obra mencionada, a través de la vida cotidiana de individuos que no se ajustan al estándar heteronormativo, caracterizándose como una investigación de enfoque cualitativo (Oliveira, 2007) y estudio bibliográfico (Gil, 2002). Las discusiones se basan en los conceptos de narrativa gráfica y arte secuencial (Eisner, 1989; 2005), en el diálogo de los cómics con otros lenguajes (Barbieri, 2017) y en su trayectoria histórica (García, 2012), con el objetivo de desentrañarlos (McCloud, 2005) y se dialoga con los Estudios de Género y Sexualidad, a través de autores que discuten el continuo lésbico y la existencia lésbica (Rich, 2010), los problemas de género (Butler, 2022) y los cómics lésbicos (Bauer, 2015). Para ello, esta investigación consiste en visibilizar a las mujeres lesbianas en los cómics y sus potencialidades, además de discutir cuestiones contemporáneas que atraviesan debates sociales y políticos, con el fin de enriquecer la bibliografía de esta producción.

Palabras clave

Representación; Cómics; Perigosas zapatas; Mujeres lesbianas.

Abstract

In recent years, there has been a growing movement toward the visibility and representation of lesbian experiences in mass media, primarily in comics. As an example, there is *The Essential Dykes to Watch Out For* (2021), by cartoonist Alison Bechdel, was originally published between 1983 and 2008 in U.S. alternative newspapers and later became an anthology in the final year of its publication in the United States. In this sense, the present article aims to analyze lesbian representation in the comics of the aforementioned work, through the daily lives of individuals who do not conform to the heteronormative standard, characterizing it as a qualitative research approach (Oliveira, 2007) and bibliographic study (Gil, 2002). The discussions are based on the concepts of graphic narrative and sequential art (Eisner, 1989; 2005), the dialogue between comics and other languages (Barbieri, 2017), and its historical trajectory (García, 2012), aiming to unveil them (McCloud, 2005). The article also engages with Gender and Sexuality Studies, through authors who discuss the lesbian continuum and lesbian existence (Rich, 2010), gender issues (Butler, 2022), and lesbian comics (Bauer, 2015). Therefore, this research aims to bring visibility to lesbian women in comics and their potential, while discussing contemporary issues that intersect social and political debates, with the intention of enriching the bibliography of this production.

Keywords

Representation; Comics; Dykes to Watch Out For; Lesbian women.

INTRODUÇÃO

A literatura e os quadrinhos lésbicos têm discutido temas frequentemente relegados ao silêncio, ao questionarem identidades e normas sociais através de narrativas que abordam questões de amadurecimento, relações familiares e relacionamentos amorosos, de modo a evidenciar representações de grupos que se encontram à margem na sociedade hegemônica. Por muito tempo, personagens femininas eram apresentadas de formas ambíguas ou não eram afirmadas como lésbicas, trabalhos como *Lucy and Sophie Say Goodbye* (1905), *Terry and the Pirates* (1934-1973) e *Brenda Starr, Reporter* (1940-2011), ofereceram uma representação contingente, embora significativa, dos relacionamentos entre mulheres na linguagem dos quadrinhos. Nessas obras, as personagens não se afirmam como lésbicas, no entanto, acreditamos que essa ambiguidade e ausência de declaração reflete o contexto histórico dessas produções e os desafios da representação queer na comunicação de massas do passado.

Na década de 70, surgem os quadrinhos contraculturais produzidos por mulheres, através dos coletivos femininos, como *Wimmen's Comix* (1972-1990), organizado por Trina Robbins, e *Tits & Clits* (1972-1987), desenvolvido pelas artistas Joyce Farmer e Lynn Chevely. As quadrinistas estavam na busca por espaço através de uma articulação coletiva, de modo que “as autoras de comix underground são pioneiras, abrindo importantes caminhos para as mulheres quadrinistas” (Medeiros, 2018, p. 77). O tom desses quadrinhos se reflete na diversidade de perspectiva da época, abrindo espaço para a produção de HQs gays e lésbicas, alguns títulos pioneiros são *Come Out Comix* (1973) e *Dyke Shorts* (1976), ambos da quadrinista Mary Wings.

Outro trabalho que é seguimento dos quadrinhos queer é o nosso objeto de estudo: a coletânea *O Essencial de Perigosas Sapatas* (2021), de Alison Bechdel, publicada originalmente entre 1983 e 2008, e que tornou-se uma antologia em seu último ano de publicação nos Estados Unidos. A autora selecionou tiras do período de 1987 a 2008 no exemplar, deixando as tiras dos cinco primeiros anos de fora. Desse modo, o enredo tem como enquadramento um grupo de amigas lésbicas, com um elenco quase todo composto de mulheres e cenários urbanos que trata de temas sociopolíticos do contexto estadunidense da época. Apoiado nisso, as pessoas acompanham as mudanças políticas e formas de pensar das personagens, uma vez que, ao longo dos anos, elas amadurecem e modificam suas opiniões à medida que experimentam as ocorrências do cotidiano. As pautas introduzem diversas perspectivas, já que cerca de 22 personagens são apresentados no exemplar, com atitudes, gostos e vivências diferentes.

Assim, surge a seguinte indagação: quais as representações da mulher lésbica na HQ *O Essencial de Perigosas Sapatas*, de Alison Bechdel? Temos, também, como objetivo analisar a representatividade lésbica presente na obra, a partir do cotidiano de sujeitos que não atendem ao padrão heteronormativo, mediante a uma análise pontual de duas personagens, com o propósito de

examinar suas características. Quanto à metodologia, este trabalho é definido como uma pesquisa de abordagem qualitativa e interpretativa (Oliveira, 2007), pois utilizamos materiais já elaborados para a análise, partindo de um estudo bibliográfico (Gil, 2002), pois que fazemos uso estudo pormenorizado de um objeto.

Com o propósito de atender a linguagem independente dos quadrinhos, as discussões estão fundamentadas nos conceitos de “arte sequencial” e “narrativa gráfica” (Eisner, 1989; 2005), do diálogo dos quadrinhos com outras linguagens (Barbieri, 2017) e seu percurso histórico (García, 2012), a fim de desvendá-las (McCloud, 2005). O estudo temático é centrado no continuum lésbico e existência lésbica (Rich, 2010), categorias de gênero (Butler, 2022) e quadrinhos lésbicos (Bauer, 2014; 2015). Para tanto, o presente texto está organizado em três partes, com exceção desta introdução e das considerações finais. Na primeira, explicitam-se os fundamentos teóricos norteadores da pesquisa – discursos sobre quadrinhos e estudos de gênero. Na segunda, apresentamos a metodologia e a referida obra. E, na terceira e última seção, analisamos as personagens e os quadros selecionados de *O Essencial de Perigosas Sapatas*, discutindo sobre a representação lésbica das personagens Mo e Lois.

LINGUAGENS DOS QUADRINHOS E CONTINUUM LÉSBICO

Nesta seção, evidenciamos o aporte teórico que auxiliará na análise dos quadros, de modo que faz-se necessário compreendermos alguns conceitos. Primeiramente, destacamos a linguagem dos quadrinhos, e em um segundo momento, apresentamos concepções relacionadas aos estudos de Gênero e a Sexualidade.

No volume *Desvendando os Quadrinhos*, McCloud define que as histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta ao espectador” (McCloud, 2005, p. 9). Isto é, imagens criadas a partir de técnicas das artes visuais, agrupadas uma ao lado da outra, o autor também utiliza a palavra “ícone” ao se referir a pessoa, local, coisa ou ideia, e aponta que “nossa necessidade de uma linguagem unificada em quadrinhos nos leva ao centro, onde palavras e imagens são como dois lados de uma mesma moeda” (McCloud, 2005, p. 49).

Considerado o pai da novela gráfica moderna, Will Eisner cunhou a expressão “arte sequencial” que determina uma relação de narrar mediante o enquadramento entre textos e imagens. Em *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1989), ele retrata que a HQ lida com dois importantes dispositivos de comunicação: a palavra e a imagem, já que a “história em quadrinhos pode ser chamada ‘leitura’ num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo” (Eisner, 1989, p 7). No momento que é lida, a disposição dos elementos próprios da HQ assume a característica de uma linguagem.

Em *Narrativas Gráficas* (2005), Eisner aponta ainda que

Há uma enorme diferença estrutural entre a narrativa de tiras de jornal e as revistas em quadrinhos. Nas revistas em quadrinhos, as histórias seguem para uma conclusão definida, uma tradição que começou quando as primeiras revistas em quadrinhos anunciaram que todas as histórias eram completas. As revistas são independentes, enquanto os jornais estão conectados ao padrão da vida diária. Numa continuidade diária, entretanto, o narrador precisa apenas dar sequência até a aventura seguinte (Eisner, 2005, p. 136).

Esse é o efeito que acontece em *O Essencial de Perigosas Sapatas*, pois as tiras eram publicadas quinzenalmente nos jornais e o tempo foi um elemento primordial para a coletânea, visto que trata-se de episódios que discutiam temáticas que estavam acontecendo no contexto estadunidense à medida que eram publicadas. Ainda sobre os quadrinhos, na obra *A Novela Gráfica* (2012), Santiago García expõe questões essenciais acerca das HQs, apresentando seu percurso histórico, desde os primeiros trabalhos das *comics*, até a chegada da chamada *graphic novel*, narrativa gráfica ou novela gráfica. García (2012, p. 78), considera que os quadrinhos não são “uma subliteratura ou uma literatura menor”, pois carregam consigo um valor artístico, e desempenham funções sociais há décadas. Quanto à narrativa gráfica, ele pontua que é um termo convencional, com características formais ou narrativas de um romance literário, direcionado para o público adulto.

Voltando-se para o estudo temático sobre gênero e sexualidade, o termo “*continuum lésbico*” foi cunhado por Adrienne Rich (2010), que propõe que seu trabalho foi desenvolvido com a finalidade de “desafiar o apagamento da existência lésbica de boa parte da literatura acadêmica feminista” (Rich, 2010, p. 19). Ela ainda destaca que o caminho da heterossexualidade compulsória a partir da experiência lésbica “é percebida através de uma escala que parte do desviante ao odioso ou a ser simplesmente apresentada como invisível” (Rich, 2010, p. 21). O entendimento dos termos “*continuum lésbico*” e “existência lésbica”, cunhados por Adrienne Rich (2010), é indispensável para esse texto, visto que a autora sugere que a primeira expressão deve ser compreendida em um sentido mais amplo, pois inclui relações genuínas entre as mulheres, dado que não necessariamente é preciso que haja experiências amorosas entre sujeitos femininos para que o *continuum lésbico* seja abarcado.

Rich (2010), considera a possibilidade de que todas as mulheres fazem parte de um *continuum lésbico*, mesmo as que não se identificam como lésbicas. As experiências e identificações entre mulheres ao longo de suas vidas são a base do conceito desenvolvido pela teórica, na medida que pretendia “abrir muito mais formas de intensidade primária entre mulheres [...] o dar e receber de apoio prático e político” (Rich, 2010, p. 36). Desse modo, a teórica percebe a existência lésbica como um ato de resistência à instituição heterossexual.

Bauer (2015) retrata sobre os quadrinhos lésbicos de maneira que eles devem ser entendidos “como arte verbal/visual por mulheres queer que desenham mulheres queer”¹ (p. 220, tradução da autora). A supracitada teórica salienta que as narrativas gráficas de mulheres da comunidade LGBTQIAPN+

1. Original:
Understood to mean
verbal/visual art by
queer women who
draw queer women.

propõem compartilhar o cotidiano lésbico, pois suas preocupações voltam-se para a vida e para as experiências de mulheres que se relacionam com outras mulheres, “abordando e moldando preocupações coletivas até, e especialmente, porque às vezes articulam experiências profundamente pessoais”² (Bauer, 2015, p. 225, tradução da autora). Ela ressalta que a América do Norte é o centro da cultura dos quadrinhos lésbicos em língua inglesa, sendo o lar de Alison Bechdel, Jennifer Camper, Nicole J. Georges, e diversas outras cartunistas mulheres. A pesquisadora afirma que *O Essencial de Perigosas Sapatas* “continua a ser um dos documentos mais importantes da literatura lésbica contemporânea”³ (Bauer, 2015, p. 220, tradução da autora), na medida que as temáticas abordadas por Bechdel são de cunho social e político. De acordo com a autora:

Ainda que histórias em quadrinhos e memórias gráficas lésbicas variem em estilo, conteúdo e nos temas explorados, sua preocupação com as vidas e as experiências de mulheres que amam e se relacionam sexualmente com outras mulheres acaba forjando uma estrutura compartilhada que desafia as regras heteronormativas através das quais as sociedades contemporâneas buscam apagar, “esquecer” ou negar a existência das pessoas queer e suas vidas não-normativas⁴ (Bauer, 2015, p. 227, tradução da autora).

O apagamento da existência da mulher lésbica ainda persiste em diversos espaços, especialmente na literatura, no cinema e nas variadas esferas artísticas, que frequentemente propagam a ideia do relacionamento heterossexual como o único e ideal, reforçando a invisibilidade das pessoas LGBTQIAPN+. Nesse contexto, Bauer (2015) foca nos quadrinhos, nas vidas lésbicas e na visibilidade cultural de ambos, sublinhando a relevância de tornar essas representações mais presentes. A visibilidade das mulheres lésbicas em mídias populares, como os quadrinhos, é um passo significativo para desconstruir normas sociais.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS: AUTORA E OBRA

Esta é uma pesquisa de abordagem qualitativa e interpretativa (Oliveira, 2007) e um estudo bibliográfico (Gil, 2002), visto que diz respeito ao estudo pormenorizado de um objeto literário. Além disso, o *corpus* foi organizado em uma categoria de análise, por meio de três quadrinhos selecionados de *O Essencial de Perigosas Sapatas*, no qual apresentamos as personagens Lois e Mo, dando destaque às características que as particularizam, mediante a uma visão de intimidade que Alison Bechdel desempenha na vida cotidiana das figuras.

A cartunista norte-americana Alison Bechdel é referência em quadrinhos lésbicos e narrativas autobiográficas. Após 25 anos da publicação de *O Essencial de Perigosas Sapatas*, a quadrinista dedicou-se a narrativas gráficas que se voltam para a vida privada sua e de seus familiares, tal como o

2. Original:
Addressing and shaping collective concerns, even, and especially, because they sometimes articulate deeply personal experiences.

3. Original: It remains one of the most important works in contemporary lesbian literature.

4. Original: While lesbian comics and graphic narratives are varied in style, content, and the issues they address, their concern with the lives and experiences of women who love and have sex with other women never the less lends them a shared frame work, one that challenges the heteronormative terms by which contemporary societies seek to elide, “forget,” or deny queer everyday existence and non-normative lives.

livro de memórias *Fun Home: uma tragicomédia em família* (2006). Destacamos sua relevância quanto às narrativas gráficas de memórias, pois é um arcabouço de relações familiares, abordando o entendimento da sexualidade da Alison como mulher lésbica e a descoberta da homossexualidade de seu pai, Bruce Bechdel. Quanto à obra *Você é minha mãe? Um drama em quadrinhos* (2012), a cartunista prolonga as questões privadas mas, desta vez, voltadas para a sua mãe, Helen Augusta, surgindo como uma continuação de sua primeira novela gráfica.

A versão original do nosso objeto de estudo é intitulada *Dykes to Watch Out For*, enquanto a brasileira é proposta como *O Essencial de Perigosas Sapatas*, ao qual é possível observar que em inglês é utilizada a palavra “dykes” e em português “sapatas”. Consoante Teixeira e Souza (2020, p. 14), o termo “dykes” (“lésbica” ou “sapatão”, em português), “por muito tempo foi utilizado em sentido pejorativo para designar mulheres lésbicas que não performavam feminilidade, mas foi ressignificado pela comunidade lésbica que hoje o utiliza como afirmação de identidade”.

O exemplar possui 416 páginas e, no início de cada quadro, são apresentados o título do que será abordado, o ano, a assinatura da autora e a numeração da tirinha. Acreditamos que esse efeito ocorreu pelas tiras serem publicadas em jornais e revistas, com periodicidade quinzenal, o que também contribuiu para a autora fazer uso de referências jornalísticas, sendo uma de suas especificidades como cartunista. Em toda a sua execução, as lâminas da cartunista mapearam, através da cultura queer, uma mudança na sociedade. Em meio aos conflitos sociais, as personagens participam de movimentos políticos, bem como protestos, que podemos observar nos episódios intitulados “Orgulho e preconceito” (Bechdel, 2021, p. 10) e “A luta continua” (Bechdel, 2021, p. 18), ambos impressos em 1987 e localizados nas primeiras páginas da antologia.

Através de uma sequência justaposta de 10 requadros, a tirinha apresenta uma parada do orgulho LGBTQIAPN+, de modo a evidenciar as disputas ideológicas dentro do próprio movimento. Em meio a cartazes, a narrativa questiona, através da personagem Mo, como o orgulho gay está sendo absorvido por discursos conservadores, religiosos e capitalistas. A própria fala “paramos de dizer somos queer e felizes assim, é bom vocês se acostumarem... [...] agora é mais tipo ‘olha, somos tão patriotas, tementes a Deus e igual ao resto de vocês, americanos virtuosos’” (Bechdel, 2021, p. 10) explicita esse questionamento. Diante disso, as personagens discutem o esvaziamento político da marcha, além de demonstrarem desconforto com a necessidade de aceitação das pessoas queer pela sociedade heteronormativa qualquer custo.



Figura 1. Tirinha do episódio Orgulho e preconceito. Fonte: Bechdel (2021, p. 10).

Esses apontamentos são algumas das questões que Alison Bechdel desenvolve ao longo dos episódios do quadrinho, que vão desde conflitos pessoais a atravessamentos sócio políticos. Em outro momento, Mo expressa frustração ao ressaltar “Religião! Patriotismo! Segurança familiar! Será que ninguém percebe? Estamos conspirando por nossa própria opressão! Onde foi parar nosso velho ímpeto não conformista?” (Bechdel, 2021, p. 10). Por meio da fala da personagem, podemos perceber que esses valores que eram vistos como conservadores estão sendo adotados pela própria comunidade, de modo a questionar como o movimento perdeu seu espírito não conformista ao colaborar com aquilo que historicamente os oprimiu.

O COTIDIANO DE MO E LOIS

Nesta parte, apresentamos as personagens selecionadas para estudo: uma dupla da série, formada por Mo e Lois. Dessa maneira, Bechdel acompanhou as “mudanças de atitudes e maneiras de pensar sobre gênero e sexualidade ao longo de seus 25 anos de existência, mostrando como esses elementos se manifestam na experiência vivida através de detalhes meticulosos e habilmente escolhidos” (Utell, 2019, p. xviii). Até 1980, a cartunista havia desenhado apenas homens, mas a partir da nota introdutória de *O Essencial de Perigosas Sapatas* (2021), Bechdel explica o motivo de ter começado a desenhar as personagens lésbicas:



Figura 2. Recorte da nota introdutória da obra *O essencial de perigosas sapatas*.

Fonte: Bechdel (2021, p. XIII)

Ao publicar sua primeira tira em 1983, a cartunista afirma que foi muito reconfortante ver sua vida queer se refletir de volta para si e que, mesmo que não publicasse, desenharia as perigosas sapatas mesmo assim (Bechdel, 2021, p. xiv). De todo modo, a fixação por documentar e registrar a própria vida, assim como a de personagens lésbicas, como forma de expor e debater temas como feminismo e lesbianidade é uma constante duradoura na obra de Bechdel. Na nota introdutória ela também menciona a ausência de referências midiáticas e figuras públicas lésbicas quando começou a produzir quadrinhos, ao afirmar o apagamento cultural e institucional enfrentado por mulheres lésbicas de sua geração.

Lois

Lois é uma mulher lésbica, bastante sociável e divertida, tem bons vínculos com diferentes grupos de pessoas e está sempre disposta a aprender, além de ser muito solícita a ajudar as outras perigosas sapatas. Na tirinha intitulada “Estados alterados” (Bechdel, 2021, p. 56), Lois exprime que não consegue entender a monogamia, e seus rápidos e muitos relacionamentos casuais indicam que ela mantém uma qualidade de vida poliamorosa. Quanto à sua ocupação, ela é vendedora da livraria *Madwimmin* e, nos anos finais da antologia, ela tem um relacionamento longo com uma personagem denominada Jasmine.



Figura 3. Traços característicos da personagem Lois.

Fonte: Bechdel (2023)⁵

5. Disponível em:
[https://glreview.org/
dykes-to-watch-out-
for-40-years-later/](https://glreview.org/dykes-to-watch-out-for-40-years-later/).
Acesso em: 06 ago.
2024.

Em todo o percurso da narrativa, notamos o quanto a personagem amadurece e o público acompanha não apenas as mudanças e as evoluções de um país, como avanços lentos, mas significativos na visibilidade queer e na luta contra a discriminação, mas também as da própria personagem que evolui de uma figura radical caricata para uma personagem complexa, que continua firme em seus princípios, mas se humaniza ao longo da narrativa. É observado como a personagem discute as problematizações à sua volta e, frequentemente, dialoga sobre as pautas que defende, sendo contra muitas das ideias da sua amiga Mo. Ela discorre sobre a participação de mulheres transgênero em eventos femininos, sobre *drag kings*, não-monogamia, transexualidade e bissexualidade, sendo a personagem que mais se aproxima das concepções contemporâneas na obra. Dessa forma, o recorte abaixo é relevante por expressar alguns dos elementos da linguagem quadrinística, além do traço aprimorado da autora que denota riqueza nos detalhes do espaço. Na Figura 4, Lois expõe seu ponto de vista sobre incluir mais pessoas na cultura lésbica, e Mo têm um posicionamento contrário:



Figura 4. Recorte da tirinha Intercâmbio cultural.

Fonte: Bechdel (2021, p. 99)

Na primeira tirinha do recorte de “Intercâmbio cultural”, publicado originalmente em 1993, observamos as personagens Mo e Thea em plano médio. Após atender uma moça, Mo diz sentir-se traída pela cliente por ela estar relacionando-se com um homem, subentendendo que a cliente havia se relacionado com mulheres anteriormente. Lois entra em cena no quarto quadro a defender que “tem lugar pra todas!” (Bechdel, 2021, p. 99) e capta o continuum lésbico cunhado por Adrienne Rich que pretendia “abrir muito mais formas de intensidade primária entre mulheres, inclusive o compartilhamento de uma vida interior mais rica, um vínculo contra a tirania masculina, o dar e receber de apoio prático e político” (Rich, 2010, p. 36).

Thompson (2014, p. 84) frisa que o “processo de Bechdel era retratar diferentes pontos de vista ‘ao longo do continuum’ e da comunidade lésbica”. É nessa perspectiva que Lois exprime que, quanto mais pessoas absorverem a cultura lésbica, melhor. Por meio desta fala, observamos os efeitos que a cartunista pretendia explicitar por meio da personagem, uma vez que ela é capaz de olhar para outras mulheres de maneira compreensiva, sensível e sem prejulgamentos, considerando “a possibilidade de que todas as mulheres fazem parte de um continuum lésbico” (Rich, 2010, p. 38), visto que o afeto e a conexão entre mulheres podem se manifestar de diversas formas. As experiências e identificações de trocas mútuas e autênticas entre mulheres ao longo de suas vidas são a base do conceito desenvolvido por Rich na medida que pretendia “[...] abrindo muito mais formas de intensidade primária [...] dar e receber de apoio prático e político” (Rich, 2010, p. 36).

Mo

A personagem Mo, protagonista de *O Essencial de Perigosas Sapatas*, é uma mulher lésbica que trabalha na Madwimmin Books e, nos anos finais da série, forma-se em Biblioteconomia. Ela possui uma excessiva preocupação com causas sociais, meio ambiente e vegetarianismo, apesar de se mostrar contraditória em alguns episódios. Além disso, ela é apresentada como uma figura inspirada em sua criadora, Alison Bechdel, pois fisicamente ambas possuem algumas semelhanças: cabelos curtos e escuros; pele branca; uso de óculos; e fisionomia parecida. Psicologicamente, Mo é retratada como uma personagem que enxerga o lado desfavorável da vida.

Nessa conjuntura, Bechdel transcorreu sobre o cotidiano do grupo de mulheres lésbicas, a partir de questões sociopolíticas, perpassando por alguns arcos, como envolvimentos amorosos, família, estudos acadêmicos, carreira e saúde, que refletem diretamente na vida das personagens. Diante disto, selecionamos a tira “Uma festa séria”, publicada originalmente em 1989, e que apresenta Mo e Jezanna - outra personagem da HQ. Na Figura 6, elas discutem sobre (in)visibilidade lésbica e Mo mostra-se contrária às afirmações de sua amiga ao não concordar com a necessidade de mulheres lésbicas se autoafirmarem constantemente em novos espaços.



Figura 5. Traços característicos da personagem Mo. Fonte: Bechdel (2023)

6. Disponível em:
<https://glreview.org/dykes-to-watch-out-for-40-years-later/>.
Acesso em: 06 ago. 2024.



Figura 6. Recorte da tirinha Uma festa séria. Fonte: Bechdel (2021, p. 49)

Logo nos primeiros requadros, é exposta uma síntese da história através do texto verbal, com a finalidade de localizar o leitor na narrativa, sendo a festa de aniversário da saída de armário da Jezanna. É interessante a escolha dos termos “sair do armário” para descrever o contexto que pessoas LGBTQIAPN+ anunciam para outros indivíduos sobre sua orientação ou identidade sexual, na língua de origem da HQ, a autora utiliza o termo *coming out*, ao reforçar a importância de se assumir lésbica publicamente, uma vez que a heterossexualidade compulsória é apresentada enquanto norma “[...] até que se prove o contrário” (Bechdel, 2021, p. 49), bem como é expresso pela personagem Jezanna. A partir disso, presenciamos um diálogo onde Jezanna pergunta para Mo qual será o próximo passo, já que ela também contou para os pais sobre a sua sexualidade.

Mo afirma estar cansada de sair de armários e que sua vida já é complicada o suficiente, além de que não precisa expressar sua sexualidade para outros indivíduos. Ao reparar no pensamento de invisibilidade lésbica de sua colega, Jezanna em primeiríssimo plano, contra-argumenta que todas as vezes que uma pessoa *queer*⁷ não revela sua identidade, alguém pensa que não conhece nenhuma pessoa *gay*, deixando-as invisíveis para a sociedade. Na circunstância da personagem, ela acredita que não é necessário pronunciar para outros indivíduos sobre sua sexualidade, já que considera “assunto privado”. Em contrapartida, a “existência lésbica deveria ser reconhecida historicamente e empoderaria as vidas de todas as mulheres” (Rich, 2010, p. 18).

A afirmação de Jezanna, que aborda a ideia de que, em nossa cultura, parte-se do princípio de que as pessoas têm relações com o sexo oposto até que se prove o contrário, está diretamente relacionada aos estudos sobre a heterossexualidade compulsória desenvolvidos por Rich (2010). Esses estudos questionam a suposição de que a heterossexualidade é algo inato a todas as mulheres, destacando como essa norma é imposta socialmente. Observamos, ainda, as expressões de Mo que são reveladoras para que possamos captar suas emoções, e ao final da conversa com Jezanna, ela se encontra de braços cruzados e aparência mal-humorada.

Em continuidade, a Figura 7 aborda um painel denominado “Angústia no campo certo”, publicado originalmente em 1987. Na primeira tira, percebemos Mo em um campo de *softball*; nela, o narrador faz referência ao termo “*Weltschmerz*” para explicar o comportamento e ideias da personagem. Este termo, por sua vez, foi cunhado pelo alemão Jean Paul Richter na obra *Selina* (1827), que, em tradução livre, significa “cansaço do mundo”; para o autor, o termo indica o sentimento de um indivíduo que comprehende que a realidade física nunca poderá satisfazer as imposições do consciente.

À medida que os balões de pensamento vão surgindo na Figura 7, constatamos que Mo se mostra cada vez mais aborrecida. No que diz respeito à dimensão psicológica da personagem, ela cita alguns problemas sociais que são pautas que a interessam e que a angustiam, por não terem a devida atenção da sociedade. Entretanto, na terceira tira, notamos a contradição

7. “Uma prática de vida que se coloca contra as normas socialmente aceitas” (Colling, 2004). Disponível em: <http://cult.ufba.br/maisdefinicoes/TEORIAQUEER.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2024.

de Mo em pensar nos problemas ambientais causados pelos seres humanos, mas, ao mesmo tempo, chutar uma latinha no chão, ao invés de pegá-la e colocá-la no lixo.



Figura 6. Recorte da tirinha Angústia no campo certo. Fonte: Bechdel (2021, p. 7)

Ainda na Figura 7, captamos a mudança do tempo, através do sol que se põe a cada quadro, fenômeno perceptivo na linguagem quadrinística, quando a personagem permanece no mesmo lugar enquanto a partida de softball se sucede. Atentemo-nos, também, para as pequenas onomatopeias “smek” e “kik”: acreditamos que ambas sugerem uma distância e denotam amplitude espacial, como também o uso de palavrões por meio de símbolos, considerados ícones (McCloud, 2005); além disso, o uso do negrito em algumas palavras serve para conceder sonoridade e dar destaque aos termos. Portanto, em sua obra, assim como na tirinha acima, Kirtley (2017, p. 50) pondera que “Bechdel efetivamente retrata um agora, uma passagem de fronteira entre questões públicas e ‘problemas privados’, oferecendo uma oportunidade para os leitores verem esses espaços liminares raramente representados na mídia”. Nessa perspectiva, em diferentes episódios da série de tiras, Mo apresenta questionamentos sobre sua vida privada e sobre os problemas coletivos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, tivemos o propósito de analisar a representação lésbica das personagens Mo e Lois da série em quadrinhos *O Essencial de Perigosas Sapatas*. Deste modo, nos debruçamos na compreensão dos quadrinhos como linguagem e dos estudos de gênero e sexualidade. Por intermédio da análise, constatamos que Lois e Mo são figuras divergentes: Mo volta-se para suas preocupações coletivas e privadas; Lois está disposta a facilitar a vida de seus entes mais próximos, além de defender os movimentos nos quais acredita, mostrando-se solicitosa e atenciosa.

Acreditamos que o intuitivo da cartunista era mostrar uma perspectiva que subverte a percepção de que as personagens são lésbicas apenas quando estão se relacionando com outras mulheres, mas também o são quando estão em suas vidas corriqueiras. Isto é: Bechdel pretendia mostrar que as situações do cotidiano dessas mulheres são comuns, sugerindo ser um passo para as pessoas as conhecerem e desfazerem a homofobia. As sapatas dispõem de relacionamentos a distância, perdem empregos, se formam, moram juntas rapidamente com suas namoradas e desenvolvem conexões verdadeiras com seu grupo de amigas. Assim, Lois e Mo não deixam de ser lésbicas se estão ou não em envolvimentos amorosos, dado que são lésbicas por existirem e se afirmarem como tal.

Para tanto, os recursos quadrinéticos foram relevantes para impulsionar um reconhecimento acadêmico no tocante às narrativas de palavras e imagens, onde percebemos que alguns estereótipos se confirmam e outros são rompidos. Visualmente, notamos que as personagens examinadas são mulheres *butch*, que comprovam o estereótipo de mulheres lésbicas que não seguem os padrões de feminilidade impostos pela sociedade, dado ao cabelo curto, à não utilização de maquiagem e usarem roupas largas, como camisetas, bermudas e calças. Portanto, as discussões realizadas neste trabalho podem contribuir para ampliar o debate sobre quadrinhos, gênero e sexualidade.

BIBLIOGRAFIA

BAUER, H. **Comics, graphic narratives, and lesbian lives.** In: MEDD, J. (ed.). *The Cambridge Companion to Lesbian Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015. p. 219-235. Disponível em: <https://eprints.bbk.ac.uk/id/eprint/13530/1/chapter%20proofs.pdf>. Acesso em: 22 out. 2022.

BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos.** Trad. Thiago de Almeida C. Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.

BECHDEL, A. Trad. Carol Bensimon. **O essencial de perigosas sapatas.** 1.ed. São Paulo: Todavia, 2021.

BUTLER, J. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade.** Tradução de Renato Aguiar. 22º ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2022.

CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos.** São Paulo: Ática, 1975.

EISNER, W. **Narrativas Gráficas**. tradução: Leandro Luigi. São Paulo: Devir, 2005.

_____. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 1^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

GARCÍA, S. **A novela gráfica**. 1^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

HALBERSTAM, J. Drag Kings: Masculinity and Performance. In **Female masculinity**. Durham: Duke University Press, 1998, p. 231-266.

KIRTLEY, S. **The Political is Personal: Dual Domesticity in Dykes to Watch Out For**. The Journal of the Comics Studies Society, Volume 1, 2017, p. 40-55. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/651962/pdf>. Acesso em: 09 nov. 2022.

LESSA, Patricia; TORTOLA, Eliane. O corpo que dança e a construção da poética Drag King: um tango-ação. **Revista Periódicus**, n. 4, 2016, p. 76-96. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaperiodicus/article/view/15424>. Acesso em: 15 nov. 2022.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

OLIVEIRA, M . **Como fazer pesquisa qualitativa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2007.

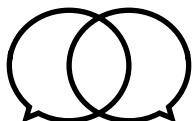
RICH, A. Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. **Bagoas - Estudos gays: gêneros e sexualidades**, [S. I.], v. 4, n. 05, 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/2309>. Acesso em: 22 out. 2022.

SALES, A. M. de Q. **Cultura do outro, memória e representatividade feminina na novela gráfica Broderies, de Marjane Satrapi**. 2018. 142 f. Dissertação (Mestrado em Linguagem e Ensino) – Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino, Centro de Humanidades, Universidade Federal de Campina Grande, Paraíba, Brasil, 2018. Disponível em: <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/xmlui/handle/riufcg/12197> Acesso: 08 de outubro de 2022.

TEIXEIRA, R; SOUSA, B. Ouso de figuras de linguagens do domínio da lesbiadade no acervo fotográfico do Lesbian Herstory Archives: uma proposta de taxonomia. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, [S. I.], v. 25, p. 01-21, 2020. DOI: 10.5007/1518-2924.2020.e72248. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2020.e72248>. Acesso em: 11 nov. 2022.

THOMPSON, T. Queer attachments: Alison Bechdel and the shifting relationship between queer selves and heteronormativity. **Women's Studies Journal**, Londres, v. 28, n. 1, Jul. 2014: 83-87. Disponível em: <https://www.academia.edu/7649959/>. Acesso em: 21 out. 2022.

UTELL, J. Introduction: Serializing the self in the space between life and art. In: **The Comics of Alison Bechdel: From the Outside. Critical Approaches to Comics Artists Series**. University Press of Mississippi, 2019, p. xiii-xxix.



Condenada pela capa: uma visita à graphic novel *Tina: Respeito*

Sentenciada por la portada: una visita a la novela gráfica *Tina: Respeito*

Sentenced by the cover: a visit
to the graphic novel *Tina: Respeito*

Nataly Costa Fernandes Alves

natalycosta_7@hotmail.com

Nataly Costa é doutoranda pela Universidade Federal Fluminense (UFF), mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), onde tem licenciatura em Educação Artística. É ilustradora e quadrinista independente.

Sandra Martins da Silva

sandra3martins@gmail.com

Sandra Martins é mestre em História Comparada/UFRJ, graduada em Jornalismo pela FACHA – Faculdades Integradas Hélio Alonso – e tem Licenciatura Curta em Docência do Ensino Fundamental e Médio pela A Vez do Mestre da Universidade Cândido Mendes. É jornalista e produz oficinas de educação para as mídias.

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar as rupturas entre internautas leitores da personagem Tina, do universo da Turma da Mônica, e a capa da graphic novel *Tina: Respeito* (2019), desenhada pela quadrinista Fefê Torquato e publicada pelo selo Mauricio de Sousa Produções (MSP). As reações negativas dos leitores à capa da história em quadrinhos, e consequentemente, ao seu possível conteúdo, constituem o foco deste estudo. A metodologia ancorada na análise visual das Histórias em Quadrinhos, na perspectiva da representação teatral que vê as interações sociais cotidianas como performances teatrais; e nos conceitos de rupturas performáticas, quando as intencionalidades dos atores não são cumpridas, causando efeitos inesperados. Analisando as rasuras performatizadas em ambientes digitais geradas pela personagem Tina e a capa da HQ, identificamos haver coerência narrativa autobiográfica, em contraste com a postura recriminatória de alguns internautas, para com a personagem de Torquato que rompe com suas memórias afetivas idealizadas.

Palavras-chave

graphic novel Tina-Respeito; representação teatral; rupturas performáticas

Resumen

Este artículo busca analizar las rupturas entre los lectores en línea del personaje Tina, del universo de Turma da Mônica, y la portada de la novela gráfica *Tina: Respeito* (2019), dibujada por la historietista Fefê Torquato y publicada por Mauricio de Sousa Produções (MSP). Las reacciones negativas de los lectores a la portada del cómic y, en consecuencia, a su posible contenido, son el foco de este estudio. La metodología se ancla en el análisis visual de cómics, desde la perspectiva de la representación teatral, que considera las interacciones sociales cotidianas como representaciones teatrales; y en los conceptos de rupturas performativas, cuando las intenciones de los actores no se cumplen, causando efectos inesperados. Al analizar los borrados realizados en entornos digitales por el personaje Tina y la portada del cómic, identificamos una coherencia narrativa autobiográfica, en contraste con la postura recriminatoria de algunos usuarios en línea hacia el personaje de Torquato, quien rompe con sus memorias afectivas idealizadas.

Palabras clave

novela gráfica *Tina-Respeito*; representacion teatral; rupturas performativas

Abstract

This article aims to analyze the ruptures between online readers of the character Tina, from the Turma da Mônica universe, and the cover of the graphic novel *Tina: Respeito* (2019), drawn by comic artist Fefê Torquato and published by Mauricio de Sousa Produções (MSP). Readers' negative reactions to the comic book cover, and consequently, to its possible content, are the focus of this study. The methodology is anchored in the visual analysis of comic books, from the perspective of theatrical representation, which views everyday social interactions as theatrical performances; and in the concepts of performative ruptures, when the actors' intentions are not fulfilled, causing unexpected effects. Analyzing the erasures performed in digital environments by the character Tina and the comic book cover, we identify an autobiographical narrative coherence, in contrast to the recriminatory stance of some online users toward Torquato's character, who breaks with their idealized affective memories.

Keywords

graphic novel Tina-Respeito; theatrical representation; performative ruptures

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa analisa o caso de um livro julgado por sua capa. O *corpus* aqui exposto traz a reação de internautas à capa da *graphic novel* *Tina: Respeito*, integrante do selo Mauricio de Sousa Produções (MSP), publicada em 2019 e quadrinizada pela artista catarinense Fefê Torquato. Personagem antiga do universo de Maurício de Sousa, Tina é uma jovem mulher branca que vive aventuras de sua faixa etária. Em diversas de suas histórias o tema principal é o romance, porém nessa *graphic novel* o foco principal foi a carreira da personagem e as questões derivadas do ambiente laboral. O assédio sexual, sofrido pela protagonista, é a principal problemática que move o enredo de *Tina: Respeito* (2019). O episódio adotado como objeto deste estudo são as reações negativas de leitores à capa da história em quadrinhos e, consequentemente, ao possível conteúdo da mesma.

O selo Mauricio de Sousa Produções – MSP nasceu em 2012 e abrange histórias em quadrinhos do tipo *graphic novel*. O objetivo do selo é proporcionar releituras de personagens clássicos da Turma da Mônica, convidando artistas brasileiros para apresentarem suas perspectivas individuais sobre cada personagem do bairro fictício do Limoeiro. A categoria *graphic novel*, por sua vez, foi criada nos Estados Unidos na década de 1950, sendo difundida pelo quadrinista e pesquisador Will Eisner.

A Nona Arte, conhecida como Histórias em Quadrinhos, tem várias facetas, como as tiras de jornais, o mangá, os fanzines, as *graphic novels*, entre outras. Neste estudo, voltaremos nossa atenção para uma *graphic novel*, por tal, é importante apresentar, ainda que brevemente, esse termo. O termo *graphic novel* começou a circular entre entusiastas e profissionais dos quadrinhos nos Estados Unidos a partir da década de 1960. A expressão foi empregada por Richard Kyle em 1964, no texto *The Future of Comics*, como tentativa de nomear narrativas mais longas e complexas realizadas em quadrinhos. Ainda na década de 1970, o termo foi utilizado por autores como Jack Katz e Gil Kane para designar obras com ambição literária, como *The First Kingdom* (1974) e *Blackmark* (1976). No entanto, foi o quadrinista Will Eisner quem popularizou a expressão ao lançar, em 1978, *A Contract with God*, obra considerada um marco na consolidação do termo e na legitimação das histórias em quadrinhos como forma literária voltada ao público adulto. Alguns exemplos desse tipo de história em quadrinhos são: *Persépolis* (2000), de Marjane Satrapi; *Maus: a história de um sobrevivente* (1980), de Art Spiegelman, e *Carolina* (2016), de João Pinheiro e Sirlene Barbosa.

Aproveitando a popularização das *graphic novels* no Brasil, o editor Sidney Gusman propôs a criação do selo Graphic MSP para Mauricio de Sousa, com o propósito de comemorar os 50 anos de carreira do autor. A coleção do selo iniciou-se em 2012 e continua em atividade até o momento deste estudo. Uma característica do selo Graphic MSP é trazer, para as suas páginas, as artes e os roteiros de quadrinistas nacionais, sejam eles conhecidos pelo grande público ou não. Essa proposta movimentou o mercado interno dos quadrinhos no Brasil, lançando luz ao trabalho de autores nacionais que publicaram no selo. Uma das artistas convidadas por Gusman foi Fernanda Torquato, a Fefê Torquato.

A quadrinista é autora da webcomic *Gata Garota* (2014), posteriormente compilada e publicada pela Editora Nemo em 2015, e da história em quadrinhos *Estranhos* (2016), de produção independente. Em 2020 foi vencedora do prêmio HQMix como Roteirista Nacional e Publicação Juvenil por *Tina: Respeito*. O trabalho, com selo MSP, e a premiação lhe deram maior visibilidade.

Este artigo tem como objetivos: investigar a reação negativa dos *trolls*¹ à capa da *graphic novel* *Tina: Respeito* (2019) por meio da perspectiva de rasura performática proposta em Pilz, Janotti Junior e Alberto (2020); e, examinar possíveis rupturas performáticas desta personagem nas disputas de narrativas nas plataformas X (ex-Twitter), Facebook e Instagram, conforme colocado por Polivanov e Carrera (2019). Aqui também é aplicado o conceito de “guerras culturais” (Melo; Vaz, 2021), com o propósito de compreender como se deu a divisão, ainda que desigual, entre apoiadores e críticos da publicação em questão. Para além disso, na intenção de compreender os efeitos de sentido provocados pela capa da *graphic novel* *Tina: Respeito* antes mesmo do acesso ao conteúdo narrativo, é pertinente mobilizar o conceito de paratextualidade, formulado por Gérard Genette. Segundo o autor, o paratexto refere-se a “tudo o que cerca, acompanha, prolonga, apresenta, comenta, ilustra, autentica, ou de alguma forma modula o texto” (GENETTE, 2009, p. 10). Elementos como título, capa, prefácio e orelhas compõem esse limiar interpretativo, funcionando como dispositivos que antecipam sentidos e moldam as expectativas do leitor. Nesse sentido, a capa de uma *graphic novel* atua não apenas como embalagem visual, mas como instância de mediação semiótica entre a obra e seu público. A análise da capa de *Tina: Respeito*, à luz da teoria da paratextualidade, permite compreender como esse elemento extratextual pode gerar rupturas performáticas e reações intensas entre os leitores, mesmo antes do contato com a narrativa propriamente dita. Como destaca Genette (2009, p. 7), “nenhum texto se apresenta sem acompanhamento de um certo número de produções que o cercam e o sustentam”, o que reforça a importância de considerar os paratextos no processo de significação das obras culturais.

O conceito de guerras culturais foi formulado por James Davison Hunter em 1991, na obra *Culture Wars: The Struggle to Define America*, para descrever os conflitos simbólicos e morais travados no interior da sociedade estadunidense entre grupos com visões de mundo divergentes. Tais disputas não se limitam a embates partidários, mas envolvem valores, identidades e estilos de vida em disputa pela legitimização no espaço público. Segundo Melo e Vaz (2021), as guerras culturais se configuram por dois elementos principais: (1) uma mudança moral ampla, que dá visibilidade a sujeitos historicamente marginalizados e seus direitos; e (2) uma reação conservadora organizada, que busca preservar valores tradicionais. Embora originado no contexto dos Estados Unidos, o conceito tem sido amplamente mobilizado para analisar tensões similares em outros países, inclusive no Brasil, especialmente em torno da produção cultural, da mídia e da representação de identidades sociais dissidentes.

A metodologia aplicada se utiliza da análise visual nas Histórias em Quadrinhos empregada por Selma Regina Nunes Oliveira (2007); da perspectiva da representação teatral de Erving Goffman (2014), cujo modelo teórico assimila as interações sociais cotidianas como uma performance teatral, nas quais as pessoas desempenham papéis para construir impressões favoráveis e gerenciar suas identidades; e das visões de rupturas performáticas

1. Termo utilizado como gíria na internet, que designa uma pessoa de comportamento ou comentário desestabilizador de uma discussão.

em Beatriz Polivanov e Fernanda Carrera (2019) e Jonas Pilz, Jeder Silveira Janotti Junior e Thiago Pereira Alberto (2020), que sinaliza os tensionamentos entre a performance de um astro do rock e com os afetos entre seus fãs. A partir deste escopo teórico-metodológico, nos debruçamos sobre a *graphic novel* de Tina e nas mensagens revoltosas e de apoiadores endereçadas à arte de sua capa e de seu conteúdo por meio de redes sociais. O levantamento do histórico da personagem Tina foi feito através de informações contidas no posfácio da revista *graphic novel Tina: Respeito* (2019), e das capas de almanaque de 2007 a 2020. A proposta de Torquato, em dar foco a um tema que diz respeito não somente às mulheres, não foi acolhida por parte dos fãs do selo MSP. Mais adiante analisaremos essa ruptura.

A LINHA DO TEMPO DE TINA

Para fins de divulgação, o editor Sidney Gusman, do selo MSP, publicou em julho de 2019 a capa da nova *graphic novel* da coleção: *Tina: Respeito*. Em resposta, alguns fãs dos produtos da Mauricio de Sousa Produções reagiram de forma negativa, manifestando-se em tom de revolta por meio das redes sociais online, como o X e o Facebook. A Figura 1 mostra o paratexto capa que parece não ter atendido às expectativas de parte do público. Vale enfatizar que tais reações negativas foram endereçadas à forma do corpo e à postura da personagem central da revista, como também o título da publicação não escapou de críticas ácidas. Na sequência, surgiram ameaças de boicotes, bem como comparações entre a Tina ilustrada por Torquato e a que esse grupo de leitores considerava como ideal de beleza e de feminilidade. Mesmo sem acesso ao conteúdo da história, alguns internautas acusaram a edição de ser “lacração feminista”. *Tina: Respeito* foi julgada pela capa.

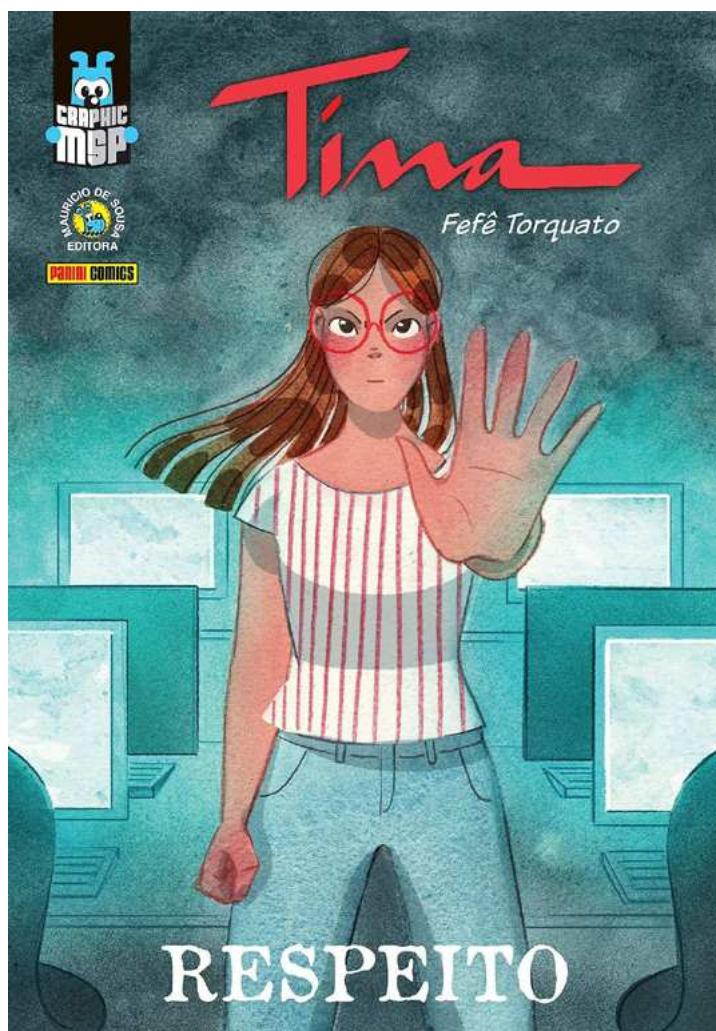


Figura 1. Capa da graphic novel *Tina: Respeito* (2019)

Para construir um caminho até a capa aqui analisada, apresentamos uma retrospectiva da linha de tempo da personagem. A primeira aparição de Tina ocorreu em 1970, mas sua estreia efetiva se deu apenas em 1972, no suplemento *Quadrinhos da Folha de São Paulo* (GUIMARÃES, s/d., p.11). Inicialmente, a personagem era retratada como uma adolescente com visual hippie – calça boca de sino, blusa listrada e medalhão com o símbolo da paz. Entre 1973 e 1977, manteve esse estilo juvenil e fortemente cartunesco. A partir de 1977, passou por uma reformulação e passou a ser representada como uma jovem adulta, versão que foi publicada em almanaques das editoras Globo e Panini, além de duas minisséries. Todas essas transformações constam no posfácio da edição *Tina: Respeito* (TORQUATO, 2019). Essa versão permanece até os tempos atuais conforme pode ser vista nas páginas de *#XôFakeNews: uma história sobre verdades e mentiras* (2021), publicada pelo título Turma da Mônica Jovem.

A apresentação, aparência e temas da personagem nas páginas dos quadrinhos segue a contemporaneidade da época. Quando surgiu, Tina tinha traje e linguagem hippie. Em seguida, passou a ser desenhada no estilo discoteca (TORQUATO, 2019). Nos anos posteriores, sua sensualidade foi mais acentuada. Seu corpo ganhou a típica silhueta ampulheta, comum em muitas histórias em quadrinhos *mainstreams*.

As adaptações referenciadas acima são mostradas na Figura 2. Apesar de suas representações proporcionarem esse caráter adaptável ao período histórico, o estilema utilizado por Torquato para desenhar a personagem não é mais uma das versões repaginadas. O visual usado em *Tina: Respeito* (2019) é uma homenagem às primeiras Tinas, sem, contudo, se constituir em uma nova versão da personagem.

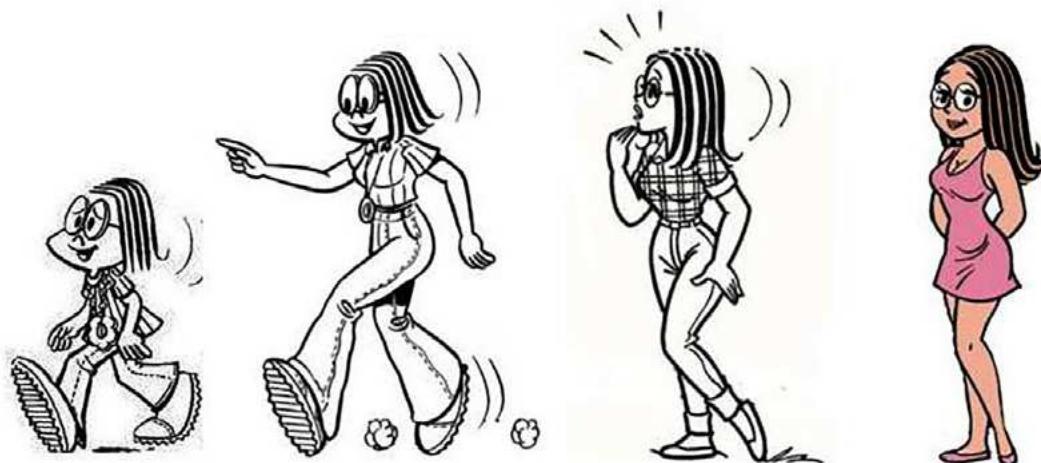


Figura 2. Fases da Tina. Fonte: Cortizo (2018)

Na versão de Torquato, Tina é novamente representada com os óculos redondos de lentes grandes, a blusa listrada - tal qual nas primeiras versões da personagem - e calça comprida. Sua pele permanece branca e o cabelo castanho claro. Assim como outras quadrinistas contemporâneas, Fefê Torquato não abusa do formato ampulheta na silhueta de suas representações decorpos, seguindo a tendência de evidenciar variados estilos de corporeidades em suas páginas.

No Brasil, diversas artistas mulheres, às quais incluímos Torquato, publicam de forma independente. A autopublicação e, por vezes, em pequenas editoras, permitem que essas quadrinistas coloquem suas subjetividades e percepções que possuem do mundo em suas obras. Nesse contexto, a internet atua como facilitador nessa empreitada de autopublicação. Somando essa independência artística às perspectivas feministas destas autoras, autodeclaradas feministas (TORQUATO, 2019), forma-se o estilema que se afasta dos padrões de corpos nas histórias em quadrinhos *mainstreams*.

Em entrevista concedida a Dani Marino e Laluña Machado, organizadoras do livro *Mulheres e Quadrinhos* (MARINO; MACHADO, 2019), Fefê Torquato comentou a responsabilidade de representar uma das poucas personagens do universo Maurício de Sousa cujas histórias e questões têm maior apelo entre o público jovem adulto. Conforme informou a quadrinista, o editor Sidney Gusman já tinha o tema da *graphic novel* em mente quando lhe fez o convite. Entretanto, isso não impediu que a artista tivesse liberdade para elaborar a obra, tanto no quesito textual quanto no de arte. Quando questionada por Marino e Machado (2019) sobre a relevância da personagem, Torquato respondeu:

Ela é a primeira protagonista adulta no mundo real. Tratando de assuntos reais e atuais. Acho significativo que os questionamentos que estamos levantando com o movimento feminista, fora e dentro dos quadrinhos, estejam enfim chegando a personagens populares. É mais um alicerce que é levantado rumo à construção de um futuro mais equilibrado (TORQUATO, 2019, p. 172)

Conforme apontado por Oliveira (2007) e Costa (2020), as histórias em quadrinhos *mainstreams* apresentam o desenho de corpos femininos padronizados segundo a expectativa de feminilidade estratificadas. Esses corpos costumeiramente normatizados têm cinturas extremamente finas, pernas longas e torneadas, nádegas volumosas e seios exageradamente fartos como distintivos. Características negróides, ou que indiquem amadurecimento com a idade, são constantemente ignoradas. Corpos gordos também não fazem parte desse padrão empregado a não ser que estejam a serviço da comicidade. Desta forma, é possível considerar o trabalho de Fefê Torquato em *Tina: Respeito* (2019) como dissidente da norma de desenhos do corpo feminino nos quadrinhos *mainstreams*.

Em *Mulheres ao Quadrado - as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990)* (2007), a autora Selma Regina Nunes Oliveira analisa extensamente a representação das mulheres nas histórias em quadrinhos. Ainda que o seu foco principal sejam os quadrinhos estadunidenses, por vezes as observações de Oliveira reverberam nas obras produzidas no Brasil. Ao apontar a hipersexualização dos corpos femininos, o corriqueiro papel de coadjuvante e os padrões de aparência aplicados às personagens, o olhar de Oliveira também nos remete aos quadrinhos produzidos na contemporaneidade.

A perspectiva crítica da autora nos permite observar analiticamente as variadas representações do corpo de Tina ao longo de sua existência. Se, em

seus primeiros anos, a protagonista teve as formas pouco sexualizadas, a partir do final da década de 1970 ela passa a ser desenhada com curvas acentuadas na cintura e pernas torneadas. Na década de 1980, tais características permanecem e são acrescidos seios fartos desenhados em decotes e tops no estilo tomara-que-caia.

A década de 1990 trouxe consigo maior sexualização na forma com que o corpo feminino era ilustrado nas histórias em quadrinhos estadunidenses e, por influência, nas produções brasileiras. O singular aqui é proposital, pois o corpo delineado era, diversas vezes, um corpo padrão para muitas das mulheres de papel e tinta. Nesse padrão, não havia lugar para barrigas volumosas, seios pequenos ou quaisquer características que incomodassem a expectativa de feminilidade criada no meio quadrinístico (OLIVEIRA, 2007; COSTA, 2020). A Tina das décadas de 2000 a 2015 segue a linha sensualizada, conforme pode ser observado na Figura 3 com a capa do *Almanaque da Tina*, nº 17 (2015):

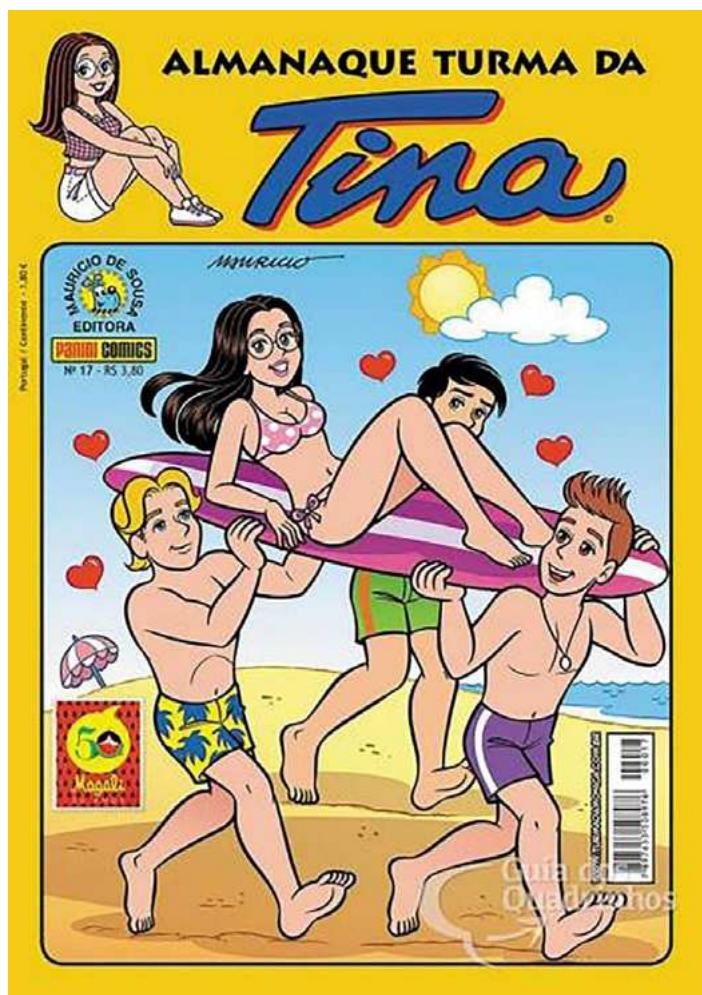


Figura 3. Capa do almanaque da Tina. Fonte: Almanaque da Tina, nº 17 (2015)

Em um leve distanciamento do estilo de corpo tornado corriqueiro nas outras edições, a representação da protagonista nas revistas *Tina*, publicadas desde 2015, trouxe uma versão menos sexualizada da personagem. Com traço mais vetorizado (sem contornos e com aspecto de pintura digital), as revistas apresentaram a turma da Tina em aventuras envolvendo faculdade, emprego e romances.

HOUVE RUPTURAS PERFORMÁTICAS NA CAPA DE TINA: RESPEITO?

Antes da apresentação das análises dos comentários dirigidos à capa de *Tina: Respeito* (2019), falamos brevemente do universo desta pesquisa nas redes sociais Facebook, Instagram e X. A coleta de dados foi constituída em dois momentos: no primeiro semestre de 2022, e no mesmo período do ano seguinte, em 2023. Ao longo dos seis meses de cada ano, foram realizadas verificações mensais nas três redes sociais. Constatamos que na rede X, das 55 postagens, 32 eram menções favoráveis à capa e 23 contrárias. No Facebook, foram observadas 44 menções ao título *Tina: Respeito* em publicações, sendo todas favoráveis. Dos cerca de 460 comentários feitos nessas postagens, 11 apresentavam posicionamentos negativos. E, no Instagram, examinamos 340 publicações, todas com posicionamentos positivos quanto à obra e à sua capa.

As menções contrárias, por sua vez, mobilizaram internautas que concordavam com as observações dos autores e internautas que discordavam veementemente, criando um espaço de disputa em torno da capa no qual as três redes sociais se configuraram nas plataformas da disputa. Entendemos que as reações contrárias à arte de Fefê Torquato não são generalizadas e, portanto, aqui observamos o fenômeno da recusa à capa por uma minoria, com o objetivo de entender quais são os apontamentos e justificativas utilizadas pelos autores dos comentários.

Erving Goffman (1975) analisa as interações sociais cotidianas a partir da metáfora da representação teatral, entendendo que todos desempenhamos papéis em diferentes contextos, gerando impressões por meio de expressões verbais e não verbais. Essa perspectiva dramatúrgica permite compreender como os sujeitos constroem e mantêm identidades sociais com base na coerência entre o que transmitem e o que emitem. Ampliando esse entendimento para o campo midiático e digital, Pilz, Janotti Junior e Alberto (2020) propõem o conceito de rasura performática, observando como figuras públicas — ou personagens midiáticas — podem ter suas performances questionadas ao contrariar expectativas culturais estabelecidas. Em seu estudo sobre o cantor Roger Waters, os autores demonstram como posturas políticas inesperadas podem gerar reações intensas entre fãs que se sentem traídos em sua memória afetiva. Nesse sentido, afirmam que “expectativas culturais assentadas e estereótipos podem ser desconstruídas quando se observa que o entretenimento, independentemente dos gêneros musicais, abre possibilidades políticas para reivindicações de outros modos de habitar o mundo” (PILZ; JANOTTI; ALBERTO, 2020, p. 198). Essa perspectiva contribui para compreender as reações negativas à capa da graphic novel *Tina: Respeito* (2019) como parte de um processo semelhante: uma ruptura entre a performance esperada da personagem e sua nova configuração, especialmente no que diz respeito à representação feminina dissidente das normas de feminilidade dominantes.

Essa perspectiva é especialmente útil quando deslocada para o campo das narrativas ficcionais e suas recepções, pois permite compreender como personagens de longa circulação cultural, como Tina, podem ser objeto

de resistência quando reconfigurados de maneira dissidente às expectativas normativas de público e mercado. A performance da personagem, nesse sentido, é lida como incoerente ou “rasurada” por parte do público, o que gera reações simbólicas que extrapolam o campo da estética e adentram disputas morais e políticas – um fenômeno que também será abordado por Polivanov e Carrera (2019) no contexto das redes sociais digitais.

A partir da análise de performances nas redes sociais, Polivanov e Carrera (2019) propõem o conceito de coerência expressiva como a busca dos sujeitos por construir apresentações de si que parecem consistentes, verossímeis e alinhadas a uma narrativa identitária. Essa coerência é percebida na tentativa de articular falas, imagens, gestos e posturas de forma harmônica, ainda que esteja sempre sujeita a rupturas e contradições involuntárias. Pilz, Janotti Junior e Alberto (2020) aplicam essa perspectiva para analisar os tensionamentos entre o comportamento político de um artista e as expectativas de seu público, destacando como a quebra dessa coerência pode gerar reações negativas e disputas simbólicas. Embora o conceito tenha sido originalmente formulado para analisar performances de sujeitos reais em ambientes digitais, ele também pode ser mobilizado na leitura de narrativas ficcionais, sobretudo quando personagens já consolidados culturalmente – como Tina – são reinterpretados em novos contextos. Assim, compreendemos que, na graphic novel *Tina: Respeito*, a performatividade da personagem carrega uma expectativa de coerência com versões anteriores que habitam o imaginário dos leitores, sendo rompida, para alguns, quando a nova representação desafia normas de feminilidade ou ideologias preestabelecidas.

A intenção é persuadir o público. Nesta perspectiva intencional, Fefê Torquato criou, na capa, uma fachada coerente para a personagem que seria uma jovem jornalista determinada na defesa de uma pauta. A fachada, na concepção de Goffman (1985, p. 29), é um “equipamento expressivo de tipo padronizado intencional ou inconscientemente empregado pelo indivíduo durante sua atuação”. A fachada é dividida em fachada social e fachada pessoal. Na fachada social, Torquato preparou um cenário com mobiliário de uma típica redação jornalística – computadores, mesas, cadeiras ergonômicas; e fachada pessoal, com aparência de uma jovem¹ mulher branca², cabelos soltos e usando roupas informais³, assim como a maneira enfática – mão espalmada e semblante sério – de se contrapor às violências contra as mulheres no seu ambiente laboral, notadamente os assédios sexual e moral. Entretanto, a ênfase nas postagens negativas indica que a mensagem transmitida – autora/personagem – não atingiu seu objetivo, de sensibilizar parte do público para o tema. Carrera e Polivanov (2019) entendem que nem sempre o ator/personagem consegue “manter coerência de sua encenação que está sempre suscetível a rupturas através, principalmente, de gestos involuntários”, que também integram a performance dos atores. As autoras analisam a noção de rupturas performáticas em sites de redes sociais com foco “nas intencionalidades na performance de si e que não ocorrem como esperado”. De um lado, a rasura feita a partir de um “agente principal”, ator humano e, de outro, o “agente é um objeto” (CARRERA e POLIVANOV, 2019).

2. Denota estar em início de carreira.

3. O estudo *Perfil dos Jornalistas Brasileiros* (2021), com cerca de 7 mil jornalistas participantes, constatou a predominância de mulheres (58%) em redação jornalística, brancas (68%), solteiras (53%), na faixa dos 30 anos (59%). Entretanto, apesar de serem a maioria nas redações, a trajetória profissional das mulheres é impactada pelas seculares desigualdades de gênero: a ascensão profissional limitada, ocupam menos cargos de gestão, saem mais cedo da profissão, ganham menos que os homens, sofrem assédio moral (40%) e assédio sexual (11%) (LIMA; MICK et al., 2022, p. 209).

4. Sinaliza jovialidade.

Ao aplicar o conceito de coerência expressiva a uma personagem ficcional – no caso, Tina – propomos refletir sobre os limites entre continuidade e ruptura na sua performance narrativa. A graphic novel *Tina: Respeito* (2019), ao propor uma representação mais realista e socialmente engajada da personagem, foi interpretada por parte do público como um desvio da imagem idealizada construída anteriormente. Para esses leitores, a nova performance de Tina rompe com os padrões esperados, o que nos permite acionar o conceito de estigma, conforme formulado por Goffman (1963). Segundo o autor, o estigma é um atributo ou marca que desacredita um indivíduo socialmente, rebaixando-o de uma condição “normal” a uma identidade estigmatizada, rejeitada ou inferiorizada. Nas palavras de Goffman (1963, p. 12), trata-se de uma característica que “diminui o portador de uma pessoa inteira e normal a uma manchada e diminuída”. Nesse caso, a representação de Tina como uma mulher menos sexualizada e com traços de protagonismo feminista pode ter sido interpretada, por parte do público, como uma quebra indesejável da coerência com o estereótipo anterior – o que aciona mecanismos de rejeição, julgamento moral e resistência conservadora, típicos de processos de estigmatização simbólica.

A seguir são apresentados quatro casos.

Na Figura 4, o internauta argumenta que a personagem não pode mudar sua performance, devendo se fixar num modelo pétreo. Comentando sua própria postagem, o indivíduo se mostra descontente ao supor a possibilidade de personagens masculinos do título Tina se tornarem pró-feminismo. Dialogando com ele, outro internauta ironiza a representação da Tina desenhada por Torquato evocando fanfics/fanarts¹ que apresentam a personagem em narrativas pornográficas.

Na Figura 5, o mesmo autor da primeira postagem da figura 4 lamenta as mudanças nas personagens do selo MSP. Observa-se novamente uma rasura entre a memória afetiva do sujeito e as publicações contemporâneas da Turma da Mônica. Conforme pontuam Pilz, Janotti Junior e Alberto (2020),



Figura 4. Comentários de internautas contra o feminismo no Twitter. Fonte: Twitter, 2022

5. Criação de novas narrativas a partir do conteúdo original que o fã já conhece e admira.

6. Figura disponível em: <<https://twitter.com/omelete/status/1154861589981536257>>. Acesso em: 16 ago. 2022.

as rasuras performáticas podem ocorrer quando há um descompasso entre a imagem pública de uma figura midiática e as expectativas de seu público, como no caso do cantor Roger Waters, cuja turnê no Brasil provocou reações negativas entre fãs que desaprovaram seu posicionamento político. Para estes autores, há:

[...] expectativas culturais assentadas e estereótipos que podem ser desconstruídas quando se observa que o entretenimento, independentemente dos gêneros musicais, abre possibilidades políticas para reivindicações de outros modos de habitar o mundo (PILZ, JANOTTI e ALBERTO, p. 198, 2020).



Figura 5. Comentários de internautas contrário ao selo MSP Twitter. Fonte: Twitter, 2022

Nos casos apresentados nas Figuras 6 e 7, os textos apresentam um elemento em comum: menções à política. Vejamos com cuidado cada uma delas. Na Figura 6, o internauta diz que o empresário Mauricio de Sousa é partidário da política da esquerda brasileira. A obra é acusada de ser *lacradora*⁸ e *mimizenta*⁹. O autor da mensagem chegou a esta conclusão ao observar que, na capa desenhada por Torquato, Tina está com a mão esquerda espalmada e levantada. Cabe ressaltar que o incômodo relacionado à fachada pessoal subjaz ao questionamento político partidário.

Na Figura 6, o termo “lacração” é novamente evocado. No texto, o usuário da rede social Twitter desaprova críticas feitas a produtos midiáticos e políticos. Na figura 7, outro internauta reprova a quadrinista Fefê Torquato, atrelando-a ao marxismo cultural. Dando continuidade à crítica, o indivíduo faz comparações entre duas Tinas: a da *graphic novel* – feminista e universitária – e a que ele idealizou – uma personagem hipersexualizada¹⁰. Esse confronto entre as duas representações constitui-se em um sinal de rasura entre a expectativa do observador e a performance da personagem.

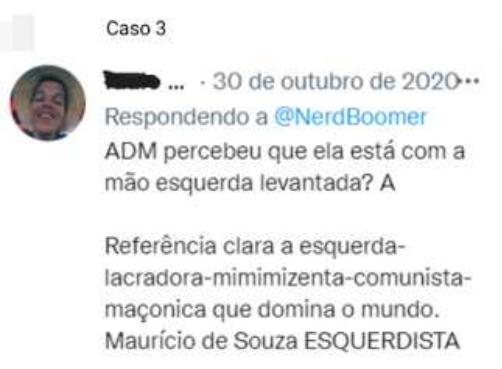


Figura 6. Comentários de internautas contra a esquerda no Twitter. Fonte: Twitter, 2022¹¹

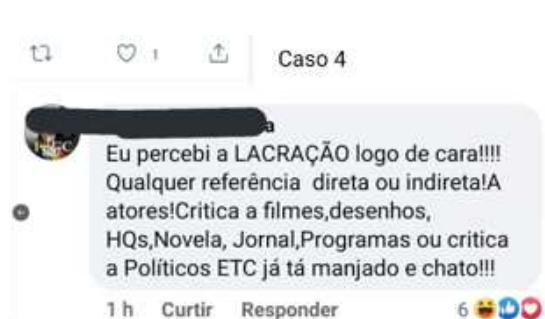


Figura 5. Comentários de internautas sobre “lacração” no Twitter. Fonte: Instagram e Facebook, 2022¹²

7. Disponível em: <<https://twitter.com/minadehq/status/1154859816873017344>>. Acesso em: 16 ago. 2022

8. Lacradora: gíria utilizada como elogio, que, posteriormente, foi associada às pessoas politizadas pertencentes, principalmente, a grupos historicamente excluídos.

9. Mimizenta: gíria pejorativa comumente utilizada para designar pessoas ou grupos que reclamam direitos com frequência.

10. O termo “hipersexualizado” é usado em escritas feministas e de gênero. Foi largamente difundido entre pesquisas das histórias em quadrinhos. Exemplo do uso do termo pode ser observado em: CAETANO THIBES, L.; FRANCISCO DE CARVALHO, I. Representações da mulher negra objetificada e hipersexualizada em narrativas de Chimamanda Adichie. Revista Artemis, [S. I.], v. 32, n. 1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/artemis/article/view/61203>. Acesso em: 15 jul. 2023.

11. Disponível: <<https://twitter.com/NerdBoomer/status/1321958032528547840>>. Acesso em: 16 ago. 2022.

12. disponível em: <<https://twitter.com/NerdBoomer/status/1321958032528547840/photo/4>>. Acesso em: 16 ago. 2022.

Nos quatro casos observados, há discrepância entre o que se esperava da personagem e o que foi apresentado na *graphic novel* do selo MSP desenhado por Fefê Torquato. Ligados às suas memórias afetivas, os internautas romperam com a personagem. Entretanto, ao considerar que a personagem Tina sempre foi representada de maneira adaptável ao contexto sociocultural de cada época, não se pode afirmar que houve, de fato, uma ruptura performática em sua representação na *graphic novel* *Tina: Respeito* (2019). A nova caracterização da personagem, com traços feministas e menos sexualizada, está alinhada às transformações sociais recentes, incluindo o crescente engajamento das mulheres brasileiras com pautas feministas – segundo pesquisado Instituto Ipsos (2017), 51% das brasileiras se autodeclararam feministas. Assim, a proposta de atualização da personagem por Fefê Torquato mantém a coerência com a lógica histórica da série, que sempre buscou refletir os valores e debates de seu tempo.

TINA: RESPEITO E AS GUERRAS CULTURAIS

Na contramão da rejeição produzida por um grupo minoritário de leitores, aconteceu o movimento de apoio promovido por uma maioria. Fãs da personagem Tina comemoraram a *graphic novel* *Tina: Respeito* (2019) desde o seu estágio embrionário. Após a publicação da capa e do título em 2019, esses leitores apoiadores já aprovavam a arte da artista Fefê Torquato e, de antemão, conjecturavam o possível tema ligando-o aos direitos das mulheres.

É nesse espaço de duas forças em disputa que fazemos uso do conceito de “guerras culturais”. Nascido em 1991, no livro *Culture Wars: the struggle to define America*, de James Hunter, o conceito diz respeito a conflitos morais (MELO; VAZ, 2021, p. 6). Estes autores apontam que são vários os elementos constituintes de um embate entre preceitos morais, mas destacam dois:

O primeiro diz respeito à forma do processo pelo qual se estabelece este tipo de conflito. Inicialmente, ocorre uma mudança moral de amplo alcance, que dá expressão ao direito dos indivíduos e de minorias; surge, porém, quase que em simultâneo, uma reação conservadora organizada. A segunda característica marca o vínculo do conceito, na sua forma inicial, com a história política e cultural estadunidense (MELO; VAZ, 2021, p. 7)

Ainda que nascido e cunhado no contexto político social dos Estados Unidos, o conceito de “guerras culturais” dialoga com as disputas entre o conservadorismo e as ondas de mudanças morais geradas pela chegada expressiva de mulheres à frente dos roteiros e desenhos das Histórias em Quadrinhos no Brasil e em muitas partes do mundo¹³.

Em oposição direta ou indireta aos estereótipos de narração e representação das mulheres nas Histórias em Quadrinhos, quadrinistas como Fefê Torquato acabam por se tornar pivôs de disputas culturais. Na perspectiva delas, o intercruzamento de identidades e vivências é representado, contribuindo, assim, para a visibilidade de identidades colocadas à periferia das narrativas.

13. Sobre a atuação crescente de mulheres nos quadrinhos e os impactos sociais, estéticos e políticos dessa presença, ver as coletâneas Mulheres e Quadrinhos (MARINO; MACHADO, 2019), que reúne entrevistas, ensaios e análises sobre autoras brasileiras contemporâneas, e Graphique Mônica: gênero, sexualidade e representação nos quadrinhos brasileiros (TEIXEIRA; SOUSA, 2021), que explora como os quadrinhos da linha Graphic MSP têm problematizado questões de identidade. Além disso, autoras como Hillary Chute discutem amplamente os efeitos da inserção de mulheres no circuito das HQs em Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics (CHUTE, 2010), analisando como artistas como Marjane Satrapi, Alison Bechdel e Aline Kominsky-Crumb transformaram os modos de narrar e representar o feminino nas histórias em quadrinhos.

Essas novas narrativas que lançam luz ao protagonismo de mulheres, negros, pobres, gays etc., no entanto, por vezes, encontram as contrarreações. O conservadorismo reacionário busca a estratificação de narrativas ou mesmo a permanência de invisibilização de sujeitos periféricos. Nessas disputas são deflagradas guerras culturais, nas quais a exposição de uma capa de revista em quadrinhos se torna o estopim para o início de um embate. Neste cenário, é apresentada uma personagem protagonista não hipersexualizada.

Os internautas apoiadores da *graphic novel* *Tina: Respeito* (2019) se utilizaram do mesmo meio de comunicação e explanação que seus opositores para expor seus pontos de vista. Conforme podemos observar, eles dividiram as suas postagens entre comemorações pela publicação, saudosismo por rever a personagem sendo publicada em um quadrinho de grande visibilidade e, por fim, a defesa da revista e da desenhista Fefê Torquato.

A Figura 8 é o objeto que inflama a revolta dos apoiadores da *graphic novel*. A imagem que deflagra mostra a personagem Tina com roupas de dormir falando ao telefone. Sua postura com as costas curvadas reflete o cânone da sinuosidade comumente aplicado nas representações da mulher nas histórias em quadrinhos. Do outro lado temos a figura da Tina de Fefê Torquato, com a postura ereta e firme, fazendo um gesto que demarca o espaço pessoal da personagem.



Figura 8. Antes e depois. Fonte: Twitter, 2022¹⁴

A seguir, a guerra cultural se transfigura na indagação feita pelo internauta favorável ao trabalho. Na postagem do partidário adepto da publicação, surge o questionamento que insinua a inaptidão do internauta opositor da *graphic novel* em lidar com figuras femininas.

14. Disponível em: <<https://twitter.com/nerdboomer/status/1249475674370445314>>. Acesso em: 16 ago. 2022.



Imagens Nerd Boomer
@NerdBoomer

...

20h13 · Apr 12, 2020 ·

Twitter para Android

83 Retweets 120 Citar Tweets

1,434 Gosta



Twitte sua



Resposta



... · Apr 13, 2020 · ...

Respondendo a @NerdBoomer

qual a chance de cara que postou
isso ter conversado com uma
mulher na vida?



1



... · Apr 12, 2020 · ...

Respondendo a @NerdBoomer

A cara tá literalmente literalmente
falando que ser contra o assédio é
marxismo e usando isso pra
ofender o marxismo



Figura 9. Comentários de internautas favoráveis à Tina - Respeito no Twitter.
Fonte: Twitter, 2022⁵

15. Disponível em:
<<https://twitter.com/nerdboomer/status/1249475674370445314>>.
Acesso em: 16 ago. 2022.

Na Figura 10 abaixo, a página Geekmaids rebate o comentário de um internauta opositor a *Tina: Respeito* (2019). Enquanto o opositor desaprova a Tina de Fêfe Torquato, adjetivando-a como alguém que “PERDEU O CHARME”, “feminazi” e “gorda e feia”, a página Geekmaids responde dizendo que o internauta desconhece a personagem e aponta machismo, misoginia e homofobia na sua fala.

Na Figura 11, o editor Sidney Gusman anuncia a segunda tiragem da graphic novel *Tina: Respeito* (2019). Assim, a história em quadrinhos desenhada por Fefê Torquato provou ser um sucesso de vendas.

As reações polarizadas em torno da capa de *Tina: Respeito* (2019) são um exemplo de como as guerras culturais podem acontecer em espaços midiáticos diversos. Se, por um lado, havia um grupo satisfeito com a versão da personagem Tina desenhada por Fefê Torquato, de outro havia um grupo contrário, cuja opinião centrava-se na manutenção do estereótipo do corpo, da narrativa e da postura da protagonista desenhada nas histórias em quadrinhos. Conforme vimos na sessão *Houve ruptura performática na capa de Tina respeito?* Ocorreu um total de 55 postagens no Twitter, com 32 favoráveis à capa e 23 contrárias. No Facebook, as 44 menções ao título “Tina - Respeito” foram positivas, com apenas 11 comentários negativos entre aproximadamente 460. No Instagram, todas as 340 publicações examinadas foram positivas em relação à obra e sua capa. Deu-se, então, uma disputa acalorada, entre uma maioria, que aprovou o caráter progressista da capa e do tema da obra, e uma minoria, que se opunha às mudanças na representação da personagem do Limoeiro, Tina.

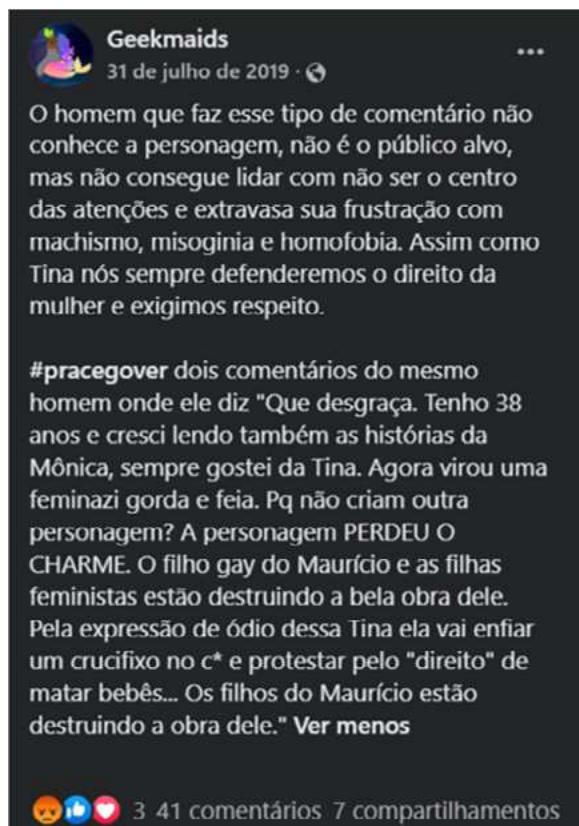


Figura 10. Geekmaids.
Fonte: Instagram e Facebook, 2023⁶



16. Disponível em:
<https://www.facebook.com/photo/?fbid=450560895498250&set=pcb.450560922164914>.
Acesso em: 16 ago. 2022.

17. Disponível em:
<https://www.instagram.com/p/B6vPB0HgEAu/>.
Acesso em: 16 ago. 2022.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tina é uma das personagens criadas por Mauricio de Sousa que cresceu e floresceu nos traços de Fefê Torquato. A artista foi convidada para roteirizar e quadrinizar a jovem jornalista como protagonista da Graphic MSP *Tina: Respeito* em 2019. Mesmo antes da divulgação do conteúdo, alguns internautas fizeram duras críticas à capa e à artista. Entretanto, importa frisar, que no ano seguinte, Fefê Torquato foi premiada pela publicação.

Buscamos entender, neste trabalho, as rasuras nas reações negativas de leitores à capa da história em quadrinhos, ocorridas nas redes sociais, principalmente, na rede X. Nossas ferramentas analíticas foram as observações das imagens na Histórias em Quadrinhos, a perspectiva da representação teatral e os conceitos de rupturas performáticas, com a finalidade de examinar se as intencionalidades dos atores não foram cumpridas, resultando em efeitos inesperados – envolvendo corpo e postura da personagem – nas disputas de narrativas e na análise visual nas Histórias em Quadrinhos.

A Tina desenhada por Fefê Torquato não possui o corpo marcado por uma delineada silhueta ampulheta, divergindo, assim, das Tinas desenhadas a partir do final da década de 1970 até a contemporaneidade. Neste quesito, se estabelece uma ruptura performática, uma vez que o corpo desenhado não é mais um corpo hipersexualizado. Todavia, essa ruptura estilística representacional tende a só encontrar resistência entre sujeitos apegados à memória afetiva da sexualização da personagem.

Em contrapartida, a Tina de Fefê não rompe com a sua performance narrativa, pois ela segue sendo representada como uma jovem branca universitária ou recém-formada em Jornalismo, engajada com temas pertinentes ao seu grupo etário e social, adaptada à época em que é publicada. Sendo assim, uma Tina feminista não se constitui em uma ruptura performática.

O assédio sexual, um dos marcadores de opressão que atinge as mulheres no mundo inteiro, não foi abordado pelos internautas opositores ao trabalho da quadrinistas e autores das mensagens analisadas. A coerência de fachada foi impactada com rasuras de violações contra mulheres, em geral, jornalistas no seu ambiente de trabalho, mas tal situação não foi questionada pelos internautas insatisfeitos com a obra. Esta invisibilidade revela que o machismo, o patriarcado, o sexism, o assédio moral e o abuso de autoridade são elementos estruturantes da sociedade brasileira. Concluímos que a performatividade de Tina apresenta coerência narrativa, não havendo – pelo ângulo das comuns adaptabilidades às épocas performadas por Tina – ruptura com a performance da protagonista da *graphic novel*. Entretanto, para alguns internautas, houve rompimento entre a Tina de suas memórias afetivas e aquela desenhada por Torquato.

BIBLIOGRAFIA

ABRAJI; GÊNERO E NÚMERO. **Mulheres no jornalismo brasileiro**. Relatório, 2017.

Almanaque Turma da Tina/Panini. Números 1 a 28, Anos – Fevereiro de 2007 a Agosto de 2020, Disponível em: <www.guiadosquadrinhos.com/capas/almanaque-turma-da-tina/al011110>. Acesso em 15 ago. 2022.

AMORIM, Janaina Lopes de; BUENO, Thaisa. Violência de gênero não escolhe cargo: as jornalistas chefes e o assédio no trabalho. **Asas da Palavra**, v. 20, n. 1, jan./jun. 2023, p. 153-177. Disponível em: revistas.unama.br/index.php/asasdapalavra/article/view/2923. Acesso em: 20 jun. 2023.

ART SPIEGELMAN – **Maus**: a história de um sobrevivente. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987. Disponível em: <historiaequaredrinhosnrelondrina.pbworks.com/w/file/fetch/49222421/Maus%20Vol.%20I%20-%20A%20História%20de%20um%20Sobrevivente.pdf>. Acesso em 16 ago. 2022.

ASSÉDIO sexual: o que é, quais são os seus direitos e como prevenir?. **Tribunal Superior do Trabalho**. Notícias. Matérias temáticas [20--]. Disponível em: <https://www.tst.jus.br/assedio-sexual>. Acesso em: 30 jul. 2022.

BRASIL. Lei nº 10.224, de 15 de maio de 2001. Art. 216-A: Assédio Sexual. **Diário Oficial**. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/leis_2001/l10224.htm. Acesso em: 30 jul. 2023.

BUENO, Samira (Coord.). Violência contra as mulheres em 2021. **Fórum Brasileiro de Segurança Pública**. 2021. Disponível em: https://forumseguranca.org.br/publicacoes_posts/violencia-contra-mulheres-em-2021/. Acesso em: 23 jul. 2022.

CAETANO THIBES, L.; FRANCISCO DE CARVALHO, I. Representações da mulher negra objetificada e hipersexualizada em narrativas de Chimamanda Adichie. **Revista Ártemis**, [S. l.], v. 32, n. 1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/artemis/article/view/61203>. Acesso em: 15 jul. 2023.

O CICLO do assédio sexual no ambiente de trabalho. **Think Eva** [2020?]. Disponível em: <https://thinkeva.com.br/pesquisas/assedio-no-contexto-do-mundo-corporativo/>. Acesso em: 30 jul. 2022.

CHUTE, Hillary. **Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics**. New York: Columbia University Press, 2010.

CORTIZO, Veronica. 4 dicas de ouro do Mauricio de Sousa, criador da Turma da Mônica, para o sucesso da sua carreira. **Blog Adzuna**, 28 de novembro de 2018. Disponível em: <https://www.adzuna.com.br/blog/2018/11/28/4-dicas-de-ouro-do-mauricio-de-sousa-criador-da-turma-da-monica-para-o-sucesso-da-sua-carreira/>. Acesso em: 23 mar. 2023.

COSTA, Nataly. **Quadrinizada**: o feminismo negro e as personagens de Ana Car-doso, Dika Araújo e Flávia Borges. 2020. 165f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de Belas Artes, Rio de Janeiro, 2020.

EISNER, Will. **A Contract with God**. New York: DC Comics, 1978. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/381367968/Will-Eisner-Contract-With-God-b-ok-org-pdf>>. Acesso em 19 ago. 2022.

GENETTE, Gérard. **Paratextos**: o limiar da interpretação. Tradução de Álvaro Fa-leiros. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do eu na vida cotidiana**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 1975.

GOFFMAN, Erving. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deterio-rada**. 4. ed. Tradução de Marcos Marzagão. Rio de Janeiro: LTC, 1988.

GUIMARÃES, Edgar. Tina. In: **Suplemento Quadrinhos da Folha de São Paulo**. Rio de Janeiro: Pequena Biblioteca sobre Histórias em Quadrinhos, vol 3, 1972, p.11. Disponível em: <<https://www.marcadefantasia.com/ego/encartes-qi/pbshq/pbshq03/pbshq03.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

HUNTER, J. **Culture Wars**: The Strugle To Define America. Nova Iorque: Basic Books, 1991.

IPSOS. Feminism and Gender Equality Around the World. **IPSOS**, 2017. Disponí-vel em: <https://www.ipsos.com/sites/default/files/2017-07/global-advisor-femi-nism-charts-2017.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2022.

KANE, Gil - **Blackmark**. Batam Books. 1971.

KATZ, Jack - The First Kingdom. 1974. Disponível em: <<https://www.muuta.net/wp/FirstKingdom/index.html>>. Acesso em: 15 ago. 2022.

KYLE, Richard - 1964, **The Future of Comics**, 1964. Disponível em: <<https://the-comicbooks.com/misc/Richard%20Kyle%20The%20Future%20of%20Comics.pdf>>. Acesso em: 19 ago. 2022.

LIMA, Samuel Pantoja (Coord. Geral); MICK, Jacque et al. **Perfil do jornalista bra-sileiro 2021**: características sociodemográficas, políticas, de saúde e do trabalho. 1. ed. Florianópolis: Quorum Comunicações, 2022.

MARINO, Dani; MACHADO, Laluña. **Mulheres e Quadrinhos**. São José: Skript, 2019.

MCCLOUD, Scott. **Entendendo Quadrinhos: A Arte Invisível**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 1995.

MELO, Cristina Teixeira de; VAZ, Paulo. Guerras Culturais: conceito e trajetória. **Revista Eco-Pós**, n. 24, 2021.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulheres ao Quadrado** – as representações fe-mininas nos quadrinhos norte-americanos: Permanências e Ressonâncias (1895-

1990). Brasília: FINATEC, 2007.

PILZ, Jonas; JANOTTI JUNIOR, Jeder S.; ALBERTO, Thiago Pereira. Ethos roqueiro, rasuras e conflitos políticos na turnê de Roger Waters no Brasil. **Revista Matrizes**, v. 14, n. 2, 2020.

PINHEIRO, João; BARBOSA, Sirlene. **Carolina**. Rio de Janeiro: Editora Campos, 2016.

POLIVANOV, Beatriz; CARRERA, Fernanda. Rupturas performáticas em sites de redes sociais: um olhar sobre fissuras no processo de apresentação de si a partir de e para além de Goffman. **Revista InTexto**, Porto Alegre, n. 44, p. 78-98, 2019.

SANTOS, Jadeanny Arruda Silva dos. **Narrativas da (re)existência: um estudo sobre a violência de gênero contra jornalistas nas redações de Natal (RN)**. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria do Socorro Furtado Veloso. 2022. 113f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Midiática) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Programa de Pós-graduação em Estudos da Mídia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Rio Grande do Norte, 2022.

SATRAPI, Marjane – **Persépolis**. Cia. Das Letras, 2000. Disponível em: <https://drive.google.com/file/d/0B0_8ldwuhrt-MzRhYTM0MGMtNDIkMy00YjFhLWI-xNWYtOGI0ZjNhYWQyM2Rm/view?resourcekey=0-mzqPsu0MDe06C5tul-QktQ>. Acesso em: 16 ago. 2022.

SEMESP. **Mapa do Ensino Superior no Brasil 2020**. São Paulo: SEMESP, 2020. Disponível em: <https://www.semesp.org.br/mapa/edicao-10/>. Acesso em: 16 ago. 2022.

SOUSA, Mauricio de; ALVES, Januária Cristina. Xô Fake News: Uma História Sobre Verdades & Mentiras. Editora Nova Fronteira, São Paulo, 2021. Disponível em: <https://turmadamonica.fandom.com/pt-br/wiki/Xô_Fake_News:_Uma_História_Sobre_Verdades_%26_Mentiras>. Acesso em 16 ago. 2022.

SOUZA, Luana Veneziano de. **Tecnologia e Cultura na Obra Tina Respeito (2019) de Fefê Torquato**. Orientadora: Prof.^a Dr.^a Marilda Lopes Pinheiro Queluz. 2023. 146f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) – Mediações Culturais, Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Paraná, 2023.

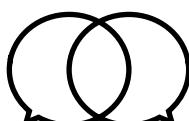
TEIXEIRA, Silvana Goellner; SOUSA, Nayara Pires de (org.). **Graphique** Mônica: gênero, sexualidade e representação nos quadrinhos brasileiros. Porto Alegre: EdUFRGS, 2021.

THIBES, Caetano L.; CARVALHO, Francisco de. **Representações da mulher negra objetificada e hipersexualizada em narrativas de Chimamanda Adichie**. Revista Ártemis, [S. l.], v. 32, n. 1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/artemis/article/view/61203>. Acesso em: 15 jul. 2023.

TORQUATO, Fefê. **Tina: Respeito**. Barueri, SP: Panini Brasil, 2019.

TORQUATO, Fefê. **Gata Garota – Vol. 1**. Editora Nemo, 2015.

TORQUATO, Fefê. **Estranhos**. Independente, 2016.



Há espaço para quadrinhos na antropologia? Refletindo sobre representação, posicionalidade e criatividade na elaboração de um programa de oficina

¿Hay sitio para el cómic en la antropología? Reflexión sobre representación, posicionalidad y creatividad en el diseño de un programa de talleres

Is there room for comics in anthropology? Reflecting on representation, positionality and creativity in the development of a workshop program

Rachel Paterman

rachelpaterman@gmail.com

Rachel Paterman é antropóloga, quadrinista e arteterapeuta. Possui doutorado em Antropologia Cultural (UFRJ), mestrado em Sociologia e Antropologia (UFRJ) e graduação em Ciências Sociais (UFRJ). Dedica-se a pesquisa de pós-doutorado sobre saúde mental no meio acadêmico (CNPq) como integrante do Núcleo em Ensino, Cultura, Espiritualidade e Saúde (NECES/IOC/Fiocruz). Possui interesse em interseções entre Ciência, Arte e Saúde.

Patrícia Montenegro Matos Albuquerque

p188643@dac.unicamp.br

Doutoranda em Ciências Sociais, vinculada ao Núcleo de Estudos de Gênero Pagu/Unicamp. É mestra em Comunicação e Semiótica (PUC-SP) e graduada em Design-Moda (UFC). Está vinculada ao grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (PPGCOM-UFC) e à Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS). Tem interesse pelos estudos feministas e de gênero interseccionados às narrativas de vida na linguagem dos quadrinhos.

Resumo

A proposta deste artigo é compartilhar alguns aspectos em torno da elaboração de uma oficina intitulada *Quadrinhos e Antropologia*, ofertada durante a XIV Reunião de Antropologia do Mercosul, em agosto de 2023. Para tanto, a escrita do texto combina duas vozes em primeira pessoa do singular, a da proponente e a da ministrante e, por vezes, também do plural, em um exercício autoetnográfico partilhado. Nesta vertente da etnografia, os movimentos autorreflexivos compõem a base do trabalho, com atenção aos diálogos, conflitos e emoções corporificadas acerca de uma determinada situação ou contexto de pesquisa. Neste caso, o relato aborda interlocuções entre as autoras e as pessoas participantes da referida oficina, considerando diferentes universos discursivos e áreas de pesquisa, incluindo trânsitos inter e multidisciplinares. Com esta abordagem, temas caros ao pensamento antropológico, tais como representação, posicionalidade e criatividade são colocados em debate na relação com as histórias em quadrinhos. Espera-se que, por este caminho, a experiência descrita possa contribuir para consolidar e expandir debates envolvendo experimentações gráficas com texto e desenho em produções acadêmicas.

Palavras-chave

Antropologia; quadrinhos; autoetnografia; desenho etnográfico.

Resumen

El propósito de este artículo es compartir algunos aspectos del desarrollo de un taller titulado Historietas y Antropología, ofrecido durante el XIV Encuentro de Antropología del Mercosur en agosto de 2023. Para ello, la escritura del texto combina dos voces en primera persona del singular, la del proponente y la del docente, y a veces también en plural, en un ejercicio autoetnográfico compartido. En esta rama de la etnografía, los movimientos autorreflexivos constituyen la base del trabajo, prestando atención a los diálogos, conflictos y emociones encarnados en una determinada situación o contexto de investigación. En este caso, se trata de interlocuciones entre los autores y las personas participantes en el taller, considerando diferentes universos discursivos y áreas de investigación, incluyendo tránsitos inter y multidisciplinares. Con este enfoque, se debaten temas caros al pensamiento antropológico, como la representación, la posicionalidad y la creatividad, en relación con los cómics. Se espera que, de este modo, la experiencia descrita pueda contribuir a consolidar y ampliar los debates en torno a la experimentación gráfica con el texto y el dibujo en las producciones académicas.

Palabras clave

Antropología; cómics; autoetnografía; dibujo etnográfico.

Abstract

The purpose of this article is to share some aspects of the development of a workshop entitled Comics and Anthropology, offered during the XIV Reunião de Antropologia do Mercosul (Mercosur Anthropology Meeting) in August 2023. To this end, the writing of the text combines two voices in the first person singular, that of the proponent and that of the lecturer, and sometimes also in the plural, in a shared autoethnographic exercise. In this branch of ethnography, self-reflective movements form the basis of the work, with attention paid to dialogues, conflicts and embodied emotions about a given situation or research context. In this case, the report addresses interlocutions between the authors and the people taking part in the workshop, considering different discursive universes and areas of research, including inter- and multidisciplinary transits. With this approach, themes dear to anthropological thinking, such as representation, positionality and creativity, are debated in relation to comics theory. It is expected that, in this way, the experience described can contribute to consolidating and expanding debates involving graphic experimentation with text and drawing in academic productions.

Keywords

Anthropology; comics; autoethnography; ethnographic drawing.

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como objetivo compartilhar aspectos da elaboração da oficina Quadrinhos e Antropologia, realizada no mês de agosto de 2023, na XIV Reunião de Antropologia do Mercosul (RAM). Ele consiste em um relato de experiência inspirado em princípios de autoetnografia, com base na qual explicita-se os diálogos por trás de ideias, reflexões e fontes que atuaram nos processos de idealização, preparação e realização da oficina. Sua escrita caracteriza-se por uma autoria compartilhada, reunindo a proponente e a ministrante da Oficina em seus diferentes percursos e pontos de vista. A primeira, doutora em Antropologia, utiliza a linguagem dos quadrinhos em sua pesquisa de pós-doutorado sobre saúde mental na pós-graduação (IOC/Fiocruz). A segunda, doutoranda em Ciências Sociais, desenvolve pesquisa sobre relações de gênero a partir do circuito de produção de quadrinhos autobiográficos em Fortaleza (CE) e São Paulo (SP) (Pagu/Unicamp).

Como parte da exposição dos meandros da elaboração da oficina, o relato aborda interlocuções com diferentes universos discursivos e áreas de pesquisa, que ganham forma nas referências bibliográficas e atividades escolhidas. Alguns efeitos desta abordagem se encontram nas reflexões assim desenvolvidas em torno de temas caros ao pensamento antropológico, tais como representação, posicionalidade e criatividade. Espera-se que, por este caminho, nossa experiência contribua para consolidar e expandir debates envolvendo experimentações gráficas com texto e desenho em produções acadêmicas.

A ideia de propor uma oficina de quadrinhos em um congresso de Antropologia corresponde a intenções de integrar um movimento intelectual mais amplo, interessado em experimentações com diferentes linguagens como meio de renovar não apenas a divulgação de conhecimento científico como também as condições de sua construção. Quando se fala em Ciências Sociais ou em Antropologia, um tal movimento implica, dentre outros aspectos, no desenvolvimento de ferramentas e recursos descritivo-analíticos atentos ao envolvimento do pesquisador no contexto social e simbólico que observa e sobre o qual se propõe a escrever. É uma perspectiva que deriva de crises e resoluções em torno da problemática da representação, que vem reunindo trabalhos sob a ideia de posicionalidade, e que assume como alvo de aprofundamento reflexivo o papel exercido pela criatividade nesse universo.

Em nossa iniciativa, esboçamos aproximações entre elementos das histórias em quadrinhos (HQs) e abordagens das Ciências Sociais, trazendo experiências de nossos percursos investigativos. Neles, estamos ambas conhecendo potenciais dos quadrinhos em encontros com a alteridade, esteja ela relacionada ao tradicional *outro antropológico* do ponto de vista nativo, ou ainda a um certo *outro subjetivo*, referente ao que desconhecemos no interior de nós mesmas. Na literatura que levantamos, temos percebido como, nas dimensões tanto da criação quanto da leitura, quadrinhos favorecem narrativas de si e processos de identificação. Uma hipótese corrente é que, se produções

das chamadas artes gráficas sequenciais oferecem um terreno fértil para um tal confluir entre o objetivo e subjetivo, isso se deve em partes às chamadas sarjetas, espaços que possibilitam a imaginação do leitor com a passagem de um quadro a outro (McCloud, 2005).

A respeito da autoetnografia, vale dizer que ela pode compreender tanto um gênero textual em primeira pessoa, quanto uma metodologia ou projeto investigativo; em linhas gerais, ela prevê uma perspectiva formada por idas e vindas entre uma experiência pessoal e um contexto social e cultural (Ellis; Bochner, 2000; Gama, 2020). No caso, a presente “autoetnografia” flui através de um encontro: vozes diferentes porém trabalhando em conjunto, no sentido de esboçar costuras entre uma experiência comum e interlocuções maiores de um campo de reflexões.

A primeira parte do artigo é dedicada ao convite para a inscrição da Oficina. É Rachel quem a escreve, expondo o plano de fundo da nossa proposta. Descreveremos interlocuções e experiências que nos inspiraram. Recebem destaque as *Desoficinas*, encontros de criatividade vinculados à trajetória de Rachel, que publica tiras de humor sobre vida acadêmica em sua página *Desorientanda*. Foi em uma das Desoficinas que ela e Patrícia se conheceram. A segunda parte comporta a recepção do convite e é escrita por Patrícia. Ela fala sobre o encontro com Rachel e sua reação em torno do chamado, contextualiza parte das inquietações que vinha enfrentando no desenrolar de sua pesquisa e o impacto de tais interlocuções, já durante as fases de montagem e realização da oficina.

A seguir, é narrado o processo de preparação da oficina. São trazidos diálogos e processos que nos levaram a ligar pontos de um disperso campo de antropologia e quadrinhos, ou ao menos de produções interessadas em experimentações com desenho e texto combinados. A quarta seção traz, por fim, a experiência de realização da Oficina, com as trocas e reflexões geradas. A respeito destas, vale destacar que se apresentam de forma entremeada ao nosso relato, em conformidade com a inspiração autoetnográfica que inspira o presente artigo. Esperamos que, ao explicitar nossos caminhos, encorajemos mais iniciativas envolvendo a linguagem dos quadrinhos no universo de produção de conhecimento acadêmico e científico.

NARRANDO O ENCONTRO: O CONVITE

Esta seção trata dos bastidores da idealização de uma Oficina de Quadrinhos e Antropologia na XIV Reunião de Antropologia do Mercosul, formada por uma combinação de experiências prévias com oficinas de criatividade e caminhos investigativos de cada pesquisadora. Ela narra o convite feito pela proponente e coordenadora da Oficina em questão, que é antropóloga e quadrinista, à ministrante, doutoranda em Ciências Sociais com pesquisa dedicada a quadrinhos autobiográficos. Daqui em diante, a voz em primeira pessoa do artigo corresponde, portanto, à coordenadora da oficina. Ao descrever esse encontro, eu, Rachel, pretendo elucidar as principais reflexões que atravessaram a proposta

e imprimiram sentidos peculiares a concepções tanto de “oficina” quanto de “quadrinhos”.

Quando convidei Patrícia para elaborarmos uma oficina juntas, tinha como base algumas ideias ligadas a experiências prévias. Desde o início do ano, trabalhava articulando a linguagem dos quadrinhos a perspectivas da Antropologia como parte de meu projeto investigativo. Nele, propus coletar por meio de oficinas expressivas relatos de estudantes, professores e pesquisadores sobre vivências na pós-graduação. A obtenção de relatos visaria contribuir qualitativamente para abordagens sobre saúde mental nesse universo, compondo um material capaz de evidenciar atravessamentos entre sofrimentos subjetivos e processos coletivos referentes ao mundo sociocultural do fazer científico.

O projeto de pesquisa vincula-se à minha trajetória como uma antropóloga que se tornou quadrinista (Paterman, 2024). No ano de 2018, criei nas plataformas Facebook e Instagram o perfil Desorientanda, para colocar no mundo tiras de humor que havia começado a esboçar alguns anos antes, durante meu Doutorado. Eram tiras que tratavam de mazelas do universo acadêmico, tais como o clássico bloqueio de escrita, dificuldades da relação de orientação, e as dores físicas e emocionais das horas infinitas de escrita solitária. Envolvendo muitos relatos de identificação, a recepção das tiras nas mídias sociais me levou a repensar escolhas profissionais e caminhos de pesquisa. Ainda em 2019, comecei uma nova formação, como Arteterapeuta, que me aproximou do universo da saúde coletiva (NECES/IOC/Fiocruz).

Em meu projeto, me pareceu oportuno explorar sentidos terapêuticos da criatividade. Em conjunto com vivências de minha página Desorientanda, debates do mundo *psi* com que vim a entrar em contato na formação de arteterapia instigaram minha curiosidade sobre o modo como a expressão artística favorece o contato com emoções de que não temos consciência, proporcionando meios de narrar vivências e estabelecer diálogos.

Um passo importante na construção desta perspectiva foi encontrar uma literatura relacionando HQs a propriedades terapêuticas de autoconhecimento e aceitação em processos de adoecimento: a chamada *Graphic Medicine*, que constitui todo um campo de estudos sobre os *comics* como uma linguagem favorável à visibilização de doenças invisíveis e em experiências de identificação e empatia em sofrimentos solitários (Venkatesan; Peter, 2018).

Diversas áreas do pensamento lidam com abordagens interdisciplinares, mas como antropóloga, vez por outra me sinto solitária nas costuras, desmanches e alinhavos implicados em tais diálogos. De fato, embora constituam um ideal estimado em muitas áreas de pesquisa e ensino, as tais da inter-, multi-, ou trans-disciplinaridades permanecem exibindo contornos de uma batalha travada muitas vezes individualmente, por parte de quem pode encarar consequências não apenas epistemológicas, mas também materiais, de desafiar, cruzar e redesenhar fronteiras.

É uma diferença que se mostra especialmente marcante quando se trata, por exemplo, de discutir o tema do lugar do pesquisador. Na Antropologia, esta é uma discussão que há décadas impõe mudanças no próprio conceito de

conhecimento científico, resultando no olhar que valoriza debates sobre o mundo subjetivo de quem o constrói. Foi mais ou menos por aí que se deu o insight do convite à Patrícia. Ela estava lidando com atravessamentos similares em sua abordagem sobre autobiografia em quadrinhos, e, também com base em diferentes caminhos disciplinares, se interessando por temas por excelência antropológicos, a saber, autorreflexividade e posicionalidade. Estábamos ambas em um movimento de integrar, portanto, quadrinhos e antropologia, e com inseguranças próprias de quem se vê tendo de construir pontes de forma solitária.

Ao tomar conhecimento da chamada da inscrição de oficinas na RAM, chamá-la para coordenar algo comigo me pareceu a escolha certa: era a oportunidade de testar aproximações e reunir pessoas dispostas a contribuir para esse processo. Essa assertividade fundamentava-se na interlocução que havíamos estabelecido previamente, em 2022. Nos conhecemos por ocasião de Oficinas de criatividade que facilitei em agosto e setembro daquele ano: as *Desoficinas*. Dedicarei agora algumas palavras sobre essa experiência, já que foi a partir dela que desenhei algumas linhas básicas de aproximação entre quadrinhos e Antropologia.

DESOFICINAS

Meu primeiro contato com a Patrícia aconteceu em meados de 2022, por ocasião de sua inscrição nos encontros online que estava promovendo em minha página: as *Desoficinas*, como intitulei a proposta de experiências criativas e expressivas em grupo. A ideia relacionava-se ao contexto de minha conclusão da formação em Arteterapia, ao longo da qual pude aprender teórica e vivencialmente como mediar grupos terapêuticos fazendo uso de materiais e técnicas de expressão artística. Na mesma época, submetia a diferentes agências financeiras o mencionado projeto de pesquisa, articulando minha experiência com a criação de quadrinhos, indagações sobre saúde mental no meio acadêmico, e a formação como arteterapeuta.

Como uma iniciativa particular minha, e não vinculada a uma instituição, as *Desoficinas* favoreceriam certa autonomia em experimentações mais radicais. Elas consistiriam em experiências coletivas de criação com texto e imagem, em um contexto de partilha mediada segundo princípios de acolhimento e escuta terapêutica. O ano era 2022, restrições relativas à crise sanitária da Covid-19 permaneciam convenientes, e a modalidade on-line trazia consigo a vantagem de aproximar pessoas de diferentes localidades.

Em termos objetivos, os encontros se constituiriam por momentos de criação plástica e partilha seguidos de uma sensibilização inicial promovida por “disparadores” como contos, poemas, músicas, curtas de animação, dentre outros, trazidos de modo a catalisar de maneira controlada o contato com emoções. Vale aqui mencionar a especificidade da minha formação, com forte embasamento em ideias da Dra. Nise da Silveira, que coloca em relevo o lugar do afeto na relação com a criatividade. Aqui, o resultado estético não constitui uma prioridade ou objetivo a ser atingido. O enfoque se encontra na expressão, naquilo que é possível trazer

para a consciência a respeito de processos internos através de criações plásticas; e, mais precisamente, nos efeitos de bem-estar que isso é capaz de gerar. *Emoção de lidar* é a maneira como costumava classificar, a partir da fala de um de seus clientes, aquilo que contra suas intenções se convencionou nomear *arteterapia* (Silveira, 2015).

Uma atitude despreocupada em relação a resultados estéticos imediatos do desenhar, se a forma criada é bonita ou feia, boa ou ruim, pode fazer grande diferença no modo como uma pessoa vivencia sua criatividade. Nas *Desoficinas*, propus criar um espaço para incentivar outras pessoas a se sentirem confortáveis com seus modos de criar. Encontros para “soltar a mão” e expor suas criações em um ambiente acolhedor, protegido em relação a tensões e cobranças presentes em tantos contextos no seio de uma sociedade marcadamente competitiva.

É uma proposta que se alinha com direções do olhar antropológico sobre o desenho, conforme pude constatar a partir da aproximação ao trabalho das antropólogas Karina Kuschnir e Patricia Reinheimer durante algumas de suas Oficinas de Desenho e Antropologia de que pude participar. Eram encontros online para ler e desenhar em conjunto (Reinheimer *et al*, 2023), nos quais se encorajava uma aproximação com a prática do desenho que possibilitasse ganhos de conforto com o próprio desenhar, em contraste com tendências de reforço de inseguranças que se apresentariam recorrentes em processos de formação no meio artístico.

É mais ou menos esse o plano de fundo de questionamentos que embasaram minhas escolhas ao elaborar as *Desoficinas*. Nem grupo de leitura, nem aula de desenho: minha proposta de oficina surgiu de alguns “nãos”, e o prefixo “-des” do título *Desoficinas* também tem a ver com isso, e não apenas com o nome da página (Paterman, 2024). Na contramão de usos correntes do termo “oficina”, associado a sentidos de produtividade e resultados objetivos, as *Desoficinas* compreenderiam experiências criativas focadas no processo em si de criar, sem exigências utilitárias quanto a um produto ou forma final.

Um aspecto das *Desoficinas* que, conforme será descrito, vim a adaptar à proposta da Oficina de Quadrinhos e Antropologia na RAM diz respeito à atividade de *autoapresentação*. Esta se dá através da arte, estabelecendo desde o começo um contato menos pela via de enquadramentos formais curriculares, e mais pela via dos gostos, talentos, origens, e sonhos. É uma atividade que já havia trazido para o meio acadêmico quando a propus como parte de uma Oficina de Introdução à Antropologia na Universidade Federal Fluminense. O ano era 2020, a Oficina inaugurava as atividades docentes em regime remoto, e me preocupava a situação emocional de estudantes iniciantes que não tiveram chances de interação até aquele momento.

Um resultado se encontra na formação de um espaço acolhedor para falas direcionadas pela via do sentir. Situo nesta natureza de interações o primeiro contato com a Patrícia, sempre demonstrando abertura e receptividade. Ao se apresentar, ela falou sobre suas intenções de estabelecer uma nova relação com a prática do desenho, descontinuada desde os tempos de sua formação e atuação em Moda. Ela relatou guardar muitas inseguranças em função desse passado, pois

a necessidade de obedecer a certas fórmulas, muitas a seu ver sem muito sentido, contribuiu para um progressivo desânimo para com a prática do desenho.

Agora, Patrícia precisava retomar esta prática também por exigências de trabalho, mas de outra forma e em outro contexto: sua pesquisa de Doutorado envolve o contato não apenas com produtos como também com o universo social e cultural dos quadrinhos, e sua orientadora a estimulou a desenhar como meio de aproximação ao que na Antropologia se comprehende como campo. Durante as *Desoficinas*, Patrícia demonstrou “soltar a mão” e também a imaginação, correspondendo a expectativas quanto a ganhos de confiança e conforto a respeito do próprio desenhar.

Ao mesmo tempo, fomos estabelecendo uma relação de amizade em que trocas a respeito de nossas vivências de desenho e pesquisa foram também amadurecendo. Ela reagiu com surpresa quando, no início de 2023, lancei a proposta de uma “Desoficina” em conjunto, agora com uma perspectiva mais direcionada aos quadrinhos e ao pensamento antropológico. Sentiu, nas suas palavras, “um friozinho na barriga”. Mas vou deixar que ela conte melhor essa parte.

RESPONDENDO A UMA PROPOSTA INDECENTE

Quando Rachel entrou em contato comigo, ainda em março de 2023, admito ter levado um tremendo susto. Jamais poderia imaginar suas razões. À época, havia apenas alguns meses que nós tínhamos nos conhecido, quando pude participar de uma de suas *Desoficinas*, realizada remotamente, em setembro de 2022. Naquela ocasião, a procurei movida pela possibilidade de retomar o contato com o desenho, algo que não praticava há mais de dez anos e que então passava a fazer parte de minha pesquisa enquanto objeto de estudo. Desde que deixei de atuar como designer de moda, área de minha formação, passei a desenhar cada vez menos. Em certo sentido, parece que associei a prática à necessidade de cumprir alguma demanda. No curso de graduação em design de moda, o desenho costuma ser orientado por métricas muito precisas, mesmo quando se trata da figura humana e até de uma possível “estilização”. Há proporções a serem seguidas, um traço específico a ser buscado e uma finalidade inescapável: o desenho de moda é o início de um projeto de desenvolvimento de produto pensado para vestir corpos específicos. Ainda que hoje sejam discutidas e eventualmente incorporadas questões de gênero, condição corporal, raça e etnia na realização dos desenhos, o projeto técnico é, via de regra, pensado a partir de um tamanho base a ser replicado de modo padronizado.

A proposta das *Desoficinas* idealizadas por Rachel chamou minha atenção, posto que se organizava na contramão de tudo o que já havia vivenciado em relação ao desenho. Distanciada de objetivos rígidos, seu foco estava nos possíveis efeitos do encontro entre desenho e leitura, apostando em elementos como imaginação e criatividade. Também havia observado que a sua perspectiva antropológica poderia ser um primeiro exercício de aproximação com esta disciplina. Estava diante de muitos dos desafios que permeiam uma trajetória interdisciplinar e encontrar Rachel, quadrinista e antropóloga de

formação, com mestrado e doutorado na referida área, foi uma grata surpresa. Senti como se dissesse sem dizer coisa alguma que era possível aproximar esses dois saberes e fazeres. A breve e intensa experiência nas *Desoficinas* contribuiu para reimaginar um caminho outro com o desenho e, por extensão, com as maneiras de conduzir a pesquisa. Posteriormente, Rachel e eu nos encontramos durante duas feiras de quadrinhos em São Paulo: a Ogra - Feira de Quadrinhos Independentes - organizada pela livraria e editora Ugra, ainda em setembro daquele ano, e a Butantã Gibicon, uma feira independente que visa fomentar o quadrinho nacional. Em ambas as ocasiões, trocamos impressões sobre o *cenário* de quadrinhos independentes que se desenhava naquele momento e confidenciamos uma à outra nossas vontades e receios referentes aos nossos campos de pesquisa.

Continuamos a manter contato em nossas redes e, passados alguns meses, Rachel me enviou a seguinte mensagem: *Oi, Patrícia, tudo bem? Queria te perguntar uma coisinha e, dependendo da resposta, propor outra.* Na ocasião, Rachel gostaria de saber se eu iria participar da XIV Reunião de Antropologia do Mercosul (RAM). Quando disse que estava cogitando a possibilidade, logo me assuntou: *talvez eu esteja viajando, mas estava pensando em propor algo sobre antropologia e quadrinhos, o que você acha?* Li sua mensagem com entusiasmo e, ao mesmo tempo, um sem número de pensamentos desconfiados me invadiu: *mas será que há espaço na antropologia para os quadrinhos?* Àquela época, vinha enfrentando alguns desafios em minha pesquisa. Os pensamentos e inquietações se constituíam em um duplo movimento: ora à procura de legitimação em torno do objeto de estudo; ora atenta aos possíveis exemplos de interseções entre quadrinhos e Ciências Sociais. Estas dúvidas não estão isoladas de um contexto ampliado, não são algo de ordem individual que carregava (e carrego) sozinha, como já apontaram Antonio Cagnin (1975), Sônia Bibe-Luyten (1985) e Waldomiro Vergueiro (2017). Os autores identificam tais assombros como um movimento comum de pesquisadores iniciantes quando adentram nos estudos de histórias em quadrinhos, pois não muito raro dispõem-se a enumerar razões para estudá-las, como se estivessem confirmando a seriedade do que fazem ou atendendo a uma demanda externa. Parte do problema está relacionada aos valores moral e artístico negativos atribuídos historicamente aos quadrinhos, por terem sido considerados como uma mídia e um produto cultural voltado às massas, com forte apelo visual.

Como efeito destas buscas, pude compreender, a partir do levantamento bibliográfico de Barberis e Grüning (2021), que, apesar das relações entre Ciências Sociais, Sociologia, Antropologia Social e Comunicação Visual serem mais antigas do que se imagina, a potencialidade de determinadas linguagens, como a dos quadrinhos, ainda não é amplamente explorada. Por outro lado, destacam-se algumas iniciativas e edições especiais de revistas acadêmicas - a *Sociologica*, com edição especial sobre quadrinhos e sociologia; *Sociorama*; a série *Ethnographic*, com etnografias gráficas, organizada pela Universidade de Toronto; e *ERCcomics* - um projeto que visa relacionar webcomics e divulgação científica - como indícios de uma crescente aproximação entre as áreas, sobretudo nos campos da antropologia e das ciências da saúde. Conhecer

estas pesquisas e iniciativas apaziguou parte das minhas apreensões, assim como reforçou a potencialidade deste encontro entre áreas, algo que procurei abordar em outros momentos (Albuquerque, 2023).

Para a minha sorte e contra as minhas suspeitas iniciais, Rachel continuou sua investida e me enviou um áudio na sequência, explicando melhor a sua ideia. Acrescentou que se tratava de *uma proposta indecente*: a de desenharmos uma oficina juntas e ofertá-la no referido evento. Me impressionou o seu encorajamento frente aos possíveis entraves disciplinares os quais vinha me debatendo e, por outro lado, a confiança depositada em mim enquanto sua parceira nessa empreitada. Topei de imediato, a despeito de minhas emoções conflituosas e um tanto paradoxais. Logo no mês seguinte, iniciamos os trabalhos. Rachel me contava de sua expectativa para aquela edição, a primeira após um longo hiato em decorrência do isolamento social por conta da pandemia de Covid-19. Esta seria a décima quarta edição da RAM, seu primeiro evento presencial de antropologia desde 2019 e, no meu caso, a primeira participação.

Enquanto Rachel estudava (e desenhava tirinhas de humor gráfico) sobre a vida de estudantes na pós-graduação, atenta aos aspectos da saúde mental; eu estava interessada nas relações de gênero por meio da produção e circulação de quadrinhos autobiográficos. Em um dos encontros, discutimos a possibilidade de criarmos juntas uma tirinha para a divulgação da oficina (Fig. 1 e Fig.2), a fim de contar um pouco mais sobre a sua idealização e, com sorte, motivar pessoas interessadas. Quando cogitamos essa criação, logo imaginamos um diálogo entre nós, de modo que pudéssemos mostrar parte das nossas conversas e articulações. Com essa possibilidade, quase de imediato dois aspectos se sobressaíram: a identificação de um certo *valor biográfico* ou de um sentido autoetnográfico no processo de criação da personagem *Desorientanda* e o desafio ético e metodológico que naquele momento se impunha a mim. Embora viesse estudando o tema das narrativas de vida desde o mestrado, ainda não havia cogitado uma experiência própria de autorrepresentação.



Figura 1. Tirinha elaborada durante a montagem da oficina, e publicada no instagram em julho de 2023. Fonte: Realizada pelas autoras.

Nos estudos sobre escritas de vida, a autora Leonor Arfuch (2010) comprehende a noção de *espaço biográfico* como as múltiplas formas e gêneros de escritas de si, contemplando desde as (auto)biografias canônicas e os diários íntimos aos formatos e mídias contemporâneas, como os *reality shows*, entrevistas e perfis pessoais em redes de acesso público. No entendimento da autora, há um *valor biográfico* identificável em um conjunto de elementos e formas significantes que confirmam a importância de uma vida a tal ponto desta ser digna de ser narrada. Trata-se de uma maneira de atribuir sentido à própria vida e cultivar uma presença de si, em *uma ancoragem sempre renovada* e dialógica, no reconhecimento do outro que nos constitui (Arfuch, 2010, p. 30). É algo que encontra proximidade com a noção de autoetnografia, conforme Carolyn Ellis e Arthur Bochner (2000) a compreendem. Para os autores, trata-se de um gênero de escrita e de pesquisa que envolve múltiplas camadas de consciência por meio das quais quem pesquisa conecta sua experiência pessoal aos aspectos culturais. Esta abordagem combina o uso de lentes etnográficas de grande angular, que operam com foco nas dimensões social e cultural em articulação com um exame minucioso de si. Trata-se de um eu-narrador-etnógrafo que expõe suas vulnerabilidades na página e, ao mesmo tempo, resiste às interpretações universalizantes.

Estas foram leituras que me fizeram considerar o gesto de autorrepresentação não como algo meramente ilustrativo, mas como parte constitutiva da pesquisa, no reconhecimento de minha posição social e da parcialidade ao realizá-la. Algo que é muito caro às teóricas do pensamento crítico feminista, cuja perspectiva se orienta a favor de uma conhecimento situado e corporificado (Haraway, [1988] 2009) e com a qual procuro me alinhar. Imaginei que desenhar a mim mesma no espaço da página para dialogar com a Desorientada, a personagem de Rachel, seria uma chance de desenvolver uma relação outra com a linguagem dos quadrinhos e com as suas autorias, compreendendo as minúcias dos processos de criação a partir da própria experiência, algo que pode ser aproximado ao conceito de observação participante, central à consolidação do campo da Antropologia. Com essa breve, porém intensa experiência, compreendi que desenhar a si (mim) mesma, em uma perspectiva autoetnográfica, passa não somente por exercitar a autorreflexividade, mas pela conscientização dos nossos limites e responsabilidades com quem dialogamos e com o que produzimos por meio desse encontro.

PREPARANDO A OFICINA: SOBRE BONDES, CARONAS E VOOS RASANTES

Recebido o “sim” da Patrícia, passamos então a combinar reuniões para elaborar a proposta. Estávamos ambas hesitantes, mas entusiasmadas. Eu, no Rio de Janeiro; ela, entre Campinas, São Paulo e Fortaleza. Nossos encontros eram momentos de planejamento, mas também de partilha de receios e encorajamentos. Há espaço para quadrinhos na Antropologia? O já apresentado desenho elaborado por Patrícia (Fig. 1), ao qual posteriormente acrescentei meu traço, bem sintetiza esse momento inicial de conversa. Também através de metáforas visuais (Fig. 2), comecei a esboçar os caminhos que poderíamos criar para chegarmos nesse lugar que não sabíamos dizer se existe ou não.

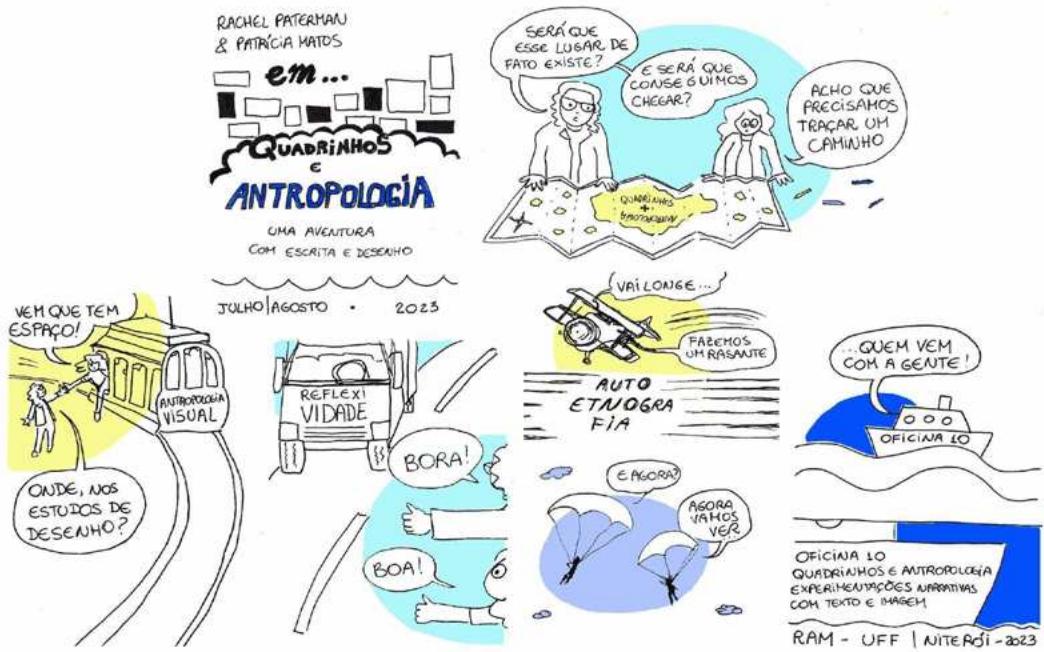


Figura 2. Quadrinhos e Antropologia: uma aventura com escrita e desenho.

Fonte: Realizada pelas autoras.

Começamos pegando o bonde dos estudos de imagem, pois a comunicação com as ideias da antropologia e desenho se apresentava como a interlocução mais próxima e capaz de nos levar a algum lugar. As outras caronas foram então se desenhando. Ao mesmo tempo que elaborávamos a sequência de desenhos, íamos também coletando bibliografia. Para começar, “juntamos” as referências que tínhamos às mãos e compartilhamos em uma pasta no Google Drive chamada “PDFs” e assim fomos desenhando a proposta.

O prazo se aproximava e agendamos então uma reunião para fechar o texto da inscrição e o programa de atividades. Atingimos uma estrutura composta por três eixos: uma primeira sessão, mais expositiva, com um panorama de abordagens sobre arte sequencial em produções científicas e acadêmicas, além da atividade de autoapresentação; uma segunda sessão com enfoque nos potenciais dos quadrinhos na prática do caderno de campo; e uma terceira voltada a usos da narrativa gráfica no aporte autobiográfico sobre trajetórias investigativas. Como arremate, o aviso de que *para participar da atividade, não é necessário conhecimento prévio em desenho, os únicos pré-requisitos são: ter história para contar e abertura para escutar*.

A inscrição foi um objetivo cumprido, mas era apenas uma etapa. Passado o tempo de avaliação, recebemos com surpresa a notícia de que nossa Oficina fora acolhida – o “friozinho na barriga” pouco a pouco cedendo espaço ao entusiasmo para dar continuidade ao nosso planejamento.

O período comprehende ainda diversas experiências no mundo dos quadrinhos por parte de nós duas. Participei da Exposição MINA – Mulheres Ilustres da Nona Arte, com roda de conversa e feira de quadrinhos; e de seminários acadêmicos que também contribuíram para ampliar a bibliografia sobre experimentações visuais e gráficas. Situo aqui o VI Entre ASPAS e a aproximação com debates do núcleo de pesquisas NAVISUAL/UFRGS, coordenado por Fabiene Gama, com quem estabeleci contato através da

artista-pesquisadora Thayanne Freitas. Remeto a elas o contato com uma produção que merece destaque: o livro *180º: minhas reviravoltas com o câncer de mama*, uma HQ com forte inspiração autoetnográfica, que nos levou a investigar mais a fundo este conceito (Ferraz, 2022); e a tese da Thayanne, que constitui um exemplo notável de trabalho acadêmico atravessado do início ao fim pelo uso do desenho. Nela o desenho participa da obtenção de material de pesquisa; do tratamento dos dados; do desenvolvimento das reflexões; e da comunicação dos resultados (Freitas, 2023).

Paralelamente, Patrícia adentrava a Oficina de Quadrinhos, um projeto de extensão do curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará voltado para formação de quadrinistas, e passava a frequentar as reuniões do grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos, da mesma instituição. Também realizava, junto a pesquisadora Isabelle Chagas, a Oficina “Pesquisa em processo: mudando ideias, grafias e modos de produzir conhecimento com Gloria Anzaldúa”, com apoio do Núcleo de Estudos de Gênero Pagu/Unicamp. A proposta envolvia experimentações criativas com desenho e reflexão antropológica a partir do pensamento visual da referida autora. Parte da metodologia empregada foi inspirada nas atividades realizadas nas *Desoficinas*, a partir de “disparadores” oriundos da produção artística, literária e conceitual de Anzaldúa.

O fato é que, até as vésperas da RAM, estávamos coletando sem parar novas referências a fim de compor os momentos de exposição teórica e as atividades previstos no programa divulgado. A seguir, na seção sobre a realização da Oficina, será apresentado algo do resultado de todo esse planejamento feito a quatro mãos, e relatado em duas vozes.

CHEGOU O DIA DA OFICINA!

A XIV RAM foi sediada pela Universidade Federal Fluminense (UFF) durante a primeira semana de agosto de 2023. Além de uma oficina de Desenho e Etnografia realizada por Patricia Reinheimer, Karina Kuschnir e Aina Azevedo como pré-evento, apenas nossa oficina fazia menção explícita ao desenho ou produção gráfica em toda a programação do evento.

A oficina recebeu ao todo vinte e cinco inscrições, número correspondente ao limite máximo permitido pelo evento, comparecendo ao todo quinze participantes. Quanto à titulação, tivemos uma maior concentração numérica de estudantes de graduação (seis), seguidos por estudantes com mestrado em andamento (quatro), com duas pesquisadoras em estágio pós-doutoral, uma professora e estudante de doutorado, um professor doutor e um estudante com graduação em antropologia concluída.

Planejamos três atividades a serem desenvolvidas, logo após uma fala introdutória e expositiva. Rachel cuidou de levar recortes de revistas e os deixou à disposição ao lado de materiais próprios para o desenho. A primeira atividade consistiu em uma autoapresentação a fim de “quebrar o gelo” inicial por meio da criatividade e da imaginação. Indicamos que pensassem em uma palavra e desenvolvessem uma composição gráfica como forma de autorrepresentação.

Como resultados, tivemos desde participantes que fizeram alusão ao estado em que se encontravam (*nervoso; será?*), àquelas que tramaram palavras e imagens aos seus temas de pesquisa e histórias de vida (*ganhadeira; fora; assopre; feitiço*) em movimentos autorreflexivos sobre suas personalidades e identidades (*professora; curiosa/curiosidade; sonho/sonhador; ganhadeira; humana*).

Um caso nos chamou atenção, por se tratar de uma repercussão da atividade proposta na relação de uma participante com sua pesquisa. Em seu doutorado, Mari Lima direciona um olhar etnográfico sobre arquivos e documentos históricos para descrever a rotina de vendedoras negras - as chamadas ganhadeiras - no século XIX, no contexto da cidade de Cachoeira (BA). Ao compor com recortes uma colagem para se apresentar, ela se viu selecionando imagens que a levaram a formar uma imagem de si mesma como uma ganhadeira. A identificação a comoveu, e ela partilhou sobre essa experiência no grupo.

Notamos também um esforço de alguns participantes em relacionar as duas áreas, quadrinhos e antropologia, já desde o primeiro exercício. Como exemplos, destacamos o participante que desenhou um quadrinho em que o personagem escalava um muro e olhava para o “fora” do quadro. Ao mesmo tempo em que extrapolava os limites da página, em metalinguagem, retornava a uma questão cara ao fazer antropológico, no sentido de pensar quais são os enfoques e enquadramentos em nossas maneiras de observar, participar, descrever e analisar certos contextos. O que cabe no interior das delimitações que fazemos e, sobretudo, o que fica de fora, e por qual motivo? Assim como escrever o roteiro de um quadrinho e ilustrá-lo envolve fazer escolhas, a fim de especificar o que é importante para a narrativa gráfica e quais elementos irão melhor comunicar com a pessoa leitora; a construção de um percurso etnográfico também passa por decisões semelhantes que acompanham o trabalho de campo e irão culminar na escrita etnográfica.



Figura 3. Como foi a Oficina Quadrinhos e Antropologia?

Fonte: Zine de Rachel Paterman sobre a Oficina.

Finalizada esta primeira parte, as atividades seguintes consistiram em gerar uma reflexão sobre a maneira como a linguagem dos quadrinhos poderia auxiliar no cotidiano da pesquisa ou nos estudos. Um estudante de graduação articulou uma conversa bem-humorada com Franz Boas; um professor refletiu sobre a produção de açaí no cerrado, por meio da criação de um quadrinho no qual as árvores eram as protagonistas; e uma pesquisadora em estágio pós-doutoral envolvida no debate sobre prevenção e combate à tortura, colocou a importância da composição da narrativa neste contexto. A seu ver, quadrinhos são uma boa maneira de contar e mostrar histórias silenciadas.

Ainda nesta atividade, também observamos o pesquisador que desenvolveu uma tirinha sobre a prática do skate no espaço urbano do Vale do Anhangabaú, em São Paulo, e as políticas públicas em torno dessa temática (Fig. 4). Estas exposições foram permeadas por comentários e indicações de bibliografia em torno de relações entre as criações quadrinísticas e teoria antropológica. Em meio a uma e outra fala, tomamos nota de expressões como: *quadrinho tem muito a ver com flashes, com momentos que você escolhe representar;* e críticas acerca dos modos convencionais de produção de conhecimento e da primazia da palavra escrita: *o texto não dá conta sozinho, pois reduz outras formas de conhecimento, de perceber o mundo.*



Figura 4. Tirinha de Zeziso produzida durante a oficina de Quadrinhos e Antropologia.
Fonte: @zeziso_. Disponível em: https://www.instagram.com/p/CwalbfvLru3/?img_index=3

Após esse momento de debate, confeccionamos um caderno no estilo de zine¹ como proposta de diário gráfico para o registro de suas participações no evento. Sugerimos que tomassem nota do que os marcou, com atenção aos sentidos e emoções de cada momento experienciado. Uma das participantes, professora de graduação em antropologia, disse que iria testá-lo em suas aulas e junto às suas interlocutoras de pesquisa, pois percebeu que o quadrinho enquanto meio de comunicação pode atuar como um mediador para acessar experiências de dor e de violência enfrentadas por mulheres. Passados alguns dias, a participante Ana Letícia nos encaminhou suas ilustrações (Fig. 5) e, meses depois, o participante Zeziso publicou em seu perfil pessoal uma tirinha acima mencionada (Fig. 4).

15. Como argumenta Andraus (2022), trata-se de um neologismo que surgiu na década de 1940, nos Estados Unidos, para nomear uma prática de publicação de contos amadores de ficção científica. Os zines foram incorporados posteriormente à cultura do “faça você mesmo” (*Do It Yourself*), no interior do movimento Punk, e disseminados graças às máquinas fotocopiadoras. No cerne da prática de criação zines estava a troca e a circulação de ideias desvinculadas de fins comerciais. Hoje, há inúmeros formatos e subcategorias de zines, como destaca o autor, e muitos são comercializados. Para o exercício realizado durante a oficina, desenvolvemos o modelo de zine com folha de papel sulfite tamanho A4, montado a partir de dobraduras e recortes, tal como ensina Karina Kuschnir (2019) com o “caderninho de consumo” como uma proposta de aula lúdica.



Figura 5. Zine aberto de Ana Letícia di Fiori sobre suas experiências durante a XIV RAM.

Fonte: elaborado por Ana Letícia e cedido às autoras para esta publicação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo apresentou aspectos da elaboração e realização de uma Oficina de Quadrinhos e Antropologia. Através de uma escrita autoetnográfica em duas vozes, as autoras descreveram suas interlocuções em torno dos processos de levantamento bibliográfico e elaboração de atividades. Ao longo do relato, vieram à tona elementos de seus percursos investigativos e relações com debates caros à Antropologia, sobre representação, lugar do pesquisador, e o papel da imaginação na construção do conhecimento.

A Oficina demonstrou como a linguagem dos quadrinhos pode favorecer experiências de insights sobre assuntos e questões de pesquisa, assim como processos autorreflexivos, contribuindo para ampliar possibilidades experimentais de elaboração narrativa em um campo que permanece caracterizado pelo predomínio da produção exclusivamente escrita. Em consonância com Ebony Flowers (2017), uma das referências estudadas para elaborar a Oficina e lidar com seus resultados, pudemos constatar como a característica multimodal dos quadrinhos, em sua combinação entre palavras e imagens, possibilita dar voz aos mais variados seres, além de representar visual e simultaneamente múltiplas sensações e percepções em distintas temporalidades. Como um todo, a experiência trouxe à tona e permitiu explorar algo comum aos quadrinhos e ao fazer antropológico: ambos presumem uma atenção minuciosa sobre o modo como um determinado contexto se organiza, social e simbolicamente, a fim de reconstruí-lo como narrativa.

BIBLIOGRAFIA

ALBUQUERQUE, P. **Enquadrar para desenquadrar: reflexões metodológicas sobre encontros interdisciplinares na pesquisa com quadrinhos não-ficcionais pela perspectiva das Ciências Sociais.** In: VI Entre Aspas - História em quadrinhos e interdisciplinaridade: desafios metodológicos. e-book (no prelo). Leopoldina, Minas Gerais: Centro Cultural Mauro de Almeida Pereira, 2023.

ANDRAUS, G. Fanzine, zine, artezine, zine-expandido, arte. In: 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia (CIACT 07), 2022, Belo Horizonte-MG. Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia (CIACT 07) e Seminário de Artes Digitais. Belo Horizonte-MG: EdUEMG, 2022. p. 640-658.

ARFUCH, L. **O espaço biográfico: dilemas da subjetividade.** Rio de Janeiro: EdUERJ, 2010.

BARBERIS, E.; GRÜNING, B. (org.). **Doing Social Sciences Via Comics and Graphic Novels.** An Introduction. Sociologica: Re-formats: Envisioning Sociology – peer-reviewed, [S.L.], v. 1512021, p. 125-142, 26 maio 2021. Trimestral. Sociologica. <http://dx.doi.org/10.6092/ISSN.1971-8853/12773>. Disponível em: <https://sociologica.unibo.it/article/view/12773>. Acesso em: 3 jul. 2022.

BIBE-LUYTEN, S. **O que é história em quadrinhos.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos.** São Paulo: Atica, 1975.

ELLIS, C.; BOCHNER, A. P. **Autoethnography, personal narrative, reflexivity.** In: DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. (Eds.). Handbook of qualitative research. 2. ed. Thousand Oaks, CA: Sage, 2000. p. 733-768.

FLOWERS, E. **Experimenting with Comics Making as Inquiry.** Visual Arts Research , Vol. 43, No. 2 (Winter 2017), pp. 21-57. Published by: University of Illinois Press.

FERRAZ, D. **180 graus: minhas reviravoltas com o câncer de mama.** Rio de Janeiro: Editora NAU, 2022.

FREITAS, T. **Seguindo a linha das mulheres pintadas: estudo antropológico do desenho e do pornobomb.** Tese de Doutorado (Antropologia Social) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

GAMA, F. **A autoetnografia como método criativo: experimentações com a esclerose múltipla.** Anuário Antropológico, [S. l.], v. 45, n. 2, p. 188-208, 2020. DOI: 10.4000/aa.5872. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/anuarioantropologico/article/view/33792>. Acesso em: 14 set. 2023.

HARAWAY, D. [1988] **Saberes localizados**: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos Pagu*, (5), 7–41. 2009. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/1773>

KUSCHNIR, K. “Caderninho de consumo para pensar Cultura e Razão Prática Sahlins – Ideia para aula lúdica (5)”, Publicado em karinakuschnir.wordpress.com, url: <https://wp.me/p42zgF-3Lj>. 2019. Acesso em 30/06/2025.

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

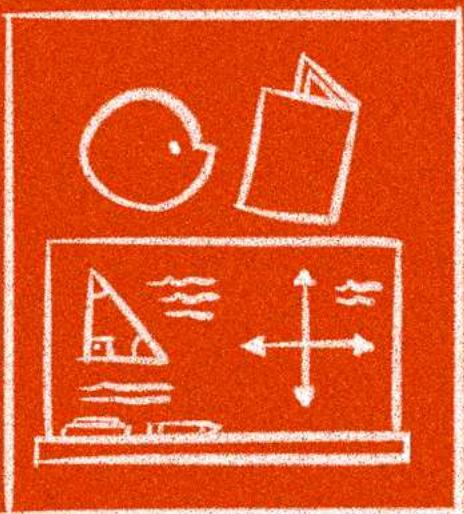
PATERMAN, R. **Da criação de quadrinhos ao desenho de um projeto de pesquisa**: um percurso de ciência, arte e saúde. In: TRAJANO, V. S; CAMPELLO; M., GONÇALVES-OLIVEIRA, J.(orgs.). Núcleo em Ensino, Cultura, Espiritualidade e Saúde - Saberes e vivências. Rio de Janeiro: Edições Livres, Fundação Oswaldo Cruz, 2024.

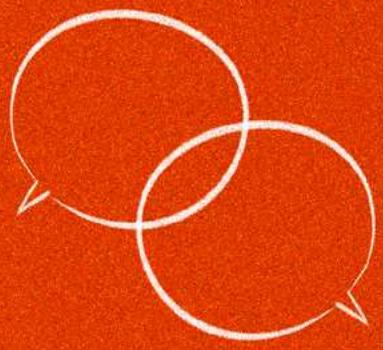
REINHEIMER, P.; ARAÚJO, N.; FERNANDEZ, A.; LIMA, R. D.; DIAS, P. V. (orgs). **Desenhando Coisas e Afetos**: a casa que construímos a casa que nos constrói. Florianópolis, SC: Enunciado Publicações, 2023.

SILVEIRA, N. da. **Imagens do inconsciente**. Petrópolis: Vozes, 2015.

VENKATESAN, S.; PETER, A. M. ‘I Want to Live, I Want to Draw’: The Poetics of Drawing and Graphic Medicine. *Journal of Creative Communications* 13(2) 104–116. SAGE Publications, 2018.

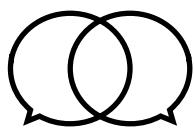
VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.





Eixo 3

Quadrinhos e mediação: o uso do meio como instrumento em processos de aprendizagem, socialização e outros processos comunicacionais



O desenvolvimento do jornalismo em quadrinhos

El desarrollo del periodismo de cómics

The development of comics journalism

Maurício Xavier Silva

silvaxaviermauricio@gmail.com

Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará (UFC), com pesquisa sobre jornalismo em quadrinhos e subjetividade concluída em 2022. Graduado em Jornalismo pela UFC (2018), integra o grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos e atualmente atua com assessoria de imprensa e educação básica.

Resumo

Esse texto tem o objetivo de discutir o surgimento do campo do jornalismo em quadrinhos como influenciado por uma conjunção de fatores no jornalismo moderno. O texto propõe uma revisão histórica da relação entre jornalismo e imagem: que mídias de imagem foram priorizadas pelo jornalismo em que momentos históricos, por que motivos foram priorizadas, por que motivos tais prioridades mudaram, e como os quadrinhos se inserem nesse histórico. Para isso, o trabalho também fará um breve resgate do conceito da “objetividade jornalística”, que propomos como central para entender o funcionamento do jornalismo tradicional, bem como a interação de tal jornalismo com diferentes modos de imagem. Com essas questões postas, o trabalho faz uma breve descrição de momentos dos livros *Maus*, de Art Spiegelman, e *Palestina*, de Joe Sacco, indicando como as obras articulam essas questões e ajudam a tornar o jornalismo em quadrinhos uma prática mais aceita. Conclui-se que os quadrinhos podem ser uma mídia jornalística bem posicionada para enfrentar os desafios enfrentados pela imprensa na atual conjuntura.

Palavras-chave

jornalismo em quadrinhos, objetividade jornalística, Joe Sacco, Art Spiegelman

Resumen

Este texto tiene como objetivo discutir el surgimiento del campo del cómic-periodismo influenciado por una conjunción de factores en el periodismo moderno. El texto propone una revisión histórica de la relación entre periodismo e imagen: qué medios de imagen fueron priorizados por el periodismo, en qué momentos históricos fueron priorizados, por qué motivos, por qué cambiaron esas prioridades y cómo encaja el cómic en esta historia. Con este fin, el trabajo también revisará brevemente el concepto de “objetividad periodística”, que proponemos como central para comprender el funcionamiento del periodismo tradicional, así como la interacción de tal periodismo con diferentes modos de imagen. Con estas preguntas planteadas, la obra describe brevemente momentos de los libros *Maus*, de Art Spiegelman, y *Palestina*, de Joe Sacco, indicando cómo las obras articulan estos temas y ayudan a hacer del periodismo de historietas una práctica más aceptada. Se concluye que el cómic puede ser un medio periodístico bien posicionado para enfrentar los desafíos que enfrenta la prensa en la situación actual.

Palabras clave

cómic-periodismo, objetividad periodística, Joe Sacco, Art Spiegelman

Abstract

This article intends to discuss the rise of the field of comics journalism, and how it was influenced by a confluence of factors in modern journalism. The text proposes a historical revision of the relationship between journalism and image: which image media were prioritized by journalism in which historical moments, for what reasons were they prioritized, for what reasons these priorities changed, and how do comics play into that record. For those ends, the article will also do a brief review of the concept of “journalistic objectivity”, which we propose is central to understanding the workings of traditional journalism, as well as the interaction of said journalism with different imagetic modes. With these questions set, the work makes a brief description of moments from the books *Maus*, by Art Spiegelman, and *Palestine*, by Joe Sacco, indicating how they articulate the issues and help make comic journalism a more accepted practice. We conclude that comics can be a journalistic medium well-positioned to face the challenges the press face in the current juncture.

Keywords

comics journalism, journalistic objectivity, Joe Sacco, Art Spiegelman

INTRODUÇÃO

Como prática, profissão e indústria, o jornalismo está passando por um momento peculiar em sua existência. A expansão da internet e das redes sociais coloca mais não-jornalistas como comunicadores proeminentes, seja para eventos repentinos (mensagens no Whatsapp sobre uma chuva torrencial em determinado bairro) ou para conteúdos mais aprofundados (um vídeo no YouTube de um advogado falando sobre uma nova lei aprovada). Esse fácil e rápido acesso a comunicadores não-jornalísticos divide o foco do público, tornando-o menos propenso a financiar o jornalismo como o fazia antigamente, de forma assídua e interessante para os anunciantes.

O jornalismo, então, passa por um processo de reinvenção, necessário para recapturar o público nesse novo contexto. Podemos ler como uma das diversas facetas desse processo a expansão da prática do jornalismo em quadrinhos. Desde a publicação do livro-reportagem *Palestina*, de Joe Sacco, iniciada em 1993 para sucesso de crítica, a prática se tornou mais proeminente, encontrando espaço em veículos tradicionais como a revista *Time* e o jornal *Folha de São Paulo*, bem como plataformas dedicadas exclusivamente aos quadrinhos, como o website italiano *Becco Giallo* e a revista online francesa *XXI*.

Mas a crescente viabilidade do jornalismo em quadrinhos não se dá apenas pelo sucesso inspirador de um projeto específico. De fato, para entender esses fatores, é útil voltarmos para uma análise histórica da relação entre os quadrinhos e o jornalismo. Como as duas práticas caminham lado a lado, entrelaçam-se, separam-se e se reúnem sempre em determinados momentos históricos, respondendo a tendências nas condições materiais e nos debates intelectuais de cada época.

HISTÓRIA DA IMAGEM NO JORNALISMO

Koçak (2017, p. 175) defende que o jornalismo em quadrinhos contemporâneo tem seu princípio em 1987, com a publicação do primeiro volume de *Real War Stories*, coletânea de quadrinhos jornalísticos editada por Joyce Brabner e Lou Ann Merkle. Apesar disso, é inegável que a prática mais abrangente do jornalismo visual tem um histórico muito mais antigo. Já na Pré-História a humanidade gravava acontecimentos reais em arte sequencial, por meio das pinturas rupestres. Outro exemplo possível seria a criação, em 113 D.C., da Coluna de Trajano, que retrata em imagens sequenciais uma série de vitórias militares romanas, sendo assim um dos mais antigas representações em quadrinhos da guerra, que Koçak destaca como um tema recorrente do jornalismo em quadrinhos contemporâneo.

Porém, apesar de seu marcante lugar na história, tais exemplos não são de grande pertinência para o jornalismo em quadrinhos que é feito hoje: a enorme separação temporal, a total mudança de materiais de trabalho, entre outros fatores, fazem com que poucas semelhanças se apresentem. Mais próxima

dos quadrinhos atuais estavam as “séries”: grupos de gravuras conscientemente agrupados por seus criadores, com a possibilidade de uma sequencialidade intencional, e reproduzíveis em busca de alcançar um público maior. Scott McCloud (1993) menciona que “a sofisticação da história com imagens atingiu seu apogeu nas mãos de William Hogarth”, pintor britânico autor das séries ficcionais *A Harlot's Progress* e *A Rake's Progress* (figura 1), publicadas na década de 1730.

Entre as séries de gravuras que tratam de fatos reais, são notáveis *Les Misères et les Malheurs de la Guerre* (1633, figura 2), de Jacques Callot, e *Los Desastres de la Guerra* (1810-20, figura 3), de Francisco Goya. As obras, que retratam respectivamente a Guerra dos Trinta Anos¹ e a Guerra Peninsular², são consideradas por Hillary Chute (2016) não como obras jornalísticas *per se*, mas como importantes predecessores do jornalismo em quadrinhos e do jornalismo de guerra:

Callot e Goya hoje oferecem conhecimento como documentaristas de atrocidades em tempos de guerra, artistas-repórteres no encontro da história da arte e da história do jornalismo, e figuras marcando pontos de virada na história do pensamento sobre a relação entre ética e visão (Chute, 2016, p. 41).

Um fato a ser destacado sobre essas séries é que elas não são pinturas a serem exibidas em um único ambiente, mas desenhos a serem reproduzidos. Sua influência não é traçável para um objeto físico específico, exposto em um ou vários museus: as obras, da mesma forma que as histórias em quadrinhos e jornalismo como os entendemos hoje, existiam em edições pessoais, na propriedade dos interessados, como um jornal ou uma *graphic novel* do século XXI. Porém, é importante apontar que existe grande distância entre essas obras e o que se tornou o jornalismo como o conhecemos: a série de Goya foi publicada pela primeira vez em 1863, meio século depois da guerra representada nas imagens, numa impressão de apenas 500 exemplares, de acordo com a Park West Gallery (2019). A circulação em massa e o senso de imediatismo que são marcantes no jornalismo não existem da mesma forma em Goya. Além disso, as séries não funcionam como narrativas, suas imagens contam menos uma série ordenada de acontecimentos e mais uma coleção de diversas tragédias, mais colagem do que reportagem ou *história* em quadrinhos.

Conforme o jornalismo começa a ganhar a forma que nos é mais familiar, com o surgimento de veículos periódicos em que os diferentes gêneros jornalísticos são publicados, a imagem continua a ter lugar de proeminência no campo. A revista semanal *Illustrated London News*, fundada em 1842, foi um dos primeiros veículos jornalísticos a conter imagens em todas as suas edições, por uma crença que isso aumentaria as vendas: nas palavras de Gary Embury e Mario Minichiello (2018, p. 5), “as ilustrações dos repórteres de guerra se tornaram uma característica onipresente nos jornais, pois seu conteúdo visual levava o leitor a locais onde eles jamais teriam coragem de ir, e isso vendia mais.”

Porém, a revista não contava apenas com desenhistas para criar suas imagens. Durante a segunda metade do século XIX, com o desenvolvimento das tecnologias de captura de imagem, o desenho e a

1. Guerra entre diferentes reinos alemães independentes e seus aliados, travados entre 1618 e 1648, principalmente em território que hoje compõem a Alemanha.

2. Guerra entre Espanha e França depois da invasão francesa da Espanha, travada entre 1808 e 1814.

fotografia disputam intensamente o posto de principal mídia da imagem jornalística. A *Illustrated London News* publicou um dos primeiros trabalhos de fotojornalismo em 1855 (fotografias da Guerra da Crimeia, tiradas por Roger Fenton), mas também empregou múltiplos desenhistas-reporteres, como Melton Prior e William Simpson, que combinados presenciaram uma grande quantidade das campanhas militares do Império Britânico na segunda metade do século.

Naturalmente, a relação da imagem com o jornalismo se estende muito além das páginas de um veículo específico. Sontag (2003, p. 51)



Figura 1. Placa 8 de *A Rake's Progress* (1735), série de gravuras de William Hogarth.

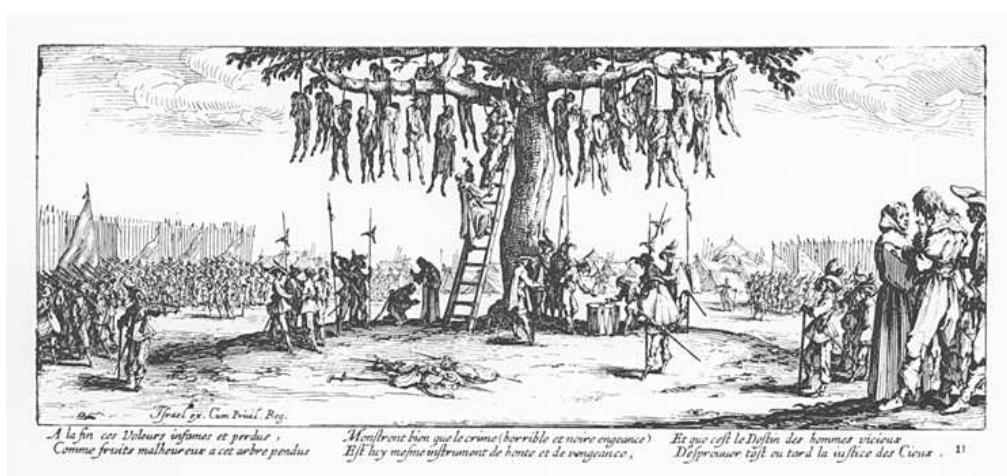


Figura 2. O enforcamento (no original, La pendaison), placa 11 de *Les Misères et les Malheurs de la Guerre*, série de gravuras de Jacques Callot.

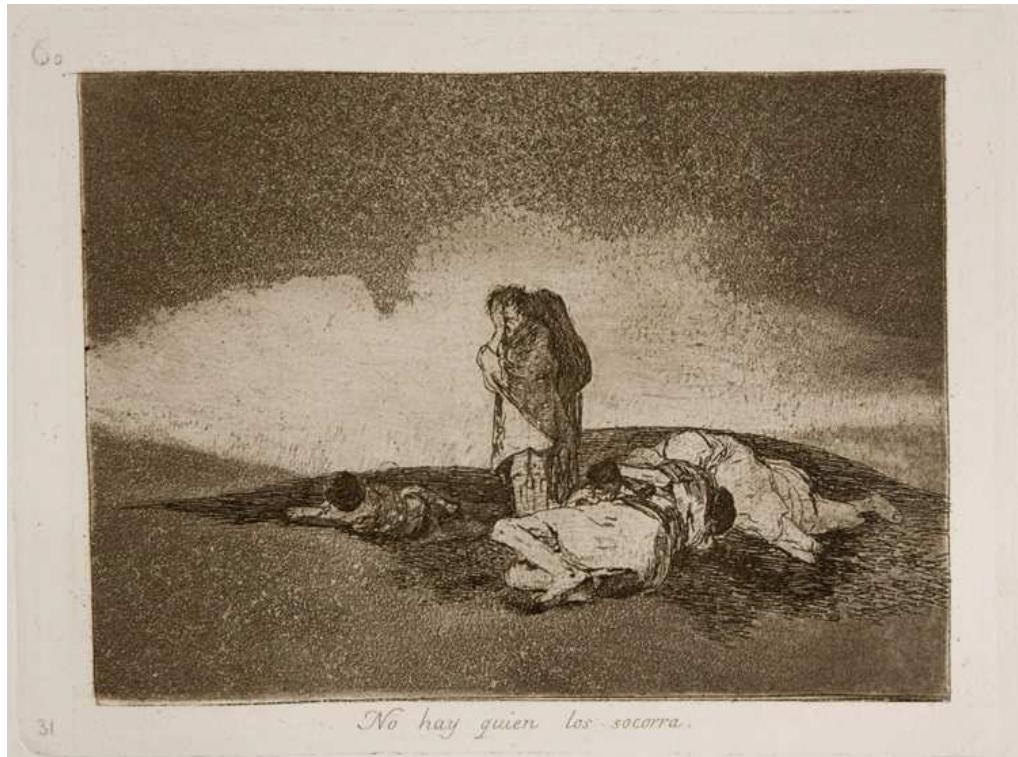


Figura 3. Não há quem os socorra (*no original*, No hay quien los socorra), placa 60 de *Los desastres de la guerra*, série de gravuras de Francisco Goya.

aponta que “a primeira tentativa em larga escala de documentar uma guerra aconteceu poucos anos depois, durante a Guerra Civil dos Estados Unidos³, por uma firma de fotógrafos nortenhos liderada por Mathew Brady”. Embury e Minichiello (2018), em sua história do desenho jornalístico, mencionam o nome de sete diferentes artistas que foram contratados para ilustrar diversas guerras na segunda metade do século XIX: William Simpson, Joseph Pennell, Adolf von Menzel, Charles Keene, Arthur Boyd Houghton, Charles Edwin Fripp e Paul Renouard.

Destaque especial deve ser dado nesse momento ao trabalho do ítalo-brasileiro Angelo Agostini, desenhista, satirista, abolicionista e criador da primeira história em quadrinhos brasileira (*As Aventuras de Nhô Quim* ou *Impressões de Uma Viagem à Corte*, de 1869). Agostini, em determinados momentos de sua carreira, produziu trabalhos que podem ser considerados jornalismo em quadrinhos propriamente ditos, com matérias ilustradas não apenas por desenhos únicos, mas por séries de desenhos sequenciais (figura 4). Menezes (2020, p. 54) afirma que o período em que Agostini dirigiu a *Revista Ilustrada*, publicação política e satírica fundada por ele próprio, é particularmente marcado por “narrativas gráficas que denunciavam a escravidão”. O trabalho de Agostini é um marco de enorme importância, mas é também um ponto fora da curva, exemplo de um talento inovador numa posição de completa liberdade criativa. Embora diversos outros jornalistas-ilustradores existam no século XIX, o *jornalismo em quadrinhos* teria que esperar mais de um século para se popularizar.

3. Guerra travada entre 1861 e 1865 entre os Estados Unidos e os rebeldes Estados Confederados.

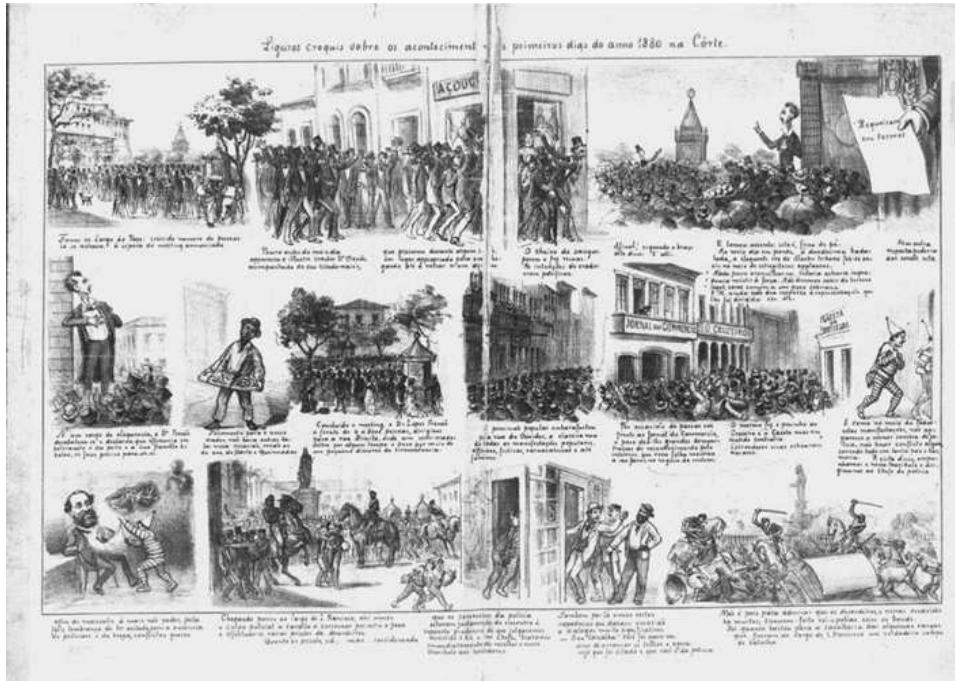


Figura 4. Obra de jornalismo em quadrinhos de Agostini, 1880.

Parte do que prejudica tal popularização é o crescimento da fotografia, que de pouco em pouco toma para si o espaço que compartilhava com o desenho, se tornando, no início do século XX, a mídia da imagem jornalística por excelência. A justificativa mais simples seria destacar os substanciais avanços tecnológicos pelos quais a fotografia passa na segunda metade do século XIX. As primeiras versões do flash, usando pó de magnésio, foram desenvolvidas na década de 1860, tornando mais viável a fotografia em espaços fechados e contextos noturnos. A impressão em meio-tom, que melhor replicava as variações tonais das fotografias, começa a ser adotada por jornais na década de 1880. Sousa (2008, p. 127) afirma que a fotografia chega na imprensa diária americana (especificamente ao *New York Daily Times*) em 1880, e menciona o surgimento de revistas dominadas por fotografias, como a *Illustrated American*, em 1890. A passos largos a fotografia se torna uma maneira cada vez mais viável de se disseminar imagens, e passa a ocupar um espaço cada vez maior no jornalismo e na sociedade.

A IMAGEM E A SUBJETIVIDADE JORNALÍSTICA

O espaço que a fotografia começa a tomar do desenho não pode ser considerado óbvio ou natural. Trata-se de um fenômeno que merece análise e explicação, e uma explicação particularmente interessante é proposta pelo jornalista e comentarista político americano Walter Lippmann, em seu livro *Opinião Pública*, de 1922. Para o autor, as fotografias “parecem completamente reais. Elas vêm, nós imaginamos, diretamente para nós sem interferência humana” (Lippmann, 1991, p. 92). Desse modo, elas possuem uma “autoridade sobre a imaginação”: se a fotografia é uma janela aberta para o real, quando

ela acompanha um texto, não precisamos formar uma imagem mental que corresponda à cena descrita verbalmente. Talentosos desenhistas trabalhavam nos jornais, mas eles não podiam oferecer essa sensação da falta de interferência humana, muito menos fazê-la ao simples toque de um botão, tão mais rápido do que demora para se desenhar uma cena com nível de detalhes comparável a uma fotografia.

A fotografia, dessa forma, se torna atraente a um jornalismo que está cada vez mais interessado – muito por influência de Lippmann – em parecer real, em transferir informação sem influência humana. É a criação do paradigma da objetividade jornalística: um entendimento que o jornalismo deve ser praticado de forma a minimizar ao máximo o impacto das parcialidades e particularidades dos jornalistas. Entendendo que a natureza humana é falível, e motivada por ações irracionais, Lippmann e seus sucessores ideológicos elaboraram uma série de práticas e “rituais” a serem empregados para que o jornalismo seja o mais objetivo possível.

Desse modo, a imagem fotográfica se torna parte integral do projeto de objetividade jornalística. O traço do desenhista, anteriormente marca indelével de sua pessoalidade, não tem análogo claro na fotografia, que traduz a realidade por um processo largamente mecânico, científico, “objetivo”. O teórico de cinema André Bazin, em sua *Ontologia da imagem fotográfica*, ilustra bem esse processo:

A originalidade da fotografia em relação à pintura reside, pois, na sua objetividade essencial. Tanto é que o conjunto de lentes que constitui o olho fotográfico em substituição ao olho humano denomina-se precisamente “objetiva”. Pela primeira vez, entre o objeto inicial e sua representação nada se interpõe, a não ser outro objeto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma automaticamente, sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo. A personalidade do fotógrafo não entra em jogo senão pela escolha, pela orientação, pela pedagogia do fenômeno; por mais visível que seja na obra acabada, já não figura nela como a do pintor. Todas as artes se fundam sobre a presença do homem; unicamente na fotografia é que fruimos de sua ausência. Ela age sobre nós como um fenômeno “natural”, como uma flor ou um cristal de neve cuja beleza é inseparável de sua origem vegetal ou telúrica (Bazin, 2014, p. 31).

Não seria correto dizer que a imagem fotográfica é puramente objetiva. Como o mesmo Bazin concede, a “personalidade do fotógrafo”, a sua subjetividade, ainda “é visível na obra acabada”. Escolhas de sujeito, enquadramento, iluminação, são determinantes na produção de uma fotografia e determinadas por subjetividades. No entanto, como Bazin diz, tal subjetividade “já não figura nela [a obra acabada] como a do pintor”. É factual que, em um aspecto da produção da fotografia – e dos seus descendentes, o cinema e a televisão –, a ausência humana é sentida de um modo que não o era em nenhuma outra arte.

Entre o desenhista e o objeto que este deseja desenhar, existe uma região que deve ser transposta inteiramente pela execução do artista. Se duas pessoas diferentes se propõem a representar uma mesma cena, da mesma posição, com os mesmos materiais, as imagens resultantes poderão ser

vastamente diferentes de acordo com o estilo de desenho das duas pessoas. Por outro lado, se pessoas diferentes apontam câmeras iguais de posições iguais para cenas iguais, suas fotos são, se não idênticas, similares. Uma fotografia tirada por acidente, por um esbarro no botão disparador, facilmente pode se assemelhar com uma tirada com intencionalidade: se existe um desenho feito por acidente, não seria possível dizer o mesmo sobre ele.

Isso não significa que seria correto dizer que a fotografia é puramente objetiva, ou que ela nos dá acesso imperturbado ao mundo natural. Tais proposições seriam de um empirismo inocente. Mas é importante notar que a fotografia, por sua natureza, possui uma reivindicação à objetividade mais forte do que qualquer outra arte. Ela pode ofuscar a pessoalidade de seu praticante, tornar seu estilo menos proeminente, e ser vendida como janela para a realidade de maneira muito menos obviamente questionável. Como tal, essa é a arte que – novamente, bem como seus descendentes, cinema e televisão – torna-se imprescindível para o jornalismo que se propõe objetivo.

Com o passar das décadas, conforme a tecnologia vai avançando e tornando a fotografia cada vez mais prática e barata, os fotojornalistas tomam quase que completamente o espaço dos artistas-repórteres. Os desenhistas permanecem nos jornais, mas como chargistas e cartunistas, em espaços reservados para “opinião”. A fotografia acompanha notícias e reportagens, corroborando o relato dos redatores: “aconteceu assim mesmo, esta é a foto que comprova”. Em certos casos, como em livros que compilam fotos jornalísticas, tais fotos ganham uma responsabilidade maior: precisam comunicar algo sem o apoio de um longo texto, contando apenas com sua legenda ou as fotos que a cercam. Essa responsabilidade maior é dada à fotografia em parte porque ela comunica de maneira que o desenho não podia mais: como se ninguém em particular fosse responsável pela comunicação, o leitor apenas tivesse visto o fato, como se estivesse em sua presença.

Graças a essa reivindicação de objetividade, que ficava mais forte com cada inovação tecnológica, a fotografia conquistou um amplo domínio sobre a imagem jornalística, particularmente pronunciado nesse período de consolidação da objetividade. Nerone e Barnhurst (1995, p. 36) afirmam que o nascimento do fotojornalismo moderno se dá na década de 1930 e que “o crescimento de tablóides e pequenas câmeras ‘espiãs’ redefiniram a imagem como conteúdo”. O texto de Bazin sobre a possível objetividade da fotografia tem sua publicação original em 1945, o último ano da Segunda Guerra Mundial, um conflito cuja identidade visual na consciência popular é dominada pela fotografia. Nas guerras da segunda metade do século XIX, fotógrafos e desenhistas dividiam espaço nas páginas de veículos como a *Illustrated London News*, ambos sendo responsáveis por trazer imagens dos eventos para os leitores. As famosas imagens da Segunda Guerra, por sua vez, são quase todas fotografias.

Isso não significa dizer que os desenhos desapareceram das páginas dos veículos jornalísticos. De fato, sua presença seria evidente a qualquer leitor. O desenho foi apenas restrito a espaços específicos: o das tirinhas, dos cartuns e das charges. As tirinhas são um fenômeno de suma importância para a

popularização dos jornais e das histórias em quadrinhos, e Barbieri (2014) chega a dizer que “o nascimento da história em quadrinhos verdadeira e própria”, como “manifestação de um fenômeno cultural explosivo”, se dá nas tirinhas das páginas de jornal estadunidenses, na última década do século XIX. O autor avalia que tirinhas como *The Yellow Kid*, de Richard F. Outcault (1896), com sua frequência nos jornais regulares e seu texto relativamente simples, ajudaram a divulgar a língua inglesa para as grandes populações de imigrantes presentes nas cidades estadunidenses da época. Nesse contexto, esses seriam os primeiros momentos da história em quadrinhos como um fenômeno cultural de grande relevância.

Apesar disso, as tirinhas típicas desse período não traziam um conteúdo jornalístico propriamente dito, apenas compartilhavam páginas com tais conteúdos. Conforme o jornalismo tradicional passa a ser dominado pela fotografia, apenas a charge e o cartum permanecem como gêneros jornalísticos cujas imagens são principalmente desenhos. A charge e o cartum compartilham com a tirinha uma propensão para a construção de imagens humorísticas, mas são carregados de conteúdo não-ficcional e, muitas vezes, temporalmente tópico.

Na classificação de gêneros jornalísticos proposta por Marques de Melo (2009, *apud* Melo e Assis, 2016), charges e cartuns (sob o nome de “caricatura”) estão presentes, porém são enquadrados como parte de um gênero opinativo, distinto de gêneros informativos como a reportagem, a notícia, e a entrevista, carros-chefe do jornalismo tradicional, espaços onde as práticas de objetivação (como a fotografia) são mais cobradas. Além disso, a maioria das charges não emprega a arte sequencial, consistindo de uma ilustração isolada que não necessariamente faz parte de qualquer série. Uma prática ainda bem distante do jornalismo em quadrinhos.

A ideia de uma reportagem ou uma notícia cujas imagens são majoritariamente desenhos só volta a ser possível depois da década de 1960, marcada nos Estados Unidos por uma forte presença da contracultura. A insatisfação com o estado da sociedade, e particularmente com a Guerra do Vietnã, motiva uma série de movimentos de crítica ao status quo vigente. Entre as várias facetas dessa contracultura, as mais pertinentes para este texto são as críticas ao paradigma da objetividade jornalística e a cena *underground* de quadrinhos que floresceu durante a década.

A POPULARIZAÇÃO DO JORNALISMO EM QUADRINHOS

As críticas à objetividade são multifacetadas. Jack Newfield afirma que os veículos jornalísticos tradicionais são movidos por subjetividades (“uma crença no capitalismo de bem-estar social, em Deus, no Oeste, no Puritanismo”, entre outras), mas que estas são naturalizadas a ponto de serem entendidas como percepções objetivas da realidade. Harvey Molotch e Marilyn Lester mencionam que a estrutura da notícia favorece demais grandes eventos, declarações de autoridades, e, portanto, acaba favorecendo instituições estabelecidas e poderosas. Gaye Tuchman afirma que os protocolos de objetividade são apenas

mecanismos que os repórteres usam para parecerem imparciais, um escudo contra possíveis críticas e reclamações. Essas perspectivas ganham força, se tornam parte do entendimento dos jornalistas sobre a própria profissão, e preparam o terreno para a possibilidade do jornalismo em quadrinhos.

Outro desenvolvimento importante na criação desse terreno foi o nascimento, na década de 60, da cena *underground* de quadrinhos estadunidenses, que começa como parte da contracultura vigente na época. Autores como Justin Green, Robert Crumb e Art Spiegelman produziam histórias em quadrinhos que fugiam dos moldes das tirinhas de jornal e dos quadrinhos de super-heróis, lidando com tópicos como drogas, sexo, política e religião de forma frequentemente autobiográfica. Dentre eles, destacamos Art Spiegelman, cartunista e quadrinista nova-iorquino, judeu, filho de dois sobreviventes do Holocausto.

Em 1972, a revista *Funny Animals* [sic] publicou uma HQ de autoria de Spiegelman, um trabalho de três páginas intitulado *Maus* (figura 5), em que um rato antropomórfico adulto conta para seu filho Mickey histórias sobre a guerra no “país velho”, especificamente sobre o tempo em que *die Katzen* (“os gatos”, literalmente) forçaram os ratos a morar num gueto. O pai conta os dramas de sua vivência, culminando no ponto em que sua família é capturada e mandada para campos de concentração.

Seis anos depois, Spiegelman começa a revisitar e expandir essa narrativa, e uma nova versão de *Maus* começa a ser publicada em 1980. Os ratos e os gatos antropomórficos permanecem, embora os olhos grandes

e cartunescos sejam substituídos por olhos como pequenas riscas, para que o trabalho se distancie mais do visual Disney (figura 6). Na mesma ideia, o filho para quem a história é contada deixa de se chamar Mickey para se tornar explicitamente Art Spiegelman, no processo de entrevista de seu pai Vladek. A criança que ouvia esses relatos como histórias antes de dormir se torna um adulto em busca de detalhes sobre a vida de seus pais.



Figura 5. Quadro de *Maus* (1972), de Art Spiegelman.

Maus é uma obra que traz diversos elementos muito distantes do típico processo jornalístico, como a narrativa extremamente pessoal, a representação de pessoas com a figura de animais (os judeus como ratos - daí o título, alemão para “rato” - e os alemães como gatos), e a própria mídia dos quadrinhos, a essa época comumente associada a histórias infantis. Porém,



Figura 6. Trecho de *Maus*, de Art Spiegelman.

também é evidente na obra o uso de técnicas comuns no jornalismo, como entrevistas, pesquisas de arquivo (incluindo uma visita de Spiegelman ao campo de concentração de Auschwitz, para representá-lo mais precisamente em seus desenhos), e uma relativa sobriedade sobre o assunto, com dezenas de páginas se passando sem intervenções do personagem Art Spiegelman. Essa mistura de características gerou certa controvérsia sobre como classificar a obra: se seria uma biografia, uma obra jornalística ou mesmo uma obra ficcional. Chute (2016) fala que, no caso de sua publicação em 1991, *Maus*

entrou na lista de best-sellers do New York Times Book Review, no lado dedicado para ficção de capa dura. Spiegelman escreveu uma carta para o Times: “Eu sei que ao desenhar pessoas com cabeças de animais eu levantei problemas de taxonomia pra vocês. Vocês poderiam considerar a adição de uma categoria especial ‘não-ficção/ratos’ para sua lista?” Aparentemente editores no Times estavam debatendo depois de receber a carta sobre mover ou não o livro, e um deles disse, “Ei, vamos ir para o Soho e tocar a campainha do Spiegelman. Se um rato gigante responder, nós colocamos em não-ficção.” Claramente um rato não ia responder a campainha, mas em um ato sem precedentes o Times publicou a carta de Spiegelman e moveu o livro para não-ficção (Chute, 2016, p. 1 e 2).

Não faz parte do escopo deste trabalho precisar a condição de *Maus* como um trabalho jornalístico ou “meramente” biográfico. Interessa-nos reconhecer *Maus* como uma obra de não-ficção importante e influente para o desenvolvimento do campo do jornalismo em quadrinhos no mundo ocidental. O seu sucesso de crítica, mesmo que controverso em certos pontos, abriu espaço mercadológico para outras obras similares, também comprometidas com a cena *underground* de quadrinhos e com fazer quadrinhos de maneira séria e extensa. Entre essas obras, se destacam diversas de Joe Sacco, autor descrito por Chute (2016, p. 200) como “o cartunista cujo trabalho mais claramente segue o precedente de Spiegelman”, e por Koçak (2017, p. 176) como o popularizador do jornalismo em quadrinhos.

Sacco é um quadrinista maltês radicado na Austrália e nos Estados Unidos, formado em Jornalismo pela Universidade do Oregon. Depois de diversas ocupações durante os anos 80, tanto em veículos jornalísticos americanos quanto como editor de publicações de quadrinhos independentes, em 1991 Sacco viajou para a Palestina por dois meses, entrevistando pessoas e anotando experiências. Em 1993, tais experiências começam a ser publicadas em *Palestina*, sua primeira longa reportagem, publicada inicialmente em nove edições pela editora Fantagraphics, e depois em formato de livro compilando as edições.

Palestina é uma obra que se adequa mais prontamente aos gêneros jornalísticos do que *Maus*. Os relatos de Sacco, apesar de informados pela história, se focam em eventos recentes, como entrevistas com pessoas liberadas da prisão poucos meses antes ou representações de protestos que o autor presenciou ao vivo. Além disso, os personagens principais de Sacco não são seu pai, sua mãe, e si mesmo, mas relativos estranhos, pessoas que o quadrinista não conhecia até começar sua pesquisa de campo. Raros são os trabalhos de jornalismo tão íntimos quanto *Maus*; o relativo distanciamento de Sacco dos entrevistados em *Palestina*, por sua vez, apresenta perceptível caráter jornalístico e inúmeros precedentes.

É importante ressaltar que a individualidade do jornalista é perceptível na obra. Sacco fala frequentemente sobre si no quadrinho: sua frustração com um certo grupo de meninos palestinos, sua alegria ao conseguir uma boa noite de sono, sua exaustão ao presenciar o sofrimento de tantas pessoas. Tal pessoalidade também pode ser percebida na enorme proeminência de vozes palestinas, com pouco espaço sendo dado a vozes israelenses: Sacco é um apoiador convicto da causa palestina, e seu trabalho explicita isso.

A personalidade de Sacco também é explicitada nos aspectos visuais do quadrinho. O estilo de desenho caricatural, exagerado, muito mais próximo de charges opinativas e HQs underground do que do desenho técnico que era comum no jornalismo do século XIX. A prática de desenhar a si mesmo em diversas cenas, colocando o processo jornalístico e a pessoa do jornalista em evidência, rejeitando o incentivo que a fotografia oferece ao fotojornalista de fingir que não há pessoa nenhuma atrás da câmera, nenhuma subjetividade influenciando a imagem. O desenho de Sacco, bem como seu jornalismo, frequentemente evidencia sua própria subjetividade.

Esses marcos de subjetividade provocaram intensos questionamentos sobre a obra na ocasião de seu lançamento. Um artigo sobre Palestina publicado em 1994 no jornal israelense *The Jerusalem Report* oferece o seguinte trecho:

Art Spiegelman elogia as habilidades de Sacco como quadrinista. ‘Ele obviamente tem o dom. Seu material é muito bem trabalhado, com páginas estonteantes e bom ritmo. O que eu não sei é quão bom é o jornalismo.’ Outros como Bluma Zuckerbrot, da Liga Anti-Difamação, não hesitam em julgar a veracidade de Sacco. ‘O autor não dá nenhum contexto para suas figuras, e a imagem que emerge é que Israel é o único culpado no conflito,’ ela diz (Garnick apud Barker, 2012, p. 62).

Apesar de perspectivas como essa, e de elementos que enfatizamos até o momento, seria inadequado imaginar *Palestina* como uma quebra

completa com a tradição do jornalismo, abraçando inteiramente a perspectiva autobiográfica e autofocada. Na verdade, o que Sacco faz é bem mais complexo que um simples abraço completo de subjetividade ou de objetividade. É mais produtivo entender sua obra como um trabalho que faz uso de ambas as estratégias em determinados momentos.



Figura 7. Página de Palestina.

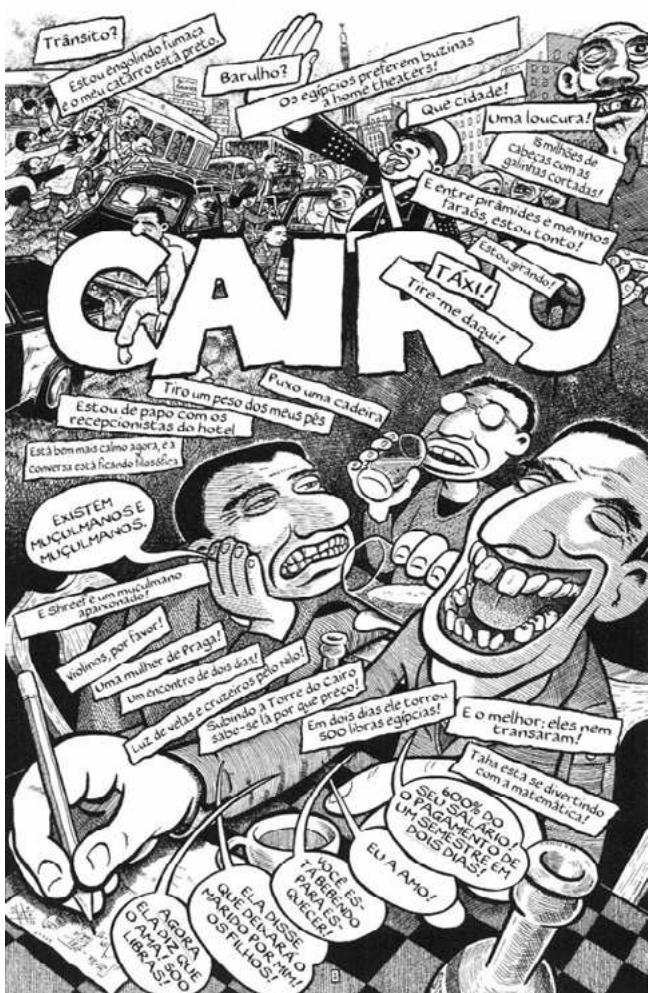


Figura 8. Primeira página de Palestina.

Em certos momentos, como no subcapítulo *Os bravos e os mortos*, Sacco se aproxima do manual do jornalismo tradicional. O trecho do livro (figura 7) acompanha uma manifestação que se desenrola naquele momento protestando uma morte ocorrida muito recentemente, e Sacco menciona o laudo do médico americano que conduziu a autópsia e dados numéricos sobre quantos palestinos morreram em interrogações desde uma recente mudança de política do governo israelense. O estilo visual do subcapítulo reforça essa proximidade com o jornalismo tradicional, com imagens amplas, rostos menos caricaturais, e um uso de quadros retos,

criando quadros retangulares, da mesma forma que a fotografia quase sempre é apresentada no jornalismo.

Em outros momentos, como o subcapítulo *Cairo*, primeiro do livro, o autor se distancia mais dos velhos paradigmas, aproximando-se de obras dos quadrinhos *underground*. Ao invés de começar por algum fato importante, ou por uma explicação ampla do conflito, dedica-se a discussões sobre o trânsito na cidade do Cairo (figura 8), e depois a recontar uma conversa entre Sacco e dois recepcionistas sobre, entre outros assuntos, a situação palestina. Sacco menciona suas opiniões pessoais em vários momentos do subcapítulo, traz parte do diálogo para sua própria narração, e representa os momentos visualmente com carga caricatural e estilizada, com intensidades vastamente flutuantes de acordo com o momento.

Através de todo o livro, Sacco equilibra decisões tradicionais e diferenciadas, tanto em suas decisões jornalísticas quanto quadrinísticas. A diagramação é ousada em certos momentos e sóbria em outros, as opiniões pessoais do autor são proeminentes em certos momentos e ocultadas em outros. *Palestina* existe na delicada manutenção de um equilíbrio entre as técnicas jornalísticas desenvolvidas com a ideia da objetividade em mente, e técnicas quadrinísticas que só foram popularizadas no jornalismo depois que a ideia da objetividade foi posta em dúvida.

Considerações finais

O equilíbrio mantido em *Palestina* não é único para essa obra. Podemos ver a mesma dinâmica presente em outras obras de Joe Sacco, como *Área de Segurança: Gorazde* ou *Notas sobre Gaza*. Seria até possível expandir essa dinâmica para toda a carreira de Sacco: uma eterna negociação entre sua educação formal jornalística e sua experiência na cena *underground* de quadrinhos.

Defato, essa negociação é pedra fundamental na própria existência do jornalismo em quadrinhos contemporâneo. O desenho foi deixado de lado pelos gêneros informativos do jornalismo em favor da reivindicação à objetividade da fotografia: a volta do desenho só se torna possível a partir de um momento em que a busca pela objetividade está sob questionamento. Ao mesmo tempo, a objetividade jornalística também é o paradigma sob o qual inúmeras técnicas profissionais foram desenvolvidas, e abandoná-las pode levar o quadrinista para longe do campo do jornalismo e mais próximo do comunicador não-jornalista, tão proeminente na era da internet.

Esse equilíbrio de tensões é um desafio para o jornalismo em quadrinhos, mas também uma de suas maiores oportunidades. Com o contexto contemporâneo em que consumidores buscam cada vez menos o jornalismo tradicional para se informar, os quadrinhos têm uma reivindicação de informalidade que pode ser atraente a um público que rejeita formatos como o do jornal. As características que fizeram do desenho uma mídia percebida como inapropriada para o jornalismo são as mesmas características que possibilitam sua nova viabilidade. É dessa forma, acima de qualquer outra, que *Palestina* cria um caminho a ser seguido por outros praticantes do jornalismo em quadrinhos.

BIBLIOGRAFIA

AGOSTINI, Ângelo. Ligeiros croquis sobre os acontecimentos dos primeiros dias do anno 1880 na Corte. 1880. In: MODENESI, Thiago. **Ângelo Agostini, o pioneiro que inspirou o Dia do Quadrinho Nacional**. Vermelho, 30. jan. 2021. Disponível em: <https://vermelho.org.br/2021/01/30/angelo-agostini-o-pioneiro-que-inspirou-o-dia-do-quadrinho-nacional/>. Acesso em: 30 mar. 2024.

BARBIERI, Daniele. **Breve storia della letteratura a fumetti**. 2. ed. Roma: Carocci, 2014.

BARKER, Martin. The Reception of Joe Sacco's Palestine. **Participations: Journal of Audience & Reception Studies**, Newcastle Upon Tyne, v. 9, n. 2, p. 58-73, nov. 2012.

BAZIN, André. Ontologia da imagem fotográfica. In: BAZIN, André. **O que é o cinema?**. São Paulo: Cosac Naify, 2014. p. 27-34.

CALLOT, Jacques. **Les misères et les malheurs de la guerre**, 11, La pendaison. 1633. Imagem. Disponível em: https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Les_misères_et_les_malheurs_de_la_guerre_-_11_-_La_pendaison.png. Acesso em: 30 mar. 2024.

CHUTE, Hillary L. **Disaster drawn: visual witness, comics and documentary form**. Cambridge: Belknap Press, 2016.

EMBURY, Gary; MINICIELLO, Mario. **Reportagem ilustrada: Do desenho ao jornalismo: princípios básicos, técnicas e recursos**. São Paulo: Gustavo Gili, 2018.

GOYA, Francisco. **Los Desastres de la Guerra**, Plate 60, No Hay Quien Los Socorra. 1812. Imagem. Disponível em: <https://www.nga.gov/collection/art-object-page.136199.html>. Acesso em: 30 mar. 2024.

HOGARTH, William. **A Rake's Progress**, Plate 8. 25 jun. 1735. Imagem. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/403220>. Acesso em: 29 mar. 2024.

KOÇAK, Kenan. Comics Journalism: Towards A Definition. **International Journal of Humanities and Cultural Studies**, Gafsa, v. 4, ed. 3, p. 173-199, out./dez. 2017. DOI <http://doi.one/10.1719/IJHCS>. Disponível em: <https://www.ijhcs.com/index.php/IJHCS/issue/viewIssue/17/33>. Acesso em: 15 mar. 2024.

LIPPmann, Walter. **Public Opinion**. New Brunswick: Transaction Publishers, 1991.

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

MELO, José Marques de; ASSIS, Francisco de. Gêneros e formatos jornalísticos: um modelo classificatório. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 39, n. 1, p. 39-56, abr. 2016.

MENEZES, Luiz Fernando Nascimento. **Gêneros do discurso no jornalismo em quadrinhos brasileiro**. 2020. Dissertação (Mestrado em Linguística) - Unifesp, São Paulo.

MOLOTCH, Harvey; LESTER, Marilyn. Accidents, Scandals, and Routines: resources for insurgent methodology. **Critical Sociology**, Santa Barbara, v. 3, n. 4, p. 1-11, jul. 1973.

NERONE, John; BARNHURST, Kevin G. Visual Mapping and Cultural Authority: Design Changes in U.S. Newspapers, 1920-1940. **Journal of Communication**, Oxford, v. 45, n. 2, p. 9-43, jun. 1995.

PARK WEST GALLERY. **A Closer Look at Francisco Goya's 'Disasters of War'**

(Los Desastres de la Guerra). Disponível em: <https://www.parkwestgallery.com/francisco-goya-disasters-of-war/>. Acesso em: 10 dez. 2020.

SACCO, Joe. **Palestina**. São Paulo: Conrad, 2011.

SCHUDSON, Michael. **Discovering the News**: a social history of american newspapers. Nova Iorque: Basic Books, 1978.

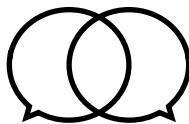
SONTAG, Susan. **Regarding the Pain of Others**. Nova Iorque: Picador, 2003.

SOUSA, Jorge Pedro. Uma história breve do jornalismo no Ocidente. In: SOUSA, Jorge Pedro (Org.). **Jornalismo: História, Teoria e Metodologia. Perspectivas Luso-Brasileiras**. Porto, Edições Universidade Fernando Pessoa, 2008.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**. In: DONAHUE, Donald (ed.). **Funny Aminals**. Berkeley: Apex Novelties, 1972. Disponível em: <https://comicsbeat.com/wp-content/uploads/2014/08/Maus.jpg>. Acesso em: 31 mar. 2024.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

TUCHMAN, Gaye. Objectivity as Strategic Ritual: An Examination of Newsmen's Notions of Objectivity. **American Journal of Sociology**, Chicago, v. 77, n. 4, p. 660-679, jan. 1972.



Relato de experiência da “Oficina de tirinhas para docentes com o Professor Martim: Canva como ferramenta de criação”

Informe de experiencia del “Taller de cómic para docentes con el Profesor Martim: Canva como herramienta de creación”

Experience report of the “Comic workshop for teachers with Professor Martim: Canva as a creation tool”

Diego Marinho Luiz

diegomarinholuiz@yahoo.com.br

Mestre em Educação pela UNIRIO, graduado em Licenciatura em Educação Artística/ Artes Plásticas pela UFRJ. Vencedor do 33º Troféu HQMIX na categoria “Projeto especial na pandemia” com a série de tiras “Martim, professor de Arte”. Recebeu menção honrosa no concurso para elaboração de história em quadrinhos sobre a invisibilidade pública, pela Escola Judicial do Tribunal Regional do Trabalho da Primeira Região com o projeto: *Reflexões de um invisível*. Professor concursado do Estado do Rio de Janeiro. Por 3 anos ministrou aulas de quadrinhos e animação para crianças na Oficina de Desenho Daniel Azulay, nas unidades da Tijuca e Ipanema (Rio de Janeiro). Atuou em diversos eventos de arte e educação como: Monitor da oficina de Stop-motion do Festival Anima Mundi RJ; expositor e monitor de oficina de tiras educativas no SESC de Engenho de Dentro; monitor de oficina de tiras temáticas no evento Sábado da Ciência - Um dia na Antártica - Espaço Ciência Viva, na Tijuca/RJ. Especializou-se nos cursos de animação intensiva do Anima-Mundi e na oficina de animação 2D pelo SESC. Trabalhou como chargista no jornal Radioativo, do Sindicato dos Radialistas, e teve seu livro de tiras *Quadrinhos de gelo do eremita do Iceberg* lançado pela editora 42 em 2014. Em 2011, criou o seu blog de tiras, *O Eremita do Iceberg*.

Isabella Paulino da Silva

isabella.paulino.2017@gmail.com

Mestre do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEdu) da UNIRIO. Graduada em Licenciatura Plena em Belas Artes pela Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ-2017), onde foi bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à docência (PIBID-2016-17) e membro do projeto de extensão AnimEduca (2017). Atuou como monitora e produtora do Anima Mundi (2017-2019). Leciona na Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro como professora de Artes Visuais (6º CRE/SME_RJ). Produziu curtas animados com seus alunos por intermédio do projeto Anima Escola, em parceria com o Anima Mundi; a animação: “O Burrinho Candinho”, foi selecionada para a Sessão Futuro Animador do Anima Mundi em 2019; Recebeu menção honrosa no concurso para elaboração de história em quadrinhos sobre a invisibilidade pública, pela Escola Judicial do Tribunal Regional do Trabalho da Primeira Região com o projeto: *Reflexões de um invisível*.

Resumo

O presente texto apresenta considerações a respeito de um relato de experiência da “Oficina de tirinhas para docentes com o professor Martim: Canva como ferramenta de criação”, apresentada pelos professores de arte Diego Marinho Luiz e Isabella Paulino, realizada ao vivo e on-line no canal do Youtube do NEPA (Núcleo de Ensino e Pesquisa em Audiovisual) do Colégio Pedro II, campus centro. Nesta oficina, foram passados conteúdos teóricos e práticos para que professores de qualquer disciplina pudessem se apropriar da linguagem das tirinhas de humor como instrumento pedagógico. O nome “Martim” inserido no título da oficina é uma extensão de prática pedagógica com tirinhas em quadrinhos derivada da série de tiras “Martim, professor de Arte”, criada pelo primeiro autor deste relato.

Palavras-chave

oficina; tiras em quadrinhos; educação; metodologia.

Resumen

Este texto presenta consideraciones sobre un relato de experiencia del “Taller de Historieta para Profesores con el Profesor Martim: Canva como herramienta de creación”, presentado por los profesores de arte Diego Marinho Luiz e Isabella Paulino, realizado en vivo y online en el canal Youtube de NEPA (Audiovisual Centro de Docencia e Investigación) en el Colegio Pedro II, campus central. En este taller se brindaron contenidos teóricos y prácticos para que docentes de cualquier disciplina pudieran utilizar el lenguaje de las tiras de humor como herramienta pedagógica. El nombre “Martim” insertado en el título del taller es una extensión de la práctica pedagógica con historietas derivadas de la serie de historietas “Martim, profesor de Arte”, creada por el primer autor de este informe.

Palabras clave

taller; tiras cómicas; educación; metodología.

Abstract

This text presents considerations regarding an experience report of the “Comic Strip Workshop for Teachers with Professor Martim: Canva as a Creation Tool”, presented by art teachers Diego Marinho Luiz and Isabella Paulino, held live and online on the Youtube channel of NEPA (Audiovisual Teaching and Research Center) at Colegio Pedro II, central campus. In this workshop, theoretical and practical content was provided so that teachers of any discipline could use the language of humor strips as a pedagogical tool. The name “Martim” inserted in the title of the workshop is an extension of pedagogical practice with comic strips derived from the series of strips “Martim, professor of Art”, created by the first author of this report.

Keywords

workshop; comic strips; education; methodology.

INTRODUÇÃO

Os professores de arte Diego Marinho e Isabella Paulino apresentaram no dia 26 de novembro de 2022, de 9h às 11h30, a “Oficina de tirinhas para docentes com o professor Martim: Canva como ferramenta de criação” no canal do Youtube do NEPA (Núcleo de Ensino e Pesquisa em Audiovisual) do Colégio Pedro II, campus centro, Rio de Janeiro. A proposta de realização da oficina foi resultado do convite da professora Dra. Rosiane Dourado, coordenadora do NEPA. O contato que proporcionou a origem desta oficina veio da aproximação da professora Rosiane com os professores Diego e Isabella, os quais são todos colegas do mesmo grupo de pesquisa, o CACE (Comunicação Audiovisual Cultura e Educação) do programa de mestrado em educação da UNIRIO (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro). Rosiane, ao conhecer o trabalho de ilustração e quadrinhos voltados para a educação de ambos os autores, teve a ideia de realizar o convite.

Os professores propuseram, por meio da oficina, apresentar aos docentes possíveis caminhos na criação de tiras em quadrinhos de humor pela plataforma Canva, tendo o conteúdo das disciplinas escolares como base dos temas dos quadrinhos. Desta forma, por intermédio da apropriação da linguagem dos quadrinhos aliada à proposta lúdica da oficina, foi pensada uma abordagem pedagógica interdisciplinar. Portanto, foram exibidos, de forma básica, os códigos de construção narrativa, utilizando um método simples e objetivo, e sem a necessidade prévia de saber desenhar. Desta forma, a oficina disponibilizou uma “fórmula narrativa” de base como um modelo a ser replicado para a criação de roteiros de tiras, independente da disciplina do educador. Este modelo consiste em uma elaboração narrativa de três tempos: no primeiro tempo, há a apresentação da trama ao leitor, deflagrando quem são os personagens e onde estes se encontram; já no segundo tempo se dá o desenvolvimento a partir da premissa proposta no primeiro quadro; e enfim, no terceiro tempo, acontece a culminância da narrativa em seu último quadro, ao expor a quebra da expectativa da narrativa como geradora do humor. Este modelo não se propunha a um aprisionamento de uma regra absoluta, mas sim um ponto de partida que poderia ser remodelado pelos educadores, transformando-o em uma versão própria e ressignificada.

A oficina proposta leva em seu título o nome do personagem “Martim”, da série de tiras “Martim, professor de Arte”. Os quadrinhos do professor Martim surgiram em 2020 no Instagram @prof.martim ao serem contemplados e financiados pelo edital Cultura Presente nas Redes, promovido pela Secretaria de Estado de Cultura e Economia Criativa do Rio de Janeiro. Nos quadrinhos, o protagonista recém formado em artes visuais ingressa na rede básica de ensino e sofre um choque de realidade quando encontra parcela da comunidade escolar com pensamentos pejorativos a respeito da importância do ensino de arte na formação discente. A criação do personagem foi baseada e inspirada nas experiências da docência do professor de arte Diego Marinho.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Objetivo geral

Apresentar a linguagem dos quadrinhos, e suas possibilidades de criação e reprodução técnica, para o corpo docente, de maneira que o conhecimento de construção narrativa das tirinhas pudesse ser replicado em qualquer suporte além do digital, como, por exemplo, no próprio papel. Da mesma forma, esclarecer que a apropriação dos conhecimentos de construção de uma narrativa em quadrinhos não demanda dom ou qualquer outro fator excludente daqueles que não possuem nenhuma relação mais próxima com práticas em desenho. Além disto, também desmistificar que quadrinhos são criações artísticas exclusivamente voltadas para o público infantil.

Justificativa

Os quadrinhos podem ser utilizados como potentes veículos pedagógicos adaptáveis na instrução de conteúdos escolares. É importante desmistificar os entendimentos de que o uso dos quadrinhos se resumiria apenas a um fazer artístico sem uma intenção embutida, ou que o seu uso seria exclusivamente para recreação e entretenimento, assim como também a sua utilização na escola se resumiria apenas em aulas de Arte. Dos Santos e Vergueiro (2012) postulam sobre a aparição dos quadrinhos nos espaços educacionais nos anos 1990, porém reforçam a necessidade do aprendizado correto do uso da linguagem dos quadrinhos pelos docentes para um bom aproveitamento em sala de aula. Para tal, é imprescindível ter a clareza de que trabalhar com quadrinhos não é o mesmo que trabalhar com literatura, devido a sua clara diferença constitutiva. Embora imagens de capa e até mesmo ilustrações de capítulos possam estar presentes, o ponto principal de uma obra literária não é a imagem, mas sim o texto. Todavia, nas obras de quadrinhos as imagens são indispensáveis, pois o entendimento da narrativa se constrói pela sinergia entre imagem e texto, característica esta compreendida por Cardoso (2017) como o aspecto multissemiótico dos quadrinhos. Em resumo, uma obra literária pode existir sem a presença das imagens, já o mesmo não se aplica aos quadrinhos. Desta forma, o lado imagético também pode utilizar-se do simbolismo para informar de outra maneira além do recurso escrito tradicional. Segundo McCloud (1995, p.41), “ao trocar a aparência do mundo físico pela ideia da forma, o cartum coloca-se no mundo dos conceitos”. Nesta perspectiva, Ramos (2011) também comprehende que os elementos não textuais dos quadrinhos, como balões de fala, requadros, legendas e demais recursos narrativos acrescentam significados aos quadrinhos.

Desta maneira, a aplicação constante dos quadrinhos como recurso pedagógico pode desenvolver nos seus respectivos estudantes capacidades que são valiosas para diversas disciplinas, como as habilidades de: compreensão e interpretação textual e imagética; práticas ortográficas e acúmulo de

vocabulário; desenvolvimento da criatividade e organização no espaço representacional pictórico. Santos (2011) também concorda com os benefícios do uso dos quadrinhos na educação ao dizer que estes promovem a leitura, o conhecimento de línguas estrangeiras, fomentam a troca de ideias e raciocínio sobre os temas propostos pelos quadrinhos, e também comenta sobre as atividades não tradicionais contendo aspectos de ludicidade em suas propostas. Em razão da compreensão dos benefícios da apropriação da linguagem dos quadrinhos pelos docentes, as aulas da oficina visaram apresentar didaticamente como elaborar e conectar a parte textual com a visual, de modo a expressar ou enfatizar da melhor forma o sentido do quadrinho. A oficina reforçou a importância da compreensão dos quadrinhos na formação educacional dos discentes. É bem recorrente as aparições de tirinhas em quadrinhos, sobretudo as de humor, em exames importantes como o ENEM, que exigem uma capacidade interpretativa para a resolução dos problemas propostos.

Para a compreensão do humor, torna-se fundamental que sejam decodificadas as camadas de significados que são apresentadas nos quadrinhos. O entendimento do funcionamento dessas estratégias de humor favorece que seja possível tocar em temas mais complexos de forma mais leve. Possenti (1998) comprehende que as abordagens humorísticas acercam um vasto conteúdo para investigação, pois tocam temas sociais sensíveis tais como culturas, ideologias e arquétipos sociais. Da mesma maneira, a linguagem do humor assim também permite que aumentemos a nossa capacidade interpretativa e de refinamento da construção do discurso, como, por exemplo, no uso da ironia. Chinen (2011) destaca que as tirinhas de cunho humorístico não somente despertam as nossas risadas, mas também nos fazem refletir. Desta forma, na linguagem cartunesca é comum a existência de camadas de entendimento além da superfície visível, que tornam o humor gráfico uma prática que exige inteligência e capacidade de interpretação. Bergson (1980, p. 13) postula que “o cômico exige algo como certa anestesia momentânea do coração para produzir todo o seu efeito. Ele se destina à inteligência pura”.

Metodologia

A oficina foi apresentada ao vivo de forma on-line e acompanhada por professores de diferentes instituições e disciplinas. A apresentação foi dividida em dois momentos, primeiro a parte teórica e em seguida a parte prática. Inicialmente, o foco da oficina deu-se na introdução à linguagem dos quadrinhos, exemplificando a sua ordem de leitura e símbolos imagéticos. De acordo com a maneira de ler ocidental, foi explicado que a nossa ordem de leitura acontece da esquerda para direita e de cima para baixo. Desta forma, foram demonstrados alguns possíveis erros de entendimento de uma narrativa de quadrinhos que não segue este padrão e também exibidas sugestões de como conduzir um diálogo nesta lógica. Por exemplo, em uma conversa entre duas pessoas, facilitaria colocar o primeiro personagem a falar do lado esquerdo, junto de seu balão, e em seguida no lado direito poderia estar o outro personagem, que interage com a fala do primeiro personagem.

Em seguida, foi discutido como se dá uma das possíveis construções de uma narrativa de humor com o uso do artifício da quebra da expectativa. Foram apresentados exemplos de tirinhas com essa estrutura e mostrado como recriar o modelo estrutural em três tempos que apresentasse uma introdução, desenvolvimento e conclusão com a quebra de expectativa para a geração de humor.

No modelo apresentado na oficina, foi demonstrado um “tripé narrativo” que é separado em três pontos, cada um desses pontos significam os diferentes momentos da narrativa. No ponto 1, inicia-se a introdução. Esta é a premissa da história a ser contada, e é nela que é apresentado ao leitor quem é o personagem, ou quem são os personagens que aparecem na narrativa, o que esses personagens estão fazendo, onde se passa a história (isso se o local for relevante para a tira). Após esclarecer o que acontece no ponto 1 ao leitor, é preciso andar com a narrativa apresentada. O que o personagem ou personagens vai/vão fazer mediante ao que foi introduzido na apresentação? Então, este é o ponto 2, o desenvolvimento. Este é o momento de andamento na narrativa. Neste ponto, o desenvolvimento pode durar mais de um quadro ou não, dependendo de como o autor ou autora decidiu conduzir a sua história. Já no ponto 3, há a conclusão da narrativa. Para a geração do humor no modelo apresentado, temos a quebra da expectativa que também é a *punchline*. Esse termo em inglês se refere ao ponto alto da piada que provoca os risos.

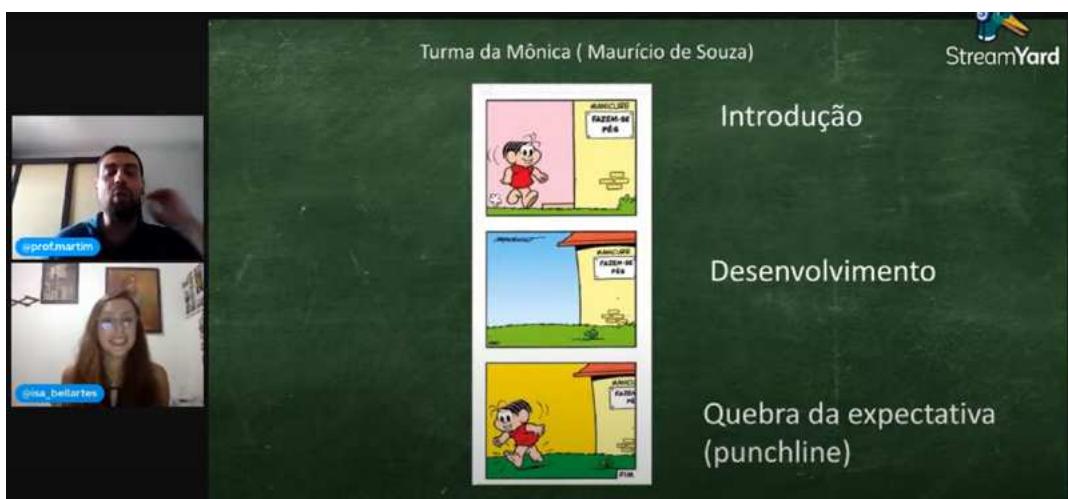


Figura 1. Apresentação de “tripé narrativo”. Fonte: Print de vídeo no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JRacfEZ9ig&t=5659s>> Acesso em: 11 de jan. 2024.

Foi analisada a estrutura da tira de humor no exemplo da tirinha da Mônica na imagem anterior. Na introdução, há a apresentação da personagem Mônica e ela está indo em direção à manicure. Tendo estabelecida esta premissa ao leitor, é preciso andar com o que foi apresentado. Então no desenvolvimento, entende-se que a personagem entrou no estabelecimento citado. A seguir, para a geração do humor é preciso que seja quebrada a expectativa. O que se espera quando se entra em um lugar escrito “Manicure. Fazem-se pés”? O esperado é que a personagem volte com as suas unhas pintadas. Porém, para gerar o humor a quebra da expectativa surgiu do retorno da personagem, mas desta vez ela aparece com pés humanos ao invés dos seus costumeiros pés de cartum.

A seguir foram exibidas outras tirinhas com a mesma estrutura, no intuito de apresentar aos professores que o padrão exposto é comum na produção de diversos quadrinhos de humor, e que, portanto, este padrão poderia ser identificado quando surgisse e que também poderia ser utilizado como um modelo replicável para a construção de novas tirinhas.



Figura 2. Tirinha Bichinhos de Jardim, de Clara Gomes. Fonte: Print de vídeo no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JRacxfEZ9ig&t=5659s>> Acesso em: 11 de jan. 2024.

Na tira anterior, *Bichinhos de Jardim*, de Clara Gomes, encontramos a mesma estrutura. Na introdução nos é apresentada a personagem Joana, que aparenta estar recebendo um chamado divino. É interessante notar que, nesse quadro inicial, o cenário não é importante e tudo que precisamos saber é quem é a nossa personagem e qual situação está acontecendo com a protagonista da tirinha. Após isto, já sabemos qual é a premissa da tira. Uma joaninha está em algum lugar e é abordada de uma forma misteriosa. Então, no segundo quadro, a narrativa precisa se desenrolar, e neste momento começa a etapa do desenvolvimento. A suposta voz do além passa a movimentar a narrativa ao dizer “tá preparada para o seu chamado?”. Desta forma, de acordo com o modelo apresentado, para a geração do humor é necessário que aconteça a quebra da expectativa. Poderíamos supor algumas respostas esperadas dada a premissa de um chamado divino, como por exemplo: “Eis-me aqui, senhor!”; “Sim, senhor！”, ou qualquer outra resposta nesta perspectiva de fé. Porém, responder com algo neste sentido apenas traria o esperado e não geraria um resultado cômico. Portanto, a tira apresenta no último quadro a quebra da expectativa com a fala “é a cobrar?”.

Na tira de Will Leite, também é possível notar o mesmo padrão narrativo. Na introdução, o que precisamos saber é que uma senhora está sendo abordada por um homem. Já no segundo quadro, com essa premissa compreendida, o desenvolvimento da narrativa se dá no incômodo da personagem feminina ao ser chamada de senhora. Neste exemplo em especial, a quebra da expectativa se dá imageticamente e textualmente, ao ser exibido o avião e a fala “Sim senhora!... Todos estamos!” Desta forma, ocultar no primeiro quadro que a tira se passa dentro de um avião se torna fundamental para que a *punchline* funcione.



Figura 3. Tirinha Will Tirando, de Will Leite. Fonte: Print de vídeo no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JRacxfEZ9ig&t=5659s>> Acesso em: 11 de jan. 2024.



Figura 4. Tirinha Mafalda, de Quino. Fonte: Print de vídeo no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JRacxfEZ9ig&t=5659s>> Acesso em: 11 de jan. 2024.

No exemplo da tira da Mafalda também é perceptível a constância da mesma estrutura para a geração do humor. Na introdução, a tira nos exibe que o cenário não é importante, então esta cena poderia estar acontecendo em qualquer lugar, logo, o autor considerou como mais importante para o leitor que o foco fosse na personagem, seu urso de pelúcia e o globo terrestre. Ao ser apresentada a premissa no primeiro quadro com a exibição do globo para o urso de Mafalda, o segundo quadro desenvrola a narrativa com a pergunta da personagem “sabe por que este mundo é bonito?”. No terceiro quadro, a quebra da expectativa está na visão negativa de Mafalda em relação ao nosso mundo. Portanto, nessa tira há um contraste entre a expressão inicial e final da personagem, que passa da alegria para a tristeza.

Prosseguindo com a oficina, foi demonstrado que a estrutura “Introdução, desenvolvimento e conclusão/punchline” não representaria necessariamente um total de três quadros. Em determinadas tiras em quadrinhos, a fase de introdução pode se mesclar com o desenvolvimento em um único quadro, da mesma forma que o desenvolvimento não precisa se resumir em um único quadro. Independente da maneira que determinadas tiras de humor se apresentem, ainda é possível identificar a mesma estrutura.



Figura 5. Tirinha Níquel Náusea, de Fernando Gonsales. Fonte: Print de vídeo no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JRacxfEZ9ig&t=5659s>> Acesso em: 11 de jan. 2024.

Na tirinha anterior de Níquel Náusea são apresentados apenas dois quadros, mas ainda assim, a construção narrativa tem o mesmo padrão que conduz o leitor até o momento da *punchline*. No quadro 1, temos a introdução e o desenvolvimento ocorrendo de forma simultânea, pois ao mesmo tempo que o leitor é apresentado a premissa (Níquel Náusea e outra ratinha estão em um bueiro e ele a convida para contar estrelas), a ratinha desenvolve a narrativa ao dar a negativa ao convite de Níquel. Já no quadro seguinte, a quebra da expectativa nos mostra que as estrelas as quais Níquel se referia eram as da vestimenta do personagem humano do quadro 2.



Figura 6. Tirinha Menino Maluquinho de Ziraldo. Fonte: Print de vídeo no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JRacxfEZ9ig&t=5659s>> Acesso em: 11 de jan. 2024.

Já na tira do Menino Maluquinho de Ziraldo, a parte do desenvolvimento é aumentada. No quadro 1 há a introdução, na qual o cenário não é relevante, mas sim a apresentação do Menino Maluquinho, que surge com uma possível solução para os problemas de mau hálito. Nos quadros seguintes, a trama se desenvolve de acordo com a proposta inicial exibida. Maluquinho caminha com a narrativa ao dizer que sua cura milagrosa o deixaria rico e no quadro posterior o seu amigo Bocão o questiona como funciona a tal fórmula do protagonista. Ou seja, a etapa de desenvolvimento é executada em dois quadros.

E então, como desfecho é apresentada a quebra de expectativa, e descobrimos que não há nada de especial no conteúdo do frasco de Maluquinho, mas sim, que este serviria apenas para tapar a boca daqueles que sofrem de mau hálito.

Em continuidade ao processo, foram passados exercícios de experimentação criativa para a geração de quebras de expectativa. Para tal, passamos algumas perguntas de temas aleatórios e pedimos respostas não óbvias sobre o que fora perguntado. O objetivo ali, não estava na criação de grandes piadas, mas sim na testagem livre de respostas que fugissem de um padrão lógico normativo.

The screenshot shows a video conference interface with two participants. On the left, there is a thumbnail of a man with a beard and a blue overlay that says 'oprof.martim'. On the right, there is a thumbnail of a woman with long hair and a blue overlay that says 'gina_bellarmino'. The main screen displays a slide titled 'EXERCÍCIOS DE QUEBRA DA EXPECTATIVA' from 'StreamYard'. The slide contains three numbered questions and their expected and absurd answers:

- 1- Por que o cachorro precisa ir na PET SHOP?
Respostas esperadas: Para fazer uma tosa./ Para comprar ração./ Para comprar um item de cachorro.
Respostas absurdas: Para usar o WIFI./ Para jogar baralho com o dono da loja./ Para dançar axé.
- 2- Por que de dia o céu fica todo claro e de noite o céu fica todo escuro?
Respostas esperadas: Pela rotação da Terra.
Respostas absurdas: Porque os Illuminati querem assim./ Porque de manhã um gigante espacial pinta o céu de azul e à noite ele pinta de preto./ Porque vivemos na Matrix e está tudo programado para ser assim.
- 3- Como os dinossauros desapareceram da Terra ?
Respostas esperadas: A queda de um meteoro causou um efeito em cadeia no ecossistema.
Respostas absurdas: Elas não morreram, estão disfarçadas de iguanas esperando o melhor momento para retomar o mundo./ Porque o filme Jurassic World pagou menos do que

Figura 7. Exercícios de quebra de expectativa. Fonte: Print de vídeo no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JRacfEZ9ig&t=5659s>> Acesso em: 11 de jan. 2024.

Na sequência, foi apresentada uma fórmula narrativa criada pelos professores oficineiros, com o intuito que esta pudesse ser utilizada como recurso pedagógico pelos docentes de diferentes disciplinas.

The screenshot shows a video conference interface with two participants. On the left, there is a thumbnail of a man with a beard and a blue overlay that says 'oprof.martim'. On the right, there is a thumbnail of a woman with glasses and a blue overlay that says 'gina_bellarmino'. The main screen displays a slide titled 'Exemplo de modelo de roteiro para as tiras' from 'StreamYard'. The slide outlines a three-panel storyboard for a comic strip:

- 3 PERSONAGENS EM CENA (COLÉGIO): PROFESSOR(A), ALUNO(A) ESPERTA E ALUNO(A) ZOEIRA**
- QUADRO 1- PROFESSOR(A) PERGUNTA SOBRE O TEMA**
- QUADRO 2- ALUNO(A) ESPERTA(A) DÁ A RESPOSTA CORRETA**
- QUADRO 3- ALUNO(A) ZOEIRA DÁ RESPOSTA ABSURDA (QUEBRA DA EXPECTATIVA)**

Figura 8. Modelo de fórmula narrativa. Fonte: Print de vídeo no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JRacfEZ9ig&t=5659s>> Acesso em: 11 de jan. 2024.

A fórmula proposta contém a mesma estrutura de “introdução, desenvolvimento e conclusão com quebra da expectativa”. Contudo, o diferencial pedagógico deste modelo narrativo se dá na intenção, que não se resume apenas na piada por si só, mas sim em uma abordagem de qualquer disciplina utilizando o humor como condutor temático. O modelo narrativo apresenta uma possível

situação com três personagens: o (a) professor(a) que inicia a narrativa com uma pergunta de sua disciplina; um(a) aluno(a) que sempre dá respostas corretas; outro(a) aluno(a) que dá sempre respostas fora do esperado. Ao aplicar este modelo em qualquer disciplina, primeiro é preciso pensar em alguma pergunta referente a respectiva disciplina do docente que deseja aplicar esta fórmula. Esta pergunta será feita pelo(a) personagem professor(a) no quadro 1. Desta forma, além de termos a resposta correta ainda teremos um momento cômico para marcar a narrativa.

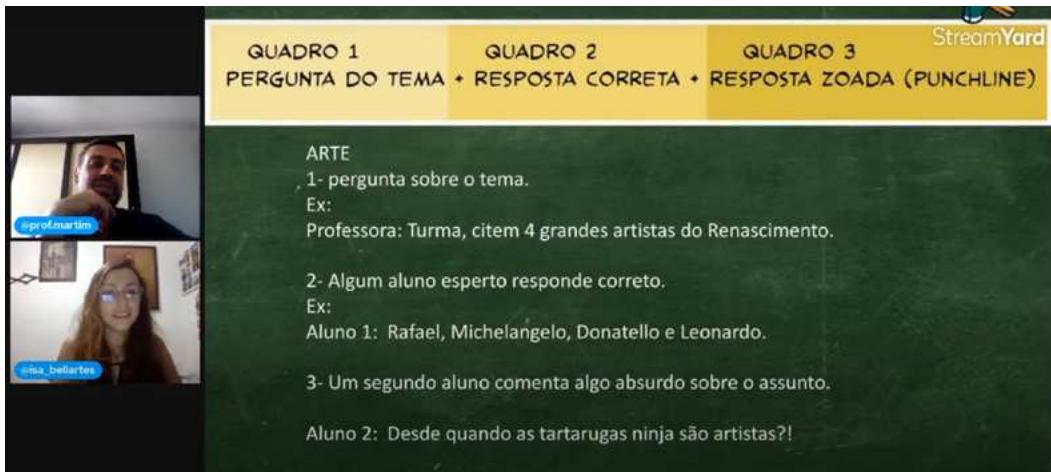


Figura 9. Roteiro feito pela fórmula narrativa, utilizando a disciplina de arte como exemplo. Fonte: Print de vídeo no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JRacxfEZ9ig&t=5659s>> Acesso em: 11 de jan. 2024.

Foi exemplificado na oficina que a fórmula apresentada é adaptável a qualquer disciplina, bastando saber qual a pergunta a ser feita, a resposta correta desta pergunta e também uma resposta absurda como quebra de expectativa. Após as explicações teóricas, foi utilizado um dos roteiros apresentados para a construção prática das tirinhas em quadrinhos no Canva. Ao digitar “tirinhas” no espaço de busca, a plataforma apresenta diversas opções de modelos de quadrinhos a serem reutilizados. Ao determinar a quantidade de quadros que será usada, durante a etapa da escrita do roteiro, podemos analisar qual modelo oferecido pelo Canva é o que mais combina com a nossa ideia de tira. De acordo com a nossa fórmula proposta, as tiras construídas terão sempre 3 quadros, mas é claro que o professor que for utilizar as ideias desta oficina não precisa se prender necessariamente a isto como uma regra fixa. Conforme dito anteriormente, a fórmula é apenas uma base para experimentações e não uma prisão. É também importante analisar na busca quais modelos de tiras da plataforma são gratuitos, pois não há uma necessidade de pagar por um modelo exclusivo, já que a potência da criação dos quadrinhos está no seu roteiro e na clareza da narrativa. O diferencial desta oficina de tirinhas nesta plataforma deu-se no oferecimento gratuito para os docentes de um *drive*¹ com arquivos de personagens da série de tiras “Martim, professor de Arte” em diferentes poses e expressões faciais, assim como também a disponibilização de diferentes imagens de balões de fala.

Foi apresentado como utilizar os arquivos disponíveis no *drive*, passá-los ao Canva por upload. Nesta etapa de montagem, o importante a ser

Disponível em:
<<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1qAEv7mnfz42ekVeo>>
c5XZ2eEeSxVnGAQ>
Acesso em: jan. 2024.

trabalhado é a distribuição dos elementos pelo espaço. Para tal, foi recordada a parte teórica da oficina que aborda a ordem de leitura dos quadrinhos. Assim, tendo o roteiro pronto com a sinalização da disposição das falas, é possível organizar na tela onde cada personagem pode estar em cada quadro. Para melhor compor a narrativa foi explicado como buscar na plataforma imagens para serem introduzidas como cenários. Um ponto interessante é que, mesmo que várias pessoas resolvam montar uma tira mediante o mesmo roteiro, estes quadrinhos poderão se tornar visualmente bem diferentes um dos outros. Isto se deve a subjetividade de cada criador e a forma como este visualiza cada situação. Por exemplo, nos quadros de *punchline* nos quais um personagem responde com a fala absurda, este pode apresentar expressões diferentes apesar do mesmo texto de origem, o que pode comunicar entendimentos diferentes. Por exemplo, se no último quadro o personagem que dá a resposta incorreta tem uma expressão de deboche/risonha, isto pode passar a ideia de que o personagem teve de fato uma intenção jocosa com a sua fala. Porém, caso em sua resposta o mesmo personagem apresente uma expressão comum, esta feição pode comunicar que a fala do indivíduo foi inocente, ou seja, sem a pretensão de fazer uma brincadeira com a situação.

Finalizando a construção da tira, esta pode ser baixada gratuitamente na própria plataforma do Canva em formatos como JPG, PNG e PDF. E o projeto original na plataforma ainda poderá permanecer salvo na nuvem, caso o criador sinta a necessidade de fazer alguma alteração.

Deste modo, tanto a identificação da estrutura de humor nas tiras de exemplo quanto a utilização desta fórmula narrativa servem como uma importante desmistificação em sala de aula de que a parte prática artística ou criativa é reservada a poucos detentores de um dom. Tal fato também remete a prática do professor, que não precisa ter nenhuma expertise em desenhar e em contar histórias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a apresentação da oficina foi notável a presença e participação de discentes de diferentes áreas. Tal fato demonstrou a vontade de muitos professores em prosseguirem no processo de suas respectivas formações continuadas, ao buscarem aprender abordagens diferentes das tradicionais para serem utilizadas em sala de aula. Notamos que o momento onde tivemos maiores interações no chat do Youtube, foi quando propomos o exercício de criação de quebra de expectativa, que proporcionou um lado mais lúdico e criativo de cada participante. Esse exercício durante a oficina possibilitou que os estudantes acessassem respostas por um caminho fora da via esperada, o que pôde trazer interessantes soluções na construção de novas tiras em quadrinhos. Foi interessante ver também como a mesma pergunta gerou caminhos diferentes entre os participantes da oficina, o que também favoreceu que aprendêssemos com as diferentes formas de pensar dos demais

participantes, afinal, não há um caminho ou resposta certa ou absoluta na construção das narrativas dos quadrinhos.

Notamos também que o que motivou que colegas docentes participassem da nossa oficina em um sábado de manhã foi o interesse na formação continuada, sobretudo, nas atuais opções de plataformas online que podem ser apropriadas e utilizadas em sala de aula, no nosso contexto, o Canva. Aprender a utilizar a plataforma foi um conteúdo que se demonstrou ser pertinente para os docentes, independente se o seu uso seria para aplicação de quadrinhos.

No entanto, vale ressaltar que, apesar da oficina ter sido realizada com o uso de uma plataforma online, buscamos evidenciar que a metodologia proposta permite de forma viável a reprodução em outros suportes, como o papel, por exemplo. A oficina, mais do que tudo, buscou salientar que a linguagem dos quadrinhos pode ser acessível a todos e que há uma forma descomplicada de utilizá-la de maneira didática em sala de aula, mesmo não tendo intimidade com o fazer artístico ou até mesmo com aplicativos digitais.

BIBLIOGRAFIA

BERGSON, H. **O Riso: Ensaio sobre a significação do cômico.** Trad. Nathanael C. Caixeiro. São Paulo: Zahar Editores, 1980.

CARDOSO, José Arlei. A. Webcomic e hiperleitura. **esferas**, n. 9, 25 out. 2017.

CHINEN, Nobu. **Aprenda e faça arte sequencial: Linguagem HQ: Conceitos Básicos.** São Paulo: Criativo, 2011.

DOS SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado: da teoria à prática. **EccoS-Revista Científica**, n. 27, p. 81- 95, 2012.

Martim, professor de Arte. Instagram: @prof.martim. Rio de Janeiro. 18 de jan. 2020. Disponível em: <<https://www.instagram.com/prof.martim?igsh=ZjMwNGE3YjM0MTRp>> Acesso em: 20 de fev. 2024.

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

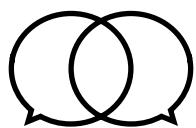
NEPA CPII. **Oficina de tirinhas para docentes com o professor Martim:** Canva como ferramenta de criação. YouTube, 26 de novembro de 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JRacxfEZ9ig&t=6458s>> Acesso em: 10 de set. de 2023

POSSENTI, Sírio. **Os humores da língua: análises linguísticas de piadas.** Campinas: Mercado de Letras, 1998.

RAMOS, Paulo. **Faces do Humor**: Uma aproximação entre piadas e tiras. Campinas, São Paulo: Zarabatana, 2011.

SANTOS, Roberto Elíiodos. Aplicações da história em quadrinhos. **Comunicação & Educação**, São Paulo, ECA-USP, n. 22, p. 46-51, set./dez. 2001.

Secretaria de Cultura e Economia Criativa. **Edital Cultura Presente nas Redes**. 2020. Disponível em: <<http://cultura.rj.gov.br/cultura-presente-nas-redes/>> Acesso em 20 de fev. 2024.



O Uso de Quadrinhos em Pesquisas de Marketing

El Uso de los Cómics en la Investigación de Marketing

The Use of Comics for Marketing Research

Soraya Madeira

sorayamadeira@ufc.br

Doutora em Comunicação (UFC) e mestre em comunicação (UFC). É docente no curso de Comunicação Social - Publicidade e Propaganda (UFC), mesmo curso onde se graduou, e faz parte do eixo de Gestão e Comunicação. Sua pesquisa atual é sobre métodos de análise de jogos digitais e, na Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos, desenvolve pesquisas sobre quadrinhos, publicidade e temas relacionados.

Resumo

Pesquisas de marketing são ferramentas utilizadas com frequência na respectiva área e em publicidade como fontes de dados primários fundamentais para a tomada de decisões estratégicas pelas marcas. O objetivo deste trabalho é examinar como as histórias em quadrinhos, como parte de técnicas projetivas, podem ser utilizadas como ferramentas de coleta de dados em pesquisas de marketing. Além da pesquisa bibliográfica (STUMPF, 2005), o artigo contará também com a apresentação de exemplos para ilustrar o fenômeno abordado. Concluímos que o uso de quadrinhos em pesquisas de marketing é uma maneira indireta e criativa de descobrir valores, crenças e atitudes dos consumidores.

Palavras-chave

quadrinhos; pesquisa de marketing; técnicas projetivas.

Resumen

La investigación de mercados es una herramienta frecuentemente utilizada en el campo respectivo y en la publicidad como fuentes de datos primarios esenciales para que las marcas tomen decisiones estratégicas. El objetivo de este trabajo es examinar cómo los cómics, como parte de técnicas proyectivas, pueden usarse como herramientas de recolección de datos en la investigación de mercados. Además de la investigación bibliográfica (STUMPF, 2005), el artículo también incluirá la presentación de ejemplos para ilustrar el fenómeno abordado. Concluimos que el uso de cómics en la investigación de mercados es una forma indirecta y creativa de descubrir los valores, creencias y actitudes de los consumidores.

Palabras clave

cómics; investigación de mercado; técnicas proyectivas.

Abstract

Marketing research is a tool frequently used in the respective field and in advertising as sources of primary data that are essential for brands to make strategic decisions. The objective of this work is to examine how comics, as part of projective techniques, can be used as data collection tools in marketing research. In addition to the bibliographical research (STUMPF, 2005), the article will also include the presentation of examples to illustrate the phenomenon addressed. We conclude that the use of comics in marketing research is an indirect and creative way of discovering consumers' values, beliefs and attitudes.

Keywords

comics; marketing research; projective techniques.

INTRODUÇÃO

Com a popularização do debate sobre a utilização de dados pelo Marketing e pela Publicidade, é possível pensar que esta é uma prática nova. No entanto, dados já fazem parte das atividades destas áreas há décadas (Mattar, 2014), especialmente com a aplicação de pesquisas de marketing, definidas como processos que visam “à obtenção, à coleta, ao processamento e à análise das informações para a tomada de decisão no marketing” (Nique; Ladeira, 2017, p. 4). Antes mesmo do surgimento do termo Big Data¹, dados em quantidades menores já eram processados e aplicados no desenvolvimento de estratégias de negócios.

A área de pesquisa de marketing conta com uma grande variedade de abordagens, métodos e técnicas que podem ser utilizadas na realização de pesquisas. A definição de quais serão selecionadas vai depender do objetivo de cada trabalho e do tipo de informação que se pretende obter do mercado ou do público selecionado. No entanto, algumas informações não são tão facilmente extraídas do consumidor, especialmente as relacionadas ao seu comportamento. Isso acontece porque algumas atitudes e hábitos estão enraizados em seu cotidiano, realizados quase de forma automática, o que faz com que a pessoa possa não ter consciência sobre suas ações. Assim, perguntar diretamente aos respondentes sobre elas pode levar a informações imprecisas ou falsas. Estes dados ficam, então, em camadas mais profundas da consciência, e torna-se necessário o uso de técnicas especiais de coleta de dados do consumidor, de forma a extrair dele informações que estão em regiões de sua mente mais difíceis de acessar.

Uma forma de obtê-las é através das técnicas projetivas, foco deste trabalho, que tem como objetivo debruçar-se sobre elas e como usam quadrinhos como forma de coleta de dados em pesquisas de marketing. Será utilizada a pesquisa bibliográfica (Stumpf, 2005, p. 54), definida como “um conjunto de procedimentos para identificar, selecionar, localizar e obter documentos de interesse para a realização de trabalhos acadêmicos e de pesquisa, bem como técnicas de leitura e transcrição de dados que permitem recuperá-los quando necessário”. Nos tópicos a seguir serão abordados os temas de pesquisa de marketing e técnicas projetivas, exemplificando-as com o uso de histórias em quadrinhos.

1. Definido como um “conjunto de dados muito grande ou até mesmo complexo, com o qual muitos métodos de análise tradicionais não conseguem lidar” (Nique; Ladeira, 2017, p. 23).

PESQUISA DE MARKETING

Apesar de marketing é um processo de investigação de dados sobre consumidores, produtos, serviços, mercados e quaisquer outros aspectos que estejam ligados às marcas (Perez; Fogaça; Siqueira, 2008). Seu objetivo principal é “produzir conhecimento para a tomada de decisão, dar recomendações para a ação” (Perez; Fogaça; Siqueira, 2008, p. 49). Há uma formalidade presente em sua realização, que consiste em etapas preestabelecidas e seguidas com rigor

científico, como uma forma de “trazer resultados consistentes e úteis” (Samara; Barros, 2007, p. 20).

Pesquisas de marketing não são o único meio de gerar informação para as empresas. Seu conhecimento engloba informações vindas do monitoramento dos ambientes interno e externo à empresa, utilizando como fontes jornais, revistas, sites, relatórios de pesquisas já realizadas, números da contabilidade da empresa (vendas, produção, distribuição, por exemplo), dentre outros. Todo esse conjunto de informações faz parte do Sistema de Informações de Marketing (SIM), “que consiste em pessoas, equipamentos e procedimentos para reunir, classificar, analisar, avaliar e distribuir as informações necessárias, oportunas e precisas para os tomadores de decisões de marketing” (Nique; Ladeira, 2017, p. 7).

Ou seja, não se trata apenas de coletar dados. É preciso transformá-los em informação e fazer com que circulem dentro da empresa. Apesar do nome, a pesquisa não deve ficar restrita ao setor de marketing, uma vez que o sucesso da marca depende da integração de todos os seus setores, visando alcançar seus objetivos estratégicos. Além disso, o SIM não deve ser um sistema engessado; deve ser dinâmico e alimentado constantemente com novas informações, de modo que a empresa esteja atualizada em relação ao seu mercado, seus concorrentes e seu público.

A bibliografia de pesquisa de marketing varia um pouco em relação à quantidade de etapas do processo e a divisão de cada uma delas, mas Yasuda e Oliveira (2012) sintetizam bem o fluxo dos projetos de pesquisa. As etapas são: “A) Levantamento do problema a ser pesquisado; B) Planejamento do projeto de pesquisa; C) Desenvolvimento da pesquisa; D) Tomada de decisões e implementação de ações” (Yasuda; Oliveira, 2012, p. 38).

O ponto de partida da pesquisa de marketing é a detecção de um problema de pesquisa que não necessariamente é uma adversidade encontrada e pode ser uma oportunidade de crescimento da empresa. Este problema “delimita o alcance do estudo, especifica a natureza da informação desejada, explica qual é a real dúvida de informação” (Pinheiro et al., 2011, p. 46). Ele vai nos guiar na definição do que queremos saber do consumidor e já vai dar pistas de como podemos obter estas informações. Sua caracterização é “a primeira e mais importante etapa da pesquisa, pois todo projeto de pesquisa deve partir de uma real necessidade de informação, de uma situação em que haja indagações e de dúvidas a serem respondidas” (Samara; Barros, 2007, p. 20, grifo dos autores).

Ainda nesta etapa inicial vem a definição dos objetivos de pesquisa, que “são traçados a partir da indagação de quais informações relacionadas ao problema são necessárias para a tomada de decisão” (Pinheiro et al., 2011, p. 48). Os objetivos norteiam a pesquisa, impedindo-a de fugir do foco determinado.

No planejamento do projeto de pesquisa, iremos definir qual o tipo de pesquisa será utilizado, quais dados serão coletados, qual será o método, quais serão os meios de coleta de dados, qual será a amostra e iremos desenvolver os instrumentos que serão utilizados para a coleta de dados (questionários, roteiros de entrevista etc.). Na etapa seguinte, o desenvolvimento do projeto de

pesquisa, iremos a campo realizar a execução da pesquisa, coletando os dados necessários, que depois serão analisados e transformados em informação, para que possamos elaborar o relatório final da análise, com sugestões e recomendações em sua conclusão. Por fim, após a apresentação do relatório, vem a última fase, de tomada de decisão, na qual o cliente que encomendou a pesquisa utilizará seu resultado para mudar o cenário inicial da empresa (Yasuda; Oliveira, 2012).

Existem diferenças entre o que desejamos saber e aquilo que realmente será perguntado. Afinal, “é um processo lógico em que, em um primeiro momento, indicamos ‘o que precisamos/queremos saber’ – os objetivos – e por decorrência ‘perguntamos’, ou seja, elaboramos o questionário para obter uma resposta ao objetivo proposto” (Samara; Barros, 2007, p. 21). Se desejamos saber os dados socioeconômicos dos entrevistados, dificilmente perguntaremos “Quais são seus dados socioeconômicos?”, já que é uma pergunta ampla e o respondente pode não entendê-la claramente. É mais viável fazermos um conjunto de perguntas que, juntas, podem traçar o perfil desejado, como: “Sexo? Idade? Renda? Escolaridade? Remuneração? Estado civil? Bairro onde reside? Cidade onde reside?” (Nique; Ladeira, 2017, p. 93).

Percebemos, portanto, que a formulação das perguntas que serão feitas ao respondente é algo bastante estratégico dentro do processo de pesquisa. Além de exigir um conhecimento prévio do público investigado, para utilizar a sua linguagem e termos que estejam presentes em seu cotidiano, precisamos nos assegurar que os enunciados estejam claros, que os itens de resposta contemplam o que o participante possa responder e que conseguiremos obter os dados que desejamos coletar.

Por mais que possamos nos preparar previamente para conhecer bem o público e construir um instrumento de coleta de dados adequado, pode acontecer de o público não compreender bem o tema investigado ou até mesmo não saber como se sente a respeito dele. Pode ser ainda que tenha restrições para responder o que realmente pensa ou sente, impedindo-nos de atingir nossos objetivos e de solucionar nosso problema de pesquisa. É aqui que as técnicas projetivas entram, como ferramentas para transpor esses obstáculos.

TÉCNICAS PROJETIVAS

As técnicas projetivas são associadas às pesquisas do tipo qualitativas, pelas quais “é possível conhecer melhor aspectos que não podem ser observados nem medidos de forma direta ou objetiva, como sentimentos, pensamentos, intenções, comportamentos, valores e sensações” (Pinheiro et al., 2011, p. 124). As pesquisas qualitativas, por sua vez, são relacionadas a estudos de caráter exploratório, que não objetivam resultados conclusivos, mas que pretendem ter um entendimento mais aprofundado sobre a mente do consumidor, “incluindo suas percepções de valor, seu cotidiano, sua visão do mundo, suas características de personalidade, suas realizações, frustrações e sonhos” (Pinheiro et al., 2011, p. 124).

As pesquisas qualitativas trabalham fundamentalmente com a subjetividade do participante, mas não há subjetividade na análise dos dados. É importante destacar este aspecto uma vez que as pesquisas qualitativas são constantemente alvo de críticas a respeito de uma suposta falta de rigor científico, como tentativas de classificá-las como inferiores às pesquisas quantitativas, pautadas por métodos estatísticos e matemáticos. Não deve haver uma comparação entre as duas abordagens de pesquisa; cada uma serve a um propósito e tenta resolver problemas de pesquisa distintos. No caso de alguns temas, “entender a complexidade do mundo atual exige uma postura mais flexível e maleável, típica da área qualitativa” (Yasuda; Oliveira, 2012, p. 81).

Os dois métodos mais utilizados na pesquisa qualitativa são as discussões em grupo e as entrevistas em profundidade, que são individuais (Yasuda; Oliveira, 2012, p. 81). Nas duas, os participantes são estimulados a responderem perguntas sobre o tema da pesquisa, mas as respostas verbais não são as únicas coletadas; “a expressão por meios não verbais é parte integrante dos dados coletados” (Yasuda; Oliveira, 2012, p. 86), como gestos, pausas, silêncios, retraimento, dentre outros.

No entanto, dependendo do tema de interesse da pesquisa, podemos notar situações atípicas em seu decorrer. Por exemplo, pode haver uma diferença entre o que os entrevistados dizem que fazem e o comportamento que realmente efetuam (ou seja, suas motivações e seu comportamento podem ser contraditórios); caso o participante se sinta constrangido a respeito do tema, há uma probabilidade maior de ele mentir ou não responder o que é perguntado; em discussões em grupo, se um respondente tiver uma opinião contrária à do restante do grupo, ele pode se sentir intimidado e acabar não relatando suas experiências; e ainda é possível que a pessoa não saiba responder o que lhe foi perguntado por nunca ter prestado atenção em seus comportamentos ou nunca ter refletido sobre o assunto, que permanece em áreas inconscientes de sua mente (Yasuda; Oliveira, 2012, p. 86).

É nestas situações que a equipe de pesquisa pode aplicar as técnicas projetivas. Originadas na psicologia e na psicanálise, visam a possibilidade de poder “trazer à tona os significados pessoais relacionados ao consumo, além de auxiliar a identificação de estratégias defensivas que ocultem, ou disfarçem, o sentido atribuído ao objeto de pesquisa pelo indivíduo” (Ferreira et al., 2019, p.73). Em sua aplicação, o respondente não fala de si próprio, mas fala de outra pessoa, um amigo ou um conhecido, e imagina o que esta pessoa faria/falaria/pensaria diante da situação comunicada pelos pesquisadores. No entanto, ao fazê-lo, o respondente, na verdade, tende a projetar seus valores e personalidade nos personagens que lhe foram apresentados.

Existem vários tipos de técnicas projetivas que podem ser utilizadas (Perez; Fogaça; Siqueira, 2008; Nique; Ladeira, 2017). Na personificação, os participantes da pesquisa atribuem características para um personagem, que pode ser a marca, um produto ou uma categoria. Na associação de palavras, o pesquisador mostra aos participantes uma foto ou vídeo e estes devem associar uma palavra ao que foi mostrado. Na colagem, os participantes usam recortes

de revistas ou ilustrações para representar sua visão sobre uma marca ou produto. Estas são algumas possibilidades dentre muitas. Neste trabalho, vamos nos ater às técnicas projetivas do tipo histórias em quadrinhos, as quais veremos a seguir.

QUADRINHOS E TÉCNICAS PROJETIVAS

Histórias em quadrinhos são objetos de estudo que foram apropriados e analisados por diversos campos do conhecimento. Em uma definição básica, essas histórias são narrativas contadas através de quadros sequenciais, nos quais imagem e texto se combinam, formando uma linguagem que exige do leitor um determinado esforço para decodificar a narrativa que acontece nos quadros e completar a ação que fica oculta no espaço de um quadro a outro (Eisner, 1989). Além disso, o leitor utiliza seus conhecimentos sobre a linguagem de quadrinhos e a sua experiência de vida para interpretar a história, levando o artista a considerar que o leitor trará sua própria rede de significados para a interpretação da história.

A compreensão de uma imagem requer uma comunidade de experiência. Portanto, para que sua mensagem seja compreendida, o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor. É preciso que se desenvolva uma interação, porque o artista está evocando imagens armazenadas nas mentes de ambas as partes (Eisner, 1989, p. 13).

Nos quadrinhos, as imagens são dispostas de forma proposital para criar uma sequência. Processamos cognitivamente essa sequência a partir de dois níveis representacionais: o nível semântico e o nível da estrutura da narrativa (Cohn, 2020). No nível estrutural, temos que os primeiros quadros apresentam a história e estabelecem um contexto, que vai se desenvolvendo nos quadros seguintes. Cada quadro tem uma função, seja de apresentar o início da ação, de representar o clímax da narrativa ou de finalizar a história.

Semanticamente, a cada quadro lido, o leitor amplia sua rede de significados, pois um novo quadro “atualiza” o anterior, o investe de mais sentido. Ou seja, as novas informações recebidas dos novos quadros complexificam os que já foram lidos (Cohn, 2020). A leitura não é apenas a soma do sentido de cada quadro, mas é esta operação que multiplica e potencializa a produção de sentidos a partir desta soma.

A linguagem dos quadrinhos e a separação da informação em quadros implica que o autor seleciona momentos específicos da narrativa para apresentar, ao mesmo tempo que escolhe deixar outros implícitos no espaço em branco (Brandão, 2019). Ou seja, existe uma elipse entre os quadros, muitas vezes representada por um espaço em branco entre eles. Esta elipse também pode indicar uma passagem de tempo entre os quadros. Assim, o leitor é cognitivamente estimulado a completar o que está oculto entre um quadro e outro e cada imagem faz com que o leitor venha a inferir o que vem na próxima, a partir de pistas e

1. O termo *magick*, com o acréscimo da letra “K” – ou *mágicka*, tal como ficou a tradução para o português – foi cunhada por Aleister Crowley, conhecido ocultista britânico. A distinção na grafia também referencia mudanças de significado. A mágica estaria relacionada ao ilusionismo e ao entretenimento; ao passo que a *mágicka* representa um sistema de concepção espiritual e filosófica concernente às práticas e ideias do próprio Crowley. A criação da palavra *magick* tem uma explicação repleta de simbolismos. E o termo surge em diversas obras do autor (Vieira, 2023, n. p.).

deixas inseridas em cada quadro (Kukkonen, 2013; Cohn, 2020; Kidder, 2009).

Esse jogo de mostrar e não mostrar é característica importante da linguagem quadrinística. Como afirma Groensteen, “o hiato entre duas imagens consecutivas, em uma sequência narrativa, pode ser programado para que leitores necessariamente venham a reconstruir o conteúdo virtual da elipse narrativa exatamente da mesma forma” (2013, p.29). (Brandão, 2019, p. 58-59).

McCloud (1995) dá a este movimento de leitura e inferência o nome de fechamento, termo emprestado da psicologia da Gestalt, segundo a qual tendemos a completar cognitivamente uma informação que percebemos como incompleta. Com isto, já podemos perceber uma aproximação da linguagem dos quadrinhos com as técnicas projetivas. Nelas, também deixamos um espaço em branco para que o participante complete a informação a partir do contexto da pesquisa e de suas experiências de vida, tal qual na leitura de quadrinhos. Desta forma, trazendo os dois para o contexto da pesquisa de marketing:

Por meio desse recurso (...) os sujeitos são convidados a contemplar desenhos que trazem pessoas em conversação ou mesmo indivíduos em atividade de reflexão, e a produzir sentenças ou histórias que representem os diálogos ou pensamentos mostrados nas figuras, como se escrevessem o conteúdo expresso em balões de histórias em quadrinhos (Faria; Carvalho, 2017, p. 7).

Após o preenchimento dos quadrinhos, o moderador ou entrevistador discute os resultados entre o grupo ou diretamente com o respondente, para aprofundar mais as respostas obtidas, tirar alguma dúvida sobre o conteúdo dos balões e levantar informações complementares que possam ajudar a entender o contexto do respondente.

Utilizam-se personagens com falas próprias que se comunicam com outros personagens. Um personagem questionará algo como: “O que você acha dessa marca? Essa marca é de boa qualidade? Quais os atributos dessa marca?” Como resposta, terá um personagem em que o pesquisado deverá ter que dar a resposta, colocando assim sua perspectiva sobre o assunto (Nique; Ladeira, 2017, p. 80).

A história costuma apresentar pelo menos dois personagens, que “dizem algo relevante um para o outro sobre a pergunta da pesquisa. Isto é mostrado nos balões de fala, com um balão em branco no final da conversa. Os respondentes são então solicitados a continuar a conversa e terminá-la espontaneamente” (Koenigstorfer et al., 2008, p. 224, tradução nossa²).

O ideal é que os participantes tenham alguma relação com o perfil dos personagens apresentados, como terem a mesma profissão, classe socioeconômica, gênero e assim por diante. Também é recomendado que os personagens das histórias tenham um perfil neutro (Figura 01), para que o participante possa identificá-los livremente, sem se ater a traços físicos (Perez; Fogaça; Siqueira, 2008). No entanto, em alguns casos, a utilização de personagens com perfil mais definido, como uma pessoa executiva ou de um determinado estilo de vida, pode ajudar a direcionar ou contextualizar o participante dentro da situação representada (Figura 02).

2. Original: *The cartoon usually show two key main characters. The characters say something relevant to the research question to each other. This is depicted in speech balloons, with an empty balloon at the end of the conversation. The informants are then asked to follow the conversation and spontaneously finish the conversation.*

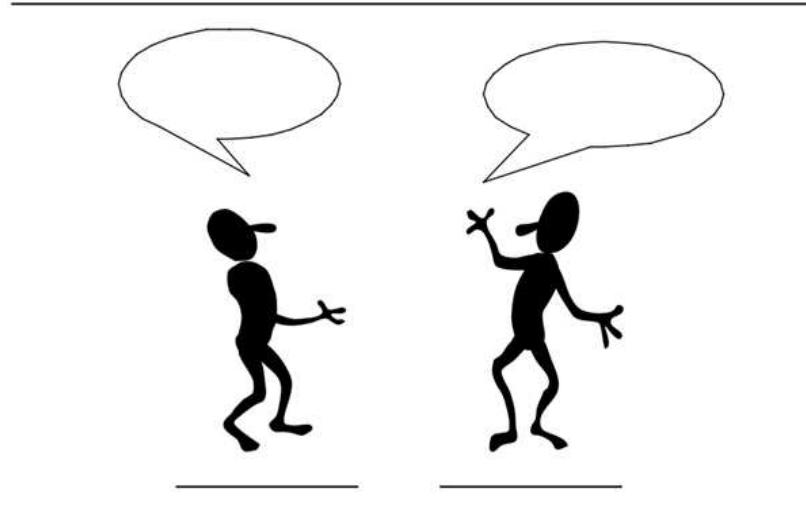


Figura 1. Fonte: Perez, Fogaça e Siqueira, 2008, p. 103.



Figura 2. Fonte: Mota, 2012. Imagem criada pela autora no site Canva.com

Vemos na Figura 02 um exemplo de como o uso de quadrinhos em técnicas projetivas pode identificar crenças e desvendar sentimentos do participante. O quadrinho traz a representação de conexão entre pais e filhos de uma mesma família através do consumo de determinados produtos. A conexão entre avô e pai é representada pelo carrinho de brinquedo; a conexão entre pai e filho é representada pela bicicleta; e a entre filho e neto é deixada em branco, para o respondente completar. Ou seja, a partir da relação familiar e do compartilhamento de memórias afetivas através do consumo, o ato de completar o último quadro pode revelar que tipo de produto pode provocar o mesmo vínculo entre o respondente e seu filho. Informação que seria difícil de ser obtida através de uma pergunta direta, seja em um questionário ou em uma entrevista, mas que, uma vez obtida, poderia ser utilizada para a elaboração de estratégias de venda, a definição de um posicionamento de marca ou a criação de discursos persuasivos para a comunicação entre marca e público, para citar algumas possibilidades.

Viana (2013) relata um estudo realizado pela autora para identificar diferenciais competitivos em relação ao uso de hambúrgueres congelados entre diversos perfis de consumidores. A equipe apresentou aos respondentes uma vinheta (Figura 03) com a imagem de um casal na seção de congelados em um supermercado, com balões acima deles³. Os participantes deveriam preencher o

3. É importante salientar que compreendemos que utilizar o termo história em quadrinho associado a esta pesquisa pode ser problemático, pois não se trata de imagens em sequência, mas de apenas uma imagem com balões de fala. No entanto, a autora se refere à técnica de pesquisa como história em quadrinho, então optamos por manter sua classificação.

balão em branco a partir da pergunta “Por quais motivos você acha que, dentre tantas opções, este é o hambúrguer congelado que devemos levar?”.



Figura 3. Fonte: Viana, 2013, p. 83.



Figura 4. Fonte: Viana, 2013, p. 85.

o consumidor poderá ser menos sensível em uma variação de preço para cima. Caso a marca seja desconhecida pelo público, este talvez não deseje pagar por ela um preço tão elevado quanto às marcas líderes do mercado.

Ou seja, a partir destes resultados, a marca pode direcionar suas ações de marketing e de comunicação para o tipo de consumidor que deseja atingir no momento, o que pode levar a resultados mais assertivos do que os

Como resultado, descobriram que a marca do produto, o custo-benefício e características sensoriais eram atributos importantes, respectivamente, para compradores e potenciais compradores de hambúrgueres congelados. Para não compradores, a marca do produto, as informações nutricionais e custo-benefício, respectivamente, eram os principais atributos. Em seguida, a autora apresentou o mesmo quadro, mas com diálogo inicial diferente, para que os respondentes pudessem projetar suas expectativas de preço acerca do produto (Figura 04).

A partir da pergunta “Dos hambúrgueres congelados, de 12 unidades e 672g, o mais barato custa R\$ ___”, seguido do balão seguinte “E o mais caro custa R\$ ___”, é possível determinar a elasticidade de preço do produto em questão, de acordo com a percepção do público. Os resultados indicaram que a média final de preço baixo foi de R\$ 5,85, a média de preço médio foi de R\$ 8,15, e a média de preço alto foi de R\$ 10,44.

Juntando esta pergunta à anterior e enxergando um possível cruzamento de dados, podemos inferir que, ainda que o custo-benefício seja um quesito importante na hora de escolher hambúrguer congelado, a marca ainda é um critério mais valioso para os consumidores, tanto para os usuários quanto para os não usuários do produto. Assim, os resultados do estudo poderiam levar a uma compreensão de que, caso a marca do produto tenha destaque em seu mercado,

que seriam obtidos em um cenário sem pesquisa. É possível identificar prioridades do público na hora do consumo, atributos da marca/produto/serviço que geram mais conexão com ele, que tipos de publicidade despertam mais a atenção, dentre outras possibilidades de informações que as técnicas projetivas podem levantar.

Percebemos também a simplicidade da técnica analisada. Sua composição desperta o caráter lúdico dos participantes, levando-os a interagir com o material de maneira menos formal, estimulando-os a dar respostas sem precisar pensar muito a respeito. A linguagem das histórias em quadrinhos, com quadros em sequência, compostos por imagem e/ou texto, é amplamente conhecida, o que faz com que os respondentes consigam entender prontamente a tarefa que lhes é passada. Associando estas características ao aspecto da projeção que dá nome à técnica, temos uma ótima ferramenta para engajar os participantes com a pesquisa, para gerar conversas livres e sem constrangimentos e para obter dados confiáveis, ainda que obtidos de maneira indireta.

Considerações finais

Adatificação presente em nosso cotidiano, coletando vários aspectos do nosso consumo digital a partir de ferramentas como as plataformas de redes sociais e os buscadores, coloca a nossa frente um cenário de abundância de dados, mas de escassez de qualidade de informação. Para as áreas de marketing e de publicidade, são necessárias estratégias para conhecer o consumidor de forma mais profunda, para conseguirmos levar até ele mensagens e produtos ou serviços que despertem seu interesse e sua vontade de dialogar com as marcas.

As pesquisas qualitativas têm sido utilizadas cada vez mais por estas áreas, devido a suas ferramentas flexíveis e dinâmicas possibilitarem a coleta de dados desse consumidor de forma indireta. Precisamos ler nas entrelinhas das falas, gestos e silêncios, para compreendermos as motivações por trás de seus comportamentos.

Apesar de as técnicas projetivas serem acusadas de ter pouco rigor científico (Ferreira et al., 2019), seu caráter qualitativo e seu empenho em trabalhar a criatividade dos respondentes, características geralmente associadas a pesquisas exploratórias, procuram compreender um fenômeno de forma mais ampla, para gerar reflexões sobre o tema, não para tirar conclusões definitivas sobre ele (Nique; Ladeira, 2017). Sua aplicação, portanto, é bem-vinda em pesquisas que não buscam quantificar algo, mas que pretendem analisar a subjetividade dos respondentes, identificando facetas de sua personalidade, valores e crenças que perguntas diretas dificilmente obteriam.

O uso de histórias em quadrinhos em pesquisas de marketing associa esta busca por informações armazenadas em camadas mais profundas da mente do consumidor à linguagem acessível e conhecida das HQs. Os balões de fala em branco permitem que o participante se expresse de forma livre, projetando nos

personagens apresentados suas próprias opiniões e reflexões, mesmo que, em um primeiro momento, não tenha consciência delas.

No decorrer desta pesquisa, constatamos a escassez de trabalhos sobre o tema quando buscamos por artigos e exemplos de quadrinhos com a finalidade de uso em pesquisas de marketing em bancos de dados como JStor⁴ e Google Acadêmico⁵; os resultados foram extremamente limitados. Os livros que se referem a esta técnica, como os utilizados neste trabalho, limitam-se a apenas descrevê-la, sem mostrar um exemplo sequer. Mesmo o material didático consultado continha apenas o texto dos quadrinhos, mas não suas imagens, que geramos a partir de inteligência artificial e apresentamos na Figura 02.

Os exemplos que achamos são difíceis de categorizar como quadrinhos porque não contém imagens em sequência, apresentando somente uma imagem, delimitada por linhas pretas e com um ou mais balões de fala. É comum, inclusive, vermos este tipo de pesquisa ser chamado do Balloon Test, Teste do Balão, o que indica uma confusão dos autores sobre o que é uma história em quadrinhos e o que não pode ser considerado como tal.

Além disso, alguns autores chegam a subverter a ordem de leitura convencional de quadrinhos, que no ocidente acontece da esquerda para a direita, de cima para baixo (Eisner, 1989). Tanner e Raymond (2014) apresentam um exemplo (Figura 05) no qual vemos um quadrinho que mostra uma mulher, à esquerda, apertando a mão de um homem, à direita. O balão de fala dela está vazio, mas o dele contém a frase “Obrigado por fechar negócio conosco hoje. Há alguma forma de podermos servi-la melhor no futuro?”.

Podemos nos perguntar: os pesquisadores esperam que o participante assuma o lugar da mulher e preencha o balão com uma fala que irá acarretar na pergunta que o homem faz posteriormente? Ou a ordem de leitura foi colocada de forma errônea pelos autores e a mulher, na verdade, deve responder à pergunta feita pelo homem? Seja qual for o caso, vemos aqui uma margem para o mau uso da técnica, caso os pesquisadores não tenham um mínimo conhecimento da linguagem dos quadrinhos. E, ressaltamos, uma pesquisa de marketing elaborada de forma errada leva a respostas erradas e acaba por não ajudar a marca a solucionar seu problema de pesquisa.



Figura 5. Fonte: Tanner e Raymond, 2014, s/p. Tradução nossa.

4. <https://www.jstor.org>
5. <https://scholar.google.com>

No entanto, quando bem planejadas e executadas, as pesquisas coletam dados de qualidade para transformar em informação relevante para as empresas. E tão valiosas quanto as respostas são as conversas geradas a partir delas (Ferreira et al., 2019). Entrevistador e respondentes retomam as histórias e falas criadas através da análise e preenchimento dos quadrinhos e as aprofundam, possibilitando a descoberta de novas associações e viabilizando o entendimento de diversos aspectos do consumo de produtos, serviços e marcas. Sejam as conversas feitas em grupo ou individualmente, elas são fundamentais para a compreensão das histórias criadas, permitindo que os pesquisadores possam contextualizar as respostas de acordo com as vivências dos pesquisados.

O caráter lúdico e pouco estruturado das técnicas projetivas leva, então, a uma participação mais leve e engajada dos respondentes, que contribuem, assim, para o levantamento de informações que irão levar a tomadas de decisão de marketing mais assertivas. A participação torna-se ainda mais prazerosa quando as histórias em quadrinhos são incluídas na dinâmica, pois representam algo familiar e divertido aos participantes.

Concluímos, portanto, que o uso de histórias em quadrinhos em pesquisas de marketing é uma forma positiva de conhecer o consumidor de forma mais detalhada, ouvindo-o atentamente para gerar produtos e serviços que dialoguem com seu estilo de vida, suas crenças, seus valores e seu comportamento.

BIBLIOGRAFIA

BRANDÃO, Pedro José Arruda. **Entre o cinzel e o pincel:** as relações entre desenhos e fotografias em histórias em quadrinhos que narram a realidade. 2019. 196f. - Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Pós-graduação em Comunicação social, Fortaleza (CE), 2019.

COHN, Neil. Your brain on comics: A cognitive model of visual narrative comprehension. **Topics in cognitive science**, v. 12, n. 1, p. 352-386, 2020.

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

FARIA, Marina Dias de; CARVALHO, José Luis Felicio. A Proficiência das Técnicas Projetivas na Pesquisa do Comportamento do Consumidor com Deficiência Intelectual. **Anais do Encontro Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Administração**, 2017. Disponível em: http://arquivo.anpad.org.br/abrir_pdf.php?e=MjMxODg=. Acesso em 02 jul 2025.

FERREIRA, Ana Cristina et al. Apontamentos para o uso de técnica projetiva em pesquisas de marketing. **Revista de Administração Unimep**, v. 17, n. 3, p. 70-90, 2019. Disponível em: <http://www.spell.org.br/documentos/ver/55417/>

apontamentos-para-o-uso-de-tecnica-projetiva-em-pesquisas-de-marketing.
Acesso em 02 jul 2025.

KIDDER, Orion Ussner. **Telling Stories About Storytelling**: The Metacomics of Alan Moore, Neil Gaiman, and Warren Ellis. 2009. 1 v. Tese (Doutorado) - Curso de Filosofia, Department Of English And Film Studies, Universidade de Alberta, Edmonton, 2009.

KOENIGSTORFER, Joerg et al. The motivations underlying the use of technological innovations: new insights from projective techniques. **International Journal of Business Environment**, v. 2, n. 2, p. 215-41, 2008. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Andrea-Groepel-Klein/publication/238341090_The_motivations_underlying_the_use_of_technological_innovations_new_insights_from_projective_techniques/links/554c78680cf29f836c991fc2/The-motivations-underlying-the-use-of-technological-innovations-new-insights-from-projective-techniques.pdf. Acesso em 02 jul 2025.

KUKKONEN, Karin. **Contemporary comics storytelling**. University of Nebraska Press, 2013.

MATTAR, Fauze Najib. **Pesquisa de marketing**: metodologia, planejamento, execução e análise. 7. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.

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

MOTA, Márcio. **Pesquisa de mercado**. Fortaleza: Unichristus, 2012.

NIQUE, Walter; LADEIRA, Wagner. **Como fazer pesquisa de marketing**: um guia prático para a realidade brasileira. São Paulo: Atlas, 2017.

PEREZ, Clotilde; FOGAÇA, Jôse; SIQUEIRA, Raquel. Pesquisa de mercado. In: **Hiperpublicidade**, v. 2: atividades e tendências. São Paulo: Thomson Learning, 2008. p. 46-115.

PINHEIRO, Roberto Meireles et al. **Pesquisa de mercado**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2011.

SAMARA, Beatriz Santos; BARROS, José Carlos de. **Pesquisa de marketing**: conceitos e metodologia. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

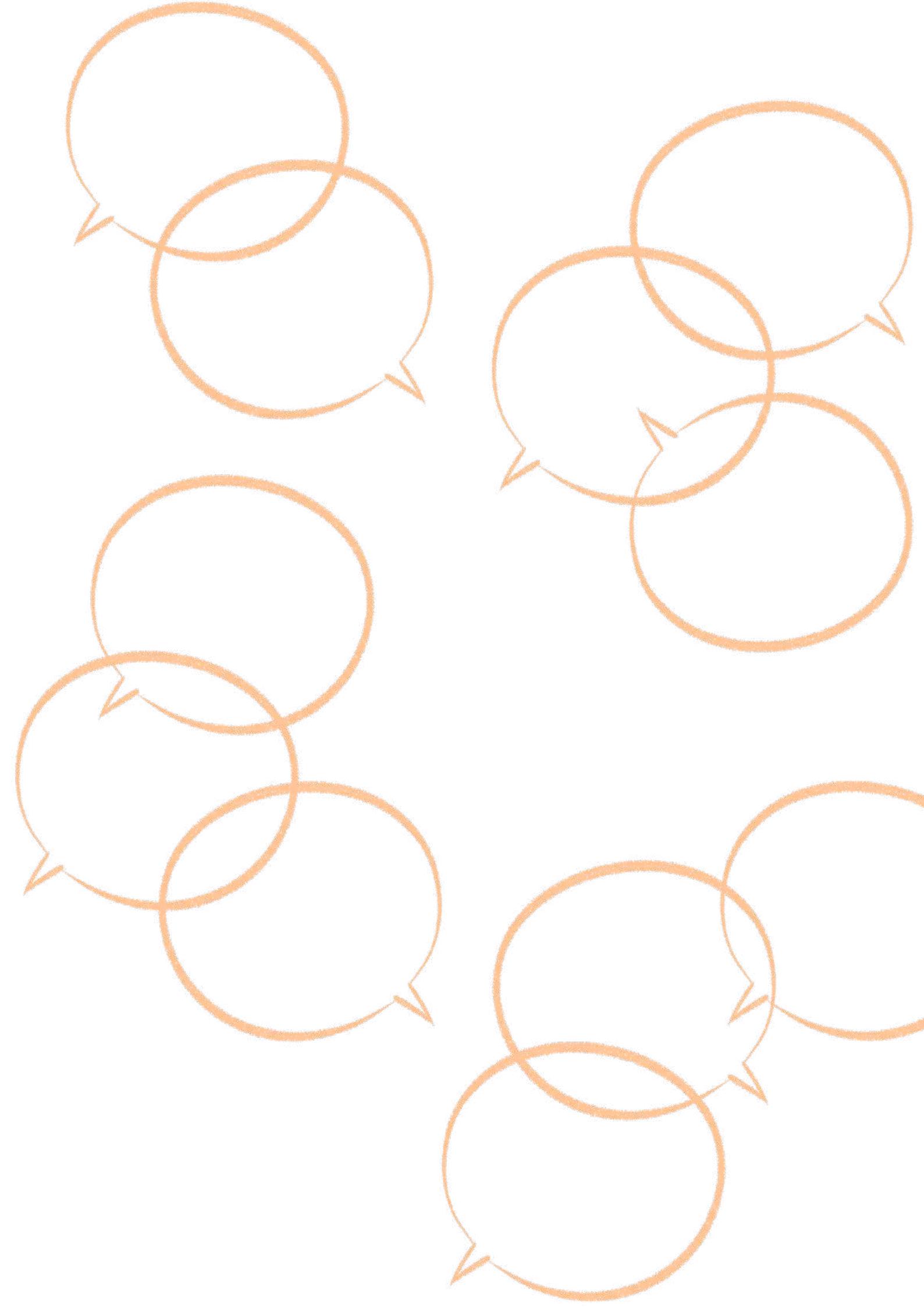
STUMPF, Ida Regina C.. Pesquisa Bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005. p. 51-61.

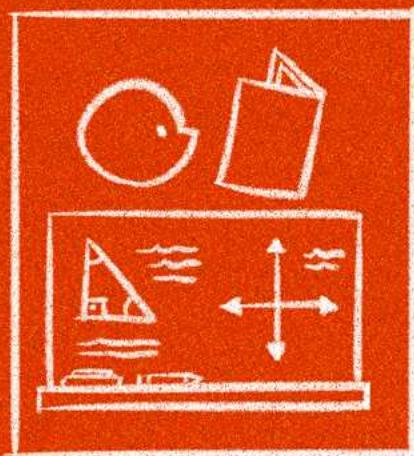
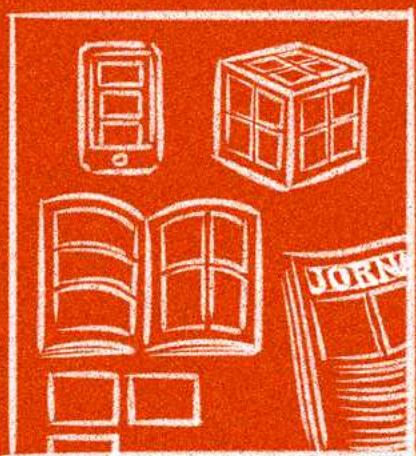
TANNER, John F.; RAYMOND, Mary Anne. **Principles of Marketing 2.0**. Flat World Knowledge, 2014.

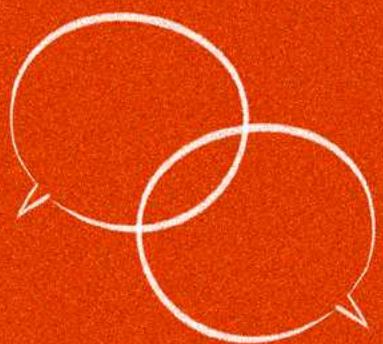
VIANA, Mayra Monteiro. **Atitude do consumidor em relação a alimento cárneo com atributos de saudabilidade**. 2013. 173 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Faculdade de Zootecnia e Engenharia de Alimentos, Departamento de Engenharia de Alimentos, Universidade de São Paulo, Pirassununga, 2013. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/74/74132/tde-11112013-114111/publico/ME5667427COR.pdf>. Acesso em 02 jul 2025.

VIANA, Mayra Monteiro et al. "Determinant attributes in consumer choice via projective technique: differences among profiles of product users." In: **PANGBORN SENSORY SCIENCE SYMPOSIUM**, 10., 2013, Rio de Janeiro. Abstracts...[S1]: Elsevier, 2013. Ref. P1. 5.101., 2013. Disponível em: <https://www.alice.cnptia.embrapa.br/alice/bitstream/doc/972784/1/2013169.pdf>. Acesso em 02 jul 2025.

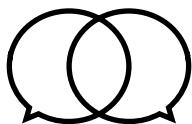
YASUDA, Aurora; OLIVEIRA, Diva Maria Tammaro de. **Pesquisa de marketing: guia para a prática de pesquisa de mercado**. São Paulo: Cengage Learning, 2012.







Quadrinhos pelo mundo



Jirô Taniguchi: Un mangaka universel¹

Jirô Taniguchi: Um mangaká universal

Jirô Taniguchi: Un mangaka universal

Jirô Taniguchi: An universal mangaka

1. Texto gentilmente cedido pelo autor.

Benoît Peeters

bp@benoitpeeters.net

Benoît Peeters nasceu em 1956 em Paris, França, e é um autor de quadrinhos, romancista e crítico. Depois de se formar em Filosofia pela Sorbonne, preparou o mestrado sob a orientação de Roland Barthes. Publicou seu primeiro romance, *Omnibus*, em 1976, e, desde então, publicou mais de sessenta obras sobre os mais diversos assuntos. Nos quadrinhos, sua obra mais conhecida é *As Cidades Obscuras*, um mundo imaginário onde a metafísica surrealista borgesiana se mistura com as vistas arquitetônicas detalhadas do artista François Schuiten. Peeters é especialista em Hergé, publicou *Tintim e o Mundo de Hergé* e *Hergé, Filho de Tintim* (ambos inéditos no Brasil). Também escreveu ensaios sobre Alfred Hitchcock, Paul Valéry, Rodolphe Töpffer, Jirô Taniguchi, Chris Ware e muitos outros. Publicou a primeira biografia de Jacques Derrida em 2010. O livro foi traduzido para mais de 9 línguas.

Resumé

Le chercheur et artiste de bande dessinée français Benoît Peeters présente les détails de sa belle et tardive amitié avec le mangaka japonais Jiro Taniguchi (1947-2017) : comment ils ne se sont pas rencontrés la première fois, comment ils ont commencé à travailler ensemble et leurs intérêts croisés : Peeters, pour la culture japonaise ; Taniguchi, pour la culture française, ainsi que pour les arts en général. Le texte aborde également les aspects éditoriaux et techniques des premières traductions de Taniguchi en France par l'éditeur Casterman, mentionnant des questions telles que le sens de lecture, la taille des cases, le positionnement des bulles et le format de publication, ainsi que l'impact de l'adaptation de son œuvre *Haruka-na machi-e* (1998) au contexte culturel français. Peeters souligne également la manière dont Taniguchi raconte des histoires avec la nature et ses espaces sauvages comme protagoniste principal, en plus d'évoquer les œuvres de Taniguchi pour le musée du Louvre et la maison Louis Vuitton. En bref : Peeters discute de l'universalité de l'œuvre de Jiro Taniguchi.

Mots-clés

Manga; Jiro Taniguchi; Bande dessinée.

Resumo

O pesquisador e quadrinista francês Benoît Peeters apresenta detalhes de sua bela e tardia amizade com o mangaká japonês Jiro Taniguchi (1947-2017): como não se conheceram pela primeira vez, como começaram a trabalhar juntos, bem como os interesses cruzados de ambos: Peeters, em relação à cultura japonesa; Taniguchi, em relação à cultura francesa, além de artes em geral. O texto aborda também aspectos editoriais e técnicos relativos às primeiras traduções de Taniguchi na França através da editora Casterman, mencionando problemas como sentido de leitura, tamanho das pranchas, posicionamento dos balões de fala e formato de publicação, bem como o impacto da adaptação da obra *Haruka-na machi-e* (1998) para o contexto cultural francês. Peeters chama a atenção ainda para o modo como Taniguchi narra histórias tendo, como protagonista principal, a natureza e seus espaços selvagens, além de discorrer sobre as obras de Taniguchi sobre o Museu do Louvre e para a empresa Louis Vuitton. Em suma: Peeters discorre sobre a universalidade da obra de Jiro Taniguchi.

Palavras-chave

Mangá; Jiro Taniguchi; Bande dessinée.

Resumen

El investigador y dibujante de cómics francés Benoît Peeters presenta detalles de su hermosa y tardía amistad con el mangaka japonés Jiro Taniguchi (1947-2017): cómo se conocieron, cómo empezaron a trabajar juntos y sus intereses comunes: Peeters, por la cultura japonesa; Taniguchi, por la cultura francesa, así como por las artes en general. El texto también aborda aspectos editoriales y técnicos de las primeras traducciones de Taniguchi en Francia a través de la editorial Casterman, mencionando cuestiones como la dirección de lectura, el tamaño de las viñetas, la posición de los bocadillos y el formato de publicación, así como el impacto de adaptar su obra *Haruka-na machi-e* (1998) al contexto cultural francés. Peeters también llama la atención sobre la forma en que Taniguchi narra historias que tienen a la naturaleza y sus espacios salvajes como protagonistas principales, además de analizar las obras de Taniguchi para el Museo del Louvre y Louis Vuitton. En resumen: Peeters analiza la universalidad de la obra de Jiro Taniguchi.

Palabras clave

Manga; Jiro Taniguchi; Bande dessinée.

Abstract

French researcher and comic artist Benoît Peeters presents details of his beautiful late friendship with Japanese manga artist Jiro Taniguchi (1947-2017): how they met for the first time, how they began working together, and their shared interests: Peeters, in Japanese culture; Taniguchi, in French culture, as well as the arts in general. The text also addresses editorial and technical aspects of Taniguchi's first translations in France through the publisher Casterman, mentioning issues such as reading direction, panel size, speech bubble positioning, and publication format, as well as the impact of adapting his work *Haruka-na machi-e* (1998) to the French cultural context. Peeters also draws attention to the way Taniguchi narrates stories featuring nature and its wild spaces as the main protagonist, in addition to discussing Taniguchi's works for the Louvre Museum and Louis Vuitton. In short: Peeters discusses the universality of Jiro Taniguchi's work.

Keywords

Manga; Jiro Taniguchi; Bande dessinée.

L'édition japonaise de ses œuvres complètes marque une nouvelle étape dans la reconnaissance du travail de Jirô Taniguchi. Une reconnaissance à laquelle rien ne semblait le prédisposer.

Jirô Taniguchi est né le 14 août 1947 dans la petite ville de Tottori. Le milieu familial est très modeste. Ses débuts professionnels ressemblent à ceux de beaucoup de mangakas. Juste après ses études secondaires, il s'installe à Tokyo et devient l'assistant de Kyûta Ishikawa. Quelques années plus tard, il travaille dans l'atelier de Kazuo Kamimura au contact duquel il s'initie à la bande dessinée occidentale. Il y découvre de nouvelles techniques, de nouveaux thèmes et de nouvelles possibilités stylistiques. Le western *Blueberry* de Jean Giraud le fascine, tout comme les univers de science-fiction de Moebius: il lui faudra plusieurs années avant de découvrir que ces deux artistes n'en sont qu'un! De la bande dessinée occidentale, il retient la richesse des décors et la multiplicité d'informations que chaque case peut contenir. De la grammaire visuelle du manga, il garde la fluidité narrative et la priorité accordée au mouvement.

Ses premières histoires, dessinées d'après des scénarios de Natsuo Sekikawa (*Tokyo Killers*, *Trouble is my business*) et Caribu Marley (*Blue Corner*), s'inscrivent dans les genres traditionnels du récit d'aventures et du polar. Pendant de longues années, Taniguchi produit à un rythme soutenu, réalisant jusqu'à 120 planches par mois. Respecter les délais est alors son premier objectif, chose difficile avec un style réaliste comme le sien. Sa santé ne tarde pas à en souffrir.

Histoire après histoire, Jirô Taniguchi cherche pourtant à progresser. Ample et subtile peinture du Japon de l'ère Meiji, *Au Temps de Botchan*, qu'il entame à l'âge de 40 ans (en collaboration avec Natsuo Sekikawa), peut être considéré comme son premier chef-d'œuvre. Mais pour les lecteurs occidentaux, et en tout cas pour moi, c'est la publication française de *L'Homme qui marche*, en 1995, qui marque le vrai tournant.

Premières rencontres entre le manga et la bande dessinée

Mes relations avec Jirô Taniguchi ont commencé par un rendez-vous manqué ! En janvier 1991, la première fois qu'il s'est rendu au Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, il avait essayé de rencontrer plusieurs auteurs dont François Schuiten et moi-même. Nous avions un emploi du temps un peu bousculé, nous ne connaissions pas son travail, qui n'était pas encore traduit en français, et nous avons laissé passer notre chance. Des années plus tard, Taniguchi m'a confié : «J'avais demandé à vous rencontrer parce que je connaissais bien votre travail, mais vous m'aviez un peu dédaigné». Heureusement, je me suis rattrapé par la suite...

Au début des années 1990, comme beaucoup d'auteurs et d'amateurs de bandes dessinées, je connaissais encore très mal l'univers des mangas. Ils commençaient à peine à arriver en Europe et, à cause des dessins animés diffusés par la télévision française, j'avais l'impression qu'ils étaient destinés aux enfants.

Les vrais échanges ont commencé à se développer à travers la revue « Morning » des éditions Kôdansha, et particulièrement grâce à MM. Kurihara, Tsutsumi et au Français Pierre-Alain Szigeti. Quand ils nous ont invités à Tokyo en 1993, François Schuiten et moi, nous avons commencé à découvrir le manga dans sa richesse et sa diversité. Et nous avons fait connaissance avec Jirô Taniguchi.

En 1995, quand *L'Homme qui marche* a été publié chez Casterman, notre éditeur, nous y avons donc prêté une attention particulière. Et ce récit contemplatif et presque muet m'a immédiatement impressionné. Il n'était plus question de différence culturelle entre manga et bande dessinée : c'est un album dans lequel je suis immédiatement entré. J'étais touché par le climat de l'histoire, l'art de raconter une histoire par le seul moyen des images, la délicatesse du dessin.

Les années suivantes, j'ai eu la chance de rencontrer Jirô Taniguchi à diverses reprises et de converser avec lui, généralement par l'entremise de mon ami le dessinateur Frédéric Boilet, qui s'était installé à Tokyo et parlait de mieux en mieux le japonais. En 1996, Taniguchi et ses assistants ont d'ailleurs réalisé les trames grises de notre album *Tôkyô est mon jardin*, donnant à cet album une atmosphère très particulière. C'était l'une des toutes premières collaborations entre un mangaka et des auteurs de bande dessinée occidentaux.

Malgré l'obstacle de la langue, le courant passait facilement entre Jirô Taniguchi et moi, notamment en raison de nos curiosités croisées. J'ai toujours été passionné par le Japon où j'ai voyagé pour la première fois en 1979 et à de nombreuses reprises depuis. Quant à Jirô Taniguchi, qui avait été abonné pendant plusieurs années à *Métal hurlant*, il connaissait la série *Les Cités obscures* que je développais avec François Schuiten (même si elle ne serait traduite au Japon que des années plus tard). Et il s'intéressait beaucoup à la France et à sa culture.

Le Journal de mon père avait été publié en 1999 chez Casterman, mais les conditions de publication de cet album, l'un des plus beaux de Taniguchi, m'avaient profondément désolé. L'histoire avait été découpée en trois tomes et les pages avaient été fortement agrandies. J'étais persuadé que ce format européen standard ne convenait pas du tout. En 2000, j'ai proposé à Casterman la création d'une collection d'albums de plus petite taille, mais à la pagination longue, qui pourrait accueillir des romans graphiques venus de tous les pays. Et j'ai suggéré le titre « Écritures ».

L'aventure de Quartier lointain

Jirô Taniguchi m'avait offert et dédicacé plusieurs de ses albums encore inédits en français. Si j'en admirais le dessin, je regrettais de pouvoir seulement deviner l'histoire. Frédéric Boilet a attiré mon attention sur *Harukana machi-e* et m'a résumé l'intrigue. Enthousiasmé, j'ai persuadé les éditions Casterman d'en faire l'un des premiers titres de la nouvelle collection « Écritures ».

Quant à Frédéric Boilet, il a convaincu Taniguchi, d'abord réticent, d'adapter l'histoire au sens de lecture occidental. En ce début des

années 2000, nous étions persuadés que c'était la seule manière d'atteindre un public plus adulte, plus littéraire. Mais une adaptation respectueuse est un travail très délicat, surtout avec un auteur aussi exigeant que Taniguchi. On ne peut pas se contenter de retourner les pages, ce qui transformerait tous les personnages en gauchers et poserait de nombreux problèmes de compréhension. Il faut donc travailler case après case, souvent en déplaçant les bulles, ce qui impose de retoucher et compléter le dessin. Frédéric Boilet a réalisé un vrai travail d'auteur en s'y consacrant pendant de longs mois, en étroite collaboration avec Taniguchi. La vivacité et le naturel de sa traduction ont également contribué à l'accueil exceptionnel que cette histoire a reçu en France.

Mais bien sûr, c'est d'abord la force du thème – un homme d'âge mûr qui revit l'année de ses 14 ans et essaie de corriger le passé –, la justesse d'un récit où le fantastique et l'intimisme se mêlent harmonieusement, et la qualité du dessin qui font de *Quartier lointain* un chef-d'œuvre. En 2003, le jury du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême a décerné à cet album le prix du meilleur scénario : c'était la première fois qu'un manga y était récompensé par un prix majeur. Membre du jury, le cinéaste Jaco Van Dormael (l'auteur de *Toto le héros* et *Mr Nobody*) a déclaré : «Taniguchi nous livre une enfance que nous n'avons pas vécue et dont pourtant il nous rend nostalgique. Il nous donne la plus belle impression qu'on puisse connaître en lisant : celle d'avoir vécu.»

Ainsi que nous l'avions espéré, un public peu familier des mangas a lu cette histoire et a été touché, comme par un film ou un roman. De manière assez magique, un auteur qui au Japon s'adressait en priorité à un public masculin de trentenaires et de quadragénaires est parvenue, dans le monde francophone, à plaire à des lecteurs féminins et masculins de toutes les générations. Jirô Taniguchi en a été surpris, puis très ému.

L'histoire a été adaptée au théâtre, et bientôt au cinéma. En transposant le récit en France, dans la petite ville montagnarde de Nantua, Sam Garbarski a montré une nouvelle fois combien cette histoire était universelle. Tous, d'où que nous soyons, nous avons rêvé un jour de revisiter notre jeunesse, de réinventer nos relations avec nos parents, de revenir sur ces choix par lesquels nos vies se sont construites.

Depuis vingt ans, *Quartier lointain* a continué de séduire et d'émouvoir des lectrices et des lecteurs de tous les âges et de tous les styles. Il s'en est vendu plus d'un million d'exemplaires en langue française. Ce succès a permis à l'album d'être réédité au Japon et traduit dans de nombreuses autres langues.

La diversité d'une œuvre

Après *Quartier lointain*, la situation de Jirô Taniguchi en France s'est profondément modifiée. Sans que son nom soit attaché à un héros ou à une série de grande ampleur, il est devenu l'un des mangakas de référence. En 2005, une autre œuvre majeure, *Le Sommet des dieux* (en collaboration avec d'Angoulême. Baku Yumemakura) a reçu le prix du meilleur dessin, également au Festival

D'autres récompenses ont suivi, en France et dans d'autres pays.

Peu à peu, les éditeurs ont commencé à traduire des œuvres plus anciennes, montrant que Taniguchi n'était pas qu'un auteur de récits intimistes : il y a chez lui une veine policière, *hard boiled*, et une veine épique avec un côté Jack London – les grands espaces, la neige, la montagne, les loups, l'amour des animaux... Le public a commencé à découvrir la diversité de son œuvre et la manière dont son parcours d'auteur s'était construit au fil des ans. Car Taniguchi ne s'est pas posé d'emblée comme un artiste. Longtemps, il a s'est plié aux mécanismes de la commande, travaillant dans les registres les plus divers, en fonction des magazines qui le publiaient. Cela lui a permis d'élargir sa palette graphique et sa technique narrative, parfois en collaborant avec des scénaristes, parfois tout seul.

Passant ses journées à sa table à dessin, Taniguchi aimait alterner les genres, les sensations et les climats. Il s'est montré capable de passer de récits historiques à des œuvres de pure imagination et de romans très littéraires à l'histoire d'un catcheur. Mais un thème a souvent joué un rôle majeur dans son œuvre: la nature et les contrées sauvages, des étendues de l'Ouest américain aux montagnes japonaises, de *L'Encyclopédie des animaux de la préhistoire* à une nouvelle période glaciaire. Beaucoup d'albums ont pour personnage principal une nature implacable, remettant à sa place une humanité trop présomptueuse. Dans des récits comme *Ice Age*, *Seton* ou le *Chien Blanco*, la nature peut se montrer aussi cruelle que ses paysages sont sublimes et ses créatures hostiles.

Malgré son goût des grands espaces, Taniguchi a rarement eu l'occasion de voyager. L'intensité de son rythme de travail et une certaine fragilité de santé font que Taniguchi était tout sauf un aventurier. C'est à travers le dessin qu'il s'est confronté à l'aventure. Les grands espaces, les hautes montagnes, les tempêtes et la neige sont autant d'éléments qu'il a surtout vécus penché sur sa table à dessin.

Pour préparer *Le Sommet des dieux*, ample série au souffle épique, il a tout de même passé quelques jours au Népal, mais il reconnaissait que c'étaient surtout les documents qui l'avaient guidé. Tel était aussi le cas d'Hergé lorsqu'il dessinait le magnifique et si crédible *Tintin au Tibet*. C'est par leur énergie graphique que ces deux auteurs ont su nous entraîner sur les parois les plus escarpées. «En dessinant ces pages, racontait Taniguchi, je me mettais dans la situation de celui qui grimpe et je tentais d'imaginer ce qu'un alpiniste peut ressentir quand il est en pleine action. Pour faire sentir au lecteur l'altitude, le froid, la force, la peur, la douleur, il faut que je les ressente de manière quasi physique.»

Le Japon traditionnel occupe également une place majeure dans beaucoup de ses récits. L'homme qui marche a trouvé un ancêtre dans le très attachant *Furari*, hommage au géomètre et cartographe Ino Tadataka qui dressa la première carte du Japon. Taniguchi a su merveilleusement faire revivre le monde qui entoure Natsume Soseki dans *Au Temps de Botchan*. Et dans *Elle s'appelait Tomoji*, l'un de ses dernières histoires, il présente une société rurale attachée à ses traditions et ses légendes, proche de la nature et aujourd'hui menacée.

«A priori, disait Taniguchi, je me sens plus à l'aise dans l'imaginaire ou dans un passé un peu lointain. Je ressens fortement le sentiment un peu triste des choses qui ont disparu et nous apparaissent d'autant plus belles. Autrefois, il devait y avoir beaucoup plus de lieux et d'objets susceptibles de faire de belles images. Et c'est sans doute pourquoi j'ai tendance à dessiner plutôt ces décors-là. Je reconnaissais que quand je marche, si j'aperçois quelque chose d'ancien, mon regard est attiré. C'est la même chose pour les arbres : mes yeux s'attardent sur les plus anciens. En observant un vieil arbre, je me dis qu'il a vu passer beaucoup de choses, je prends plaisir à imaginer tout ce dont il a été le spectateur.»

Un maître de l'intimisme

Dans l'œuvre si diverse de Jirô Taniguchi, je ne peux cacher ma préférence pour les récits les plus intimes. La tonalité douce-amère d'histoires comme *Le Journal de mon père*, *Un Ciel radieux*, *Un Zoo en hiver* et *Les Années douces* (adapté d'un roman d'Hiromi Kawakami) les rapproche des grands cinéastes japonais qu'il aimait, Yasujiro Ozu d'abord, mais aussi Akira Kurosawa, Kenji Mizoguchi et quelques autres.

La famille tient une place essentielle dans ces histoires. Mais elle apparaît la plupart du temps comme un paradis fragile, toujours sur le point de se défaire. À force de préserver leur territoire et leurs secrets, les personnages cohabitent sans vraiment se connaître, rêvant ensuite de réparer le passé et pourquoi pas de le revivre. Chaque personnage est présenté dans sa singularité et ses nuances. Taniguchi éclaire les secrets et les blessures, les relations entre ceux qui sont restés auprès des parents et ceux qui se sont éloignés. Il évoque aussi le désir d'«évaporation», cette envie soudaine de quitter sa famille, sa vie sociale et son travail pour tenter de se réinventer ailleurs.

Dans ses recueils d'histoires courtes, on trouve aussi de petites perles et quelques vrais joyaux. «L'Orme du Caucase» est magnifique. Mais j'admire particulièrement le récit «Avoir un chien», une histoire émouvante autour de la proximité avec un animal familier et du deuil qui suit sa disparition.

L'art de Taniguchi est difficile à définir. Il tient à une alliance rare de retenue et d'efficacité, de délicatesse et de clarté. C'est entre les cases, dans les silences et les retraits, les interstices d'une vie, les instants perdus ou suspendus, que l'essentiel se met en place. Traités avec une précision inhabituelle, les décors deviennent des acteurs à part entière, aidant autant que les dialogues à deviner les sentiments des personnages. Chez Taniguchi, la violence et la souffrance ne s'expriment pas à travers des outrances. Elles transparaissent à travers des détails : une hésitation, un regard, des jeux de physionomie subtils.

Les plaisirs de la flânerie

En se promenant dans certaines quartiers de Tokyo, loin des tours

et de l'agitation, on ressent cette texture particulière des petites rues, des commerces et des restaurants discrets que Taniguchi restitue à merveille dans *Le Gourmet solitaire* (sur des scénarios de Masayuki Kusumi), l'une de ses séries qui a connu le plus grand succès au Japon. Dans ces courts récits presque dénués d'événements, Jirô Taniguchi nous fait ressentir la poésie du quotidien, ce que l'écrivain français Georges Perec appelait «l'infra-ordinaire».

Il ne s'agit pas d'une série sur la haute cuisine, mais sur le plaisir que peuvent nous procurer des plats simples et savoureux, dans des petits restaurants de quartier. C'est la joie d'un temps suspendu, inséparable de la flânerie et de la rêverie. Chacun des mets que goûte le gourmet solitaire ressuscite des souvenirs enfouis, fait naître de nouvelles réflexions ou permet une rencontre fugace.

Ralentir le rythme de notre lecture, mais aussi et surtout le regard que nous portons sur notre environnement, c'est certainement l'un des enjeux de beaucoup d'histoires de Taniguchi. Il nous invite à dilater le temps, à ouvrir grand les yeux, à porter notre attention sur des détails d'allure infime, des événements minuscules. Comme l'homme qui marche, nous nous retrouvons dans un état d'ouverture au monde, quasi méditatif.

Bien sûr, dans les récits de Taniguchi, ces sentiments se teintent presque toujours d'une forme de nostalgie, de légère mélancolie ou de petits regrets. Les rêves sont loin de s'être tous réalisés, les relations entre les êtres n'ont pas toujours abouti. Mais il en ressort malgré tout quelque chose d'assez positif. Je suis persuadé que si tant de gens sont devenus des lecteurs assidus de Taniguchi, c'est aussi parce qu'ils cherchent à retrouver cette douceur, cette qualité de présence qui émanent de beaucoup de ses albums.

Une reconnaissance tardive

Au fil des ans, à force d'exigence Taniguchi est passé d'un travail d'artisan à un travail d'auteur au sens le plus fort du terme. Un peu comme le grand dessinateur italien Hugo Pratt, qui s'est essayé aux genres les plus divers, en Argentine et en Italie, avant d'accéder à la gloire avec *Corto Maltese*. Ou comme Jean Giraud qui n'est devenu Moebius qu'après avoir dessiné de nombreux volumes du western *Blueberry*.

S'émancipant peu à peu des contraintes et des standards de la production industrielle, Jirô Taniguchi n'a développé son propre univers qu'après avoir acquis une parfaite maîtrise de son métier de narrateur en images. Ce n'est que sur le tard qu'il a été reconnu comme une figure majeure de la bande dessinée internationale. Traduits en de nombreuses langues, les albums de Jirô Taniguchi ont permis à un large public de découvrir un autre genre de manga, un peu comme Hayao Miyazaki l'a fait pour le dessin animé.

En 2015, Taniguchi a fait l'objet d'une grande exposition rétrospective, présentée dans plusieurs pays. Il était aussi surpris que ravi de cette reconnaissance supplémentaire. Mais son humilité ne l'a jamais quitté.

Des commandes prestigieuses

À la fin de sa vie, Jirô Taniguchi rêvait de ralentir encore le rythme, de réaliser des livres seul, sans assistant et sans les contraintes liées à la publication en feuilleton. Il a accepté avec joie quelques belles commandes venues d'Europe qui coïncidaient avec cette envie.

Avec *Les gardiens du Louvre*, il a participé à la collection de bandes dessinées coéditée par le Musée du Louvre, collection à laquelle avaient déjà participé des auteurs majeurs comme Enki Bilal, Nicolas de Crécy et Marc-Antoine Mathieu. Pour Taniguchi, ce fut l'occasion de passer plusieurs semaines à Paris et de visiter le Louvre de fond en comble. Si le format de l'album et l'usage de la couleur évoquent la bande dessinée franco-belge, les codes du manga restent bien présents, à commencer par le sens de lecture de droite à gauche. Le public français s'y était peu à peu habitué.

L'histoire nous permet de croiser de grands peintres comme Camille Corot et Vincent Van Gogh, avant de se concentrer sur les tourments que connut le Louvre pendant la Seconde Guerre mondiale: l'évacuation et la mise à l'abri des chefs-d'œuvre ont été menés de main de maître par Jacques Jaujard, directeur des Musées nationaux français, ce qui les sauva du pillage par les nazis.

Taniguchi n'était passé que très brièvement à Venise lorsque la société Vuitton lui a proposé d'y réaliser un de ses superbes «Travel Book». Il accepta ce projet avec une grande joie. Mais alors qu'on lui avait commandé une sorte de carnet de voyage, Taniguchi a voulu aller au-delà d'un recueil d'illustrations et de croquis. Narrateur dans l'âme, il tenait à proposer un récit, dans une forme qui reste proche de la bande dessinée.

«Je n'avais cependant pas l'intention de créer une histoire complexe, racontait-il, et c'est au cours de mon séjour à Venise, en me promenant et en rassemblant des photographies et des informations, que les grandes lignes du projet ont commencé à se mettre en place. C'est ensuite, de retour au Japon, que j'ai construit l'histoire, avec le moins de texte possible, dans la lignée de L'Homme qui marche. C'était la première fois que je travaillais de cette manière, mais j'y ai pris beaucoup de plaisir. L'impression de faire quelque chose de nouveau m'a porté pendant toute la réalisation.»

Une simple boîte remplie d'images anciennes, retrouvée par un homme après la mort de sa mère, suffit à mettre en route ce récit délicatement nostalgique. Emboîtant le pas à son héros, Taniguchi nous entraîne dans les lieux les plus célèbres de Venise, les revisitant avec beaucoup de grâce, mais il s'arrête avec le même plaisir sur des détails plus quotidiens : un banc que l'on repeint, une assiette de jambon à la terrasse d'une trattoria, un chien qui rappelle au personnage celui qu'il a laissé au Japon. La figure du grand-père se précise par petites touches. L'imagination fait le reste.

Même si Jirô Taniguchi est avant tout connu comme un maître du noir et blanc, la couleur joue dans cet album un rôle majeur. Pour la première fois, elle est absolument inséparable du dessin. Dans de nombreuses images, le trait de contour disparaît ou s'estompe. Délicat aquarelliste comme Oribe

Tsuguo, le peintre fictif qu'il met en scène, Jirô Taniguchi s'affirme une nouvelle fois comme un artiste de premier plan.

Une amitié interrompue

En 2004, j'étais venu à Tokyo réaliser le documentaire *Profession mangaka* pour la chaîne de télévision Arte. Cela m'avait donné la chance de filmer longuement Jirô Taniguchi dans son atelier de Kumegawa et de réaliser un premier grand entretien. Dès ce moment, j'ai eu le désir de réaliser avec lui une interview au long cours, qui pourrait donner naissance à un livre. Comme beaucoup de ses lecteurs, j'étais curieux de son enfance, de ses années d'apprentissage, de ses relations avec ses scénaristes et ses éditeurs, de sa conception du manga... J'avais surtout envie d'approcher de plus près sa personnalité.

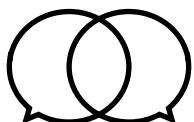
Le projet était en train de se préciser lorsqu'est survenu le séisme du 11 mars 2011, puis le désastre de la centrale de Fukushima. La tragédie que vivait le Japon rendait à mes yeux ce livre de dialogues plus nécessaire encore. Nos entretiens ont eu lieu en août 2011, avec l'aide infiniment précieuse de notre amie Corinne Quentin, traductrice de plusieurs de ses albums. Au fil des jours, j'ai senti grandir la confiance de Taniguchi et son plaisir à se raconter.

Si le livre *L'homme qui dessine* reste pour moi un merveilleux souvenir, c'est parce que Taniguchi a accepté de parler de façon libre et sincère, lui qui se montrait souvent si réservé dans les interviews. Il m'a aussi ouvert ses tiroirs pour en exhumer beaucoup de documents inconnus: des photos d'enfance, des dessins de jeunesse, ses tout premiers mangas...

Un peu plus tard, nous avons eu la joie de nous retrouver à Tottori, lors d'un très bel hommage que lui rendait sa ville natale. Il me semble avoir encore mieux compris son univers, en découvrant la silhouette du château, en haut de la montagne, et en me promenant dans les merveilleuses dunes de sable.

Je crois qu'il existait entre nous, au-delà d'une estime mutuelle, une sorte de proximité et d'empathie. Nos sensibilités s'accordaient bien, nous avions beaucoup de goûts en commun. Tous les deux, nous avions une passion pour la bande dessinée, mais nous partagions aussi l'amour du cinéma, de la littérature et de l'architecture. Nous avons même rêvé de réaliser ensemble une histoire, autour de l'Imperial Hôtel de Tôkyô, construit par Frank Lloyd Wright en 1923, et malencontreusement détruit en 1968.

Jirô Taniguchi nous a quittés beaucoup trop tôt, le 11 février 2017. Sa disparition m'a causé un grand chagrin. J'ai pensé à toutes les conversations que nous aurions pu avoir encore, à tous les projets que nous aurions pu développer. Mais il me reste, il nous reste, à lire et relire ses nombreux albums et à les faire découvrir à une nouvelle génération de lectrices et de lecteurs.



Affordances de uma tradução: notas sobre um processo colaborativo

Affordances de una traducción: notas sobre un proceso colaborativo

Affordances of a translation: notes on a collaborative process

Patrícia Montenegro Matos Albuquerque

p188643@dac.unicamp.br

Doutoranda em Ciências Sociais, vinculada ao Núcleo de Estudos de Gênero Pagu/Unicamp. É mestra em Comunicação e Semiótica (PUC-SP) e graduada em Design-Moda (UFC). Está vinculada ao grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (PPGCOM-UFC) e à Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS). Tem interesse pelos estudos feministas e de gênero interseccionados às narrativas de vida na linguagem dos quadrinhos.

Márcio Moreira dos Santos Filho

marciomoreirasf@gmail.com

Márcio Moreira é roteirista e pesquisador de histórias em quadrinhos. É graduado em Publicidade e Propaganda e Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará, onde desenvolveu pesquisa sobre metafiction e quadrinhos. Recentemente, tornou-se Doutor em Comunicação pela mesma instituição, agora estudando multiversos narrativos de super-heróis à luz da multiplicidade de Deleuze e Guattari e as possibilidades de linguagem da tese acadêmica. Como roteirista, publicou obras como Lícyia e o Labirinto (com Débora Santos), Anamnese (com Tales Rodrigues) e Lapso (com Ren Nolasco), a ser publicado em 2025 pela editora Suma, além de participar da antologia Mayara e Annabelle: Hora Extra, vencedora do Prêmio HQ Mix 2021 de Melhor Publicação Independente. É parte do grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos e professor de roteiro do projeto de extensão Oficina de Quadrinhos.

Resumo

O texto apresenta o processo colaborativo de tradução do artigo *How to Draw Comics the Scholarly Way*, de Kuttner, Sousanis e Weaver-Hightower, para o português. A iniciativa surgiu a partir das trocas dos tradutores, Patricia e Márcio, no âmbito do grupo de pesquisa Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos, fruto do interesse em explorar as potencialidades dos quadrinhos na pesquisa acadêmica. Este prefácio discute os desafios conceituais e linguísticos da tradução, como o termo *affordances* e a expressão *Comics-Based Research*. Mostra também a busca por pesquisas semelhantes no Brasil e a dificuldade de localizá-las por falta de uma nomenclatura consolidada. Por fim, o texto ressalta a importância da PBQ (Pesquisa Baseada em Quadrinhos) como campo de práticas emergente no país e estende o convite para pesquisadores interessados e interessados na construção do mesmo.

Palavras-chave

Pesquisa Baseada em Quadrinhos, histórias em quadrinhos, tradução, *affordances*

Resumen

Este texto presenta el proceso de traducción colaborativa al portugués del artículo *How to Draw Comics the Scholarly Way*, de Kuttner, Sousanis y Weaver-Hightower. La iniciativa surgió de los intercambios entre los traductores Patricia y Márcio dentro del grupo de investigación Oficina Invisível de Investigación em Quadrinhos (Taller Invisible de Investigación en Cómics), a raíz del interés por explorar el potencial del cómic en la investigación académica. Este prefacio aborda los desafíos conceptuales y lingüísticos de la traducción, como el término *affordances* y la expresión *Comics-based Research*. También destaca la búsqueda de investigaciones similares en Brasil y la dificultad para localizarlas debido a la falta de una nomenclatura consolidada. Finalmente, el texto enfatiza la importancia de la IBC (Investigación Basada en Cómics) como un campo de práctica emergente en el país y extiende una invitación a los investigadores interesados en desarrollar dicho campo.

Palabras clave

Investigación basada en cómics, cómics, traducción, *affordances*

Abstract

This text presents the collaborative translation process of the article "How to Draw Comics the Scholarly Way" by Kuttner, Sousanis, and Weaver-Hightower into Portuguese. The initiative arose from the exchanges between the translators, Patricia and Márcio, within the research group Oficina Invisível de Investigação em Quadrinhos (Comics Research Invisible Workshop), stemming from an interest in exploring the potential of comics in academic research. This preface discusses the conceptual and linguistic challenges of translation, such as the term "affordances" and the expression "Comics-Based Research." It also highlights the search for similar research in Brazil and the difficulty in locating it due to the lack of a consolidated nomenclature. Finally, the text emphasizes the importance of PBQ (Pesquisa Baseada em Quadrinho) as an emerging field of practice in the country and extends an invitation to researchers interested in developing such a field.

Keywords

Comics-Based Research, comics, translation, affordances

O presente artigo desenvolve reflexões em torno de um processo colaborativo de tradução e suas potencialidades. Para tanto, consideramos o que motivou a sua realização, os desafios e as soluções encontradas às questões que se apresentaram, e a expectativa acerca de sua circulação. Trata-se de um relato de experiência, que conta com uma breve pesquisa documental e exploratória acerca dos usos de quadrinhos em pesquisas acadêmicas no Brasil. A escrita apresentando alguns fios constituintes desse percurso, cuja trama também evidencia um movimento mais amplo e ascendente de pesquisadoras e pesquisadores interessados em abordagens criativas em pesquisa. Nestas, os quadrinhos são uma das linguagens possíveis.

Começamos a discutir a possibilidade de traduzir o texto *How to Draw Comics the Scholarly Way: Creating Comics-Based Research in the Academy* (Como desenhar quadrinhos academicamente: criando pesquisas baseadas em quadrinhos), de Paul Kuttner, Nick Sousanis e Marcus Weaver-Hightower (2018), a partir da chamada para o primeiro e-book do grupo de pesquisa Oficina Invisível de Histórias em Quadrinhos, lançada no segundo semestre de 2023. Entre as tantas possibilidades de gêneros textuais, havia a indicação para tradução de originais.

Havíamos nos conhecido no ano anterior, enquanto Patricia explorava o beco dos artistas de um evento de cultura pop em Fortaleza (CE). O breve encontro foi seu primeiro contato com o grupo de pesquisa, facilitado por Márcio. Daí em diante, Patricia tornou-se parte do grupo de WhatsApp e das contínuas trocas entre as pessoas integrantes além de, eventualmente, aluna do curso de extensão da Oficina de Quadrinhos, do qual Márcio é um dos professores colaboradores.

À época, ela estava particularmente interessada nos modos como o desenho (e os quadrinhos, especificamente) compõem processos de pesquisa antropológica, seja na elaboração de registros gráficos nos diários de campo, seja como forma de divulgação científica ou mesmo durante o processo de elaboração do pensamento. Encontrou todas essas questões (e mais algumas, evidentemente) no texto *Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines* (Kuttner; Sousanis; Weaver-Hightower, 2020). Patricia conta que a sensação que teve, à primeira leitura, é que os autores pareciam nomear um conjunto de práticas que já observava na pesquisa acadêmica com quadrinhos, inclusive no trabalho dos próprios integrantes do grupo¹, mas que ainda não sabia muito bem como chamar.

Ao compartilhar o texto com o grupo, Márcio foi um dos mais entusiasmados com o achado, posto que estava lidando com questões parecidas em sua tese. Seu interesse em estudar o multiverso em quadrinhos de super-heróis ultrapassava a questão meramente temática ou formal, demandando reflexões integradas e alguma materialidade em sua confecção. Foi essa busca de enredar graficamente conceitos filosóficos e as potencialidades dos quadrinhos que o fez desenvolver uma pesquisa que não se restringe ao texto verbal. Descobrimos, com a leitura, que se tratava do que os autores chamam de “Pesquisa Baseada em Quadrinhos” (PBQ). Nesta abordagem, os quadrinhos

1. Citamos como exemplo os trabalhos de pesquisa de Gabriel Monte (2022), Lya Calvet (2024) e a tese de Márcio Moreira (Santos Filho, 2025).

têm centralidade, pois são parte ativa da construção do conhecimento, caracterizado pela multimodalidade, pela espacialidade e pela expressão do estilo. Para a criação dos quadrinhos em sua tese, Márcio trabalhou em colaboração com a artista, professora e pesquisadora Lya Calvet, que também faz parte da Oficina Invisível, além de criar capítulos inteiros como quadrinhos-montagem, construídos com painéis de dezenas de outras histórias de super-heróis (Santos Filho, 2025).

O encontro com o texto despertou o desejo de localizar pesquisas semelhantes no Brasil a fim de identificar de que forma suas autorias se referem ao trabalho com quadrinhos e que usos fazem da linguagem em suas investigações. O quadrinho é tido como fonte ou objeto de estudo, ou é considerado ele mesmo como *episteme*, um modo de produção de conhecimento? Se o quadrinho aparece como produto de pesquisa, com fins de divulgação científica, ainda se configura como uma pesquisa baseada em quadrinhos? É possível dizer que há uma distinção entre pesquisas sobre (ou com) quadrinhos e pesquisas em quadrinhos? No que se distinguem? Estas foram algumas das inquietações iniciais que surgiram com a leitura do texto e permanecem conosco em nossas pesquisas individuais e coletivas.

Em um breve levantamento realizado ainda em setembro de 2023, a partir de buscas pelos termos “comics-based research”, “pesquisa em quadrinhos”, “tese em quadrinhos” e “dissertação em quadrinhos” nas plataformas digitais Google Scholar, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e Catálogo Capes de Teses e Dissertações, localizamos dados interessantes que sugerem a partilha. Pelo termo em inglês (“comics-based research”), à época da pesquisa, não encontramos um único registro de teses e/ou dissertações publicadas no Brasil, assim como não localizamos dados na plataforma acadêmica do Google, quando filtramos “somente resultados em língua portuguesa”. Com a seleção “em qualquer idioma”, identificamos 37 resultados, sendo a primeira publicação datada do ano de 2016. Contudo, há limitações, posto que parte desses sistemas de busca localizam apenas pesquisas que utilizam a expressão no título, ou no resumo, ou nas palavras-chave. Caso o trabalho mencione o termo somente no corpo do trabalho, é possível que fique de fora dos dados encontrados pela plataforma.

No momento do levantamento, já tínhamos conhecimento de investigações em quadrinhos defendidas desde 1997 no Brasil, com um aumento considerável desse número a partir dos anos 2010². Tratam-se de pesquisas a nível de graduação e pós-graduação que utilizam a linguagem das histórias em quadrinhos como parte integrante da argumentação teórica³ ou como um produto resultante da pesquisa⁴, muitas vezes exercendo uma função pedagógica, ao dar visibilidade ao tema de estudo e fazê-lo acessível a um maior número de pessoas. Esta curta mas importante experiência nos mostrou que, ainda que houvesse dados de estudos que se configuraram como PBQ no país, estes ainda não possuem uma nomenclatura que os unifique num mesmo campo de práticas, o que dificulta sua localização nos sistemas de busca disponíveis. No momento da escrita deste texto, quase dois anos após a primeira

2. A exemplo da Tese de André Toral (1998) e, posteriormente, dos Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC) de Tales Rodrigues (2014), Carol Ito Messias (Messias, 2015) e Helô D'Angelo e Joyce Gomes (2016).

3. Como o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de Cícero Henrique da Cruz Sampaio (2018) e a Dissertação de Mestrado de Cátila Ana Baldoino Da Silva (2019).

4. Por exemplo, as Dissertações de Mestrado de Pedro Franz Broering (2015) e Higor Soares Majoni (2022), além do já citado Gabriel Monte (2022).

empreitada, os resultados nos repositórios acadêmicos brasileiros crescem a passos lentos, porém é notável o crescimento do número de dados encontrados pela plataforma Google Scholar. Em língua portuguesa, localizamos dois artigos e, em todos os idiomas, mais de 300 resultados. O texto de Kuttner, Sousanis e Weaver-Hightower (2020) publicado na revista Sage, é o mais citado, com 116 citações atualmente. O que evidencia a relevância dos esforços de tradução, no sentido de promover sua circulação e encontros entre pesquisas e pesquisadores interessados nesta abordagem no Brasil.

Uma vez encunciado (e partilhado) o desejo de tradução, seguimos para o contato com os autores. Para a nossa grata surpresa, desde o princípio, Paul Kuttner nos respondeu de forma bastante amistosa, acenando favoravelmente para o projeto. Nick Sousanis também demonstrou contentamento ao perceber o interesse do Brasil no seu trabalho, com a tradução de *Desaplanar* em 2017, por Érico Assis, assim como uma tendência emergente de pesquisas com esse perfil no país. Após as explicações sobre o projeto, com a devida permissão para a tradução concedida, os autores nos apresentaram uma segunda versão do texto, publicada no livro *Handbook of Arts-based Research* organizado por Patricia Levy (2018) e publicado pela editora Guilford Press. Com mais de 700 páginas divididas em seções temáticas, como o próprio título indica, trata-se de um compilado que reúne tanto o histórico de pesquisas com abordagem artística, quanto relatos de experiências e orientações gerais para quem deseja desenvolver algo semelhante. O referido texto compõe uma parte dedicada às artes visuais, acompanhado de artigos de autores e autoras que utilizam pintura, desenho, colagem e instalações artísticas em seus processos. O artigo, diferentemente da primeira versão que lemos, adquire nesta publicação uma perspectiva formativa, como um manual e um convite para os futuros pesquisadores.

Após garantida a permissão formal para a tradução com a editora, fizemos contato com os artistas e pesquisadores mencionados no corpo do artigo, a fim de adquirir a concessão para o uso de suas imagens na versão em português. Esta talvez tenha sido a parte mais desafiadora do processo, pois envolveu várias tentativas de comunicação, silêncios, longas argumentações com editoras e algumas negativas. Por outro lado, também recebemos respostas encantadoras de artistas-pesquisadoras que se declararam contentes em participar do projeto. A exemplo da artista e pesquisadora Rachel Marie-Crane Williams, cujo texto *Can you picture this?: Activism, art, and public scholarship* (2012), mencionado pelos autores, apresenta um desenho bastante ilustrativo das affordances dos quadrinhos em pesquisas com abordagem etnográfica. Rachel ficou tão animada com a ideia da tradução que não só topou a nossa proposta de traduzir o texto no interior do seu desenho, como se dispôs a redesená-lo incluindo as palavras em português. A experiência nos lembrou o que Tim Ingold (2022) já dizia, quando enfatizava que escrever também é, em alguma medida, desenhar letras e dar forma às palavras. Aqui também segue o nosso agradecimento e o reconhecimento da generosa colaboração de Rachel Williams.

Ao longo desse percurso, encontramos outros desafios que compartilhamos a seguir, parte deles resolvidos com o auxílio da revisão técnica (e muito atenciosa) de Soraya Madeira. O primeiro deles diz respeito ao conceito de *affordances*, cunhado por J. J. Gibson (1886), ainda sem uma tradução aproximada para o português. Como nenhuma das opções que se apresentaram nos pareceu razoável⁵, optamos por não substituí-lo por uma palavra adjacente em português, posto que poderia implicar em uma interpretação equivocada e distanciada das intenções dos autores. Além disso, o termo é usado em diferentes áreas, ganhando novos sentidos e usos, como, por exemplo, em estudos voltados à forma no design⁶, como na abordagem de Donald Norman (2006). Em *O design do dia-a-dia*, Norman menciona que o conceito de *affordances* advém da psicologia ambiental, porém, no seu entendimento, elas resultam da percepção das coisas que nos cercam, das relações que estabelecemos com os artefatos em uma dada circunstância ou durante o seu uso. A referida publicação em português, traduzida por Ana Deiró, mantém o termo original em inglês. De maneira semelhante, as traduções brasileiras da obra do antropólogo Tim Ingold (2015), já citado, também optam por preservar o termo no original. Decidimos, portanto, seguir o mesmo caminho.

O segundo desafio foi a tradução da expressão “Comics-Based Research” e sua sigla, CBR. Para nós, a princípio, a tradução “PBQ” soava ruidosa. Contudo, o que nos convenceu de tal definição foi a existência prévia de traduções voltadas para a pesquisa baseada em artes e sua expressão simplificada em “PBA”. O termo, criado por Elliot Eisner no início dos anos de 1990, deu origem a uma vasta tradição metodológica interdisciplinar. Nas palavras de Maria Cristina Diederichsen:

As práticas de PBA pressupõem o uso de linguagens poéticas – como as visuais, performáticas, literárias ou musicais –, nos processos investigativos, nas reflexões, na forma das escrituras, das apresentações e dos relatos. Estas metodologias artísticas de pesquisa propiciam modos ampliados de conceber, pensar e significar a pesquisa, criando relações e movimentos imprevisíveis, oportunizando visadas diversas, versos e reversos que poetizam o processo investigativo. Suas práticas, tanto empíricas quanto teóricas, visitam e recriam, através do ato artístico, as dimensões do humano e do inumano, do conhecido e do desconhecido, acolhendo a incompletude e a incerteza (Diederichsen, 2019, p. 67).

Como aponta Leavy (2018) no volume que contém o artigo aqui traduzido, arte e ciência guardam similaridades notáveis em sua tentativa de “explorar, iluminar e representar aspectos da vida humana e os mundos sociais e naturais dos quais ela faz parte” (p. 3). A pesquisa baseada em artes, portanto, aproveita os impulsos criativos e intenções entre as práticas artísticas e os processos científicos. O uso de linguagens artísticas permite, para além de representar o visível, “tornar visível”, para tomar emprestada a formulação de Paul Klee (Ingold, 2015, p. 301), revelando relações e potencialidades que poderiam permanecer ocultas em investigações tradicionais - o que poderia ser visto como uma *affordance* das próprias histórias em quadrinhos, como concebido pelos autores aqui traduzidos.

5. A exemplo dos termos “potencialidades”, “pregnâncias”, “recursos”, “propiciamentos” e “potências”.

6. Agradecemos à Lya Calvet por sua importante contribuição neste aspecto.

Uma última nota diz respeito à tradução de “graphic novel”, observada em outros textos já traduzidos para o português como “novela gráfica” e, mais recentemente, como “romance gráfico”, termo que resultou em nossa escolha. A expressão ainda deixa a desejar quando usada para designar quadrinhos longos de não-ficção, como os próprios trabalhos teóricos discutidos ao longo do texto. Todavia, decidimos manter o teor do original, onde *graphic novel* abrange qualquer quadrinho longo e auto-contido (em oposição aos *comics* serializados, publicados em edições periódicas).

O texto que vocês lerão a seguir é resultado de um trabalho longo, colaborativo, e que agora temos a imensa alegria de ver materializado e pronto para ser compartilhado. Afinal, as *affordances* da tradução estão no encontro de percepções singulares, sobretudo no olhar de futuras leitoras e leitores e nos sentidos que darão ao texto. Esperamos que o artigo de Kuttner, Sousanis e Weaver-Hightower circule pelo sul global, sobretudo em terras brasileiras, como um convite. Um marco inicial ao redor do qual se reúnam quadrinistas e pesquisadores interessadas e interessados pelas possibilidades dos quadrinhos na construção de um campo de práticas com nossos traços próprios e incontáveis sotaques. Afinal, como dizem os autores: “quer você trabalhe de forma analógica, digital ou em qualquer outro meio, quer seja um artista talentoso ou se considere mais um especialista em palavras, há um lugar para você nos quadrinhos” (Kuttner; Sousanis; Weaver-Hightower, 2018, p. 419, tradução nossa)⁷.

7. Do original
“Whether you work analogically, digitally, or anywhere in between, whether you are an accomplished artist or consider yourself more a wordsmith—there is a place for you in comics” (Kuttner; Sousanis; Weaver-Hightower, 2018, p. 419).

REFERÊNCIAS

BROERING, Pedro Franz. **Incidente em Tunguska**. 2015. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Centro de Artes, Design e Moda, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.

CALVET, Lya Brasil. **Obras abertas em quadrinhos: estratégias semióticas de abertura no campo da manualidade**. 2024. 158 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/79988>. Acesso em 15/08/2025.

D'ANGELO, Helô; GOMES, Joyce. **Quatro Marias**: uma reportagem em quadrinhos sobre as realidades do aborto no Brasil. [S.l.: s.n.], 2016. Disponível em <https://quatromarias.com>. Acesso em: 15/08/2025.

DIEDERICHSEN, Maria Cristina. Pesquisa baseada em arte: criações poéticas desdobrando mundos. **Palíndromo**, Florianópolis, v. 11, n. 25, p. 65-84, set/dez. 2019.

GIBSON, James J. **The Ecological Approach to Visual Perception** (Classic

Edition). Nova York: Psychology Press, 2015.

INGOLD, Tim. **Linhas**: uma breve história. Petrópolis, RJ: Vozes, 2022.

INGOLD, Tim. **Estar vivo**: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2015.

KUTTNER, Paul; SOUSANIS, Nick; WEAVER-HIGHTOWER, Marcus. Comics-based research: The affordances of comics for research across disciplines. **Qualitative Research**, Los Angeles, vol. 21, n. 2, p. 1-20, 2020. DOI: 10.1177/1468794120918845

KUTTNER, Paul; SOUSANIS, Nick; WEAVER-HIGHTOWER, Marcus. How to Draw Comics the Scholarly Way: Creating Comics-Based Research in the Academy. In: LEVY, Patricia. **Handbook of Arts-based Research**. New York : The Guilford Press, 2018.

LEAVY, Patricia. **Handbook of Arts-based Research**. New York: The Guilford Press, 2018.

MAJONI, Higor Soares. **Uma história em quadrinhos para contribuição na produção de significados acerca do Teorema de Pitágoras sob princípios do modelo dos campos semânticos**. 2021. 176 f. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências e Matemática) - Instituto Federal do Espírito Santo, Campus Vila Velha, Vila Velha, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ifes.edu.br/handle/123456789/1880>. Acesso em: 15/08/2025.

MESSIAS, Carolina Ito. **Estilhaço**: uma jornada pelo Vale do Jequitinhonha. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (bacharel em Comunicação Social - habilitação em Jornalismo) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2015. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/d552676d-3dad-41c2-84af-32421cb4dc99>. Acesso em 15/08/2025.

MONTE, Gabriel de Oliveira. **Sob o signo de capricórnio**: uma experiência com quadrinhos autobiográficos. 2022. 150 f. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/73602>. Acesso em 15/08/2025.

NORMAN, Donald. **O design do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

RODRIGUES, Tales. **Pânico no José Walter**: O Maníaco que Seviciava Mulheres. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2014.

SAMPAIO, Cícero Henrique C. **Webcomics**: dos átomos aos bits. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes) - Centro de Artes Violeta Arraes Gervaseau, Universidade Regional do Cariri, 2018.

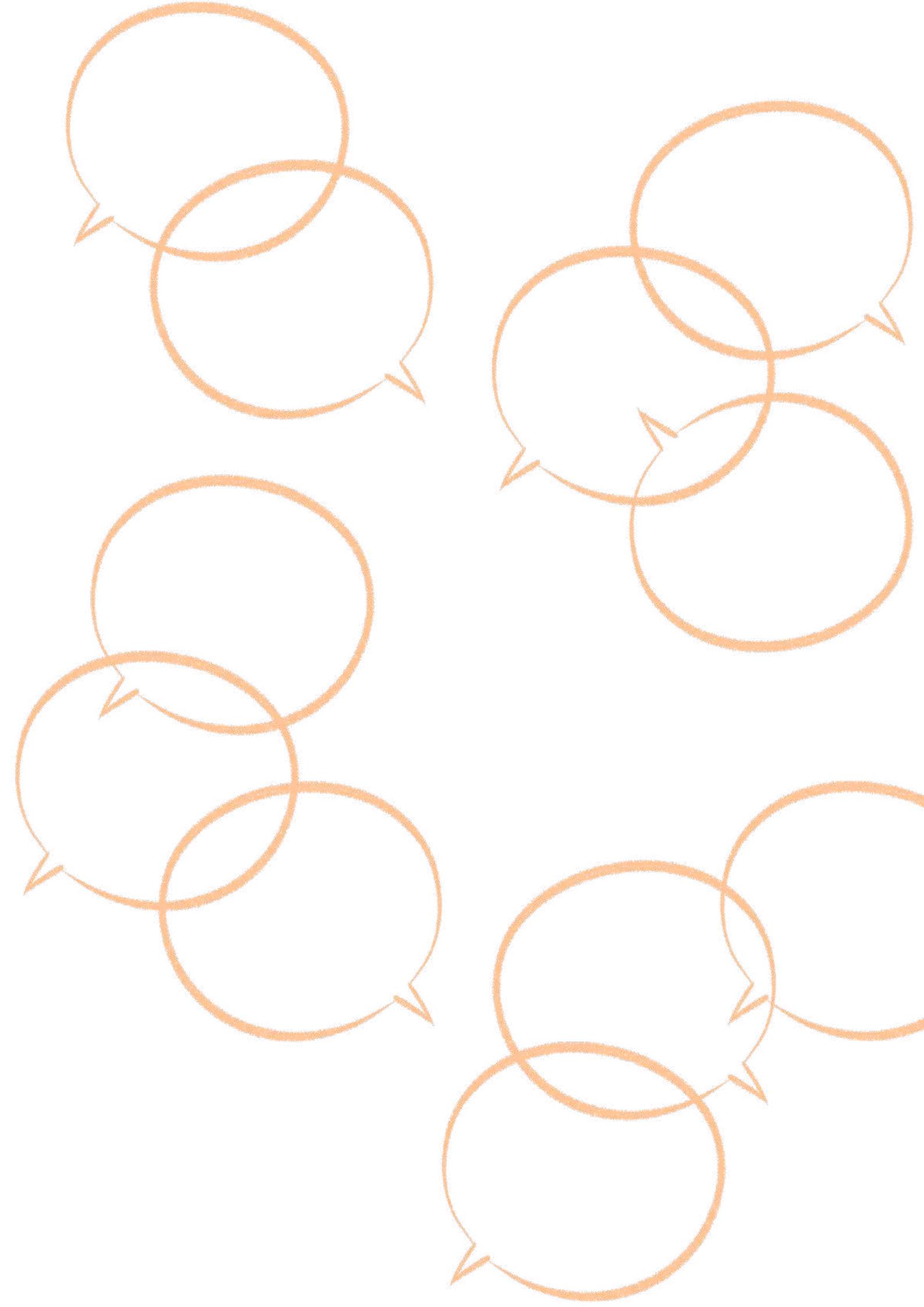
SANTOS FILHO, Márcio Moreira. **Mundos paralelos**: o multiverso como máquina abstrata nos quadrinhos de super-heróis. 240 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2025. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/81718>. Acesso em 15/08/2025.

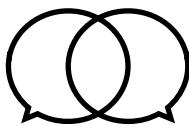
SILVA, Cátia Ana Baldoino. **O tempo multidimensional nos quadrinhos**: um estudo das estratégias narrativas em *Here*, de Richard McGuire. 2019. 136 f. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2019. Disponível em: <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/9328>. Acesso em: 15/08/2025.

SOUSANIS, Nick. **Desaplanar**. São Paulo: Veneta, 2017.

TORAL, André Amaral de. **Adiós, xamigo brasílero**: um estudo sobre a iconografia da guerra da Tríplice Aliança com o Paraguai (1864-1870). 1998. Tese (Doutorado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade São Paulo, São Paulo, 1998.

WILLIAMS, Rachel Marie-Crane. Can you picture this?: Activism, art, and public scholarship. **Visual Arts Research**, Champaign (EUA), vol.3 8 n. 2, p. 87-98. 2012.





Como desenhar quadrinhos academicamente: criando pesquisas baseadas em quadrinhos¹

How to draw comics the scholarly way: creating comics-based research in the academy

Cómo dibujar cómics académicamente: creación de investigaciones basadas en cómics

1. Tradução de Patrícia Montenegro Matos Albuquerque e Márcio Moreira dos Santos Filho.
Texto original gentilmente cedido pelos autores e editores.

Paul J. Kuttner

paul.kuttner@partners.utah.edu

Paul é Diretor de Parcerias em Educação na Universidade de Massachusetts, Lowell. Anteriormente, Paul atuou como Diretor de Parcerias da Community Campus Partnerships for Health (CCPH) e Diretor Associado da University Neighborhood Partners (UNP) na Universidade de Utah, além de instrutor na Faculdade de Educação da Universidade de Utah. Paul iniciou sua carreira como educador em artes comunitárias antes de concluir seu mestrado e doutorado na Harvard Graduate School of Education. Sua pesquisa se concentra nas relações entre instituições educacionais (ensino fundamental e médio e ensino superior) e comunidades que enfrentam marginalização e opressão nos sistemas escolares.

Nick Sousanis

nsousanis@gmail.com

Walter Nickell Sousanis, mais conhecido como Nick Sousanis, é um professor, crítico de arte e cartunista norte-americano. Foi a primeira pessoa da Universidade Columbia a apresentar uma dissertação totalmente feita em forma de história em quadrinhos (*Unflattening: A Visual-Verbal Inquiry into Learning in Many Dimension*, publicada no Brasil com o título *Desaplanar*). Sua dissertação foi lançada no ano seguinte pela Harvard University Press e ganhou o Lynd Ward Graphic Novel Prize como livro do ano.

Marcus B. Weaver-Hightower

marcus.weaver-hightower@email.und.edu

Marcus B. Weaver-Hightower é professor e diretor do programa Fundamentos da Educação na Virginia Tech, onde ministra cursos de pós-graduação em gênero e educação, sociologia da educação e pesquisa qualitativa. Foi bolsista Fulbright na Austrália, onde conduziu um estudo de um ano sobre o desenvolvimento e a implementação da primeira política federal do mundo sobre a educação de meninos. Seus interesses de pesquisa incluem as políticas da educação de meninos, estudos sobre masculinidade, políticas alimentares, o uso de histórias em quadrinhos e graphic novels em pesquisas qualitativas e em salas de aula, e estudos de políticas.

Resumo

O artigo apresenta a Pesquisa Baseada em Quadrinhos (ou *Comics-Based Research*) como um campo de práticas que utiliza quadrinhos como forma de produção de conhecimento, para além de seu estudo somente como objeto. Quadrinhos podem comunicar ideias complexas de maneira visual e narrativa, aproximando-se de públicos diversos. Pesquisadores podem, portanto, usar as *affordances* da linguagem em várias fases da pesquisa, da coleta de dados à apresentação de resultados. O texto enumera algumas dessas *affordances* (multimodalidade, narratividade, sequencialidade/simultaneidade e estilo) e examina seu uso em trabalhos acadêmicos selecionados de PBQ. Além disso, os autores examinam aspectos práticos da criação de Pesquisas Baseadas em Quadrinhos. Uma vez que a abordagem rompe com formatos acadêmicos tradicionais, há reflexões sobre colaboração, publicação e ética em sua aplicação, bem como a importância de domínio da própria linguagem. Porém, ressalta que a combinação de arte sequencial e rigor científico não diminui a validade da pesquisa. Por fim, o artigo conclui com um convite para a adoção de práticas visuais como forma legítima e inovadora de produzir e compartilhar ciência.

Palavras-chave

Pesquisa baseada em quadrinhos (PBQ); *Affordances*; Escrita acadêmica

Resumen

Este artículo presenta la Investigación Basada en Cómics (o *Comics-Based Research*) como un campo de práctica que utiliza los cómics como forma de producción de conocimiento, más allá de su mero estudio como objeto. Los cómics pueden comunicar ideas complejas de forma visual y narrativa, llegando a diversos públicos. Por lo tanto, los investigadores pueden utilizar las posibilidades del lenguaje en diversas fases de la investigación, desde la recopilación de datos hasta la presentación de resultados. El texto enumera algunas de estas posibilidades (multimodalidad, narratividad, secuencialidad/simultaneidad y estilo) y examina su uso en trabajos académicos seleccionados de PBQ. Además, los autores examinan los aspectos prácticos de la creación de Investigaciones Basada en Cómics. Dado que el enfoque rompe con los formatos académicos tradicionales, se reflexiona sobre la colaboración, la publicación y la ética en su aplicación, así como sobre la importancia del dominio del lenguaje en sí. Sin embargo, se enfatiza que la combinación de arte secuencial y rigor científico no disminuye la validez de la investigación. Finalmente, el artículo concluye con una invitación a adoptar prácticas visuales como una forma legítima e innovadora de producir y compartir ciencia.

Palabras clave

Investigación Basada en Cómics; *Affordances*; Escritura academica

Abstract

This article presents Comics-Based Research as a field of practice that uses comics as a form of knowledge production, beyond their mere study as an object. Comics can communicate complex ideas visually and narratively, reaching diverse audiences. Researchers can therefore use the affordances of this language in various phases of research, from data collection to presentation of results. The text lists some of these affordances (multimodality, narrativity, sequentiality/simultaneity, and style) and examines their use in selected academic works on CBR. Furthermore, the authors examine practical aspects of creating Comics-Based Research. Because the approach breaks with traditional academic formats, there are reflections on collaboration, publication, and ethics in its application, as well as the importance of mastering the language of comics itself. However, it emphasizes that the combination of sequential art and scientific rigor does not diminish the validity of the research. Finally, the article concludes with an invitation to adopt visual practices as a legitimate and innovative way to produce and share science.

Keywords

Comics-Based Research; *Affordances*; Academic writing

Em 1978, o magnata dos quadrinhos Stan Lee e o artista John Buscema publicaram *Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel*¹, um livro que inspirou uma geração de fãs a pegar em pincéis e canetas e capturar a ação, a vitalidade e o entusiasmo dos quadrinhos de seus super-heróis favoritos. Naquele mesmo ano, o escritor e artista Will Eisner publicou *Um contrato com Deus*², uma exploração da vida em cortiços da cidade de Nova York e a primeira história em quadrinhos publicada como um romance gráfico³. Assim como, com alguns altos e baixos, o "estilo Marvel" cresceu e prosperou - particularmente traduzido para o cinema e para a televisão -, os descendentes de Eisner também se destacaram. Os quadrinhos e os romances gráficos agora estão presentes nas listas de mais vendidos, nas listas de prêmios literários e nos programas de estudo de faculdades. Em quase todos os cantos dos universos da ficção e da não-ficção, as pessoas estão descobrindo as muitas *affordances*⁴ que os quadrinhos oferecem àqueles que exploram nossos mundos naturais, sociais e culturais.

Entre estes, há um número crescente de pesquisadores, tanto na academia quanto fora dela, que estão usando as histórias em quadrinhos como um potente método de investigação social - o que nós nos referimos como pesquisa baseada em quadrinhos (PBQ)⁵. Exemplos de PBQ têm surgido nas ciências e humanidades, mas proeminente na história, antropologia, educação, filosofia, e saúde e medicina. As publicações de PBQ agora estão inclusas em revistas acadêmicas altamente respeitadas, como *Annals of Internal Medicine*, *Harvard Educational Review*, *Qualitative Research* e *Teachers College Record*, com muitos outros projetos de PBQ compartilhados por meio de apresentações de artigos em conferências, relatórios, livros, revistas, dissertações e mídia online.

No entanto, o desenvolvimento de PBQ tem-se limitado, em grande medida, a acadêmicos-artistas que, por acaso, têm habilidade e paixão tanto por quadrinhos quanto por pesquisa, e muitas vezes trabalham em isolamento, com poucas oportunidades de apoio ou formação. Para que a PBQ emerja como um campo de práticas autônomo, acadêmicos que estão intrigados, mas relutantes em experimentá-la, por qualquer motivo, precisam de orientação teórica e prática. Neste texto, nós apresentamos sugestões de como desenhar (ou melhor, criar) quadrinhos "no modo acadêmico", baseadas em nossas próprias experiências e em exemplos inovadores de acadêmicos que desenvolvem PBQ em diferentes disciplinas. Como demonstraremos, pesquisas importantes e influentes não apenas podem ser feitas na forma de quadrinhos; elas já estão sendo feitas, e nós vemos espaço para muito mais.

Primeiro, nós definimos o que compreendemos por "quadrinhos" (um termo contestado, com toda certeza) e sublinhamos o que entendemos como as *affordances* do meio dos quadrinhos. Estas "affordances" são as propriedades únicas da linguagem dos quadrinhos, que podem oferecer ferramentas para análise e comunicação que o texto sozinho não provê. Nós ilustramos essas *affordances* com exemplos de pesquisas existentes, enquanto também encorajamos nossos pares e a nós mesmos a nos aprofundarmos nas possibilidades que o meio oferece. Em seguida, apontamos as diversas tensões e desafios que uma pesquisa baseada em quadrinhos (PBQ) apresenta,

1. LEE, Stan; BUSCEMA, John. *Como desenhar quadrinhos no estilo Marvel*. São Paulo: WMF Editora, 2014.

2. Publicado originalmente em 1978, com tradução em português publicada em 1988 pela editora Brasiliense. Em 2007, a editora Devir relançou a publicação.

3. A questão sobre a origem histórica dos primeiros romances gráficos é discutível. Uma investigação mais aprofundada sobre "novela gráfica" pode ser encontrada em GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

4. N.T: Conceito cunhado pelo psicólogo James Gibson na década de 1960, ainda sem tradução oficial para o português. Por esse motivo, optamos por mantê-lo no original, como discutido no prefácio dos tradutores. *Affordances* designam, ao mesmo tempo, as propriedades percebidas e reais de um objeto e as suas operações.

5. Os autores estão listados em ordem alfabética. Este capítulo foi escrito como uma colaboração igualitária.

6.N.T: Optamos por traduzir a sigla, considerando que a proposta dos autores parte da noção de "art-based research", traduzida anteriormente para o português como "pesquisa baseada em arte" (PBA).

relacionadas a questões como qualidade, publicação e ética. Apesar da dificuldade, nós acreditamos que tais tensões podem ser superadas de maneiras criativas à medida que este campo emergente se estabelece. Por fim, nós oferecemos sugestões e exercícios práticos àqueles que buscam mergulhar nas águas da PBQ.

Quadrinhos e suas *affordances* para a pesquisa acadêmica

Usamos o termo pesquisa baseada em quadrinhos (“comics-based research”) para nos referir a um amplo conjunto de práticas que utilizam a forma dos quadrinhos para coletar, analisar e/ou disseminar pesquisa acadêmica. Primeiramente, quadrinhos podem ser uma parte integrante do processo de coleta de dados. Por exemplo, Ramos (2004) rascunhou seus achados durante o trabalho de campo antropológico, enquanto Galman (2009) fez com que seus entrevistados desenhassem suas próprias histórias em quadrinhos como um ponto de partida para explorar as histórias de vida dos participantes da pesquisa. Segundo, o processo de criar quadrinhos pode servir como uma forma de análise, o que Weaver-Hightower (2013, slide 37) chama de um “modo multimodal para estruturar a cognição do analista”. Finalmente, quadrinhos podem ser um meio potente de representação para pesquisadores – uma forma efetiva e flexível de comunicar conceitos e resultados de pesquisa a um público mais amplo.

Nossa definição, é claro, levanta uma questão ainda mais básica: O que são os quadrinhos?⁷ Esta é uma questão surpreendentemente difícil de responder. Em seu trabalho seminal “Desvendando os Quadrinhos”⁸, o autor e teórico Scott McCloud ([1993] 2005) define os quadrinhos como “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 1993 [2005], p. 9). Esse tipo de definição ampla e abstrata é altamente inclusiva e cria espaços para inovação. Ao mesmo tempo, ela não captura necessariamente o que muitos de nós queremos dizer quando nos referimos aos quadrinhos⁹. Uma outra maneira de definir os quadrinhos é historicamente, baseando-se em convenções que se desenvolveram durante o século XX. Por exemplo, a maioria dos quadrinhos utilizam o desenho cartunizado, que se baseia fortemente em imagens icônicas e linhas pretas sólidas. Geralmente, a fala é representada em “balões de fala”, os pensamentos em “balões de pensamento”, o narrador em “recordatório”, e a maioria das imagens são enquadradas em painéis com bordas e um espaço (sarjeta)¹⁰ entre os quadros (McCloud, [1993] 2005; Varnum & Gibbons, 2001). Embora tais aspectos não sejam definidores por si mesmos, se alguns deles forem retirados, uma obra poderá não ser reconhecida como uma história em quadrinhos.

Ao invés de discutir sobre o que é ou o que não é um quadrinho, nós escolhemos focar no que os quadrinhos fazem. Praticamente desde o surgimento do mercado de quadrinhos nos Estados Unidos, as pessoas têm ficado intrigadas com a forma como os quadrinhos parecem comunicar ideias e

7. “Quadrinhos” (comics, em inglês) é um termo um tanto infeliz, que implica dizer que todos são feitos para serem humorísticos. Já foram propostos outros termos que conotam uma forma de arte mais séria e adulta, como “graphic novel” (romance gráfico) ou “graphic narrative” (narrativa gráfica). Embora esses termos possam ser úteis para descrever formatos específicos de quadrinhos, acreditamos que eles podem se tornar uma forma de esnobismo, criando o que é claramente uma falsa distinção entre os quadrinhos “eruditos” e o resto do mundo dos quadrinhos, com o qual esses livros têm uma grande dívida (Wolk, 2007). Por esse motivo, queremos reivindicar o termo mais abrangente “histórias em quadrinhos”.

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

9. N.T: na tradução de “comics”, optamos por utilizar tanto o termo “história em quadrinhos” quanto a expressão reduzida “quadrinhos”.

10. N.T: O termo foi traduzido para o português como “sarjeta”, na edição publicada pela editora M.Books (McCloud, 2005), contudo, em pesquisas produzidas no Brasil, os termos mais frequentemente utilizados são “calha” ou “quina” ou “lacuna”.

narrativas complexas de maneiras mais envolventes e eficientes do que o texto tradicional (Sones, 1944). As histórias em quadrinhos podem ser utilizadas efetivamente para promover aprendizagem, compreensão e retenção tanto de pessoas jovens quanto de pessoas adultas, o que tem corroborado para a sua adoção em salas de aula, treinamentos de empresas, comunicações militares e muito mais (Nalu & Bliss, 2011; Short, Randolph-Seng, & McKenny, 2013; Syma & Weiner, 2013). Enquanto isso, o campo de estudos dos quadrinhos vem esclarecendo como eles funcionam como um canal de comunicação, demonstrando que, embora os quadrinhos possam ser para alguns mais acessíveis do que as narrativas baseadas em texto, definitivamente não são mais simples. Como estudiosos como McCloud ([1993] 2005), Groensteen (2000), e Cohn (2013, 2014) demonstraram, a forma dos quadrinhos é uma “linguagem” única, com suas próprias sintaxes, semióticas, estruturas e técnicas narrativas complexas.

Assim, os quadrinhos oferecem diferentes recursos aos acadêmicos; não são melhores nem piores, apenas diferentes de outras formas. Quadrinhos possibilitam - talvez até demandem - uma certa estrutura cognitiva tanto para o leitor quanto para o criador. Eles oferecem um quadro a partir do qual pensar, e questionar de diferentes maneiras sobre os objetos ou resultados de pesquisa. Na seção a seguir, nós apontamos o que compreendemos como o conjunto de *affordances*-chave que os quadrinhos oferecem, cada uma delas captura um aspecto de como o sentido é produzido nos quadrinhos. Observe que oferecemos muitas palavras sobre algo inherentemente visual - para melhores resultados, nós sugerimos que faça uma imersão no meio e, mais importante, experimente você mesmo fazer quadrinhos. Como o cartunista Ivan Brunetti ([2011] 2013)¹¹ afirma, o lápis é quem melhor ensina.

As *affordances* dos quadrinhos

Começamos com talvez a mais reconhecida *affordance* dos quadrinhos - sua unificação de palavras e imagens. Harvey Pekar, autor de quadrinhos autobiográficos, é frequentemente citado ao dizer que os “quadrinhos são palavras e imagens. Você pode fazer qualquer coisa com palavras e imagens” (Pekar, 2009, p. 30, tradução nossa). Na maior parte das vezes, texto e imagem têm diferentes forças e comunicam-se de maneiras distintas. As imagens apresentam sentido de tal modo que podem ir além dos limites da linguagem (Langer, 1957) e são valiosas para explorar nossas culturas cada vez mais orientadas para o visual (Pink, 2006). Nem as palavras, nem as imagens, são necessárias para que algo se torne um quadrinho - veja, por exemplo, os quadrinhos mudos tais como “The System”, de Peter Kuper (2014)¹² ou o inovador capítulo exclusivamente textual em “Habibi”, de Craig Thompson (2011)¹³. No entanto, a forma dos quadrinhos oferece aos criadores a habilidade de mover-se entre palavras e imagens conforme as necessidades da narrativa, usando um modo próprio para expressar aquilo que o outro não consegue.

11. BRUNETTI, Ivan. A arte de quadrinizar: filosofia e prática. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

12. KUPER, Peter. O sistema: edição definitiva. São Paulo: Editora Monstra, 2023.

13. THOMPSON, Craig. Habibi. São Paulo: Quadrinhos na Cia., 2012.

Novos leitores de quadrinhos frequentemente perguntam, “O que eu devo ler primeiro, palavras ou imagens?” Não há uma ordem correta. Leitores diversos abordam os quadrinhos de maneiras diferentes e essa abordagem pode alterar dependendo de como uma determinada página é estruturada. Visualizar um quadrinho é um processo cílico - um ir e vir entre ver e ler, com imagens que informam textos e textos que informam imagens. O teórico dos estudos de quadrinhos R. C. Harvet (1979) descreve essa interdependência como aquela em que “nem palavras, nem imagens são totalmente satisfatórias sem as outras” (p. 641, tradução nossa). A maneira como palavras e imagens “interanimam” umas às outras requer muita atenção dos criadores de quadrinhos: as palavras estão adicionando sentido às imagens e vice-versa? Há alguma dominando a outra? O texto e a imagem reforçam um ao outro, ou se contradizem? Eles formam uma única voz ou são multivocais? McCloud ([1993] 2005) oferece algumas categorias de organização que são úteis para as interações palavra-imagem, variando entre a liderança de uma das partes até uma completa interdependência. Para acadêmicos, a interação palavra-imagem pode ser uma ferramenta proveitosa para explorar outros tipos de relações - por exemplo, aquelas entre o teórico e o concreto, ou a história oficial e a contrahistória, ou o objetivo e o subjetivo. Pode ser uma oportunidade para investigar incertezas e ambiguidades e a existência de múltiplas e válidas interpretações de um fenômeno (Williams, 2005).

Uma segunda *affordance*, que de certa forma engloba a primeira, é que os quadrinhos são consciente e altamente multimodais (Kress, 2009; Kress & van Leeuwen, 2001). Criadores de quadrinhos têm acesso a uma variedade maior de modos de comunicação (por ex. imagem, cor) do que o simples texto, e cada um oferece recursos semióticos adicionais. Ao longo do tempo, criadores desenvolveram símbolos e convenções de desenho que nos possibilitam capturar outras modalidades, como gestos, cheiros e sons. O balão de fala em si é uma dessas convenções - o que Eisner (1985)¹⁴ descreveu como um “recurso extremo”, uma tentativa de “capturar e tornar visível um elemento etéreo: o som” (p. 26, tradução nossa). O criador de Beetle Bailey, Mort Walker, cunhou o termo “emanata” para as linhas e ícones que mostram ação ou emoção em um quadrinho - por exemplo, as linhas sinuosas que indicam fedor ou gotas de suor voando da cabeça de uma pessoa (Abel & Madden, 2008, p. 8). Esses pequenos símbolos permitem a rápida comunicação de coisas que demandariam muito mais tempo para serem capturadas apenas em um texto.

E dentro de cada modalidade, há espaço para uma grande variedade de estilos e estéticas. Imagens nos quadrinhos podem variar das mais altamente simplificadas e simbólicas às mais altamente detalhadas e figurativas, e tudo o que estiver entre elas. Estilos de textos também podem comunicar diversas ideias e experiências sensoriais - basta pensar nos icônicos efeitos sonoros “POW” e “BAMM” do programa de televisão do Batman nos anos 1960. O texto nos quadrinhos não é, na verdade, um elemento separado que informa a imagem, mas um elemento visual incorporado à página de quadrinhos (Sousanis, 2015c¹⁵, p. 64). Juntas, essas várias modalidades e estilos funcionam como um conjunto, cada uma contribui com o modo como nós lemos o todo. O romance

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

15. SOUSANIS, Nick. Desaplanar. São Paulo: Veneta, 2017.

gráfico Asterios Polyp, de David Mazzucchelli's (2009)¹⁶, oferece um brilhante exemplo de como explorar a multimodalidade e as múltiplas estéticas na linguagem dos quadrinhos. Ao renderizar cada personagem em um estilo e cor dramaticamente diferentes, bem como os formatos dos balões de fala e da tipografia que lhes acompanham, Mazzucchelli aprimorou e acrescentou profundidade às suas caracterizações. Essas ferramentas podem ser valiosas para os pesquisadores. Rachel Marie-Crane Williams (2012) fornece um diagrama prático no qual demonstra como ela utiliza diferentes modos e estilos para atender às múltiplas demandas da pesquisa qualitativa (Figura 1).

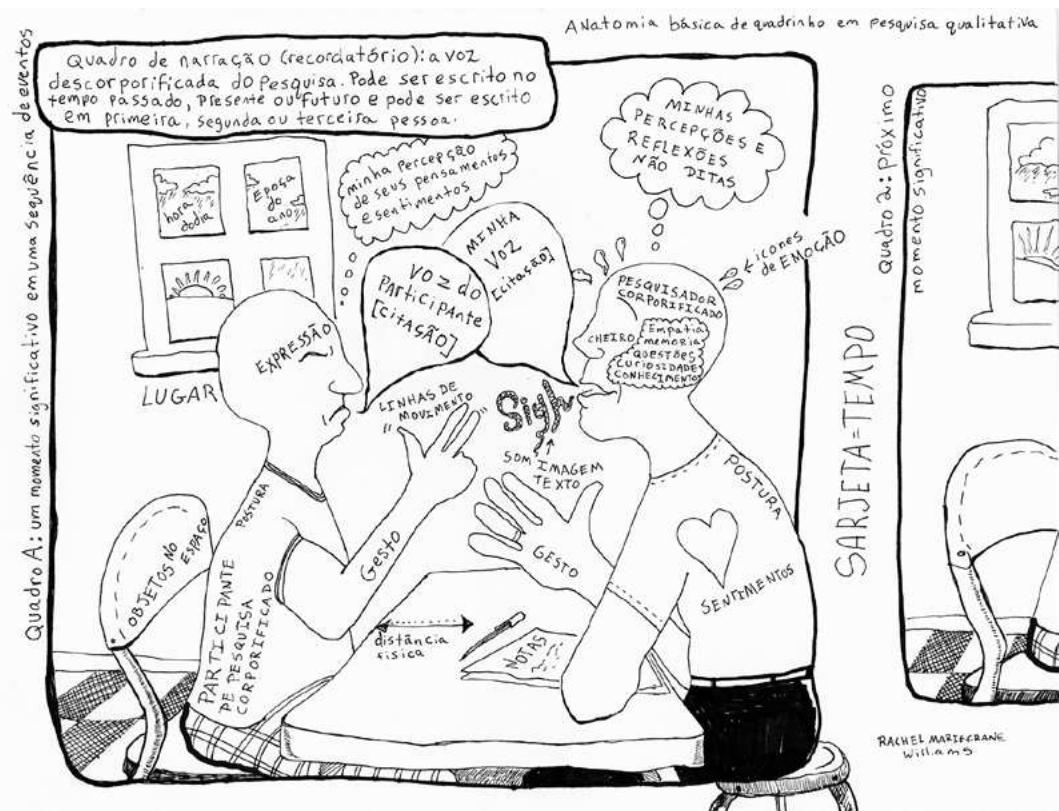


Figura 1. “Anatomia básica de uma pesquisa qualitativa baseada em quadrinhos” - de Rachel Marie-Crane Williams (2012/2024) recriado pela autora para esta publicação com tradução dos textos por Patrícia Matos e Márcio Moreira.

A terceira *affordance* da forma dos quadrinhos é a sua facilidade com narrativa e processo. Embora os quadrinhos possam ser utilizados para apresentar argumentos não-narrativos, a forma desenvolveu-se em grande parte como um canal mais popular para a contação de histórias¹⁷. Tradicionalmente, os painéis de quadrinhos são desenhados para serem experienciados sequencialmente, com a ação real acontecendo nas lacunas ou “sarjetas” entre os quadros, à medida que o leitor se envolve ativamente na criação de uma conclusão entre duas imagens estáticas (McCloud, [1993] 2005, p. 66). Leitores interpretam, por exemplo, uma bola de futebol atravessando o gol em uma imagem e a cena de uma multidão comemorando na imagem seguinte como eventos relacionados, um levando ao outro ou causando o outro. Mesmo diante de uma sequência aleatória de painéis fora de contexto, o desejo humano de encontrar coerência leva os observadores a construir instintivamente uma narrativa em torno deles. Por essas razões, as histórias em quadrinhos se

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

17. N.T: O texto original utiliza a expressão “popular storytelling”, no sentido de os quadrinhos serem historicamente associados à cultura pop e/ou a uma forma popular de contar histórias. Optamos por não associar o termo “popular” às histórias em si a fim de evitar juízos de valor, uma vez que os argumentos dos autores se concentram em uma maior a acessibilidade da linguagem dos quadrinhos quando comparados ao texto convencional.

prestam à obtenção, criação e comunicação de narrativas de pesquisa, tornando a pesquisa baseada em quadrinhos (PBQ) particularmente útil para abordagens narrativas de pesquisa, tais como a história oral.

Criadores de quadrinhos podem aproveitar a experiência sequenciada dos painéis para manipular o tempo e o ritmo, o que Eisner (1985) descreve como “interligação” nos quadrinhos. Um único quadro pode durar uma fração de segundo - por exemplo, o fogo e o estrondo de uma explosão capturada em pleno ar - ou tempo suficiente para um personagem dizer todo o texto em um grande balão de fala. Além disso, o tempo entre quadros e páginas pode ser um momento ou milhões de anos. Para acadêmicos, uma ferramenta tão flexível possibilita explorar o mundo em vastas e diferentes escalas, desde a evolução da vida até um único olhar furtivo (Atkins, n.d.; Hosler, Cannon, & Cannon, 2011). Ademais, leitores são altamente envolvidos neste processo de manipulação do tempo. Ao contrário do filme, no qual os espectadores precisam avançar na marcha constante dos rolos giratórios, o tempo na forma estática dos quadrinhos se desdobra no espaço, possibilitando que o leitor o experience em um ritmo muito mais individual.

No entanto, a natureza sequencial dos quadrinhos conta apenas uma parte da história. Ainda que os quadros sejam lidos em sequência, eles também são vistos juntos de uma única vez, no formato da página. Logo, uma quarta *affordance* dos quadrinhos é a sua simultaneidade (Sousanis, 2015c). Ao contrário dos *storyboards* dos filmes, o sentido nos quadrinhos é produzido não somente a partir do que acontece em cada quadro sucessivo, mas também depende do tamanho e da forma dos painéis, sua orientação, sua composição e seu relacionamento com outros painéis e o espaço vazio, até mesmo na relação com as páginas adjacentes (Miller, 2007, p. 83; Postema, 2013¹⁸). Groensteen (2007¹⁹, p. 146) sugere que o sentido nos quadrinhos é “entrelaçado” junto a elementos fragmentados ao longo da página em qualquer ordem ou direção, funcionando menos como uma estrutura hierárquica e mais como uma rede ou sistema. Ao fazer uma correspondência com a arquitetura (ver também Ware, 2012), Art Spiegelman refere-se à página de um quadrinho como uma “unidade arquitetônica” (em Witek, 2007, pp. 176-177), por meio da qual criadores projetam experiências espaciais para os leitores, manipulando o fluxo de leitura, a ênfase e o tom geral.

A interação de modos sequenciais e simultâneos oferece aos pesquisadores possibilidades não-lineares, tangenciais e multifacetadas para transmitir informações complexas em uma multiplicidade de perspectivas. A página de quadrinhos é um lugar singular no qual tempo e espaço são combinados, onde vários intervalos de tempo e localização podem existir lado a lado (consulte Bernard & Carter, 2004, para uma análise do quadrinho como algo que oferece um ponto de vista em quarta dimensão). “Here”, de Richard McGuire ([1989] 2014)²⁰ demonstra de uma forma magnífica o potencial das camadas espacial e temporal. McGuire conta uma história a partir de um único ponto de vista espacial (um canto na casa de seus pais), que salta através dos séculos sobrepondo múltiplas camadas de tempo em cada página. Histórias em quadrinhos podem até mesmo reutilizar quadros - ou redesená-los com

18. POSTEMA, Barbara. Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018.

19. GROENSTEEN, Thierry. O sistema dos quadrinhos. 1. ed. - Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015. Consulte as páginas 153 e 154.

20. McGUIRE, Richard. Aqui. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2017.

mudanças sutis várias vezes ao longo da obra - permitindo ou exigindo que o leitor relembe ou folheie o quadrinho e recupere coisas retidas na memória visual (o que Worcester chama de “flippability”²¹; ver Jenkins, 2015). Esse tipo de justaposição permite aos acadêmicos resistir a cronologias simples e capturar a complexidade da cognição e da experiência humana (Sousanis, 2015c, p. 63).

A última *affordance* que nós apresentamos é a expressão de estilo. As imagens nos quadrinhos (com frequência, mas não sempre, desenhos) são construídas diferentemente por diferentes (ou múltiplas) mãos. Cada um de nós deixa marcas à nossa própria maneira e essas diferenças permanecem presentes na página - das linhas exuberantes dos pincéis de Craig Thompson até os rabiscos esparsos de Jeffrey Brown. O estilo possibilita aos pesquisadores uma oportunidade de explorar e comunicar sua própria subjetividade. Por meio do desenho, em particular, a presença do pesquisador é sentida nas próprias linhas da página. Como Douglas Wolk (2007, p. 21, tradução nossa) coloca, “fazer quadrinhos é, inevitavelmente, uma metáfora para a subjetividade da percepção. Não há duas pessoas que experienciam o mundo da mesma maneira, nem dois quadrinistas que desenham do mesmo modo, e a forma como eles desenham é o mais próximo que um leitor pode chegar de experienciar algo pelos olhos dos artistas”.

Exemplos de PBQ

Passamos agora a exemplos de PBQ, a fim de explorar como essas *affordances* funcionam na prática. Embora argumentemos que a PBQ é um campo emergente de práticas (Boguslaw, Burns, Polycarpe, Rochlin, & Weiser, 2005), não se trata de uma metodologia única. Ao contrário, ela pode estar enraizada em uma série de abordagens disciplinares, metodológicas e epistemológicas. Na realidade, podemos argumentar que um dos exemplos mais consistentes de PBQ vem de fora do que é tradicionalmente considerado acadêmico. Nós recomendamos verificar, por exemplo, o jornalismo em quadrinhos de Joe Sacco (e.g., 2003)²² e Josh Neufeld (2009), ou as narrativas pessoais/históricas de Mary e Bryan Talbot (2012; Talbot, 2007). Para este capítulo, no entanto, focamos em trabalhos deliberadamente enquadrados como pesquisa. Esperamos que esses exemplos forneçam uma base para acadêmicos explicarem a editores, administradores e outros como os quadrinhos são aceitáveis, apropriados e, em alguns casos, uma alternativa superior ao texto convencional.

Talvez a área mais bem desenvolvida da PBQ seja a história gráfica (Buhle, 2007), que inclui poderosos relatos em primeira pessoa e histórias orais, bem como quadrinhos baseados em pesquisa de arquivo mais tradicional (Buhle & Schulman, 2005). A antropologia também tem produzido muitas pesquisas baseadas em quadrinhos (Bartoszko, Leseth, & Ponomarew, 2010; Newman, 1998; Ramos, 2000, 2004), por vezes inspirada pela longa, porém marginalizada, tradição do desenho etnográfico (Afonso & Ramos, 2004). Nos

21. N.T: Na ausência de uma expressão equivalente em português, optamos por manter o termo original proposto por Kent Worcester. Segundo Jenkins (2015), Worcester utiliza o termo para referir-se à mobilidade das páginas dos quadrinhos, posto que permitem o leitor ir e voltar durante a leitura de uma história e rapidamente recuperar alguma informação perdida. Isso ocorre, em partes, devido ao potencial expressivo das imagens que ficam registradas na memória.

22. SACCO, Joe. Uma história de Sarajevo. São Paulo: Conrad, 2005.

últimos anos, muitos praticantes da PBQ emergiram do campo da educação, representando diversas tradições, incluindo filosofia, pesquisa narrativa, pesquisa baseada em artes, pesquisa participativa e epistemologias feministas, entre outras (Galman, 2009; Jones & Woglom, 2013a, 2013b; Sousanis, 2015c; Weaver-Hightower, 2015). E toda uma comunidade de pesquisadores baseados em quadrinhos se reuniu no campo da medicina, explorando intersecções entre estudos acadêmicos, cuidados com a saúde e narrativa (Czerwic et al., 2015).

Aqui nós apontamos vários exemplos diferentes de PBQ. Para cada um deles, apresentamos breves explicações sobre o contexto de onde provêm, as suas abordagens metodológicas e as *affordances* que ressaltam.

História gráfica de *Abina and the Important Men* (Abina e o Homem Importante).

Nosso primeiro exemplo vem de “Abina and the Important Men” (Getz & Clarke, 2016), a história gráfica de uma mulher da Costa do Ouro (atual Gana) que escapou da escravidão e levou seu antigo senhor ao tribunal. O livro é baseado em uma transcrição do julgamento de 1876, que está incluída na publicação. O historiador Trevor Getz e a artista Liz Clarke colaboraram para criar uma narrativa íntima da experiência de Abina, inserida em uma história muito mais ampla de colonialismo, escravidão e patriarcado. Getz (2015) conta que, ao trabalhar para “escavar” a voz de Abina do documento colonial, escolheu a linguagem dos quadrinhos porque ela poderia “transmitir uma história ao mesmo tempo pessoal e de grande escala”.

Na página que selecionamos*, Getz e Clarke (2016) aproveitam as possibilidades narrativas da forma, bem como sua dualidade sequencial/simultânea, para capturar a ampla extensão da história de Gana. Os painéis, lidos em ordem, oferecem uma narrativa linear da colonização da Costa do Ouro. Tudo nas imagens é cuidadosamente pesquisado - as roupas, os prédios, os costumes - com o objetivo de garantir autenticidade. São oferecidos apenas quatro breves vislumbres do passado, mas a nossa mente preenche as lacunas de causa e efeito. Ao mesmo tempo, o leitor vivencia a página inteira de uma só vez, e é nas justaposições que podemos ver os contrastes e as semelhanças ao longo do tempo. Uma imagem de líderes grandes e poderosos Asante contrapõe-se a uma imagem do massacre colonial, onde os Asante são pequenos demais para serem reconhecidos, ilustrando a violência física e cultural da colonização. Abaixo, um painel que representa o comércio de escravos é acompanhado, em paralelo, a uma imagem do posterior comércio de óleo de palma. Aqui, os ombros curvados em ambas as imagens sugerem continuidade em vez de contraste, comunicando como a abolição formal da escravidão não interrompeu a sua prática.

Essas imagens circundam um mapa, encorajando o leitor a ir e vir entre a geografia ampla e abstrata e a experiência pessoal e íntima dos indivíduos. A interação texto-imagem também faz isso, com o texto fornecendo as informações necessárias para interligar as imagens em uma história coerente, e as imagens oferecendo momentos de experiências locais. Getz e Clarke (2016) produzem isso de forma econômica, incentivando o envolvimento analítico do

*Disponível no site [Google Books](#).

leitor. Esses painéis também sugerem ou até mesmo reproduzem fontes materiais, como análises históricas e mapas, fornecendo, assim, vislumbres importantes da metodologia e das justificativas para os argumentos históricos.

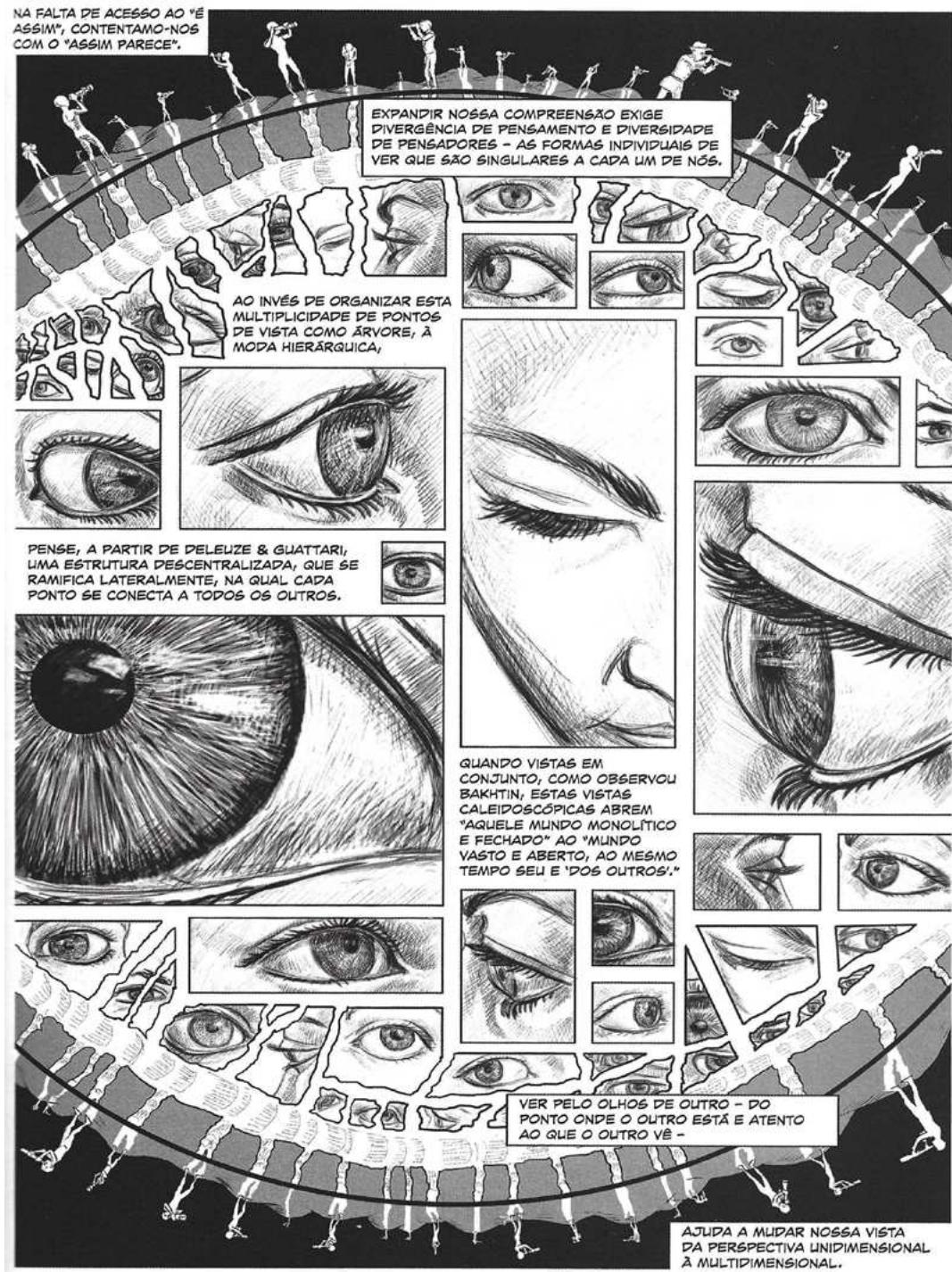


Figura 2. Página 39, “Caleidoscópico”, de Sousanis ([2015] 2017). Fonte: SOUSANIS, Nick. Desaplanar. São Paulo: Veneta, 2017.

Filosofia educacional: de *Desaplanar*

Nosso segundo exemplo vem do livro “Desaplanar” (2017; originalmente sua tese de doutorado, publicada em 2015) de Nick Sousanis,

um tratado filosófico na forma dos quadrinhos que explora questões acerca da percepção e do conhecimento. Duas características proeminentes que caracterizam o trabalho de Nick incluem a ausência de um narrador visível e sua estrutura não-narrativa. No que diz respeito ao seu processo, isso significa que não há uma presença constante para se apoiar, nem uma cronologia a ser seguida, mas a necessidade de inventar do zero a arquitetura conceitual de cada página. Nick emprega metáforas textuais e visuais como um modo de representar ideias complexas de uma maneira acessível, mas nunca simplória.

Na página reproduzida aqui (Figura 2), Nick explora o valor da divergência e da diversidade na geração de novas ideias. Com base em Deleuze e Guattari ([1987] 1995²³), ele vislumbra uma aprendizagem descentralizada e não hierárquica, por meio da qual as pessoas passam a entender o mundo a partir de uma multiplicidade de perspectivas. Isso é expresso por meio de uma série de metáforas sobrepostas e entremeadas. O olho é uma metáfora para a percepção; as raízes são uma metáfora para a conexão, seus nós que se projetam da superfície são pessoas armadas com miras telescópicas, todas com diferentes pontos de vista; e até mesmo o próprio quadro é, ele mesmo, uma metáfora para os limites de um ponto de vista individual. A ideia do sistema de raízes interconectadas ou “rizoma” é refletida pela própria organização da página. A composição da página rompe com qualquer estrutura regular e mais hierárquica, e seu layout funciona como um todo unificado, imitando a experiência de múltiplos e simultâneos pontos de vista. Ela é descentralizada; não há uma única maneira de lê-la, e a experiência de leitura se propõe a comunicar a abrangência do conceito — aprendizagem como um caleidoscópio diversificado de experiências. Assim como em outras formas de pesquisa baseada em artes, a página de Nick comunica o sentido não apenas por meio de denotação, mas também pela evocação - não somente a descrição, mas também a sensação de experienciar a página (Eisner, 2008).

23. DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

Medicina Gráfica: de “Losing Thomas and Ella” (Perdendo Thomas e Ella)

Nosso terceiro exemplo vem do artigo de Marcus Weaver-Hightower, “Losing Thomas and Ella” (2015). Apresenta-se aqui a segunda de dez páginas (Figura 3). O trabalho como um todo explora as experiências de um homem chamado sob o pseudônimo de Paul (não é o Paul coautor deste capítulo), que, com sua esposa, estava de luto pela perda de seus filhos gêmeos, Thomas e Ella. A narrativa derivou de uma longa entrevista com Paul sobre suas experiências enquanto um pai que sofreu mortes neonatais. Marcus utilizou técnicas qualitativas de investigação narrativa (Connelly & Clandinin, 1990) para “rehistoriar” a entrevista de acordo com a cronologia e com os temas da literatura sobre luto neonatal. A Figura 3 mostra as primeiras experiências hospitalares, quando o casal está prestes a perder o primeiro gêmeo. As páginas posteriores exploram as experiências hospitalares e, ainda mais adiante, detalham a longa experiência do luto, com seus desafios de planejamento de funerais,

dificuldades de relacionamento, abalo da fé religiosa, medos gerados por futuras gestações e enfrentamento de crises existenciais quanto a seguir em frente com a vida. Cada assunto alinha as experiências de Paul com a literatura sobre as experiências de pais com a morte neonatal (consulte Weaver-Hightower, 2012); ou seja, as experiências desse pai são um estudo de caso em medicina gráfica informado por importantes dados consultados em pesquisas, com um conjunto mais amplo de pais, sobre o luto.

Essa página demonstra várias *affordances*. A primeira é a ausência de sarjetas separando os painéis, o que, em parte, economiza espaço na página para a grande quantidade de texto, uma função que privilegia a narração da história por Paul. No entanto, isso também dá uma sensação quase claustrofóbica à página, com as imagens espremidas umas nas outras; apenas linhas finas separam alguns dos painéis, e até mesmo essas fronteiras são transgredidas por balões que não são cortados, mas que se sobrepõem a outros painéis. O plano de fundo da página também muda rapidamente para o preto, representando a rápida progressão de horror do evento. Os bebês, no entanto, nunca são mostrados em um fundo exclusivamente preto, o que é enfatizado pelo uso de cores que demonstram uma sensação de pureza e inocência.

Vários painéis na Figura 3 demonstram as *affordances* específicas dos quadrinhos que Marcus empregou para melhor transmitir a narrativa. Na tira superior, um corte arquitetônico conta várias histórias ao mesmo tempo. É possível ver, através das paredes e de cima, as “seis ou sete enfermeiras meio que circulando” por meio das pegadas na sala, uma técnica que Marcus pegou emprestado da iconografia já estabelecida por Bil Keane (2009) nos quadrinhos de *Family Circus*, utilizada com mais frequência para mostrar as caminhadas do jovem Billy pela vizinhança. O diagrama também oferece um grande espaço em branco que separa fisicamente o pai da ação principal - exceto pela linha do piso que conduz o olhar para trás. Na próxima tira, o pai se agacha quase em posição fetal no canto da sala, enquanto outra imagem desenhada dentro da nuvem de pensamento transmite iconicamente (portanto, imediatamente) sua sede. A terceira tira utiliza o fluxo mais convencional de leitura dos painéis, da esquerda para a direita, para mostrar o desenrolar de um procedimento médico.

A quarta tira talvez mostre a melhor *affordance* das histórias em quadrinhos para essa narrativa: a habilidade de mostrar o que não pode ser observado pela visão humana normal. A forma dos quadrinhos possibilitou que Marcus mostrasse o que provavelmente acontecia dentro do corpo por meio de um outro conjunto de cortes, dessa vez típicos de ilustração médica. Para isso, foi necessário pesquisar imagens que fossem precisas do ponto de vista médico, pelo menos de uma forma simplificada. A tira inferior então replica os desenhos anatômicos, mas para enfatizar a passagem do tempo, os textos nos recordatórios contam os dias. Sem achar que essa ênfase era suficiente, Marcus acrescentou uma fileira de relógios para dar a sensação de que o tempo estava sendo observado à medida que passava. O painel final fica em silêncio, mostrando apenas um abraço entre marido e mulher, preparando-se para a primeira e mais impactante virada de página.

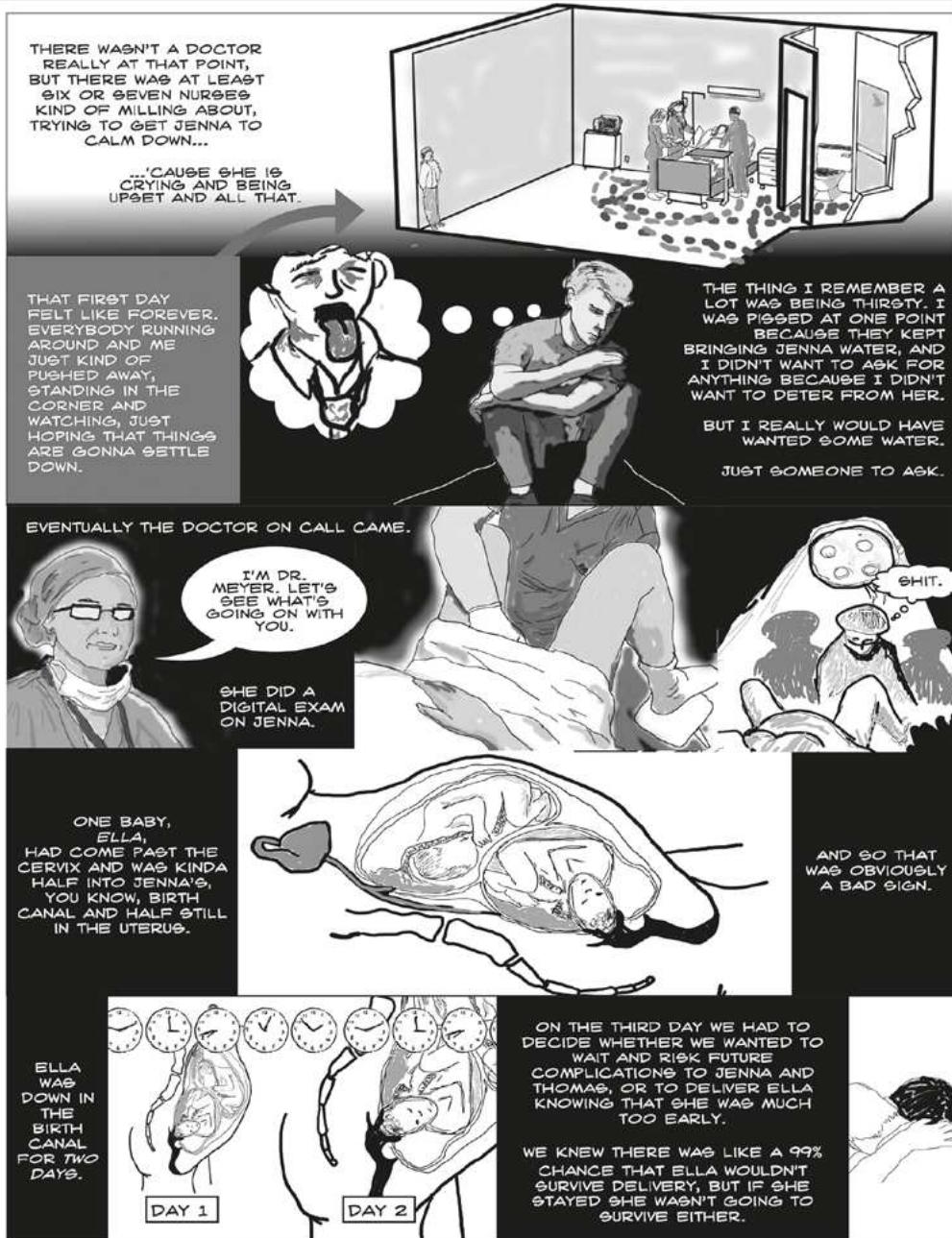


Figura 3. Página 2 de Weaver-Hightower (2015).

Antropologia: de *Drawing Etonography* (Desenhar Etnografias)

Nosso último exemplo é o trecho de um projeto estudantil, criado em um curso de “Mídia e Práticas Criativas” no Departamento de Antropologia da Universidade de Victoria (Boudreault-Fournier, 2015). A narrativa de Emily Thiessen explora sua estadia em Sarawak, na Malásia, a terra natal de sua mãe. Enquanto esteve em Sarawak, ela reuniu dados visuais por meio de fotografias, esboços e artefatos, todos informaram seus quadrinhos. Thiessen procurou retratar fielmente pessoas e lugares e, ao mesmo tempo, explorar sua própria subjetividade. Seguindo autores como o jornalista em quadrinhos Joe Sacco, por exemplo, se inseriu no quadrinho ao redor das bordas dos requadros. Ela

escreveu: “Meu objetivo é mostrar que as perspectivas de outras pessoas sobre o reassentamento são mais importantes do que a minha, centralizando-as nos quadros e, ao mesmo tempo, reconhecendo que esse episódio está duplamente misturado a mim; primeiro alterado pela minha presença e, depois, contado a partir do meu ponto de vista” (Boudreault-Fournier, 2015, p. 16).

Na página reproduzida aqui (Figura 4), temos uma imagem da perspectiva da própria Thiessen como entrevistadora, uma imagem recriada de sua câmera, uma digitalização de um artefato real e uma imagem de sua memória/imaginação. Estamos, quase literalmente, vendo as coisas através de seus olhos - múltiplas subjetividades expressas simultaneamente. Sua subjetividade fica evidente por meio de seu estilo artístico, enquanto o texto acrescenta uma segunda camada de emoção e muda a forma como experienciamos as imagens. Juntas, imagens e palavras se tornam uma forma de “descrição densa” (Geertz, 1970)²⁴, explorando não apenas as imagens superficiais, mas também as camadas de sentido por trás delas. A página oferece fragmentos, apenas cronológicos no sentido mais livre do termo, que ponderam reflexivamente tanto os sentidos dos participantes quanto o impacto da presença da antropóloga sobre eles.

24. GEERTZ, Clifford. A interpretação das culturas. Rio de Janeiro: LTC, 2008. A primeira edição em português foi publicada em 1989.

Aspectos-chave para PBQ

Como evidenciado por nossos exemplos, a PBQ pode parecer muito diferente dependendo da disciplina, do estilo artístico e da abordagem em que é desenvolvida. Ainda assim, alguns aspectos atravessam essa diversidade e merecem um debate mais amplo, incluindo práticas colaborativas, coleta e análise de dados, desafios de publicação, considerações quanto à validade, qualidade e ética.

Colaboração

Há muita coisa envolvida na elaboração de uma história em quadrinhos e nem todo mundo sente-se confortável com todas as habilidades necessárias para a sua prática. Se você não se sente pronto para fazer isso por sua conta, trabalhe com uma colaboração. Trazer outro criador pode expandir o pensamento e o trabalho em si de maneiras muito importantes. Em toda a indústria de quadrinhos, os quadrinhos são rotineiramente produzidos por equipes separadas de roteiristas, desenhistas, arte-finalistas, coloristas e letristas. Com PBQ, a formação de equipes entre pesquisadores e artistas é relativamente comum (e.g., Ayers & Alexander-Tanner, 2010; Jones & Woglom, 2013a, 2013b) e consideramos que essa abordagem tem grande potencial. Para que essa parceria alcance seu potencial, no entanto, é necessária uma profunda colaboração. Um pesquisador não pode simplesmente escrever seus resultados na forma de um texto e entregar a uma artista. Assim como uma artista não pode começar sem um bom mergulho nos conceitos em questão. Isso faz uma

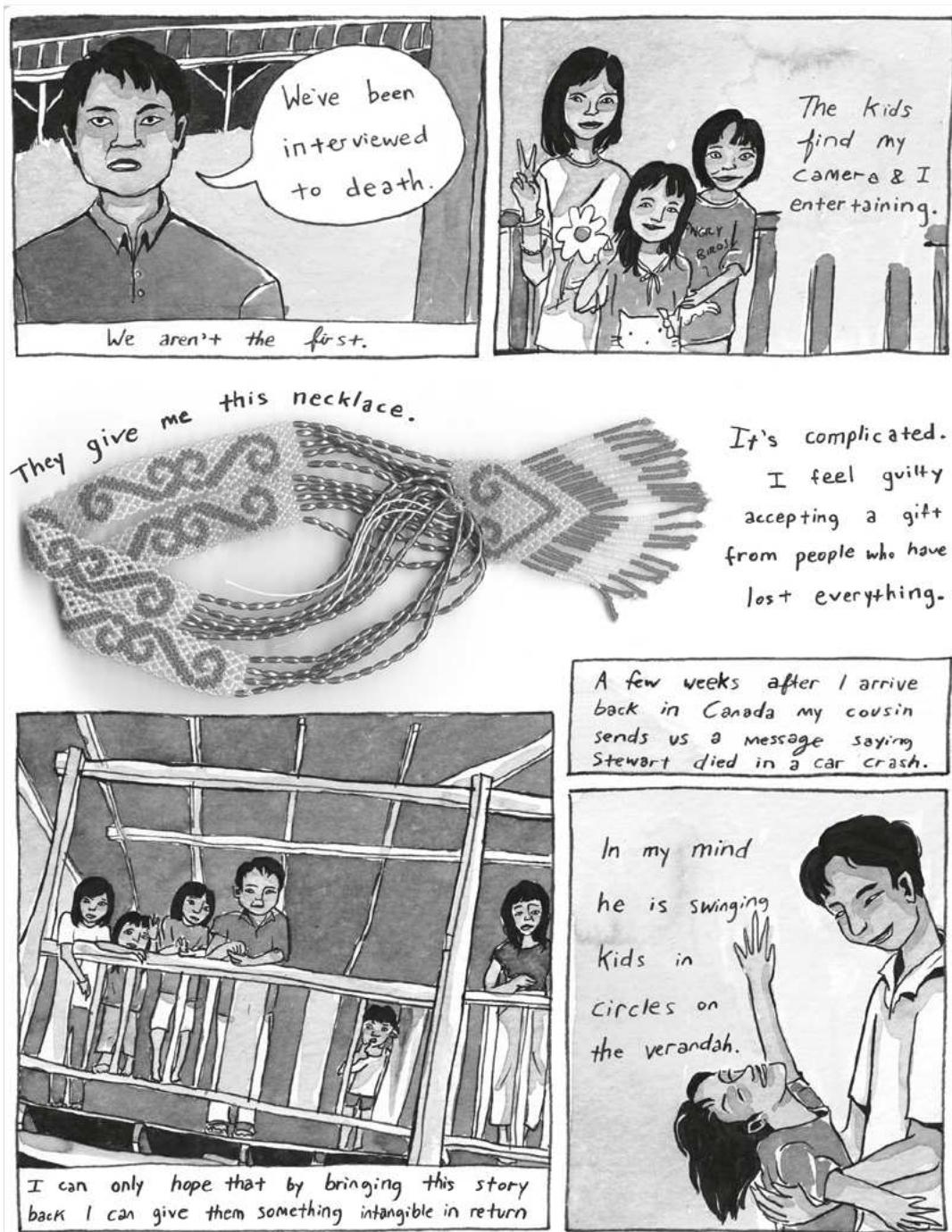


Figura 4. Página do projeto de PBQ Desenhando Etnografia, de autoria de Emily Thiessen.

pesquisa ruim ou quadrinhos ruins. Em vez disso, o pesquisador e a artista precisam aprender um com o outro, cada uma adicionando suas próprias forças à obra e dialogando sobre como melhor apresentar a informação na forma de quadrinhos - é assim que os trabalhos mais interessantes irão emergir. Quando o professor de educação Bill Ayers colaborou com o artista de quadrinhos Ryan Alexander-Tanner para fazer uma nova edição em histórias em quadrinhos do seu livro *To Teach* (Ensinar), Ayers admitiu inicialmente que ele apenas entregou a Alexander-Tanner o texto que já existia para ser traduzido em quadrinhos. Logo, eles perceberam que para criar o tipo de obra que realmente se sustentaria por si só, teriam de encontrar uma maneira de colaborar verdadeiramente. Nesse caso em particular, Alexander-Tanner acabou se mudando para a casa de Ayers

por seis meses para conseguir ter um diálogo contínuo enquanto o livro era criado (Blackmore, 2010; Heater, 2010).

Em seu futuro romance gráfico etnográfico “Lissa: Still Time”²⁵, as professoras Sherine Hamdy e Coleman Nye procuraram o conceituado autor de quadrinhos Paul Karasik para atuar como consultor e garantir que o projeto mantivesse um alto nível de qualidade. Karasik selecionou duas de suas alunas do curso de ilustração da Rhode Island School of Design para trabalhar como quadrinistas no projeto. Com a ajuda de um subsídio significativo, a equipe viajou ao Cairo para juntas aprofundar a investigação. Tanto as pesquisadoras quanto as quadrinistas mergulharam diretamente na comunidade que pretendiam apresentar, o que conferiu maior profundidade ao trabalho produzido (Dragone, 2016).

Essas colaborações próximas exigem esforço, pois as diferentes expectativas, visões, estilos de trabalho e históricos disciplinares podem exigir reconciliação. Por exemplo, Nick foi convidado para ser coautor de uma história em quadrinhos sobre mudanças climáticas para a Nature junto ao consagrado jornalista científico Richard Monastersky (2015), quem resumiu a ciência climática e os últimos 25 anos de negociações climáticas em preparação para a Conferência do Clima de Paris de 2015 (Krause, 2015). O projeto apresentou desafios únicos, entre os quais o de transmitir uma enorme complexidade de tópicos em apenas oito páginas, mantê-lo acessível e envolvente e não sacrificar a precisão pela qual a Nature é conhecida.

25. N.T: à época da publicação deste ensaio, o livro em questão ainda estava no prelo, sendo posteriormente publicado pela editora da Universidade de Toronto, em 2017, sob o título “Lissa: A Story about Medical Promise, Friendship, and Revolution”. A publicação tem autoria das professoras Sherine Hamdy e Coleman Nye com a colaboração das artistas Caroline Brewer e Sarula Bao.

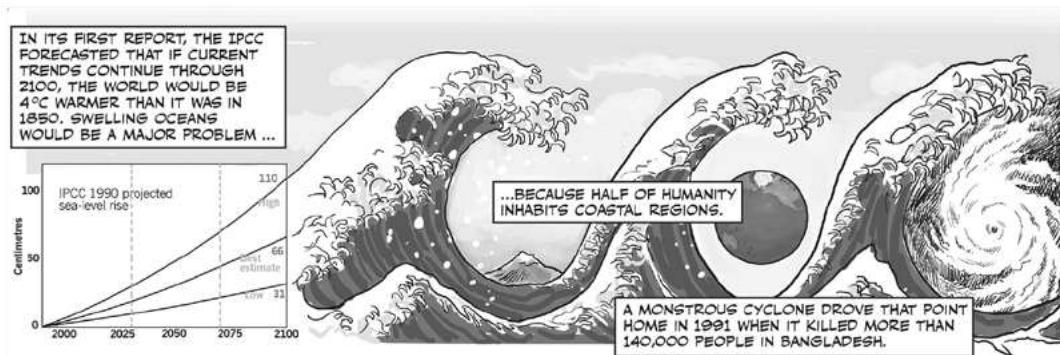


Figura 5. Ao rascunhar algumas ideias, Nick notou uma confluência visual entre a curva do gráfico em relação ao aumento e a projeção do nível do mar com suas ondas gigantes, o que o levou a fazer referência à arte “A grande onda de Kanagawa” de Katsushika Hokusai. Fonte: Monastersky e Sousanis (2015)

A colaboração entre os dois se deu por meio de horas de telefonemas e centenas de e-mails trocados durante dois meses. Rich, que conhecia intimamente a história e as lutas políticas, forneceu um esboço dos principais pontos que poderiam ser abordados ao longo do caminho. Nick, que havia se aprofundado na literatura para saber em que se concentrar e conseguir fazer perguntas, começou a definir como a narrativa se desdobraria. À medida que a peça foi tomando forma, surgiram alguns desafios. Em primeiro lugar, era uma tensão constante fundir a maneira como o jornalismo usa as palavras com o espaço disponível em uma página de quadrinhos. Mesmo uma passagem de texto relativamente curta para os padrões jornalísticos pode sobrecarregar

completamente uma página de quadrinhos. Os quadrinhos exigem um tipo diferente de escrita, no qual a composição visual é sempre levada em consideração. Em segundo lugar, à medida que novos dados chegavam, juntamente com o feedback editorial da Nature, elementos precisavam ser adicionados, alterados e cortados até poucos dias antes do prazo final de publicação. Isso fez com que toda a base da história em quadrinhos mudasse - um problema para um artista de quadrinhos que, como enfatizamos na seção sobre *affordances*, trabalha a página como uma unidade, o que dificulta mudar certos elementos de lugar. Em terceiro lugar, como grande parte do trabalho de Nick emerge de sua prática de esboço, ele descobriu que, mesmo com todas as conversas por telefone e e-mail, a falta de interação visual presencial dificultava a comunicação eficiente entre os dois autores - uma vez que os esboços costumam ser totalmente compreensíveis apenas para quem os faz. Isso criou uma difícil curva de aprendizagem em um prazo apertado que, felizmente, com paciência e persistência, acabou se cumprindo de forma satisfatória (consulte a Figura 5).

Finalmente, uma nota sobre compensação financeira. Convidar um artista para trabalhar em colaboração é pedir um compromisso significativo de tempo - e, com uma publicação acadêmica, provavelmente haverá pouca oportunidade de compensação financeira pela venda do trabalho em si. A maioria dos artistas, como todo mundo, precisa pagar contas e comprar comida, e oferecer “visibilidade” ou “uma experiência no currículo” não os ajuda com essas necessidades! Esta é uma situação na qual podem ser necessários subsídios e financiamento externo para pagar um artista.

Coleta e análise de dados em quadrinhos

O uso de histórias em quadrinhos como forma de apresentar estudos acadêmicos é a maneira mais óbvia como os quadrinhos têm sido utilizados em pesquisa, mas esta é apenas a ponta do iceberg. Em nossa experiência, as *affordances* dos quadrinhos são mais úteis quando são integradas ao processo de pesquisa desde o início, durante a coleta inicial de dados e o brainstorming. As histórias em quadrinhos criadas durante a coleta ou análise de dados podem nunca ver a luz do dia, mas ainda assim contribuem para o produto final. Os quadrinhos podem ser elaborados como uma forma de registro do trabalho de campo, capturando os dados visuais e gestuais do campo. Eles podem ser utilizados como uma forma de transcrever entrevistas, com atenção à linguagem corporal e às expressões faciais. Eles podem ser utilizados para explorar ideias emergentes, da mesma forma que um pesquisador pode criar um mapa mental ou escrever um memorando teórico. E também podem ser criados em conjunto com os participantes como uma forma participativa de produção de sentido. Em todos esses casos, os quadrinhos podem estruturar o pensamento do pesquisador, dar suporte ao pensamento lateral, revelar novas conexões e chamar a atenção para aspectos físicos, espaciais, cronológicos e visuais de um determinado assunto.

O antropólogo e quadrinista Jorge Ramos, por exemplo, faz esboços enquanto está em campo. Ele preencheu seu livro, *Histórias Etíopes* (2000), com belas representações de pessoas e lugares, entrelaçadas com as tradicionais anotações de campo. Para Ramos, desenhar não é apenas uma forma de capturar dados visuais, mas também uma atividade social que promove interações positivas entre pesquisador-participante e o humaniza aos olhos das pessoas (2004, p. 149). Ramos também desenvolveu uma colaboração intrigante com a colega antropóloga Anna Isabel Afonso, usando desenhos em quadrinhos para obter melhores dados de entrevistas. Afonso pediu a Ramos que se juntasse a ela durante as entrevistas e criasse desenhos originais com base no que ele estava ouvindo. Os desenhos foram compartilhados com os entrevistados, que poderiam comentá-los e editá-los, obtendo novas e mais precisas informações de entrevistados profundamente envolvidos (Afonso & Ramos, 2004).

Além disso, a criação de um produto de PBQ pode servir como uma forma de análise em si. O processo analítico de Nick, por exemplo, está intrinsecamente ligado à criação de páginas de quadrinhos. Para cada página ou sequência, ele começa com uma ideia geral do que ele gostaria de explorar e, talvez, com uma imagem, e tenta descobrir que sensações ela elicitá, como deve tomar forma no espaço da página. Não há um roteiro previamente escrito a partir do qual ele ilustra. Daremos a Nick um momento para que explique isto por conta própria:

“É nos meus esboços - um mapa mental de anotações e desenhos - que eu organizo o meu pensamento e as ideias começam a surgir. Desenhar se torna uma forma de trazer meu sistema visual para a conversa (Suwa & Tversky, 1997), permitindo que eu veja conexões nos esboços que eu não veria de outra maneira e faça descobertas que eu não poderia prever antecipadamente. Para mim, desenhar serve como uma ferramenta para expandir minha capacidade de ver e pensar além de minhas próprias limitações - um envolvimento ativo em meu próprio pensamento. É um processo iterativo de exploração, mesmo enquanto faço desenhos em resposta à minha pesquisa, as direções que tomo em minha investigação são orientadas pelas demandas dos próprios desenhos. Em última análise, acho que minhas investigações acadêmicas e a minha abordagem artística precisam ter o mesmo peso e se alimentar mutuamente. Se eu fizer um ótimo desenho que não diz muita coisa, não é suficiente, e se eu tiver expressado muitas ideias excelentes, mas as imagens não fizerem parte disso, terei de descartá-las e tentar novamente. Quando deixo que essas duas forças conduzam o trabalho, ocorrem as melhores descobertas e as obras artísticas mais poderosas. (veja também Jenkins, 2015, Parte 3; Smith, Hall e Sousanis, 2015; Sousanis, 2015a)

Desafios de publicação

Situar as histórias em quadrinhos em espaços acadêmicos também apresenta alguns novos desafios de publicação. Como já discutimos, desde o início os criadores estão constantemente preocupados com as dimensões gerais da página e a extensão do trabalho. Essas restrições podem determinar o tipo de quadrinho a ser produzido; caso contrário, você estará espremendo uma história em quadrinhos em um espaço onde ela não cabe. No entanto, as

diretrizes para os autores da maioria das revistas listam apenas os limites de palavras, não os limites de páginas e as dimensões de impressão. Na escrita, o texto pode ser moldado e fluir para caber em qualquer espaço, mas isso não ocorre nos quadrinhos, onde cada página forma uma unidade arquitetônica, incluindo as considerações sobre os efeitos apropriados das viradas de página e das páginas duplas. A edição de um artigo de texto pode acarretar alguma reescrita e atenção às transições, mas, em uma história em quadrinhos, a forma como todas as peças se encaixam pode ser destruída - a estrutura se desfaz. Foram essas partes móveis que representaram uma dificuldade para Nick em seu trabalho para a *Nature*; essas partes móveis o impediam de trabalhar na arte final até o fim do processo. Nos quadrinhos convencionais, os criadores evitam isso enviando layouts brutos ("miniaturas" ou "thumbnails") para aprovação, de modo que as alterações de design possam ser feitas muito antes de se iniciar os desenhos finais. Isso requer um envolvimento editorial antecipado, incluindo a abordagem das limitações de publicação - o alto custo da cor, por exemplo - e talvez ensinar os editores acadêmicos sobre quadrinhos e os requisitos para bem apresentá-los.

Outro desafio da publicação em foros acadêmicos é a revisão por pares. Quem são os "pares" apropriados para revisar os artigos de PBQ? A maioria dos colegas de uma disciplina não estará familiarizada com as abordagens de PBQ, mesmo que tenham conhecimento sobre o tópico da pesquisa. Enquanto isso, outros estudiosos de quadrinhos podem ser capazes de falar sobre o uso eficaz da forma, mas não sobre a pesquisa. Essa tensão não é exclusiva da PBQ, mas, devido ao surgimento recente do campo, essa logística de publicação representa um fardo para os pesquisadores em quadrinhos no futuro próximo. É necessário encontrar um grupo diversificado de revisores capazes de falar sobre diferentes aspectos da metodologia e do tema, instruir os editores sobre as particularidades da abordagem e criar listas de pesquisadores em PBQ em todo o mundo (para que os mesmos três ou quatro não sejam sobrecarregados com cada revisão).

Validade e qualidade

A revisão por pares levanta uma questão mais fundamental: o que faz uma "boa" PBQ? Ao reivindicar os quadrinhos como pesquisa, nos deparamos com dois conjuntos de padrões que nem sempre se encaixam facilmente. Por um lado, estamos fazendo pesquisa e precisamos mostrar que nosso trabalho é "válido" ou "confiável" no sentido de representar com credibilidade e autenticidade os fenômenos estudados. Por outro lado, estamos criando histórias em quadrinhos que, ao longo dos anos, desenvolveram seus próprios padrões de qualidade estética. Como respondemos a essas duplas exigências? Pode algo ser considerado um quadrinho ruim, mas ainda assim ser uma boa pesquisa? Em caso afirmativo, alguém vai realmente querer lê-la (veja também Saldaña, 2005, p. 31)? Uma boa história em quadrinhos pode compensar uma pesquisa malfeita?

Os critérios para avaliar a PBQ necessariamente diferem de acordo com os objetivos da pesquisa e o paradigma no qual ela se baseia. No entanto, tentamos identificar algumas características gerais de uma “boa” PBQ com base em trabalhos prévios de metodologias qualitativas e baseadas em artes que abordaram essa questão (no entanto, isso não quer dizer que os quadrinhos não possam apresentar uma pesquisa quantitativa!). A apresentação desses critérios é uma tentativa de mesclar, em vez de separar, questões de validade de pesquisa e qualidade estética. Embora os critérios não sejam novos, em cada caso nós oferecemos breves exemplos do que sua amplitude significa especificamente para a prática dos quadrinhos. Essa lista não é exaustiva; ela é o início de uma conversa.

Fidelidade textual e visual

Os pesquisadores ou profissionais que desenvolvem PBQ devem estar atentos às questões de fidelidade, para que permaneçam “fiéis” às pessoas e aos fenômenos que pesquisam. Ao selecionar conscientemente uma mídia altamente multimodal, os pesquisadores de PBQ têm a responsabilidade adicional de reforçar a fidelidade em todos os modos: nos detalhes dos desenhos, na seleção de cores, no texto em balões de fala e assim por diante. Em alguns casos, isso significa prestar muita atenção à precisão, por exemplo, certificando-se de que detalhes históricos, como penteados, roupas, cenários e padrões de fala sejam retratados corretamente de forma que outros possam validá-los posteriormente. Em alguns casos, é mais uma questão de fidelidade à verdade das emoções das experiências dos participantes. Nessas instâncias, convidar os participantes a reagir às páginas dos quadrinhos pode ajudar a determinar se suas experiências, traduzidas pela mão do criador, foram capturadas de uma forma reconhecível. Em outras vezes, uma história em quadrinhos pode se concentrar na fidelidade à experiência e à subjetividade do pesquisador, que às vezes são exploradas ao inseri-lo na obra como um personagem ou ao exagerar o estilo do traço para enfatizar tal subjetividade (por exemplo, Sacco, 2003). Seja qual for seu paradigma, os pesquisadores de PBQ devem ser capazes de explicar sua abordagem (seja visual ou textualmente), ajudando os leitores a entender como interpretar a relação entre a história em quadrinhos e o fenômeno estudado.

Compreendendo a arte dos quadrinhos

Quando apresentados à ideia da PBQ, muitos acadêmicos protestam: “Mas eu não sei desenhar!” Felizmente, não é necessário saber desenhar figuras totalmente volumétricas ou dominar o chiaroscuro para criar uma boa história em quadrinhos de pesquisa. O importante é que o pesquisador entenda e aprecie a arte dos quadrinhos. Assim como Faulkner (2007) escreve sobre a poesia de pesquisa, os acadêmicos devem estar cientes das “tradições e técnicas e

estudar a arte da mesma forma que estudam a escrita de pesquisa” (p. 221; veja também Percer, 2002). Como o pesquisador pode aproveitar cuidadosamente as *affordances* e as convenções dos quadrinhos para fins acadêmicos? O pesquisador considerou tanto o layout geral quanto os painéis individuais? A linguagem visual (ou “gramática”) dos quadrinhos, como emanata, linhas de movimento e efeitos sonoros, ajuda o leitor a entender ou processar melhor as informações e os sentidos? O pesquisador pode manipular com eficácia o ritmo e a ação entre os painéis?

Impacto cognitivo e emocional

A mídia dos quadrinhos é útil para se comunicar de forma clara e lógica um tipo de comunicação que Elliot Eisner (2008) chama de “denotação”. Mas, em sua melhor forma, os quadrinhos também são uma ferramenta poderosa para “evocação”, comunicando-se em um nível emocional. Como Bochner (2000) escreve sobre boas etnografias alternativas: “Quero uma história que mexa comigo, com meu coração e minha barriga, bem como com minha cabeça; quero uma história que não se refira apenas à vida subjetiva, mas que, em vez disso, a encene de forma a me mostrar como é a vida agora e o que ela pode significar” (p. 271, tradução nossa). Pode o criador de quadrinhos ajudar a tocar a cabeça e as entranhas dos seus leitores? Parafusos: *Mania, depressão, Michelangelo e eu*, de Ellen Forney ([2012] 2014)²⁶, por exemplo, nos ensina sobre o transtorno bipolar tanto por meio de uma história comovente sobre os efeitos da doença em uma pessoa, quanto por meio da comunicação de informações sobre essa condição. Esse tipo de impacto melhora a nossa compreensão e nos leva a pensar: “O que eu faria nessa situação?”

26. FORNEY, Ellen. Parafusos: mania, depressão, Michelangelo e eu - memórias em quadrinhos de Ellen Forney. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2014.

Coerência significativa

Como Tracy (2010) observa, os estudos que são “significativamente coerentes” abordam o tema que o pesquisador se propõe a investigar usando métodos e formas de apresentação apropriados e interconectando-os à literatura existente. Para a PBQ é preciso antes de mais nada questionar se os quadrinhos são a forma adequada de apresentar a pesquisa. Não se os quadrinhos são “a melhor forma” ou a “única forma” de apresentar as ideias, mas se suas *affordances* podem, de alguma forma, ser usadas para atingir objetivos maiores que o pesquisador estabeleceu para compreender e disseminar as ideias.

Ética

As histórias em quadrinhos que se destinam à pesquisa, talvez mais do que no uso de romances gráficos para autobiografia ou de quadrinhos para jornalismo (por exemplo, Plank, 2014), têm as responsabilidades de

confidencialidade e anonimato - a proteção dos sujeitos contra os riscos da pesquisa. No entanto, isso apresenta desafios únicos na forma dos quadrinhos. Como protegemos os sujeitos quando eles podem ser vistos? Como garantir que quaisquer alterações na identidade destinada a protegê-los - mudanças na aparência ou no local, abstração ou criação de personagens compostos - não prejudiquem a veracidade científica da pesquisa? Como grande parte dos privilégios da pesquisa baseada em quadrinhos são narrativos, baseados nas *affordances* da forma, e a narrativa pessoal quase sempre envolve interações com outras pessoas, como protegemos aqueles próximos de nossos sujeitos (Ellis, 2004)? Romances gráficos como *Cicatrizes* (Small, [2009] 2010)²⁷ e *Can't We Talk About Something More Pleasant?* (Chast, 2014) são particularmente críticos em relação aos pais, revelando pecadilhos, comportamentos imorais e até mesmo doenças mentais e físicas. Essas revelações são permitidas em pesquisas, se quisermos proteger aqueles que não consentiram diretamente com a participação?

Essa é uma questão particularmente importante quando consideramos aqueles que não podem falar por si mesmos, como os falecidos ou aqueles de comunidades que foram historicamente marginalizadas e mal representadas no mundo da pesquisa e dos quadrinhos (por exemplo, pessoas não brancas, pessoas com deficiências). Como os quadrinhos são uma forma inherentemente visual, os pesquisadores que produzem pesquisas baseadas em quadrinhos devem considerar a diferença cultural em atitudes e crenças na representação visual. Por exemplo, como muitos desenhistas não muçulmanos já sabem, os muçulmanos consideram a representação do profeta Maomé como um sinal de desrespeito. Os pesquisadores também precisam enfrentar a história da representação visual na pesquisa, incluindo seu amplo uso como uma ferramenta de colonização (Hight & Sampson, 2013). E como as pessoas se sentem ao serem representadas especificamente nos quadrinhos, dada a estreita associação do meio com as crianças e a longa história de produção de estereótipos visuais racistas e sexistas? É vital que dialoguemos com os participantes sobre estilos de representação visual e os significados ou consequências associados a eles, especialmente ao fazer pesquisas fora de nosso próprio ambiente cultural.

Por fim, algumas questões éticas devem ser feitas sobre a busca da PBQ como prática para aqueles que a estão criando. É ético permitir que os alunos realizem esse trabalho? Se - e esse é um grande "se" - for mais difícil conseguir emprego e estabilidade quando se está trabalhando em uma "forma não tradicional", que dever temos para com eles de avisá-los (ou impedi-los)? (Veja uma discussão sobre isso em Patel, 2016.) Na sala de aula, à medida que os quadrinhos se tornam mais aceitáveis como tema, alguns professores começaram a propor a criação de quadrinhos a seus alunos (veja, por exemplo, os capítulos de Czerwic et al., 2015). Será que exigimos implicitamente que os alunos se exponham com essa tarefa? Em caso afirmativo, é ético exigir isso dos alunos? Estamos dispostos a criar histórias em quadrinhos que não exijam exposição de si? As histórias em quadrinhos podem ser informativas,

27. SMALL, David. *Cicatrizes*. São Paulo: Editora LeYa, 2010.

engraçadas, angustiantes, contemplativas ou tensas, dependendo dos objetivos do criador, portanto, usar exemplos desses propósitos nos cursos e permitir o uso de todos eles nas atividades pode proteger os alunos e, ao mesmo tempo, preservar a expansividade da forma dos quadrinhos.

Sua vez

Qualquer um pode fazer quadrinhos. Os acadêmicos que evitam as histórias em quadrinhos porque “não sabem desenhar” estão abandonando prematuramente uma forma que (1) pode ser instrutiva para seu trabalho, orientando-os para novos tipos de cognição, e (2) que na verdade não exige que se desenhe, ou que se desenhe de alguma maneira específica. O cartunista canadense Seth sugere que descrever os quadrinhos como uma mistura de prosa e ilustração é uma metáfora ruim, e que eles podem ser descritos mais apropriadamente como consistindo em poesia e design gráfico. “Poesia pelo ritmo e pela condensação; design gráfico porque os quadrinhos têm mais a ver com mover formas - projetar - do que com desenhar” (Ngui, 2006, p. 22). A variedade de estilos de desenho disponíveis é vasta, indo muito além do cartum tradicional. Os quadrinhos fotográficos e a colagem também são possibilidades produtivas. Considere o romance gráfico de Ann Marie Fleming (2007), *The Magical Life of Long Tack Sam*, que acompanhou seu filme de mesmo nome e tema - um livro de memórias sobre seu avô. Fleming começa expressando diretamente sua falta de habilidade para desenhar e, em seguida, narra a reconstrução da vida de seu avô por meio de sua personagem “stickgirl”, que encena todas as suas histórias, ao lado de fotografias de arquivo e atuais, mapas, pôsteres e até mesmo algumas seções desenhadas por um cartunista para criar uma narrativa envolvente. Funciona.

Se a PQB a intriga, passe algum tempo lendo quadrinhos. Se estiver familiarizado principalmente com quadrinhos de super-heróis, experimente a seção de romances gráficos da sua livraria preferida. Se você lê principalmente quadrinhos americanos, mergulhe no cenário dos mangás japoneses ou nos quadrinhos independentes que saem do Canadá. A variedade de estilos e abordagens de quadrinhos aumenta a cada dia e ampliará sua ideia do que é possível quando se trata de criar quadrinhos como pesquisa. Mesmo que decida colaborar com um profissional de quadrinhos, é importante que você seja versado na forma para oferecer orientação e dar retorno sobre a arte e os layouts.

Atividades

Não há melhor maneira de desenvolver sua própria prática com quadrinhos do que começar a fazer quadrinhos! Aqui, sugerimos algumas atividades, exercícios e recursos que o ajudarão a se preparar para pensar em quadrinhos. Embora muitas ferramentas digitais estejam disponíveis para ajudar

a criar páginas (por exemplo, Comic Life e Pixton), sugerimos evitar aquelas que são essencialmente de modelos pré-fabricados. A experiência de pensar no layout e nas justaposições, de criar imagens do zero, desencadeia ideias e associações que podem ser perdidas quando se trabalha em uma estrutura predefinida. Comece com uma folha em branco e algum tipo de ferramenta para traçar linhas e veja aonde isso o leva. Recomendamos desenhar à mão, pelo menos no início. Mas talvez você ache que a tesoura e a cola, ou o Adobe Illustrator, seja o seu modo preferido. Experimente - diferentes ferramentas podem levá-lo a lugares distintos.

É altamente recomendável a leitura de *99 Ways to Tell a Story* (2005), de Matt Madden, como uma forma de ampliar sua apreciação das inúmeras maneiras de abordar a forma dos quadrinhos. Madden começa com uma história em quadrinhos de uma única página em que ele desce as escadas para pegar algo na geladeira e depois esquece o que estava procurando. Em seguida, ele apresenta 98 variações da mesma história, mudando o estilo, o gênero, a forma e outras técnicas ao longo do caminho. Sugerimos que os acadêmicos usem um exercício semelhante como forma de estimular a descoberta. Pegue uma experiência das suas anotações de campo ou uma história de uma entrevista e transforme-a em uma página de quadrinhos. Agora, desenhe-o novamente, mas mude sua abordagem. Tente contar sua narrativa da perspectiva de diferentes participantes, ou de uma visão panorâmica, ou da perspectiva de um objeto inanimado que testemunha silenciosamente os eventos. Tente desenhá-la com foco em minúcias, sons ou sentimentos. Nick faz um exercício semelhante no qual seus alunos contam uma história curta em três painéis e, em seguida, contam novamente a mesma história no espaço de duas páginas. O que é vital e o que pode ser deixado de fora sem deixar de transmitir sua ideia ou narrativa? Esses exercícios de restrição podem ser libertadores e inspirar novas formas produtivas de trabalho.

Para aqueles que estão mais acostumados a se expressar com palavras, tente remover todo o texto que não seja um efeito sonoro ou emanata. Criar narrativas sem palavras pode fazer com que o acadêmico pense em ritmo, gestos, sons, expressões e detalhes do ambiente, bem como no layout da página e na importância de cada imagem. Ou pegue um dos conceitos mais abstratos com os quais está lidando em sua pesquisa e tente comunicá-lo visualmente, sem transformá-lo em uma série de eventos concretos. Que imagens lhe vêm à mente quando você pensa no conceito? Que metáforas visuais podem ser úteis para comunicar o conceito a outras pessoas? Essa exploração é vital para o desenvolvimento de uma prática de quadrinhos que utilize a forma em sua plenitude.

Outros exercícios podem fazer com que a pessoa comece a pensar no layout da página em vez de pensar apenas quadro a quadro. Como forma de expor imediatamente os desenhistas novatos ao tipo de pensamento espacial que a prática dos quadrinhos exige, Nick desenvolveu o “Grids and Gestures” (2015b), um exercício não representativo de criação de quadrinhos que afasta a ênfase no que é desenhado nos painéis para pensar na composição geral

da página e no que ela pode transmitir. Ele pode ser feito rapidamente e por qualquer pessoa, sem depender de experiência prévia em desenho. Aqui está a descrição resumida (uma mais longa é fornecida no artigo citado anteriormente):

Pegue uma única folha de papel e corte-a para representar a forma do seu dia em um formato de grade. O dia que você escolher para se concentrar pode ser aquele dia exato, um dia típico, um dia particularmente agitado ou um dia imaginado. É importante usar toda a folha de papel, pois o espaço vazio tem grande importância nos quadrinhos. Em seguida, dentro da composição que você desenhou, ocupe os espaços com linhas gestuais, coleções de marcas que passam pela página e que representam sua atividade física ou emocional ao longo desse período de tempo. Faça o possível para não desenhar coisas!

Isso faz com que os “não desenhistas” pensem imediatamente sobre a página como um todo, sobre o fluxo de movimento no interior da página, como ponderar e orientar os painéis e, por fim, demonstra o quanto os participantes já sabem sobre desenho a partir das escolhas deliberadas de composição que fazem.

Nick frequentemente combina o exercício com o pequeno e encantador livro *Picture This*, da ilustradora infantil Molly Bang (2000). No livro, Bang explica como as imagens funcionam ao narrar sua construção de uma cena de “Chapeuzinho Vermelho” usando apenas papel colorido recortado. Usando recortes e um texto breve, Bang traz a psicologia da percepção e aponta como relações entre forma, formato e cor funcionam em conjunto para criar sentido - uma linha irregular representa perigo ou excitação, uma linha curva é suave ou calma, duas formas próximas uma da outra falam de intimidade, o vermelho conota sentimentos diferentes do roxo. Nick geralmente fornece tesouras e cartolina e pede aos alunos que representem uma relação significativa por meio da atividade básica de organizar formas recortadas. O uso da tesoura pode liberar a pessoa da agitação e da hesitação do desenho e pode forçar decisões definitivas. Alguns alunos até levam essas abordagens mais abstratas para a criação de quadrinhos.

O verdadeiro domínio de uma forma, claro, vem da experiência e da repetição. Portanto, como sugerem os cartunistas Lynda Barry (2014), Ivan Brunetti ([2011] 2013) e outros, é altamente recomendável a prática da criação cotidiana de quadrinhos em um diário. O diário permite explorar estilos de desenho e brincar com a forma. Barry (2014, pp. 62-63) propõe uma prática rigorosa de mantê-lo como “um lugar para o fundo da mente vir à tona”. Para pesquisadores baseados em quadrinhos, especialmente, o diário ou caderno de campo é uma ferramenta de investigação indispensável, um lugar para registrar visualmente observações e notas de campo e um espaço para armazenar informações cruciais para os trabalhos finais.

À medida que você começa a pegar o jeito de criar quadrinhos e quer aprender mais sobre a forma e as várias técnicas disponíveis, o próximo passo pode ser mergulhar nos livros. Recomendamos os seguintes textos essenciais para enriquecer o desenvolvimento de sua prática com quadrinhos. *Desvendando os quadrinhos*, de Scott McCloud ([1993] 2005), é, obviamente, um

guia indispensável para pensar em tudo o que os quadrinhos podem fazer. Para textos de natureza mais instrutiva, consulte *Desenhando quadrinhos* ([2006] 2007)²⁸, de McCloud e *Drawing Words & Writing Pictures* (2008), de Jessica Abel e Matt Madden, e sua continuação, *Mastering Comics: Drawing Words & Writing Pictures Continued* (2012). Todos oferecem orientação prática sobre técnicas e abordagens para a criação de histórias em quadrinhos. Além disso, Abel e Madden mantêm um site complementar para compartilhar exercícios sobre o uso e a criação de histórias em quadrinhos (<http://dw-wp.com>). O livro *Syllabus* (2014) da cartunista Lynda Barry permite que os leitores participem de sua aula de desenho para “não-desenhistas” da Universidade de Wisconsin-Madison. Barry está muito menos preocupada com questões formais do que as outras obras mencionadas anteriormente; em vez disso, por meio de um turbilhão de atividades que mantêm a mão em movimento e a mente em alerta, ela desperta nossa capacidade natural de nos expressarmos por meio do desenho.

Esses recursos básicos mostram uma enorme diversidade em suas abordagens. Acreditamos que isso reflete a grande abertura que as HQs podem ter e as múltiplas veredas para traçar seu próprio caminho na criação de quadrinhos.

28. MCCLOUD, Scott. *Desenhando quadrinhos: os segredos das narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels*. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda., 2007.

Olhando para o futuro

Ao explorar o que já foi feito nos quadrinhos e na PBQ, esperamos ter fornecido uma plataforma para ajudar outros a desenvolver este campo e a levá-lo adiante. Reconhecemos que os valiosos hábitos e as habilidades adquiridos para a redação acadêmica não são necessariamente transferidos para a criação de quadrinhos (e vice-versa). Para que os quadrinhos e a pesquisa trabalhem juntos, é necessário cultivar novas abordagens e aprender a incorporar o visual no pensamento da pesquisa e a pesquisa no pensamento visual. Incentivamos abordagens que ultrapassem os limites e usem a forma para fazer coisas que você não consegue imaginar fazendo de outra maneira. Por exemplo, como você pode romper com a abordagem comum do “acadêmico narrador”, que se baseia fortemente na explicação? Usar os quadrinhos como metodologia deve significar fazer algo além de simplesmente falar com o leitor - o “sábio no palco” - e aproveitar ao máximo a natureza visual da forma. Os quadrinhos de pesquisa ainda podem ter muito texto - como *Fun Home: A Family Tragicomic* (2006)²⁹, de Bechdel, e *Maus* ([1986] 2009)³⁰, de Spiegelman, demonstram muito bem, mas os quadrinhos de pesquisa podem ser muito mais que um simples texto ilustrado.

Esperamos que os acadêmicos explorem a rica diversidade das *affordances* que os quadrinhos oferecem e que se inspirem na ampla tradição dos quadrinhos para encontrar seu caminho e até mesmo abrir novas vias. Por exemplo, como o texto pode se tornar um elemento significativo da composição? Exemplos como o uso da tipografia por Chris Ware (2012) apontam para possibilidades de o texto ganhar vida visualmente. Ou como a pesquisa pode

29. BECHDEL, Alison. *Fun home: uma tragicomédia em família*. São Paulo: Todavia, 1a Ed., 2018.

30. SPIEGELMAN, Art. *Maus: a história de um sobrevivente*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. A primeira edição brasileira foi publicada em 1986 (volume 1) e 1995 (volume 2).

ser apresentada como narrativa em vez de exposição? Alguns autores criam dispositivos de enquadramento ficcional, nos quais um narrador inventado encontra o objeto de estudo ao longo de uma busca inventada, como em *Alice in Sunderland* (2007), de Talbot, ou *Neurocomic* (2014), de Ros e Farinella. Os criadores também podem ir além da narrativa e adotar abordagens abstratas e conceituais, talvez saindo totalmente dos quadrinhos para coisas como o design de informações. Ou talvez os leitores possam ser livres para escolher seu próprio caminho através da informação, como em *Meanwhile* (2010), de Shiga.

Em *Reinventando os Quadrinhos* ([2000] 2006)³¹, a primeira continuação de *Desvendando os quadrinhos* ([1993] 2005), McCloud especula sobre as possibilidades de os quadrinhos se libertarem das limitações da página e do livro. No alvorecer da era digital, ele prevê os rumos que as HQs podem tomar - principalmente o que ele chama de "tela infinita", algo que usa o potencial ilimitado de rolagem dos computadores para permitir que a história se mova em qualquer direção e siga até onde for necessário. Embora alguns exemplos interessantes tenham surgido desde então, os quadrinhos digitais continuam em sua infância³². Os quadrinhos em movimento (*motion comics*) e os quadrinhos que usam gifs em loop dentro de painéis que, de outra forma, seriam estáticos também foram explorados e até apareceram em lugares como o New York Times (Carré, 2015).

Talvez a fronteira digital mais promissora para os quadrinhos e a pesquisa acadêmica tenha se desenvolvido no jornalismo em quadrinhos, onde painéis apresentam áreas ativas na tela que podem ser clicadas para acessar materiais suplementares. Essa interatividade permite camadas adicionais de informação - onde vídeos, entrevistas, esboços dos bastidores de produção e outros materiais podem existir ao lado do quadrinho principal. Tal como acontece em esforços semelhantes na área das humanidades digitais (*digital humanities*), essa estratificação virtual oferece maneiras de aumentar a dimensionalidade dos estudos em uma história em quadrinhos. (Consulte Whitson & Salter, 2015, para saber mais sobre a publicação acadêmica de quadrinhos digitais e <http://electricomics.net> para conhecer as principais plataformas de quadrinhos online no momento em que este artigo foi escrito).

Embora saibamos que os avanços contínuos na tecnologia oferecerão possibilidades ampliadas para o uso da forma dos quadrinhos, em sua essência há algo mais elementar. Um aspecto agradável de trabalhar em quadrinhos é como eles podem ser feitos para estarem prontamente à mão. Uma caneta e um papel barato - até mesmo páginas arrancadas de uma agenda (ver Streeten, 2011) - oferecem a capacidade de criar narrativas expansivas. Há um grande poder na combinação de palavras e imagens, na organização do pensamento por meio da interação entre o sequencial e o tangencial e na introdução de uma variedade de modalidades de uma só vez. Quer você trabalhe de forma analógica, digital ou em qualquer outro meio, quer seja um artista talentoso ou se considere mais um especialista em palavras, há um lugar para você nos quadrinhos. Enxergamos os quadrinhos como uma forma de expandir o pensamento, de acessar novas perspectivas sobre a sua pesquisa e novas maneiras de compartilhá-la. Comece agora!

31. MCCLOUD, Scott. Reinventando os quadrinhos. São Paulo: M.Books do Brasil Editora Ltda., 2006.

32. N.T: Vale ressaltar que esta perspectiva refere-se ao contexto histórico no qual o ensaio foi escrito. Em relatório publicado pela King Research, estima-se que o mercado global de webtoons tenha atingido a marca de U\$5,83 bilhões de dólares em 2023, com projeção para atingir U\$48,71 bilhões até 2031 (Ashim L, 2024). Na América Latina, em especial, o número de leitores mensais ultrapassou a marca de 4 milhões (Estadão, 2020).

REFERÊNCIAS

ABBOTT, L. L. Comic art: Characteristics and potentialities of a narrative medium. *Journal of Popular Culture*, 19(4), 1986. p.155–176.

ABEL, J., & MADDEN, M. **Drawing words and writing pictures**. New York: First Second, 2008.

ABEL, J., & MADDEN, M. **Mastering comics: Drawing words and writing pictures continued**. New York: First Second, 2012.

AFONSO, A. I., & RAMOS, M. J. New graphics for old stories: Representation of local memories through drawings. In S. Pink, L. Kürti, & A. I. Afonso (Eds.), **Working images: Visual research and representation in ethnography**. New York: Routledge. Atkins, M, 2004. The dark side of the village. Retrieved from <http://comicsforum.files.wordpress.com/2012/02/dark-side-of-the-village.pdf>.

AYERS, W., & ALEXANDER-TANNER, R. **To teach: The journey in comics**. New York: Teachers College Press, 2010.

BANG, M. **Picture this: How pictures work**. San Francisco: Chronicle Books, 2000.

BARRY, L. **Syllabus**. Montreal: Drawn & Quarterly, 2014.

BARTOSZKO,A.,LESETH,A.B.,&PONOMAREW,M. **Publicspace, information, accessibility, technology, and diversity at Oslo University College**, 2010. Retrieved from <http://anthrocomics.wordpress.com>.

BECHDEL, A. **Fun home: A family tragicomic**. Boston: Houghton Mifflin, 2006.

BERNARD, M., & CARTER, J. B. Alan Moore and the graphic novel: Confronting the fourth dimension. *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies*, 1(2), 2004. Retrieved from www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/carter

BLACKMORE, T. **A new review of the comic book! HOORAY!**, 2010. Retrieved from <https://billayers.org/2010/05/20/a-new-review-of-the-comic-book-hooray>.

BOCHNER, A. P. Criteria against ourselves. *Qualitative Inquiry*, 6, 2000. p.266–272.

BOGUSLAW, J., BURNS, M., POLYCARPE, M., ROCHLIN, S., & WEISER, J. **Part of the solution: Leveraging business and markets for low-income people**, 2005. Retrieved from www.fordfoundation.org/pdfs/library/part_of_the_

solution.pdf.

BOUDREAU-FOURNIER, A. **Making graphic novels as creative practice in anthropology**: Learning outcomes from the classroom, 2015. Retrieved from <http://imaginativeethnography.org/wp-content/uploads/2016/01/Boudreault-Fournier-CIE-Blog-Jan10.pdf>.

BRUNETTI, I. **Cartooning**. New Haven, CT: Yale University Press, 2011.

BUHLE, P. History and comics. **Reviews in American History**, 35, 2007. p.315-323.

BUHLE, P., & SCHULMAN, N. **Wobblies!**: A graphic history of the Industrial Workers of the World. London: Verso. Carré, L. (February 5, 2015). The bloody footprint. Retrieved from www.nytimes.com/interactive/2015/02/05/opinion/private-lives-the-bloody-footprint.html.

CHAST, R. **Can't we talk about something more pleasant?** New York: Bloomsbury, 2014.

COHN, N. **The visual language of comics**. London: Bloomsbury, 2013.

COHN, N. The architecture of visual narrative comprehension: The interaction of narrative structure and page layout in understanding comics. **Frontiers in Psychology**, 5, 680, 2014.

CONNELLY, F. M., & CLANDININ, D. J. Stories of experience and narrative inquiry. **Educational Researcher**, 19(5), 1990, p.2-14.

CZERWIEC, M. K., WILLIAMS, I., SQUIER, S. M., GREEN, M. J., MYERS, K. R., & SMITH, S. T. **Graphic medicine manifesto**. University Park: Pennsylvania State University Press, 2015.

DELEUZE, G., & GUATTARI, F. **A thousand plateaus** (B. Massumi, Trans.). Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.

DRAGONE, F. **The making of Lissa: Still time—An ethnoGRAPHIC novel**, 18 de fevereiro, 2016. Retrieved from www.utpteachingculture.com/the-making-of-lissa-still-time-an-ethnographic-novel

EISNER, E. Art and knowledge. In J. G. Knowles & A. L. Cole (Eds.), **Handbook of the arts in qualitative research**: Perspectives, methodologies, examples and issues (pp. 3-12). Thousand Oaks, CA: SAGE, 2008.

EISNER, W. **A contract with God and other tenement stories**. New York: Baronet, 1978.

EISNER, W. **Comics and sequential art**. Tamarac, FL: Poorhouse Press, 1985.

ELLIS, C. **The ethnographic I**. Walnut Creek, CA: Alta Mira Press, 2004.

FAULKNER, S. L. Concern with craft: Using ars poetica as criteria for reading research poetry. **Qualitative Inquiry**, 13(2), 2007, p.218–234.

FLEMING, A. M. **The magical life of Long Tack Sam**. New York: Riverhead, 2007.

FORNEY, E. **Marbles: Mania, depression, Michelangelo, and me**. New York: Gotham, 2012.

GALMAN, S. A. C. The truthful messenger: Visual methods and representation in qualitative research in education. **Qualitative Research**, 9, 2009, p.197–217.

GEERTZ, C. Thick description: Toward an interpretive theory of culture. In C. Geertz (Ed.), **The interpretation of cultures: Selected essays** (pp. 3–30). New York: Basic Books, 1970.

GETZ, T. R. **A graphic history**: The story of an enslaved African woman in art and text. Talk presented at 11th annual Spring Speaker event at San Francisco State University, San Francisco, CA, 2015.

GETZ, T. R., & CLARKE, L. **Abina and the important men: A graphic history** (2nd ed.). New York: Oxford University Press, 2016.

GROENSTEEN, T. Why are comics still in search of cultural legitimization? In A. Magnussen & H. C. Christiansen (Eds.), **Comics and culture: Analytical and theoretical approaches to comics** (pp. 29–41). Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2000.

GROENSTEEN, T. **The system of comics** (B. Beaty & N. Nguyen, Trans.). Jackson: University Press of Mississippi, 2007.

HARVEY, R. C. The aesthetics of the comic strip. **Journal of Popular Culture**, XII, 640–652, 1979.

HEATER. **Interview: Bill Ayers**, 2010. Retrieved from <http://thedailycrosshatch.com/2010/03/15/interview-bill-ayers-pt-1-of-4>.

HIGHT, E. M., & SAMPSON, G. D. **Colonialist photography: Imag(in)ing race and place**. New York: Routledge, 2013.

HOSLER, J., CANNON, K., & CANNON, Z. **Evolution**: The story of life on Earth. New York: Hill & Wang, 2011.

JENKINS, H. **Geeking out about the comics medium with Unflattening's Nick Sousanis (Part Three)**, 2015. Retrieved from <http://henryjenkins.org/2015/09/geeking-out-about-the-comics-medium-with-unflattenings-nick-sousanis-part-three.html>

JONES, S., & WOGLOM, J. F. Graphica: Comics arts-based educational research. **Harvard Educational Review**, 83(1), 2013a. p.168–189.

JONES, S., & WOGLOM, J. F. Teaching bodies in place. **Teachers College Record**, 115(8), 2013b. p.1–29.

KEANE, B. **The family circus**. San Diego, CA: IDW, 2009.

KRAUSE, K. **A graphic explanation**: 25 years of climate talks. 25 de novembro, 2015. Retrieved from <http://naturegraphics.tumblr.com/post/133869269023/a-graphic-explanation-25-years-of-climate-talks>

KRESS, G. **Multimodality**: A social semiotic approach to contemporary communication. London:Routledge, 2009.

KRESS, G., & VAN LEEUWEN, T. **Multimodal discourse**. London: Bloomsbury Academic, 2001.

KUPER, P. **The system**. Oakland, CA: PM Press, 2014.

LANGER, S. K. **Philosophy in a new key**: A study in the symbolism of reason, rite, and art (3rd ed.). Cambridge, MA: Harvard University Press, 1957.

LEE, S., & BUSCEMA, J. **How to draw comics the Marvel way**. New York: Simon & Schuster, 1978.

LEWIS, D. **Reading contemporary picturebooks**: Picturing text. London: RoutledgeFalmer, 2001.

MADDEN, M. **99 ways to tell a story**: Exercises in style. New York: Chamberlain Bros, 2005.

MAZZUCHELLI, D. **Asterios Polyp**. New York: Pantheon, 2009.

McCLOUD, S. **Understanding comics**. Northampton, MA: Kitchen Sink Press, 1993.

McCLOUD, S. **Reinventing comics**. New York: Paradox Press, 2000.

- McCLOUD, S. **Making comics**. New York: Harper, 2006.
- McGUIRE, R. **Here**. **Raw Magazine**, 2(1), 1989. p.69–74.
- McGUIRE, R. **Here**. New York: Pantheon Books, 2014.
- MILLER, A. **Reading bande dessinée: Critical approaches to French-language comic strip**. Chicago: Intellect, 2007.
- MONASTERSKY, R., & SOUSANIS, N. The fragile framework. **Nature**, 527, 2015. p.427–435.
- NALU, A., & BLISS, J. P. Comics as a cognitive training medium for expert decision making. **Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting**, 55, 2011. p.2123–2127.
- NEUFELD, J. A.D.: **New Orleans after the deluge**. New York: Pantheon, 2009.
- NEWMAN, D. Prophecies, police reports, cartoons and other ethnographic rumors in Addis Ababa. **Etnofoor**, 11(2), 1998. p.83–110.
- NGUI, M. Poetry, design and comics: An interview with SETH. **Carousel**, 19, 2006. p.17–24.
- OKUBO, M. **Citizen 13660**. New York: Columbia University Press, 1946.
- PATEL, V. **Ph.D.s embrace alternative dissertations: The job market may not**. Chronicle of Higher Education. February 28, 2016. Retrieved from <http://chronicle.com/article/phds-embrace-alternative/235511>
- PEKAR, H. **American splendor**: Another dollar. New York: DC Comics, 1979.
- PERCER, L. H. Going beyond the demonstrable range in educational scholarship: Exploring the intersections of poetry and research. **Qualitative Report**, 7(2), 2002. Retrieved from www.nova.edu/ssss/qr/qr7-2/hayesperc.html
- PINK, S. **Doing visual ethnography** (2nd ed.). London: SAGE, 2006.
- PLANK, L. **Drawn truth: Why comics journalism needs rules**. 23 de fevereiro, 2014. Retrieved from <http://lukasplank.com/2014/02/23/drawn-truth>
- POSTEMA, B. **Narrative structure in comics**. Rochester, NY: RIT Press, 2013.
- RAMOS, M. J. **Histórias Etíopes** [Ethiopian stories]. Lisbon, Portugal: Assirio e Alvim, 2000.

RAMOS, M. J. Drawing the lines: The limitations of intercultural ekphrasis. In S. Pink, L. Kürti, & A. I. Afonso (Eds.), **Working images**: Visual research and representation in ethnography (pp. 147–156). New York: Routledge, 2004.

ROS, H., & FARINELLA, M. **Neurocomic**. London: Nobrow Press, 2014.

SACCO, J. **The fixer**: A story from Sarajevo. Montreal: Drawn & Quarterly, 2003.

SALDAÑA, J. (Ed.). **Ethnodrama**: An anthology of reality theatre. Walnut Creek, CA: AltaMira Press, 2005.

SHIGA, J. **Meanwhile**. New York: Amulet Books, 2010.

SHORT, J. C., RANDOLPH-SENG,B., & MCKENNY, A. F. Graphic presentation: An empirical examination of the graphic novel approach to communicate business concepts. **Business Communication Quarterly**, 76, 2013. p.273–303.

SMALL, D. **Stitches**: A memoir. New York: Norton, 2009.

SMITH, A., HALL, M., & SOUSANIS, N. Envisioning possibilities: Visualising as enquiry in literacy studies. **Literacy**, 49, 2015. p.3–11.

SONES, W. W. D The comics and instructional method. **Journal of Educational Sociology**, 18(4), 1944. p.232–240.

SOUSANIS, N. Behind the scenes of a dissertation in comics form. **Digital Humanities Quarterly**, 9(4), 2015a. Retrieved from www.digitalhumanities.org/dhq/vol/9/4/index.html

SOUSANIS, N. Grids and gestures: A comics making exercise. **SANE Journal: Sequential Art Narrative in Education**, 2(1), Article 8, 2015b.

SOUSANIS, N. **Unflattening**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2015c.

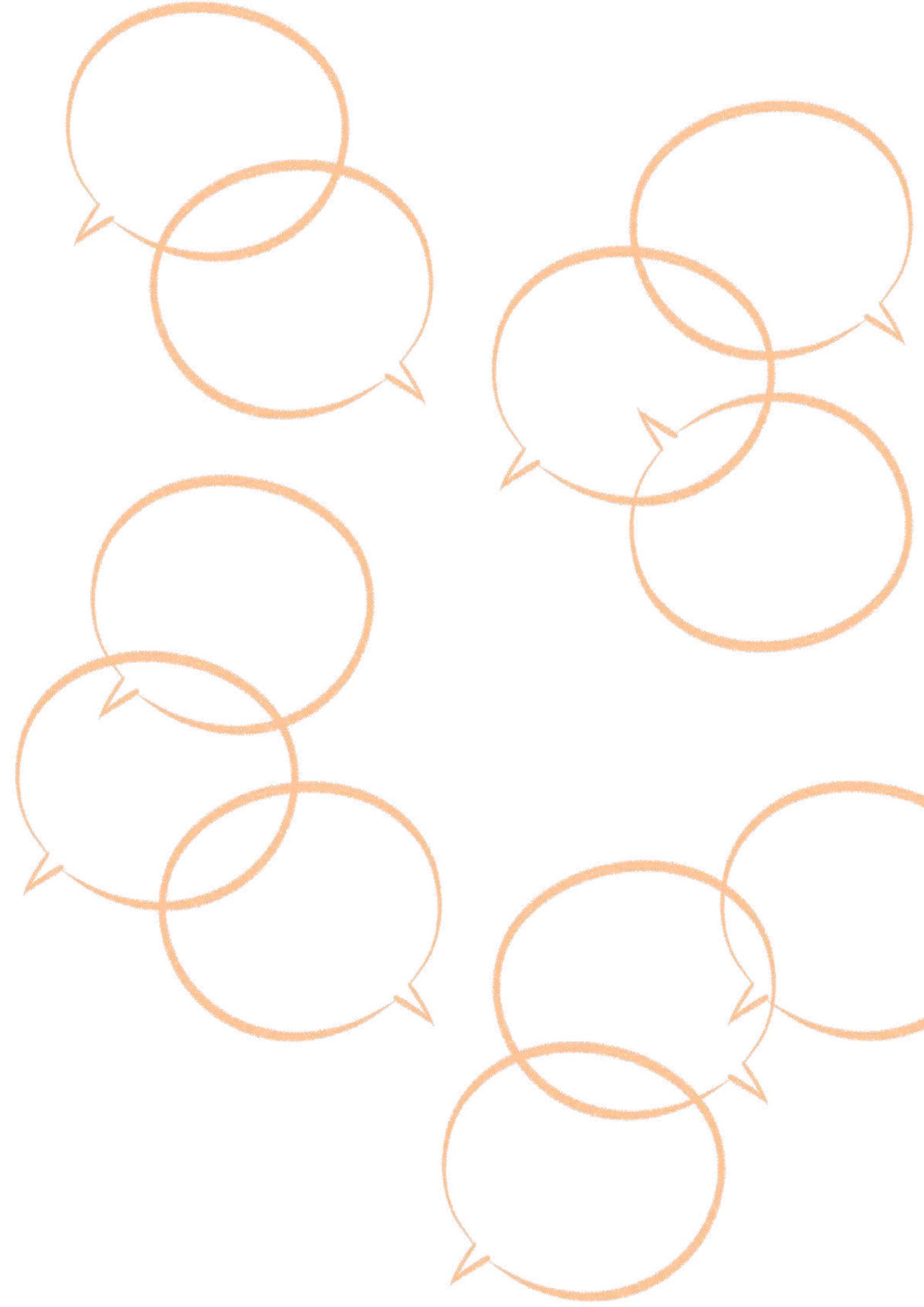
SPIEGELMAN, A. **Maus**: A survivor's tale. New York: Pantheon, 1986.

STREETEN, N. **Billy, me and you**: A memoir of grief and recovery. Brighton, UK: Myriad Editions, 2011.

SUWA, M., & TVERSKY, B. What architects and students perceive in their sketches: A protocol analysis. **Design Studies**, 18, 1997. p.385–403.

SYMA, C. K., & WEINER, R. G. (Eds.). **Graphic novels and comics in the classroom**: Essays on the educational power of sequential art. Jefferson, SC: McFarland, 2013.

- TALBOT, B. **Alice in Sunderland**. Milwaukie, OR: Dark Horse, 2007.
- TALBOT, M. M., & TALBOT, B. **Dotter of her father's eyes**. Milwaukie, OR: Dark Horse, 2012.
- THOMPSON, C. **Habibi**. New York: Pantheon, 2011.
- TRACY, S. J. Qualitative quality: Eight “big-tent” criteria for excellent qualitative research. **Qualitative Inquiry**, 16, 2010. p.837–851.
- VARNUM, R., & GIBBONS, C. T. (Eds.). **The language of comics: Word and image**. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.
- WARE, C. **Building stories**. New York: Pantheon, 2012.
- WEAVER-HIGHTOWER, M. B. Waltzing Matilda: An autoethnography of a father's stillbirth. **Journal of Contemporary Ethnography**, 41, 2012. p.462–491.
- WEAVER-HIGHTOWER, M. B. Comics and the narrative/ethnographic moment. In M. B. Weaver-Hightower (Chair), **Making comics as educational theory and research**. Symposium conducted at the annual meeting of the American Educational Research Association, San Francisco, CA, Abril, 2013.
- WEAVER-HIGHTOWER, M. B. (2015). Losing Thomas and Ella: A father's story (A research comic). **Journal of Medical Humanities**. 2017 Sep; 38(3):215-230. doi: 10.1007/s10912-015-9359-z
- WHITSON, R., & SALTER, A. Comics as scholarship. **Digital Humanities Quarterly**, 9.4, 2015. Retrieved from www.digitalhumanities.org/dhq/vol/9/4/index.html
- WILLIAMS, K. The case for comics journalism: Artist-reporters leap tall conventions in a single bound. **Columbia Journalism Review**, 43(6), 51, 2005.
- WILLIAMS, R. M.-C. Can you picture this?: Activism, art, and public scholarship. **Visual Arts Research**, 38(2), 2012. p.87–98.
- WITEK, J. (Ed.). **Art Spiegelman: Conversations**. Jackson: University Press of Mississippi, 2007.
- WOLK, D. **Reading comics: How graphic novels work and what they mean**. Cambridge, MA: DaCapo Press, 2007.





PPG programa de
COM pós-graduação em
comunicação



UFC 70



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ