



Seminário de Pesquisas sobre  quadrinhos
UNIFESP

CADERNO DE RESUMOS

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO

11 DE MAIO DE 2018

4º SEPESQ
SEMINÁRIO DE PESQUISAS SOBRE QUADRINHOS

CADERNO DE RESUMOS

ESCOLA DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO

GUARULHOS – SP
11 DE MAIO – 2018

REALIZAÇÃO

GRUPESQ (Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos)
Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de São Paulo

REALIZAÇÃO

GRUPESQ (Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos)

COORDENAÇÃO

Paulo Ramos (Universidade Federal de São Paulo)

COMISSÃO ORGANIZADORA

Amanda Cristina Siqueira Mazo

Amanda Ribeiro Marques

Beatriz Custódio Deroza

Clarice Marques Corrêa

Elisa Ribeiro da Silva

Flávio Alfonso Junior

Francielle de Queiroz Zurdo

Klaus Wagner Saglauskas Gambarini

Luiz Fernando Nascimento Menezes

Rafaella Carvalho Barbosa

Paulo Ramos

Vanessa Yamaguti do Nascimento

Yara Dias da Silva

EDIÇÃO

Amanda Ribeiro Marques

Flávio Alfonso Junior

Klaus Wagner Saglauskas Gambarini

Luiz Fernando Nascimento Menezes

Paulo Ramos

APOIO

Programa de Pós-Graduação em Letras – Universidade Federal de São Paulo

4º SEPESQ (Seminário de Pesquisas sobre Quadrinhos) – Caderno de Resumos. 11 de maio de 2018, Guarulhos, SP. Organizado por Grupeseq (Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos). Guarulhos, SP: Universidade Federal de São Paulo, 2018.

ISSN: 2448-2056

1. Histórias em Quadrinhos. 2. 4º SEPESQ (Seminário de Pesquisas sobre Quadrinhos)

APRESENTAÇÃO

A construção de uma pesquisa passa por algumas etapas. Uma delas é expor o estudo no circuito acadêmico para colher o máximo de sugestões, críticas, comentários, dicas de obras, até então desconhecidas. Necessária, essa etapa do processo permite que outros olhos ajudem os autores da investigação a enxergarem melhor aspectos até então não vistos, dado o alto grau de envolvimento com o tema trabalhado.

Essas máximas valem para quaisquer estudos. Não teria, portanto, de ser diferente com relação às histórias em quadrinhos, objeto cada vez mais investigado cientificamente no país, sob diferentes ângulos teóricos. A proposta do Sepesq (Seminário de Pesquisas sobre Quadrinhos) é justamente fomentar a discussão sobre trabalhos relacionados ao tema que estejam sendo desenvolvidos ou cujas análises tenham acabado de ocorrer.

Esta quarta edição, a exemplo das anteriores, mantém a proposta de criar um espaço interdisciplinar, de modo a ampliar a troca de experiências e contribuições teóricas entre os participantes. Trata-se de uma integração de campos do saber necessária para a abordagem dos quadrinhos, que tendem a configurar, por sua natureza, um objeto de análise multidisciplinar.

O caráter de intercâmbio se acentua ao vermos, na programação das sessões de comunicação e ao longo deste caderno de resumos, a presença de pessoas de diferentes programas de pós-graduação e cursos de graduação. Essa pluralidade só ajuda a reforçar o diálogo entre os pesquisadores.

Organizado pelo Grupesq (Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos) e vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo, o Sepesq chega a esta quarta edição renovando as mesmas premissas dos anos anteriores. E com a expectativa de ter contribuído, mesmo que de forma modesta, para o aprimoramento dos estudos inscritos no seminário.

Paulo Ramos

Coordenador do 4º SEPESQ

Seminário de Pesquisas sobre Quadrinhos

Maio de 2018

PROGRAMAÇÃO GERAL

11/05

SEXTA-FEIRA

8h15	Recepção
8h45	Abertura do seminário
9h15 – 10h30	Sessões de comunicação - I
10h30	Intervalo
10h45 – 12h	Sessões de comunicação - II
12h	Almoço
13h45 – 15h	Sessões de comunicação - III
15h15	Conferência de encerramento Dr. Henrique Magalhães (Universidade Federal da Paraíba)
16h	Confraternização

RESUMOS

“ISTO É FANZINE?”: PRODUÇÕES CONTEMPORÂNEAS DE IMPRESSOS INDEPENDENTES NA CIDADE DE SÃO PAULO

Aline Ruiz Menezes

Mestrado

Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada

Universidade Estadual de Campinas

Orientadora: Dra. Daniela Palma

Este trabalho tem como objetivo apresentar os resultados da pesquisa de mestrado intitulada “Os fanzines e a cidade: produção e circulação em São Paulo” que foi defendida em agosto de 2018, na UNICAMP. O fanzine, objeto de análise neste trabalho, surgiu como um meio de expressão e comunicação de grupos e indivíduos fanáticos por temáticas, como ficção científica e histórias em quadrinho, que eram pouco divulgadas nos grandes meios de comunicação da época (MAGALHÃES, 2016, 2013, 2004 e 1993). Ao longo da história, o fanzine foi incorporado em outros universos e se tornou popular por sua estética artesanal e amadora. Neste trabalho, investigamos como se dão as práticas contemporâneas de produção desse tipo de material na cidade de São Paulo. Buscamos compreender, a partir dos espaços de circulação, como as feiras de publicações independentes, o novo cenário e as novas configurações que esses impressos têm assumido na atualidade, diante de novas experimentações gráficas, plásticas e verbais. Para essas análises, usamos o escopo teórico da intermedialidade (RAJEWSKY, 2012; CLÜVER, 2011) que nos permite compreender a dinâmica de produção de materiais artísticos, como o que estamos trabalhando. Para nós, fanzine é um gênero discursivo (BAKHTIN, 2016) que tem como principal traço distintivo a esfera artística em que está inserido, o seu espaço de circulação e a sua identidade fortemente associada à materialidade dos impressos.

Palavras-chave: fanzine; gêneros do discurso; São Paulo.

“NÓS SÓ QUEREMOS TUDO!”: UMA ANÁLISE CULTURAL A PARTIR DE *OS INVISÍVEIS*, DE GRANT MORRISON

Allan Paioli

Mestrado

Pós-Graduação em Comunicação

Universidade Metodista de São Paulo

Orientador: Dr. Herom Vargas

O presente estudo tem como foco uma análise cultural e editorial da série *Os Invisíveis* (1994 - 2000), publicada originalmente nos Estados Unidos pelo selo Vertigo Comics, criada pelo autor escocês Grant Morrison e ilustrada por diversos artistas. *Os Invisíveis* narra o dia a dia de uma célula anarco-terrorista formada por representantes de grupos sociais e localidades oprimidas mantida pelo “Colégio Invisível”, instituição que luta contra a opressão física e psíquica infligida em toda humanidade pela “Igreja Externa”, uma antiga organização extradimensional que detém o controle econômico, político e militar de todo o planeta. Explicitaremos, a partir de teorias como os estudos dos textos artísticos da Semiótica da Cultura de Iuri Lotman e dos Estudos Culturais iniciados pela Escola de Birmingham, como a série retrata o ambiente cultural e social dos mais poderosos e influentes países do ocidente (EUA e Inglaterra) na virada do século XX, aprofundando uma das características marcantes de tradições dos quadrinhos como a chamada “Invasão Britânica dos quadrinhos americanos”, com sua linguagem adulta, críticas governamentais e exploração de temática sobrenatural; e a humanização e multiculturalismo promovido nas histórias de super heróis, principalmente, pela *Marvel Comics* com obras como os *X-Men* (1963). Serão expostos também os ineditismos exibidos na obra, onde podem ser observadas decisões que aprofundam o caráter contra hegemônico dos movimentos artísticos examinados e detalham a originalidade da obra que, mais do que apenas retratar visões políticas, etnias e filosofias dissonantes – como fizeram obras consagradas de sua época – as traz à tona, como protagonistas improváveis.

Palavras-chave: Os Invisíveis; estudos culturais; semiótica da cultura; contra hegemonia.

QUADRINHOS NAS AULAS DE HISTÓRIA ANTIGA: ANÁLISE DA HQ ASTERIX - O COMBATE DOS CHEFES

Allef de Lima Laurindo Fraemann Matos
Graduação em História

Universidade Federal de Pernambuco

Orientador: Dr. José Maria Gomes de Souza Neto

O ensino de História, bem como as demais disciplinas, possui suas barreiras e é extremamente importante que o docente, diante do exercício de sua função, reflita sobre a maneira com que utiliza para ensinar seus alunos e esteja atento às múltiplas ferramentas que estão à disposição para proporcionar uma melhor experiência de ensino-aprendizagem no âmbito escolar. Enquanto historiadores, estamos sempre em contato com a análise de diversos tipos de documentos que servem como fonte de informação de fatos históricos. É interessante levar aos discentes tais materiais para serem explorados a fim de extrair informações e coletar dados a respeito do conteúdo programático da aula em questão. Diante da proposição de que uma História em Quadrinhos (HQ) também é um texto fonte de informações históricas, uma vez que já foi utilizada para diversos fins ao longo dos séculos, esse trabalho pretende discutir a possibilidade da utilização das HQs Asterix como um recurso pedagógico nas aulas de História Antiga, analisando a representação do processo de romanização a partir da atribuição da cidadania romana ilustrada na obra *O combate dos chefes (Le Combat des Chefs, 1966)*, e demonstrando como as Histórias em Quadrinhos de Asterix podem ser utilizadas em favor da aprendizagem no ensino de História Antiga.

Palavras chave: história antiga; ensino; Asterix; histórias em quadrinhos.

A APROPRIAÇÃO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS EM NOVOS CONTEXTOS: UMA ANÁLISE EM MEMES

Amanda Cristina Siqueira Mazo

Mestrado

Programa de Pós-graduação em Letras

Universidade Federal de São Paulo

Orientador: Dr. Paulo Ramos

No presente trabalho, propomos um estudo sobre produções multimodais presentes na rede social Facebook, as quais apresentam elementos típicos da linguagem das histórias em quadrinhos, com o objetivo de estabelecer aproximações e disparidades entre *memes* da internet e tiras cômicas, tendo como aporte teórico conceitos de estudiosos da linguagem, mais especificamente dos quadrinhos e da Linguística Textual. Partimos da hipótese de que há novas relações híbridas de imagem e linguagem verbal em redes sociais, que têm como resultado um fenômeno que chamamos de *meme* da internet, definido por Castaño (2013) como uma unidade de informação (ideia, conceito ou crença) que se replica por meio da internet (e-mail, chat, fórum, redes sociais, etc.) em formato de hiperlink, vídeo, imagem ou frase, e que pode ser passado como uma cópia exata ou pode mudar e evoluir. Entre os possíveis diálogos entre tiras cômicas e *memes*, sob uma perspectiva de estudo da linguagem, podemos citar o uso tanto de recursos gráficos (como balão e enquadramento, por exemplo) quanto de recursos linguísticos (tendência a desfecho cômico, humor, representação da oralidade, etc.). Tais similaridades causam dificuldade de distinção pelos usuários das redes sociais, porém defendemos que os *memes* são também um tipo de produção de humor, mas com características que lhe são próprias e não encontrados em tiras cômica, como o uso de imagem congelada, por exemplo. Por fim, apresentamos o andamento do estudo até o momento e os possíveis desafios dos próximos passos da pesquisa.

Palavras-chave: tira cômica; memes; multimodalidade.

A FORMAÇÃO DE LEITORES ATRAVÉS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ESTUDO DE CASO *PROGRAMA SOCIAL COMUNIDADE EDUCA*, NO MUNICÍPIO DE TRÊS LAGOAS

Amanda Luiza da Silva Zuque

Mestrado

Programa de Pós-Graduação em Letras

Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul

Orientador: Dr. Nataniel dos Santos Gomes

O presente trabalho objetivou demonstrar a importância da leitura de histórias em quadrinhos no processo de aprendizagem. A pesquisa tem caráter bibliográfico, exploratório e qualitativo, resultante da análise em um projeto de iniciativa privada implementado no município de Três Lagoas, que apresentou consideráveis resultados destacando o teor dessa pesquisa. A pesquisa colabora com uma breve trajetória histórica dos quadrinhos no Brasil, haja vista que esses eram considerados uma leitura pouco valiosa e temia-se que ao ler suas histórias, as crianças acabassem por perder o gosto pela leitura de outras obras. Atualmente, os Parâmetros Curriculares Nacionais preconizam que para formar um leitor competente, ou seja, que saiba que vários sentidos podem ser atribuídos a um texto e que possa ler o que não está escrito, é fundamental que a prática da leitura explore a diversidade de textos que circulam socialmente em nosso cotidiano, inclusive as histórias em quadrinhos. A pesquisa confirma a hipótese de que a história em quadrinhos é um recurso eficaz no incentivo à leitura, além de um importante auxiliar no ensino, contribuindo para a formação de leitores mais competentes.

Palavras-chave: formação do usuário; gibitecas; histórias em quadrinhos; leitura.

A NARRATIVA DO LEITOR: OS DIFERENTES TIPOS DE INFERÊNCIA NOS HIATOS DOS QUADRINHOS

Amanda Ribeiro Marques

Mestrado

Programa de Pós-Graduação em Letras

Universidade Federal de São Paulo

Orientador: Dr. Paulo Ramos

Inferências são hipóteses coesivas feitas pelo leitor para processar e compreender o texto, criadas a partir de uma série de regras ou estratégias pré-estabelecidas. A definição é de Marcuschi (2011) e é tradicionalmente utilizada em análises de texto. Entendemos, no entanto, que ela pode ser transposta para a realidade das histórias em quadrinhos, linguagem multimodal que trabalha também com imagens. Na narrativa dos quadrinhos, a inferência acontece principalmente, mas não só, entre os quadros, no espaço em branco definido por Eco (1993) como hiato. Segundo McCloud, o hiato — que o autor denomina sarjeta — é responsável pela magia dos quadrinhos e as inferências — que o autor chama de conclusões — feitas entre um quadro e outro nos permitem conectar as cenas e construir mentalmente uma narrativa contínua e unificada (2005). O objetivo desta pesquisa é verificar a hipótese de que existem diferentes tipos de inferência entre os quadros. Esses tipos serão observados em uma leitura analítica de um corpus formado por quadrinhos diversos, tanto nacionais quanto estrangeiros, e descritos usando conceitos encontrados em autores da Linguística Textual — mais especificamente em Marcuschi (2008, 2011) — e também em teóricos dos quadrinhos, como McCloud (2005), Groensteen (2007) e Ramos (2016).

Palavras-chave: inferência; hiato; quadrinhos.

OS SACANAS NO HUMOR GRÁFICO BRASILEIRO DO SÉCULO XX

Ana Cristina Carmelino

Pós-Doutorado

Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Unesp

Universidade Federal de São Paulo

Supervisão: Dra. Edna Maria Fernandes dos Santos Nascimento (UNESP-CAR)

Cossupervisão: Dra. Ana Beatriz Flores (Universidad Nacional de Córdoba)

Esta comunicação expõe os resultados de pesquisa de pós-doutoramento “Os Amigos da Onça: estereótipo do sacana no humor gráfico”, realizada no Programa de Pós-Graduação em Linguística e Língua Portuguesa da Unesp, Campus de Araraquara, de março de 2017 a fevereiro de 2018. O objetivo do estudo foi demonstrar, por meio de uma abordagem diacrônica, de que modo o estereótipo do sacana, inaugurado por O Amigo da Onça – personagem criado por Péricles Maranhão e publicado na revista *O Cruzeiro*, de 1943 a 1962 – manteve-se vivo ao longo do tempo em outros personagens do humor gráfico brasileiro. Para isso, selecionamos quatro personagens surgidos no século XX que tiveram algum destaque após O Amigo da Onça: Os Fradinhos, de Henfil, produzidos para a revista *Fradim* a partir de 1971; Maciota, de Paulo Paiva, criado em 1980 para a *Placar*; Piratas do Tietê, de Laerte, criados em 1986 na revista *Chiclete com Banana*; e os Skrotinhos, de Angeli, criados em 1988, também na *Chiclete com Banana*. Em termos de procedimento de análise, buscamos verificar como foi trabalhada a “sacanagem” na produção do humor, considerando-se algumas categorias, como temas, formas discursivas e recursos explorados tanto na constituição do estereótipo quanto na produção do humor; gênero e formato das histórias; suporte em que foram publicadas; estereótipos que se opõem ao sacana; tipo de humor/riso provocado (se trabalhado nos limites a seu tempo). Dada a particularidade da pesquisa, houve necessidade de dialogar com um arcabouço teórico de diferentes áreas: Humor Gráfico, Humor e Análise do Discurso (para o conceito de estereótipo). A relevância da pesquisa, configurada como bibliográfica e analítica, está no fato de ela ter ratificado bem como demonstrado como a figura do sacana manteve-se viva ao longo do tempo em outros personagens do humor gráfico brasileiro, veiculados em variados formatos e suportes.

Palavras-chave: Humor Gráfico; humor; estereótipo; sacana.

CARACTERIZAÇÃO E PRODUÇÃO DA TIRA CÔMICA NO LIVRO DIDÁTICO

*Beatriz Custódio Deroza
Iniciação Científica
Graduação em Letras
Universidade Federal de São Paulo
Orientador: Dr. Paulo Ramos*

Nos jornais impressos norte-americanos, as páginas de quadrinhos circulam há mais de um século. As tiras cômicas, geralmente, eram veiculadas com um formato curto, horizontal e retangular de seus quadrinhos. Nos dias de hoje, novos moldes surgiram e as tiras foram adaptadas para diferentes suportes. Busca-se provar com este estudo que, independentemente do formato, da nomenclatura utilizada e do suporte em que é veiculada, não necessariamente há alteração do gênero tira cômica. Segundo Ramos (2011), a principal característica da tira cômica é “o desfecho inesperado, tal qual ocorre numa piada”. Para isso, o objeto de análise são tiras retiradas de um livro didático de língua portuguesa do 6º ano do Ensino Fundamental II, da editora Uno, onde é possível encontrá-las com diferentes modelagens. Contudo, utiliza-se a mesma nomenclatura para se referir às tiras tradicionais (horizontal com três ou quatro quadrinhos) como para as não tradicionais (formatos variados). Como pressupostos teóricos para fundamentar esta análise, leva-se em conta a definição de tira cômica, abordagem no ensino e os formatos abrangentes estabelecidos por Ramos (2011, 2012, 2014b, 2017), além da definição de suporte de Bonini (2011).

Palavras-chave: tira cômica; formato; suporte; gênero; nomenclatura.

O USO PEDAGÓGICO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NO ENSINO DE PORTUGUÊS PARA ESTRANGEIROS

Brízzida Anastácia Souza Lobo de Magalhães Caldeira

Mestre

Programa de Mestrado em Língua Portuguesa

Universidade Estadual do Rio de Janeiro

Orientador: Dr. Alexandre do Amaral Ribeiro

A presença das histórias em quadrinhos como hipergênero textual utilizado no processo de ensino-aprendizagem de diversas disciplinas escolares teve a sua eficácia discutida por diversas pesquisas ao longo dos anos (VERGUEIRO, 2014; VERGUEIRO e RAMOS, 2015; RAMOS, 2009; 2017; LUYTEN e LOVETRO, 2017). O emprego das suas diferentes linguagens no ensino de língua e cultura para alunos estrangeiros, em abordagens comunicativas e interacionais, é uma prática explorada por Júdice (2005) e Dell'Isolla (2005). Esse hipergênero permite a criação de atividades que desenvolvem o multiletramento ao longo da leitura e da compreensão de textos produzidos na língua-alvo, refletindo aspectos da cultura da sociedade em que se insere. Motivada por essas observações, esta pesquisa tem como objetivo investigar o uso pedagógico das histórias em quadrinhos no ensino de português para alunos estrangeiros, refletindo sobre o posicionamento acadêmico, editorial e docente a respeito da sua aplicação prática. Para tanto, foram realizadas três etapas de levantamento e análise de dados. Inicialmente, no banco de teses e dissertações on-line da CAPES, em trabalhos publicados no período de 1990 até 2017; posteriormente em um *corpus* composto por onze livros didáticos voltados para o ensino de português para estrangeiros, jovens e adultos, do nível iniciante (A1) até o avançado (C2); e por fim, através de um questionário estruturado, aplicado para profissionais que atuam nesse contexto de ensino. Os resultados da pesquisa apontam para oito formas de uso pedagógico de tiras autênticas e próprias, seguindo a visão de Ribeiro e Guerra (2015) no que concerne ao entendimento sobre inserção pedagógica encadeada de materiais didáticos em aulas de PLNM.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; ensino de português para estrangeiros; língua e cultura do Brasil; quadrinhos no ensino de línguas estrangeiras.

RISING DESTINY E SWU: LUTA LIVRE EM QUADRINHOS BRASILEIROS

Carlos Cesar Domingos do Amaral

Mestrado

Universidade Municipal de São Caetano do Sul

Orientadora: Dra. Regina Rossetti

A SWU – *South Wrestling Union* é uma empresa de Luta Livre brasileira e que foi homenageada pelos quadrinhos da *Rising Destiny* em duas aparições em seus quadrinhos. A *Rising* também é produzida no Brasil. O objetivo é mostrar como a SWU e a Luta Livre são retratadas, além de detalhar a exposição dos lutadores frente ao enredo apresentado. A justificativa da pesquisa está centrada em contribuir com a expansão dos estudos de Luta Livre bem como de quadrinhos, valorizando, assim, as produções nacionais. Metodologia em análise de conteúdo nos quadrinhos e breve revisão bibliográfica com Barthes (1957) explica o que esperar de uma luta nesse estilo. Nesse caso o autor compreende que é para o herói vencer o vilão frente a todas suas falcatruas durante a rivalidade entre ambos. Do Amaral (2016) com o termo de representação dessa prática, Esporte de Entretenimento. Resultados apontam que a *Rising Destiny* construiu bons enredos em suas *HQ's*. Eles conseguem prender o leitor a descobrir os desfechos das histórias. A SWU possui participações marcantes, pois ao ser notificada como um “reduto de vilões” demonstra que o papel de mostrar a malvadeza frente aos heróis vem sendo bem cumprida. Isso se mostra como uma inovação nesse ramo, pois é quebrado o paradigma de só os heróis receberem destaque. O trabalho da *Rising* demonstra a qualidade nacional, valoriza a Luta Livre brasileira e o ato de se lutar pelo o que se busca.

Palavras-chave: luta livre; *Rising Destiny*; quadrinhos; SWU.

QUADRINHOS E EDUCAÇÃO: O TRABALHO COM O ASPECTO MULTIMODAL

Clarice Marques Corrêa

Iniciação científica

Programa de Pós-Graduação em Letras

Universidade Federal de São Paulo

Orientador: Dr. Paulo Ramos

O presente estudo tem como objetivo verificar de que forma os textos multimodais, mais especificamente aqueles que se encaixam no hipergênero dos quadrinhos, são aplicados no contexto de ensino e qual sua relevância para esta atividade. O *corpus* de análise é formado por amostras de atividades didáticas de ensino de língua estrangeira moderna que utilizam textos em quadrinhos. Tais atividades estão presentes em um livro didático para o ensino de língua inglesa que faz parte da coleção “*Way to go!*”, da editora Ática Scipione, aprovada no Programa Nacional do Livro Didático 2018. Para a análise, que se insere no campo da Linguística Textual, foram mobilizados os conceitos presentes nos estudos acerca do fenômeno da multimodalidade de Kress e Van Leeuwen (2006; 2010) e na discussão acerca de sua aplicação no contexto de ensino, promovida por Dionísio e Vasconcelos (2013), bem como nos estudos sobre quadrinhos realizados por Ramos (2009). Dessa maneira, buscou-se determinar, através de um estudo descritivo-analítico, de que forma o aspecto visual dos quadrinhos é trabalhado no objeto de estudo em questão e se seu uso é aplicado de forma adequada no contexto de ensino e aprendizagem de língua. Trabalhamos com a hipótese de que o material estudado não contempla o trabalho com o aspecto visual dos textos multimodais de forma satisfatória e buscamos também promover a reflexão e discussão acerca da melhor aplicação desses textos no contexto citado.

Palavras-chave: quadrinhos; multimodalidade; ensino; língua estrangeira; livro didático.

DO CONTO À QUADRINIZAÇÃO: IMPACTOS NARRATIVOS DA TRANSPOSIÇÃO MULTIMODAL DE *LA BELLE ET LA BÊTE*

Danielle Alves da Rocha

Iniciação Científica

Graduação em Letras

Universidade Federal de São Paulo

Orientadora: Dra. Ana Luíza Ramazzina Ghirard

Ao viver em uma sociedade cada vez mais imagética, na qual a combinação da linguagem verbal à visual proporciona novas construções de sentidos, é necessário observar, analisar e apresentar formas e suportes de transmissões comunicacionais (DIONISIO, 2011, P. 146-149). Os estudos relacionados à multimodalidade estão em constante crescimento, principalmente aqueles relacionados à área de letramento e ensino. O estudo da forma de construção do sentido por meio de modais tem relevância ao verificar a aplicação das concepções teóricas da multimodalidade na concepção de imagens sequenciais como encontradas em HQs. Considerando a ideia de releitura de um texto monomodal e suas implicações em uma versão HQ, a presente comunicação examina a transposição de uma narrativa verbal (monomodal) para uma narrativa com uma pluralidade de recursos semióticos (multimodal) a partir de excertos do conto maravilhoso *La Belle et la Bête* de Madame de Beaumont (1756) e de sua respectiva adaptação para a HQ homônima de L'Herminier (2014, 2015). Para analisar o processo de transposição da linguagem literária para a quadrinização e verificar seus impactos serão utilizados como referência teórica os trabalhos de Barros (2009), Cagnin (2015), Dionisio (2011), Dondis (2003), Frase (2007), Hemais (2014), Plaza (2013), Sodré (1973), Todorov (2008). A escolha de um conto e de uma HQ se dá com o objetivo de analisar e descrever as estratégias de transposição da linguagem literária monomodal (verbal) de um conto maravilhoso para a linguagem multimodal de uma HQ (diferentes recursos semióticos), e verificar os impactos causados pelo processo de transposição de um sistema de signos para outro.

Palavras-chave: *La Belle et la Bête*; transposição multimodal; HQ; gênero fantástico; gênero maravilhoso.

PARATEXTO PARA ALÉM DA LITERATURA: EDIÇÕES DE SANDMAN NO BRASIL

Elisa Ribeiro da Silva
Iniciação Científica
Graduação em Letras
Universidade Federal de São Paulo
Orientador: Dr. Paulo Ramos

Com a popularização do termo *graphic novel*, na virada para o século XXI, muitas editoras buscaram atrair o público adulto para o universo das histórias em quadrinhos, o que as levou a ajustar os conteúdos das revistas a um formato mais atrativo comercialmente, o livro. Não foi diferente com a revista *Sandman*, de Neil Gaiman (1991, 1992, 2005, 2010), cujas histórias também foram compiladas em livros, nos quais encontramos paratextos, recurso relacionado a todo material que acompanha o texto tido como principal e cujas reflexões estiveram por muito tempo ligadas somente à literatura. Analisamos diferentes edições do compilado de histórias nomeado “Terra dos Sonhos” (revista, encadernado, *graphic novel* e edição definitiva), publicadas no Brasil. Neste material, identificamos que, embora o teor das edições seja o mesmo, o paratexto é exposto de forma distinta. Desta forma, o objetivo desta pesquisa é expor as categorias de paratextos e contextualizadores encontradas (peritexto, epitexto, contextualizador e perspectivo), demonstrando, assim, que o paratexto pode ser utilizado para além do campo literário, que seu uso não é arbitrário e que influencia no modo distinto com que o leitor recebe a obra. Para sustentar esta pesquisa, utilizamos como pressupostos teóricos os conceitos de Marcuschi (2012) sobre fatores de contextualização, a obra de Genette (2009) acerca do paratexto, a definição de suporte de Bonini (2011), o estudo de Garcia (2010) sobre *graphic novels* e as pesquisas de Ramos (2014, 2016) sobre a linguagem e gêneros das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: paratexto; quadrinhos; *graphic novel*.

CASTANHA-DO-PARÁ: UMA ANÁLISE DA CONSTRUÇÃO DE SENTIDO VIA REFERENCIAÇÃO VISUAL

Flávio Alfonso Junior

Mestrado

Programa de Pós-Graduação em Letras

Universidade Federal de São Paulo

Orientador: Dr. Paulo Ramos

O objetivo deste trabalho é analisar a estratégia de construção de sentido via referentes na obra *Castanha-do-Pará*, de Gidalti Jr, que venceu o Prêmio Jabuti de 2017 na categoria “Histórias em Quadrinhos”, sob uma perspectiva multimodal. A hipótese é a de que seria possível trabalhar parte dessa construção tendo como ponto inicial apenas as fontes visuais, sem suporte verbal, tendo em vista que tal aspecto é basilar da construção de sentido em histórias em quadrinhos. Para tal, será utilizado o arcabouço teórico da Linguística Textual desenvolvido por Ingedore Villaça Koch (2015), que tem se debruçado sobre o fenômeno da referenciação, como as explicitadas por Mondada & Dubois (2015) e Cavalcante (2003 e 2011), que tratam a referenciação não somente como uma relação direta entre língua e coisas dentro do discurso, mas também como um outro tipo de relação, dinâmica e socialmente transformada a todo momento. Outros autores complementam e avançam nessa abordagem, como Calixto (2016), Custódio (2011) e Ramos (2012), destacando aspectos linguísticos e cognitivos desse processo - sendo que este último aspecto, o cognitivo, surge como elemento balizador e um dos possíveis argumentos para a validação a hipótese levantada. Serão abordados também estudos específicos que relacionam a linguagem dos quadrinhos e aspectos sociocognitivos, como os de Ramos (2012), Custódio (2011) e Capistrano (2012).

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; multimodalidade; referenciação.

A TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DE HAMLET PARA OS QUADRINHOS: O SOLILÓQUIO “SER OU NÃO SER”

Geisy Nunes Adriano

Mestrado

Programa de Literatura e Crítica Literária

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Orientadora: Dra. Leila Cristina Melo Darin

Mais de 400 anos depois, o legado de William Shakespeare continua pulsando vivo no âmago da sociedade, graças às inúmeras (re)edições e traduções de seus livros, às encenações de suas peças em teatros de todo o mundo e à grande variedade de adaptações, seja para o cinema, balé, ópera ou para os desenhos animados, videogames e histórias em quadrinhos. Nesse contexto, é que o fantasma do príncipe da Dinamarca regressa. A presente pesquisa propõe-se a analisar a tradução da peça de teatro *Hamlet*, de William Shakespeare, para os quadrinhos da coleção *Mangá Shakespeare* da editora inglesa SelfMadeHero, disponíveis em português brasileiro pela Galera Record. Dentre outros pontos, serão abordados aspectos gerais da transposição; cotejo das principais características da obra com respeito a tema, trama, desenho dos personagens e linguagem; a literatura cyberpunk e aspectos externos que influenciam a adaptação, tais como o conhecimento das editoras e dos atores envolvidos no processo. Para tanto, serão utilizados como referencial teórico o conceito de tradução intersemiótica - ou transmutação - de Roman Jakobson (1959), complementado por Julio Plaza (2008); o conceito de reescrita, de André Lefevere (1992); bem como a fortuna crítica do referido *corpus* e da linguagem dos quadrinhos, em especial, dos mangás.

Palavras-chave: Shakespeare; *Hamlet*; tradução intersemiótica; mangás.

A PRESENÇA DAS FÁBULAS NOS QUADRINHOS *PRETTY DEADLY*

Helen Louise Spethmann Quiroga
Mestrado

Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de São Paulo

Orientadora: Dra Maria Lúcia Dias Mendes

Todorov, em seu livro *Introdução à Literatura Fantástica* (2010), diz que as fábulas podem ser consideradas as formas mais puras de alegoria, devido às suas características narrativas. Em sua maioria representada por animais falantes com características humanas, a fábula é uma das principais narrativas que configuram o maravilhoso, pertencendo, assim, ao modo literário fantástico. Esta comunicação tem como principal objetivo analisar as personagens Bunny e Butterfly sob o escopo das fábulas. Essas personagens, um coelho e uma borboleta, aparecem sempre ao início de cada uma das cinco edições que compõem o primeiro volume e arco de *Pretty Deadly*. Esta análise focará nas interações entre as personagens, sejam uma com a outra ou com outros animais, bem como seus papéis e diálogos dentro dessas interações e como todos esses elementos ajudam a configurar as aventuras de Bunny e Butterfly, aparentemente sem relação com o resto da obra, como pequenas fábulas que parecem resumir um evento maior relacionado à história principal do quadrinho, que é narrada justamente por Bunny, a pedido de Butterfly. Para isso serão usados as teorias de Todorov (2010), Wheeler (2018), Van Dijk (1997), Fletcher, Maeno e Ichijiko (2003) sobre fábulas; e os estudos de Ramos (2010) e Kukkonen (2013) sobre quadrinhos. *Pretty Deadly* é uma história em quadrinhos inicialmente publicada em 2013 pela *Image Comics*, escrita por Kelly Sue DeConnick, desenhada por Emma Ríos, colorida por Jordie Bellaire e tendo *lettering* por Clayton Cowles. Uma coletânea das cinco primeiras edições foi publicada em 2014. Ainda não foi publicada no Brasil.

Palavras-chaves: histórias em quadrinhos; fábulas; maravilhoso; *Pretty Deadly*.

GRAPHIC NOVEL COMO ESTRATÉGIA DE LEITURA LITERÁRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Josilene Rodrigues Borges

Mestrado

Programa de Pós-Graduação Profletras

Universidade Estadual de Montes Claros

Orientador: Dr. Luiz Henrique Carvalho Penido

O presente estudo aborda o uso das histórias em quadrinhos no formato *graphic novel* como estratégia de leitura e ensino do texto literário no Ensino Fundamental. Resultante de uma dissertação do Mestrado Profissional em Letras (Profletras) em andamento, a abordagem metodológica está centrada na pesquisa-ação e a base teórica está alicerçada nos estudos de Antonio Luiz Cagnin (2013), Daniele Barbieri (2017), Rildo Cosson (2014), Leila Perrone-Moisés (2017) entre outros. Assim, são objetivos: i) realizar estudos sobre a linguagem dos quadrinhos, estabelecendo a diferença entre esse sistema e a linguagem literária, bem como os possíveis diálogos entre eles; ii) diagnosticar o perfil do aluno leitor de quadrinhos, através de questionário; iii) elaborar um Plano Educacional de Intervenção (PEI) com base nos dados coletados; iv) desenvolver o plano de intervenção com os sujeitos da pesquisa; v) analisar os resultados obtidos após a aplicação do plano de intervenção, comparando-os com os resultados obtidos na atividade diagnóstica. O plano de ação prevê a realização de oficinas sobre a linguagem dos quadrinhos, leitura dirigida de uma *graphic novel* baseada em um clássico da literatura brasileira. Espera-se que a pesquisa possa contribuir para o fortalecimento do processo de letramento dos alunos, oferecendo-lhes elementos para a apropriação do conhecimento literário e da linguagem dos quadrinhos, ampliando, assim, de forma significativa, sua formação leitora.

Palavras-chave: *graphic novel*; texto literário; diálogos; formação de leitores.

ESTRATÉGIAS DE TRADUÇÃO NA VERSÃO AMERICANA DOS GIBIS DA *TURMA DA MÔNICA*

Joyce Gabriela Borges do Nascimento
Trabalho de Conclusão de Curso
Universidade Metodista de Piracicaba
Orientadora: Fernanda Bacellar

Trabalhar com os gibis da *Turma da Mônica* deve-se ao espaço que o Maurício de Souza já conquistou com as traduções de seu trabalho para 14 línguas em 50 países, e a necessidade de estudos nessa área, principalmente pelo fato dos gibis serem pouco estudados. Este estudo tem por objetivo analisar quais são as estratégias de tradução - entre domesticação x estrangeirização (VENUTI, 1995) - mais utilizadas nas traduções do Português para o Inglês dos gibis da *Turma da Mônica*. Pretende-se analisar e mapear as possíveis razões que fazem com que o tradutor escolha uma determinada estratégia, e as prováveis consequências dessa prática no que diz respeito aos leitores. Tendo isso em mente, o tema foi escolhido em função da importância de adquirir conhecimento de outras culturas em nossas leituras por meio desse gênero textual. Nem sempre é possível - devido às diferenças linguísticas e culturais - escolher apenas uma estratégia de tradução como a estrangeirização: que procura manter todos os aspectos culturais do texto de partida no texto de chegada. Devemos levar em consideração a linguagem única dos gibis cuja especificidade do hipergênero discursivo (LIBERATTI, 2016) pode influenciar diretamente o processo tradutório dos quadrinhos, por isso devemos investigar as diversas estratégias utilizadas (YUSTE, 2010).

Palavras-chave: tradução; quadrinhos; referência cultural; domesticação; estrangeirização.

PARATEXTOS FICCIONAIS EM *WATCHMEN*

Karoline Caetano Brito

Mestrado

Programa de Pós-graduação em Letras

Universidade Federal de São Paulo

Orientador: Dr. Paulo Ramos

Esta pesquisa tem como foco analisar os textos multimodais apresentados ao final dos 11 primeiros capítulos de *Watchmen*, história em quadrinhos roteirizada por Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons, publicada no Brasil, em uma edição completa, pela Panini Books, em 2011. Nosso objetivo principal é entender o papel que esses textos, que consideramos paratextos ficcionais, exercem sobre a obra. Acreditamos que, ao final da pesquisa, poderemos provar nossa hipótese de que existam paratextos não ficcionais – que estão relacionados à obra publicada, como o título, prefácio, capa etc – e ficcionais – que foram produzidos no contexto fictício e não existem de outra forma –, tendo nosso corpus enquadrado no segundo caso. Para isso, geramos um diálogo entre literatura, linguística e HQs, usando os conceitos de: paratexto apresentados por Genette (1989; 2009), estabelecendo diálogo parcial com os fatores de contextualização de Marcuschi (2012); leitura hipertextual, conforme Koch (2015) e Xavier (2005; 2015); intertextualidade, de acordo com Cavalcante (2017) e Koch (2016); gêneros, de acordo com Bakhtin (2016) e Ramos (2014); além da contextualização do corpus de pesquisa e a articulação com a história e teorias dos quadrinhos apresentadas por García (2012), Murray (2010) e Ramos (2014). Os paratextos estudados apresentam gêneros bastante diferentes, que vão desde trechos de uma autobiografia, a correspondências, artigos de revistas, entre outros. Ao considerar a complexidade da obra como um todo, a escolha da análise de uma parcela mais restrita do texto nos permite um maior aprofundamento do estudo em algo tão rico – como os paratextos ficcionais ao final dos capítulos – e ao mesmo tempo desconsiderado sob o ponto de vista da pesquisa acadêmica na área de Letras.

Palavras-chave: paratexto; *Watchmen*; texto multimodal.

BEAR: UM ESTUDO SOBRE A MIGRAÇÃO DE SUPORTE DE UMA WEBCOMIC BRASILEIRA

Klaus Wagner Saglauskas Gambarini
Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de São Paulo
Orientador: Dr. Paulo Eduardo Ramos

A presente pesquisa tem como objetivo analisar e discutir sobre como é afetada uma história em quadrinhos ao ser lançada em suportes diferentes. Para isso, considera-se o conceito de suporte como meio material de veiculação do texto (BONINI, 2011). A realização deste trabalho tem como objeto de análise a obra *Bear – Volume 1*, da autora Bianca Pinheiro, vencedora do Troféu HQMix 2015 na categoria “Novo Talento – Roteirista”, lançada originalmente como webcomic e depois publicada também em formato livro. A escolha se deu por considerar que a obra exemplifica o fenômeno de migração dos quadrinhos do meio digital, com mais recursos visuais e interativos, como gifs e hipertexto, para o físico, que possui menos recursos tecnológicos. Para tanto, serão usados como base teórica a Linguística Textual, que toma como objeto de estudo o texto e o suporte, que segundo Bonini (2011) é o componente material da mídia, bem como as teorias de Franco (2011) sobre HQtrônicas, Cagnin (1975), Barbieri (1991) e Ramos (2009), por apresentarem trabalhos que consideram que as histórias em quadrinhos possuem uma linguagem autônoma. Para que seja feita a comparação de forma apropriada, este estudo fará uma análise crítica sobre a parte textual verbal e a não verbal da obra.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos; webcomics; Linguística Textual; suporte; internet.

UM DIA DE VIDA DA PERSONAGEM MORTE DE SANDMAN PELA PERSPECTIVA DO FANTÁSTICO

*Letícia Xavier Serra
Iniciação Científica
Graduação em Letras
Universidade Federal de São Paulo
Orientadora: Dra. Renata Philippov*

Do aclamado universo de *Sandman* de Neil Gaiman, um dos personagens que mais se destacaram entre os fãs, além do Senhor dos Sonhos, foi sua irmã, Morte, a segunda mais velha dos Perpétuos e a responsável por levar os espectros dos mortos. Tal personagem é representada como uma garota gótica de personalidade extrovertida e alegre. Foi a primeira a ganhar um *spin off* da série *Sandman* em que é a protagonista: *O Alto preço da vida*, originalmente uma minissérie em três partes narrando um dia da Morte como humana na Terra a fim de melhor compreender aquilo que tira dos humanos, sua vida, fenômeno que ocorre uma vez a cada 100 anos. Como parte de uma pesquisa de iniciação científica que pretende, por meio dessa HQ, observar e analisar a personagem Morte sob os prismas da literatura fantástica e da tradição literária gótica, esta comunicação almeja discutir a configuração e construção dessa personagem sob o prisma do fantástico. Para tal, tem como ponto de partida as definições de Roas (2013) e Campra (2016), que defendem que o fantástico é aquilo que quebra a realidade proposta inicialmente e pode aparecer de diversas formas na narrativa, sendo assim, recorrente na literatura em geral e nas histórias em quadrinhos, em particular.

Palavras-chave: morte; quadrinhos; fantástico; configuração de personagem.

TECNOLOGIA E CULTURA NOS QUADRINHOS INDEPENDENTES BRASILEIROS

Liber Eugenio Paz

Doutor

Programa de Pós-Graduação em Tecnologia

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Orientadora: Dra. Marilda Lopes Pinheiro Queluz

Esse estudo busca realizar reflexões sobre os significados, sentidos, tensões e contradições relacionados ao termo “independente” e sua contraparte, o termo “*mainstream*”, ligados ao processo de desenvolvimento das histórias em quadrinhos enquanto formação cultural. Essas reflexões são orientadas pelo conjunto de ideias de Raymond Williams, especialmente os conceitos de tecnologia, hegemonia e culturas alternativas, opositoras, residuais e emergentes. O trabalho está estruturado em cinco momentos. Primeiro as histórias em quadrinhos são abordadas como forma cultural e observamos as relações entre cultura e tecnologia no seu processo de formação. A seguir observamos particularidades desse processo dentro do contexto brasileiro. O terceiro momento apresenta os conceitos de Williams sobre culturas alternativas e antecipa a parte voltada para as intensas manifestações culturais da década de 1960 e seus desdobramentos. Finalmente, busca-se traçar uma visão geral do cenário de mudanças que se desenvolve a partir da década de 1980, enfatizando as histórias em quadrinhos publicadas no Brasil. A partir da observação do surgimento e consolidação de eventos como o Troféu HQ Mix e as feiras e bienais de quadrinhos, relacionados a novos processos de publicação e distribuição, buscamos analisar as obras e perfis de quatro autores contemporâneos de quadrinhos e compreender melhor os significados de termos como “independente”, “autoral”, “comercial”, “*mainstream*”, “alternativo” e outros, de uso comum nas diversas práticas das histórias em quadrinhos. Entre os resultados obtidos, notamos que: muitas das produções “independentes” contemporâneas apresentam características temáticas, estilísticas e materiais praticamente indistinguíveis das produções “*mainstream*”; algumas produções “*mainstream*” incorporam temas e propostas de culturas alternativas à hegemonia; o uso termo “independente” muitas vezes encobre as condições desfavoráveis de produção e sustento de diversos profissionais; considerando rigorosamente as culturas opositoras como um conjunto de ações de dimensão revolucionária, é difícil encontrar obras que efetivamente atendam a essa condição.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos. Cultura. Tecnologia. Raymond Williams.

TIRAS NO ENSINO DE PORTUGUÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA

Luciana da Conceição Lindoso Teixeira
Mestrado
Programa de Pós-graduação em Letras
Universidade Federal de São Paulo
Orientadora: Dra. Vanda Maria Elias

Este trabalho tem como tema um estudo do uso de tiras em exames que visam à obtenção do Certificado de Proficiência em Língua Portuguesa para Estrangeiros no Brasil (Celp-Bras) e objetiva analisar de que forma é proposto esse uso no referido contexto. Para a análise pretendida aqui, foram selecionadas tiras coletadas das provas do Celp-Bras no período compreendido entre os anos de 2011 e 2017. Esse material consta em uma sessão denominada *Elementos Provocadores da Interação* e seus respectivos *Roteiros da Interação Face a Face*, especificamente na parte destinada à avaliação oral do candidato. Teoricamente, o trabalho encontra-se fundamentado em estudos de Ramos (2016 e 2017) sobre tiras e seu uso no ensino, bem como em estudos de Almeida Filho (2008) sobre o ensino e a aprendizagem de Português para estrangeiros no Brasil. A presença de tiras em livros didáticos, exames, concursos e vestibulares tem possibilitado pesquisas as mais variadas. Pretende-se observar de que maneira se explora os elementos constitutivos das tiras e os efeitos que elas produzem sobre o leitor. No conjunto dessas pesquisas, insere-se este estudo que se encontra em sua etapa inicial e que se destaca pela discussão do uso de tiras no ensino de língua portuguesa para estrangeiros.

Palavras-chave: tiras; ensino de língua portuguesa para estrangeiros; avaliação oral.

OS GÊNEROS DO JORNALISMO E(M) QUADRINHOS: O DIÁLOGO ENTRE AS DUAS LINGUAGENS E COMO SE DÁ A ASSIMILAÇÃO DO REAL NAS NARRATIVAS RESULTANTES

Luiz Fernando Nascimento Menezes
Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de São Paulo
Orientador: Dr. Paulo Ramos

Gêneros são tipos relativamente estáveis de expressões linguísticas usadas numa situação comunicativa para intermediar o processo de interação (BAKHTIN, 2010). Existem três linhas teóricas principais no estudo de gênero dos quadrinhos (RAMOS, 2016): a que vê os quadrinhos como um grande rótulo de diferentes gêneros; a que separa as charges, cartuns, caricaturas e tiras num outro rótulo chamado humor gráfico; e a que vê parte dos gêneros dos quadrinhos como pertencente à linguagem jornalística. Esta pesquisa, mesmo trabalhando com o diálogo entre jornalismo e quadrinhos — chamado muitas vezes de “jornalismo em quadrinhos” —, parte da primeira vertente: são duas grandes linguagens que possuem diversos gêneros. Já “efeito de real” é como uma narrativa assimila a realidade, condição necessária que justifica a existência do jornalismo (DALMONTE, 2008). Essa assimilação pode se apresentar de diferentes formas, dependendo do suporte da narrativa: a foto, por exemplo, é por si só um testemunho imagético do real; já o texto utiliza recursos como aspas e ancoragem em datas e documentos. Mas será que os diferentes tipos de gêneros do jornalismo não têm diferentes maneiras de apresentar a realidade? E mais: como fica, então, o efeito de real no chamado jornalismo e quadrinhos? Utilizando como ponto de partida a ideia de “efeito de real” de Barthes (2004), este projeto de pesquisa pretende analisar como os diferentes gêneros das obras brasileiras que trabalham com jornalismo e quadrinhos assimilam a realidade e geram verossimilhança em suas narrativas. Para isso, serão adotados como aporte teórico os conceitos de gênero de Bakhtin (2003), o de multigênero de Maingueneau (2006), as classificações dos gêneros jornalísticos dos trabalhos de Melo e Assis (2010, 2016) e dos gêneros quadrinísticos de Ramos (2016).

Palavras-chave: Jornalismo e quadrinhos; gêneros; efeito de real.

A HQ NA SALA DE AULA DO ENSINO MÉDIO – UMA INTERAÇÃO QUE SE FAZ NECESSÁRIA

Marinete Tavares Caputo Silva

Mestrado

Programa De Pós-Graduação em Letras

Universidade Federal de São Paulo

Orientadora: Dra Ana Luiza Ramazzina Ghirardi

Esta comunicação tem como objeto de análise – O caçador de pipas – HQ e apresenta pesquisa sobre “O caçador de pipas”, de Khaled Hosseini, em duas linguagens (romance e sua adaptação homônima para a HQ) a partir da recepção leitora de estudantes do Ensino Médio, tendo como ponto de partida a ótica dos Parâmetros Curriculares Nacionais. Tem como objetivo ressaltar a relevância e importância da utilização das Histórias em Quadrinhos na Educação Básica de ensino, especialmente no Ensino Médio, explorando aspectos da narrativa por meio da linguagem verbal e não verbal e a recepção leitora do jovem estudante. O estudo tem a intenção de compreender mecanismos que facilitam a leitura do jovem aprendiz a partir da associação da HQ ao texto escrito, além de reforçar a importância de novos suportes multimodais no Ensino Básico, uma vez que o jovem estudante representa uma geração que vive rodeada de linguagens diversificadas, principalmente as visuais. Um trabalho com a perspectiva dessa recepção associa, além dos aspectos relevantes da própria leitura em si, os aspectos da narrativa por meio de linguagem verbal e não verbal, das habilidades e competências que são envolvidas e desenvolvidas neste processo de ensino/aprendizagem. Farão parte do escopo teórico: os Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação Básica, Hans Robert Jauss, Paulo Ramos, Roberto Stam, Valdormiro Vergueiro.

Palavras-chave: HQ; ensino/aprendizagem; ensino médio.

O CAVALEIRO DAS TREVAS RESSURGE: REPRESENTAÇÃO DA VIOLÊNCIA NAS MÃOS DO HOMEM-MORCEGO DURANTE A ERA REAGAN (1981-1986)

Millena Barbosa de Carvalho
Iniciação Científica
Graduação em História
Universidade Federal de São Paulo
Orientadora: Dra. Ana Lúcia Lana Nemi

Este projeto busca analisar a narrativa de *Batman, o Cavaleiro das Trevas*, lançada no ano de 1986 pelo autor Frank Miller. A obra foi produzida durante o governo do presidente estadunidense Ronald Reagan, conhecido por colocar um fim no *Welfare State* e que aplicou uma política neoliberal, cortando investimentos de programas sociais e marginalizou cada vez mais pessoas pobres, negras e latinas. Reagan fez grandes investimentos na indústria armamentista no período denominado pela historiografia como Nova Guerra Fria, enquanto o país passava por um aumento gradativo da violência e da pobreza. É neste contexto, de aumento significativo da criminalidade, que buscamos compreender como a HQ problematiza, propõe ou legitima a necessidade do vigilante, Batman, assim como o papel da opinião pública - mídias televisivas representadas - diante de suas ações, o posicionamento da população e o papel das forças públicas e policiais. Para obter tal compreensão, utilizaremos a historiografia e a análise iconográfica em *Batman, o Cavaleiro das Trevas* e outras obras de Miller que também abordam a violência urbana com a intenção de problematizar como o tempo vivido pelo autor influenciou em suas narrativas. Analisar o discurso democrático dos Estados Unidos é essencial para esta pesquisa, pois o país que prega a democracia e a liberdade para o mundo não promove a cidadania para uma parcela da população, tornando-a marginalizada. Como o Estado não propõe soluções para tal violência, Batman aparece como uma alegoria que representa o desejo de muitos cidadãos estadunidenses, que é de fazer justiça acima da lei. Trata-se, assim, de uma justiça muito específica na ética e moral de Frank Miller, e que necessita uma análise cuidadosa para compreender o posicionamento do autor e suas relações com a sociedade na qual se insere.

Palavras-chave: história em quadrinhos; Batman; Estados Unidos.

EDUCOMUNICAÇÃO E HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DESCONSTRUINDO O PRECONCEITO DE GÊNERO NAS ESCOLAS

Natália Rosa Muniz Sierpinski

Iniciação Científica

Licenciatura em Educomunicação

Universidade de São Paulo

Orientador: Dr. Marciel Aparecido Consani

O ambiente escolar reforça e perpetua diversos preconceitos da sociedade. A partir de autores como Lopes Louro (2003) e Garcia (2015) aprofundou-se um estudo acerca do preconceito de gênero na educação, abordando os conceitos de “bom aluno” e “má aluna”, o *bullying* escolar, a profissão docente, a generificação das áreas do conhecimento e do mercado de trabalho, entre outras temáticas. Tendo o caráter de uma pesquisa ação, a partir desta problemática foi realizada uma oficina teórico-prática de Histórias em Quadrinhos, feita com cinco turmas de estudantes com idade entre 15 e 18 anos, na escola estadual Ivone Palma Todorov Ruggieri, em Santo André, SP. Tendo como base os autores Eisner (1989) e Santos (2015) foi trabalhada a linguagem dos quadrinhos e debatida sua relação com a cultura e a sociedade, ao serem conduzidas discussões sobre os estereótipos do super-herói e da super-heroína e o debate sobre o conceito de gênero enquanto construção social. Ao final do processo foram produzidas 79 histórias em quadrinhos pelos alunos, que foram analisadas a partir de uma metodologia analítica criada especificamente para este propósito. Esta práxis educacional se pautou em Freire (1996) e Martín-Barbero (2014) e teve como intuito fomentar debates e discussões acerca dos preconceitos de gênero, a fim de instigar os educandos a criar novas perspectivas acerca deste tema e uma postura crítica para com ele.

Palavras-chave: educomunicação; gênero; feminismo; quadrinhos; escola.

SOB UMA PERSPECTIVA DE CONSCIENTIZAÇÃO AMBIENTAL: ANALISANDO A NARRATIVA TRANSMÍDIA DA SÉRIE *MATRIX* E AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE PAUL CHADWICK

Rafael Ghiraldelli da Silva
Iniciação Científica
Graduação em Artes Visuais
Universidade Estadual de Campinas
Orientador: Dr. Edson do Prado Pfitzenreuter

A partir da análise feita pelo pesquisador estadunidense Henry Jenkins (2009) acerca da cinessérie *Matrix* (criada pelas irmãs Wachowski), esta comunicação irá apontar os efeitos das chamadas “cultura da conexão” (JENKINS; FORD; GREEN, 2014) e da “cultura da participação” (SHIRKY, 2011) sobre recursos criativos transmídia que englobam como um todo o universo ficcional e distópico no qual os três filmes da referida franquia se passam. Assim, objetiva-se verificar como a questão ambiental e os colapsos possivelmente decorrentes da exploração massiva de recursos naturais e humanos pelo sistema capitalista de consumo vigente são discutidos de forma mais aprofundada nos demais produtos audiovisuais relacionados aos filmes *Matrix* – em especial, no curta-metragem animado em duas partes intitulado *A Segunda Renascença* (pertencente à série de animações 2D de 2003 intitulada *Animatrix*) – e, conseqüentemente, nas histórias em quadrinhos (HQs) escritas e desenhadas pelo quadrinista estadunidense Paul Chadwick. Tais histórias abordam a problemática do desmatamento e a necessidade de articulação urgente de grupos de defesa pelas florestas dos Estados Unidos. O foco desta comunicação se concentrará, portanto, em duas HQs de Chadwick, intituladas *The miller’s tale* (“A história do moleiro”) – criada especificamente para dialogar com os acontecimentos retratados em *A Segunda Renascença* (e publicada originalmente como *webcomic* no site oficial da série *Matrix* entre 2002 e 2003) – e *Think like a mountain* (“Pense como uma montanha”, de 1997) – protagonizada por membros (fictícios) da ONG de defesa ambiental radical *Earth First!* e pelo conhecido personagem autoral de Chadwick, chamado Concreto.

Palavras-chave: quadrinhos; distopia; *Matrix*; meio ambiente; Chadwick.

HUMOR GRÁFICO EM MÍDIAS SOCIAIS: APROXIMAÇÕES ENTRE GÊNEROS TEXTUAIS

Rafaela Tavares Tonela

Iniciação Científica

Ensino Médio

Instituto Federal de São Paulo - Campus Campinas

Orientador: Diego Figueira

Os gêneros textuais tradicionais do humor gráfico (charge, cartum, caricatura, tira cômica e suas variantes) encontraram na internet, desde seu início, grande aceitação e destaque. O desenvolvimento das mídias sociais, em especial o *Facebook*, ofereceu a artistas de humor gráfico uma alternativa à diminuição do espaço a eles destinado na imprensa tradicional e na mídia impressa em geral. Quase simultaneamente, outros textos verbo-visuais, como os *memes*, surgiram e se popularizaram nessas novas mídias, dominando grande parte do conteúdo que circula nesse meio. Este trabalho, desenvolvido como projeto de iniciação científica, busca analisar, a partir dos pressupostos teóricos da Linguística Textual, como esses dois conjuntos de textos verbo-visuais aproximam-se no espaço de divulgação das mídias sociais e como essa aproximação acaba por diluir as fronteiras entre gêneros textuais antes bastante distintos. Essa diluição levanta questões sobre o funcionamento dos textos em mídias diferentes, especialmente naquelas em que está presente a multimodalidade linguística propiciada pela tecnologia. Com essa análise, busca-se compreender como os discursos que circulam na forma desses textos são modificados por essa aproximação entre os diferentes gêneros textuais, na medida em que temas e estratégias discursivas próprias de um determinado gênero passam a ser usados em um outro. Os resultados preliminares apontam que a produção de humor gráfico veiculada nas mídias sociais apresenta diferentes graus de adaptação ao novo suporte, indo da simples reprodução de charges, cartuns e tiras veiculadas anteriormente na imprensa à publicação de novas configurações desses gêneros textuais mais adequadas à visualização em computadores, celulares e tablets. Quanto ao *memes*, nota-se uma grande presença de elementos da linguagem dos quadrinhos (imagens justapostas formando uma narrativa, balões e legendas etc). Por fim, encontram-se charges e tiras feitas com figuras que se tornaram conhecidas por meio de *memes* e vice-versa, isto é, personagens de quadrinhos figurando em *memes*.

Palavras-chave: humor gráfico; mídias sociais; memes; textos verbo-visuais.

CHARGES E MEMES: APROXIMAÇÕES EM AMBIENTES DIGITAIS

Rafaella Carvalho Barbosa
Iniciação Científica
Graduanda em Letras
Universidade Federal de São Paulo
Orientador: Dr. Paulo Ramos

Esta comunicação tem o objetivo de apresentar um estudo que propõe-se a investigar uma mistura encontrada entre charges e *memes* no meio digital. O objeto é composto por publicações feitas em cinco sites diferentes com a intenção de compilar produções de humor criadas por usuários da internet, chamadas de *memes*, sobre o processo de afastamento da ex-presidente Dilma Rousseff, que ocorreu em meados de 2016. Com a observação dessas publicações foi possível perceber que apesar dos autores classificarem as imagens selecionadas apenas como *memes*, seja no título, ou no corpo dos textos introdutórios, algumas charges fazem parte das compilações. A fundamentação teórica é composta pela definição do que são charges por Romualdo (2000), Cagnin (1975) e Ramos (2009); e o que são (ou não são) *memes* por Dawkins (1976), Horta (2015) e Celidonio (2016). Partindo do pressuposto de que os dois são tipos de textos diferentes, a análise foi feita com foco nos elementos que marcam uma influência das charges na construção do *meme*, um novo tipo de produção textual humorística que se popularizou junto com o crescimento do acesso à internet. Essa influência, então, pode justificar a aproximação dos dois no ambiente digital e pode causar a mistura encontrada nas publicações analisadas.

Palavras-chave: quadrinhos; memes; charges; ambientes digitais.

SOBRE VEXAMES, DERROTAS/VITÓRIAS: ANÁLISE DISCURSIVA DE TIRAS CÔMICAS ARGENTINAS E BRASILEIRAS SOBRE A COPA DE 2014

Rosângela Dantas de Oliveira

Doutora

PPG em Língua Espanhola e Literaturas Espanhola e Hispano-Americana

Universidade de São Paulo

Orientadora: Dra. María Zulma Moriondo Kulikowski

Este trabalho tem como objetivo expor uma parte dos resultados de nossa pesquisa de doutorado recém-concluída, na qual nos debruçamos sobre tiras cômicas de produção local na Argentina e no Brasil. O recorte temático foi o futebol e seu papel na construção identitária de ambos os países. Apresentaremos, nesta comunicação, a análise de 12 tiras publicadas por ocasião da Copa do Mundo de 2014 nos jornais *Clarín*, da Argentina, e *Folha de S. Paulo*, do Brasil, material que constitui um subconjunto do *corpus* trabalhado no doutorado. Abordaremos de forma comparativa (i) os efeitos de sentido construídos sobre o futebol, sobre a Copa do Mundo e sobre o desempenho das seleções argentina e brasileira na citada edição do campeonato; (ii) os procedimentos utilizados para obter o humor e seus possíveis efeitos e (iii) as relações interdiscursivas que se estabelecem. Partimos de uma concepção das tiras cômicas como um gênero discursivo, ou seja, como um dispositivo comunicacional sócio-historicamente condicionado (MAINGUENEAU, 2010) e as analisamos levando em conta sua inserção na espacialidade social. No referencial teórico, além dos estudos discursivos e enunciativos mobilizamos também reflexões do âmbito da História (CAMPOS, 2015; FRANCO-JÚNIOR, 2007), da Sociologia (BORDIEU ([1976]-2002; ARCHETTI, 1995; ALABARCES, 2014) e da Antropologia (GUEDES, 2006). Para operacionalizar a análise, nos valem das categorias propostas por Charaudeau (2006) para o estudo do discurso humorístico, e dos conceitos de cena englobante, cena genérica e cenografia, que compõem por sua vez o de cena da enunciação (MAINGUENEAU, 2001, 2006).

Palavras-chave: tiras cômicas; estudos comparados; futebol; Argentina; Brasil.

DA LITERATURA AOS QUADRINHOS: UMA ANÁLISE DO FAZER QUADRINÍSTICO NAS ADAPTAÇÕES DE *O ALIENISTA* E *DOIS IRMÃOS*

Santhyago Camello

Mestrado

Programa de Pós-Graduação em Estudos de Literatura

Universidade Federal Fluminense

Orientador: Dr. Pascoal Farinaccio

Este trabalho tem por objetivo apresentar uma proposta de estudo das adaptações em histórias em quadrinhos de obras da literatura brasileira na perspectiva do *fazer quadrinístico*. Trata-se de verificar como se opera a transposição do texto literário para a linguagem própria da arte sequencial com foco na utilização dos recursos artísticos e narrativos de que dispõe essa linguagem, e quais novos sentidos resultam desse processo. Como objeto de análise, foram selecionadas duas adaptações de reconhecidas qualidades técnicas e artísticas, estudadas num viés comparativo com as obras literárias das quais se originam: *O Alienista*, conto de Machado de Assis quadrinizado pelos irmãos gêmeos Gabriel Bá e Fábio Moon, e *Dois Irmãos*, romance de Milton Hatoum adaptado pela mesma dupla. O trabalho parte de uma leitura sistemática comparativa de cada adaptação com seu respectivo texto original, observando pontos específicos e de relevância do *fazer quadrinístico* e as estratégias adotadas no processo de transposição, tendo sempre como norteadoras a teoria das histórias em quadrinhos, a teoria da adaptação pelo viés da teoria da tradução, e demais textos que contribuam para a análise. O estudo apresenta também um breve levantamento histórico sobre as quadrinizações literárias no Brasil, traçando um panorama da produção e do consumo atual das adaptações. No que se refere ao corpus teórico, o trabalho ancora-se nas teorias de Will Eisner, Scott McCloud, Gary Spencer Millidge, Moacyr Cirne e outros importantes estudiosos dos quadrinhos (alguns deles também quadrinistas), assim como em textos teóricos sobre adaptações e sobre a tradução e suas aplicações na transposição de textos literários para a arte sequencial.

Palavras-chave: adaptações literárias; *O Alienista*; *Dois irmãos*; Fábio Moon; Gabriel Bá.

A REALIDADE DO USO DOS QUADRINHOS NAS ESCOLAS: DISPONIBILIDADE X ACESSO

Vanessa Yamaguti

Mestre

Programa de Pós-Graduação em Letras

Universidade Federal de São Paulo

Orientador: Dr. Paulo Ramos

Nossa comunicação apresentará os dados finais do mestrado, defendido em março de 2018 no Programa de Pós-Graduação em Letras pela Universidade Federal de São Paulo. Realizamos uma pesquisa de campo nas escolas municipais de Barueri, município localizado na região metropolitana de São Paulo, para constatar a efetivação dos quadrinhos adquiridos entre 2006 e 2014 pelo Programa Nacional Biblioteca da Escola – PNBE. Nosso objetivo foi verificar quais foram os livros comprados, como foi feita a distribuição desse material, qual o conhecimento dos educadores de Língua Portuguesa sobre o PNBE e sobre o universo das Histórias em Quadrinhos (HQs) e se haveria uso em sala de aula. A escolha das unidades escolares obedeceu ao critério de ter ao menos uma HQ enviada pelo programa. A identificação dos títulos tomou como base a tese de Borges (2016) por ser a lista atual naquele momento, porém encontramos livros que não estavam em nenhuma dessas publicações, apontando a necessidade de revisão dos dados. Ao verificar as atividades de uso e conhecimento dos educadores, constatamos que falta (in)formação sobre o programa, sobre o universo das HQs e que há quadrinhos na escola para que possam de fato realizar atividades que possibilitem o uso. Essas informações indicaram que nossa hipótese inicial, a de que não haveria uso efetivo porque os professores não têm conhecimento sobre os quadrinhos, não só se confirmou como apontou que as dificuldades são maiores, os livros não circulam porque nem se sabe que eles estão nas escolas, o que denota que o programa funcionou como distribuidor de livro, garantindo a disponibilidade dos livros, mas não o acesso à leitura, pois a prática não se constituiu.

Palavras-chave: PNBE; quadrinhos; leitura.