



Seminário de Pesquisas sobre  quadrinhos
UNIFESP

CADERNO DE RESUMOS

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO
14 DE JULHO – 2016

2º SEPESQ

**SEMINÁRIO DE PESQUISAS SOBRE
QUADRINHOS**

CADERNO DE RESUMOS

ESCOLA DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO

GUARULHOS – SP

14 DE JULHO – 2016

REALIZAÇÃO

GRUPESQ

Grupo de Pesquisas sobre Quadrinhos

2º SEPESQ (Seminário de Pesquisas sobre Quadrinhos) – Caderno de Resumos

Realização

GRUPESQ (Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos)

Coordenação

Paulo Ramos (Universidade Federal de São Paulo)

Comissão organizadora

Amanda Cristina Galhardo Siqueira

Francielle de Queiroz Zurdo

Gabriela Sousa

Mayra Guanaes

Paulo Ramos

Thiago de Almeida Castor do Amaral

Vanessa Yamaguti do Nascimento

Yara Dias da Silva

Edição

Paulo Ramos

Apoio gráfico e editoração

Thiago de Almeida Castor do Amaral

Apoio

Mestrado em Letras – Universidade Federal de São Paulo

2º SEPESQ (Seminário de Pesquisas sobre Quadrinhos) – Caderno de Resumos. 14 de julho de 2016, Guarulhos, SP. Organizado por Paulo Ramos. Guarulhos, SP: Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos do Departamento de Letras da Universidade Federal de São Paulo, 2016.

ISSN: 2448-2056

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

SUMÁRIO

OS DOIS-PONTOS UTILIZADOS NAS TIRAS CÔMICAS PUBLICADAS EM “10 ANOS COM MAFALDA”
11

A NOVA ONDA DOS IMPRESSOS INDEPENDENTES: A IMPORTÂNCIA DO ESPAÇO URBANO PARA A CIRCULAÇÃO DE FANZINES
12

AS TRANSFORMAÇÕES DE JEKYLL E HYDE: TRADUÇÕES, ADAPTAÇÕES E RECRIAÇÕES EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
13

QUADRINHOS E CINEMA: A INFLUÊNCIA DAS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRAFICAS NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL
14

A PONTUAÇÃO NAS TIRAS CÔMICAS DE ORLANDELI: CONTRIBUIÇÕES PARA A CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS
15

O QUE É UMA REVISTA EM QUADRINHOS?
16

UM PANORAMA DA PRODUÇÃO FEMININA DE QUADRINHOS PUBLICADOS NA INTERNET NO BRASIL
17

A CARACTERIZAÇÃO DE CHARLIE BROWN: UM ESTUDO DAS CLASSES GRAMATICAIS
18

NARRATIVAS NA WEB: ANÁLISE DA WEBCOMIC HOBO LOBO OF HAMELIN
19

GIBITECAS: EXERCÍCIO DA CIDADANIA E ACESSO À CULTURA
20

A HISTÓRIA DE UM SOBREVIVENTE: OS QUADRINHOS “MAUS” COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA
21

O RISO DOS DEUSES: UMA LEITURA DA CARNAVALIZAÇÃO EM LAERTE E RUAS
22

QUADRINHOS DE USO CORPORATIVO: HISTÓRICO, ESTADO DA ARTE E PERSPECTIVAS

23

QUADRINHOS NA SALA DE AULA: O OLHAR DO PROFESSOR

24

IDENTIDADE E ALTERIDADE: A TRADUÇÃO DE NOTAS SOBRE GAZA

25

A ARTE-SEQUENCIAL EM PESQUISA CIENTÍFICA: A CONTRIBUIÇÃO DO NÚCLEO DE ESTUDOS DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS ÁLVARO DE MOYA NA CONSTRUÇÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

26

A AVENIDA PAULISTA DE LUIZ GÊ COMO SÍMBOLO DE SÃO PAULO E DA MODERNIDADE

27

A REPRESENTAÇÃO DA MORTE EM SANDMAN (NEIL GAIMAN, 1988 – 1998) EM DIÁLOGO COM OS SENTIMENTOS DA SOCIEDADE NORTE AMERICANA DA ÉPOCA

28

IDEOLOGIA E REINTERPRETAÇÃO NA NARRATIVA: COMO FRANK MILLER ATUALIZA A BATALHA DE TERMÓPILAS PARA O SÉCULO XXI

29

DO ATIVISMO POLÍTICO AO CINISMO METAFÍSICO: A DUPLA LEITURA DO PERFURA NEVE COMO DESAFIO A DISTINÇÃO ENTRE DIZER E MOSTRAR

30

A RELAÇÃO ENTRE TEXTO E IMAGEM NO CAOS SEMIÓTICO DE WATCHMEN

31

COMO AS EDITORAS DE QUADRINHOS NO BRASIL PODERIAM APROVEITAR MELHOR AS REDES SOCIAIS

32

QUADRINHOS INDEPENDENTES NO BRASIL (2005-2015): RELAÇÕES ENTRE TECNOLOGIA E CULTURA

33

O TESTEMUNHO EM MAUS, DE ART SPIEGELMAN

34

OUTROS RESULTADOS DO PROJETO DE PESQUISA “GRAMÁTICA, PRAGMÁTICA E TIRAS: EM BUSCA DA ORGANIZAÇÃO GRAMATICAL DE FATO E VALOR”

35

COMPARANDO A ARTE DAS HQS VEGANA E VEGAN SIDEKICK E SUA COMUNICAÇÃO DO VEGANISMO

36

TRÊS OBRAS DE SHAKESPEARE: A QUADRINIZAÇÃO DE ROMEU E JULIETA, HAMLET E MACBETH NA EDIÇÃO MARAVILHOSA Nº 60

37

TEMPO E ESPAÇO EM QUADRINHOS FACTUAIS: ALGUMAS QUESTÕES PRELIMINARES

38

A CRIAÇÃO DE HQS - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: CONTOS FANTÁSTICOS DE MURILO RUBIÃO

39

O MEDO DO FUTURO NAS HQS AMERICAN FLAGG!, MARSHAL LAW E MARTHA WASHINGTON

40

IDENTIDADES, MEMÓRIAS E “PERSÉPOLIS”: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

41

ONOMATOPEIAS NOS QUADRINHOS: CARACTERÍSTICAS E PAPEIS PARA ALÉM DE RUÍDOS VISUAIS

42

BATMAN E CORINGA: A PIADA MORTAL COMO PACTO IMPOSSÍVEL

43

A MAFALDA NA SALA DE APOIO À APRENDIZAGEM (SAA): O TRABALHO A PARTIR DAS TIRAS CÔMICAS

44

REMINISCÊNCIAS DO SUJEITO KAFKIANO NA HQ MUNDO PET

45

OS QUADRINHOS ALÉM DAS CAIXAS: PNBE 2006-2014

46

ABORDAGENS ANTAGÔNICAS DA TIRA CÔMICA NO ENSINO: APROPRIAÇÕES DOS QUADRINHOS EM LIVRO DIDÁTICO E CADERNO DE APOIO

47

APRESENTAÇÃO

Esta segunda edição do Sepesq (Seminário de Pesquisas sobre Quadrinhos) procura re-
prisar as mesmas premissas que nortearam a criação deste encontro científico: criar um
espaço interdisciplinar em que graduandos, mestrandos, doutorandos e pós-doutoran-
dos possam expor o andamento de suas pesquisas e, ao mesmo tempo, ser arguidos a
respeito do estudo

Trata-se, como se vê, das mesmas bases que constituem os vários seminários existentes
nos programas de pós-graduação do país. Com o diferencial que se trata de um encontro
temático, que tem na investigação sobre histórias em quadrinhos seu ponto comum.

O amplo leque de assuntos abordados nesta segunda edição, apresentados nas páginas
deste caderno de resumos, confirma a tendência percebida nos últimos anos de que se
vive um momento de ebulição de pesquisas sobre quadrinhos no país. Em variados cam-
pos teóricos e objetos de análise.

É diante desse cenário que o Sepesq procura dar sua modesta contribuição.

Organizado pelo Grupesq (Grupo de Pesquisa sobre Quadrinhos) e vinculado ao Pro-
grama de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de São Paulo, o seminário
tem a proposta de dar voz a pesquisadores e pesquisas, na expectativa de que a inter-
locação teórica – necessária para a maturação e o aprimoramento de qualquer estudo
científico – seja de valia para instigar novas pensatas a respeito do tema.

Que esse contato seja proveitoso.

Paulo Ramos
Coordenação do 2º SEPESQ
Seminário de Pesquisas sobre Quadrinhos
Julho de 2016

PROGRAMAÇÃO GERAL

14/07

QUINTA-FEIRA

8h	Recepção
8h50	Abertura do seminário Auditório (térreo)
9h – 9h40	Conferência de abertura: <i>Dr. Nobu Chinen</i> <i>(Faculdades Oswaldo Cruz-USP)</i> Auditório (térreo)
9h40	Coffee break
10h15 – 11h45	Sessões de comunicação (salas no terceiro andar)
11h45	Intervalo
12h – 13h30	Sessões de comunicação (salas no terceiro andar)
13h30	Fim do seminário

RESUMOS

OS DOIS-PONTOS UTILIZADOS NAS TIRAS CÔMICAS PUBLICADAS EM “10 ANOS COM MAFALDA”

Alice Pereira Luz
Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Orientadora: Dra. Maria Isabel Borges

Neste trabalho, o objetivo principal foi levantar a presença dos dois-pontos nas tiras cômicas publicadas em “10 anos com Mafalda” (QUINO, 2010), para caracterizar a maneira como foram usados tanto no âmbito da organização gramatical, quanto no dos sentidos, tendo em vista os recursos particulares da linguagem dos quadrinhos. Trata-se, nesse sentido, de alguns resultados de um plano de trabalho (“Os diversos casos de pontuação inseridos nos textos da Mafalda, em relação aos dados catalogados de 2011 a 2014”) vinculado ao projeto de extensão “Disque-Gramática” (2014-2017). Este projeto, coordenado pela professora Maria Isabel Borges, objetiva: a) atender às dúvidas que as pessoas localizam na expressão corrente da Língua Portuguesa; b) criar um blogue e um “facebook” do projeto para expandir o atendimento ao público-alvo; c) possibilitar aos estudantes que participam do projeto o aprendizado pela pesquisa e pela prática. Para a análise das ocorrências dos dois-pontos, foi feita uma comparação das diferentes visões de pontuação, tanto nos manuais prescritivos (ALMEIDA, 1969; CUNHA, 1975; CUNHA, CINTRA, 2013; LIMA, 2011) quanto descritivos (BAGNO, 2011; CASTILHO, 2012; CASTILHO, ELIAS, 2012; NEVES, 2011); uma caracterização da linguagem dos quadrinhos, com ênfase nas tiras cômicas, segundo Ramos (2007; 2011; 2012; 2014). Os resultados em questão também estão vinculados ao projeto de pesquisa “Gramática, pragmática e tiras: em busca da organização gramatical de fato e valor”, coordenado pela mesma professora citada. Por meio deste trabalho, espera-se estabelecer uma conexão entre os estudos sobre os quadrinhos e sobre a organização gramatical quanto à pontuação. Entretanto, constatou-se que, nos manuais descritivos de gramática, não há uma preocupação em discutir a pontuação. Com a análise, foi possível observar que os usos podem ser explicados considerando a organização gramatical, em favor dos efeitos de sentidos e em sintonia com a linguagem dos quadrinhos.

Palavras-chave: tira cômica; Mafalda; pontuação; dois-pontos.

A NOVA ONDA DOS IMPRESSOS INDEPENDENTES: A IMPORTÂNCIA DO ESPAÇO URBANO PARA A CIRCULAÇÃO DE FANZINES

Aline Ruiz Menezes
Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada
Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP)

Orientadora: Dra. Daniela Palma

Este trabalho tem como objetivo apresentar os resultados parciais da pesquisa de mestrado intitulada “Os fanzines e a cidade: produção, leitura e circulação em São Paulo” que tem como intuito principal investigar por meio de: i. fanzines, ii. entrevistas com sujeitos envolvidos no processo e iii. incursões etnográficas a locais de distribuição de impressos, como se dá a produção, distribuição, leitura e coleção desses produtos e como eles estão associados às cidades nas quais são produzidos, especialmente a cidade de São Paulo. Tratamos aqui o fanzine como um gênero discursivo (BAKHTIN, 2011) que tem como principal traço distintivo a sua esfera de circulação. Esse gênero é um importante meio de comunicação para grupos e indivíduos que são fãs de algo ou alguém ou ainda que querem publicar seus trabalhos de forma independente. Como são produtos realizados sem influência direta do mercado, contemplam uma variedade maior de temas e assuntos se comparados com os canais de mídia tradicionais, como revistas e jornais. Utilizamos como aparato teórico as discussões sobre gêneros discursivos (BAKHTIN, 2011), em Antropologia Urbana (MAGNANI, 2012 e 2007; FREHSE, 2005) e em Intermidialidade (CLÜVER, 2012; RAJEWSKY, 2010). Dentro deste escopo teórico, pretendemos mostrar a importância do espaço urbano para a circulação de produtos impressos, como os fanzines, e as novas configurações que este gênero tem assumido na contemporaneidade, diante de novas experimentações gráficas, plásticas e verbais, que tornam essas manifestações culturais grandes híbridos de gêneros anteriormente tidos como separados ou estanques.

Palavras-chave: fanzines; gêneros discursivos; São Paulo.

AS TRANSFORMAÇÕES DE JEKYLL E HYDE: TRADUÇÕES, ADAPTAÇÕES E RECRIAÇÕES EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Ana Julia Perrotti Garcia
Programa de pós-graduação em Língua e Literatura Inglesa
Universidade de São Paulo (USP)

Orientadora: Prof Dra Lenita Maria Rimoli Esteves

Publicado originalmente em 1886, o conto *The Strange case of Dr Jekyll and Mr Hyde*, do escritor escocês Robert Louis Stevenson chega ao Brasil editado pela Livraria do Globo, em sua Revista Mensal de Literatura. Desde então, o livro inspirou a realização de filmes para cinema e televisão, peças de teatro e musicais. A versão “vulgar” (EIGNER, 1966 apud MILLS, 2004) de *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, ou seja, a simples ideia de um ser totalmente bom que se torna mau por algum estímulo externo, ou em alguns casos a simples dualidade bem/mal, “permanecem vivas na vida cultural britânica” (MILLS, 2004, pag. 342). Em língua portuguesa, em mais de 120 anos de existência, o texto passou por muitas traduções e adaptações, totalizando mais de 70 publicações catalogadas (sem contar reimpressões, atualizações e reedições, apenas novos textos) na forma de livro, revista, fotonovela ou gibi (quadrinhos), para diferentes públicos (jovem, adulto, infantojuvenil). Este estudo analisa em mais detalhes as obras publicadas em formato quadrinhos (14) e o tratamento tradutório dado a cada uma delas (texto de origem, texto de chegada, estratégias). Para a análise dos diferentes textos produzidos em português, a partir do texto original de Robert Louis Stevenson, utilizamos os conceitos de tradução, adaptação, apropriação e reescritura sintetizados por John Milton (1998, 2002) como base para a análise das diferentes manifestações da obra *Jekyll and Hyde*, tanto em português quanto em inglês. Concluímos que muitas das publicações deram mais atenção à apresentação visual e gráfica do que ao texto propriamente dito, com problemas de tradução sendo frequentes em algumas das obras analisadas.

Palavras-chave: quadrinhos; estudos da tradução; Jekyll & Hyde; Stevenson

QUADRINHOS E CINEMA: A INFLUÊNCIA DAS ADAPTAÇÕES CINEMATOGRAFICAS NOS QUADRINHOS DE SUPER-HERÓIS DA MARVEL

*Antonio Davi Delfino Ferreira
Universidade Federal do Ceará (UFC)*

Orientador: Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas

O mercado e a produção de quadrinhos historicamente refletem diversas questões em evidência em seu tempo e espaço de produção, algo recorrente em produtos da Indústria Cultural. Assim, o momento em que a indústria dos quadrinhos se encontra reflete no conteúdo e nos rumos que as histórias tomarão, efeito notável com clareza em histórias continuadas, como as de super-heróis. A presente pesquisa tem por objetivo analisar um exemplo recente e forte desta relação: a influência das adaptações cinematográficas sobre os quadrinhos de super-heróis - como os filmes baseados em quadrinhos, ao se tornarem sucessos comerciais no mundo inteiro, passam a ser determinantes para a continuidade de suas fontes quadrinísticas. Neste momento, os papéis se misturam e o texto adaptado e a adaptação dialogam de modo cada vez mais intenso, gerando um fenômeno transmidiático em que o sucesso de um ou de outro podem interferir fortemente na produção do outro. Para realizar esta análise, estudaremos o caso dos filmes produzidos pela Marvel Studios em seu Universo Cinematográfico (UCM). Iniciado em 2008 com o filme Homem de Ferro e ainda em curso, o UCM trouxe algo de novo para a bem-sucedida lista de filmes baseados em quadrinhos da editora desde 2000, com a adaptação de X-Men: uma convergência intensa entre os novos filmes entre si e entre os filmes e os quadrinhos, que ganham um novo fôlego com o renascimento de seus personagens nas telas de cinema e refletem nas páginas questões estéticas, narrativas, conceituais e comerciais. O estudo de caso será realizado com base em conceitos discutidos por autores como Daniele Barbieri, Linda Hutcheon, Gérard Genette e Moacyr Cirne, além de Umberto Eco, Adorno e Horkheimer.

Palavras-chave: cinema, super-heróis, Marvel, adaptação, Convergência.

A PONTUAÇÃO NAS TIRAS CÔMICAS DE ORLANDELI: CONTRIBUIÇÕES PARA A CARACTERIZAÇÃO DE PERSONAGENS

Bianca Biazotto Moris
Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Orientadora: Dra. Maria Isabel Borges

Cartunista e ilustrador, Orlandeli opera nessa área desde 1994. Algumas de suas criações foram selecionadas para este artigo: “Grump”, “(SIC)” e o “Mundo de Yang”. As duas primeiras foram coletadas da página “Última Quimera” (<www.ultimaquimera.com.br>), sendo trinta de cada. Já a seleção de outras trinta tiras de “O Mundo de Yang” deu-se mediante a página de mesmo nome (<www.omundodeyang.com.br>). Tais criações também constituem objetos de observação do plano de trabalho “Um estudo da pontuação: usos reais e tiras cômicas de ‘Grump’, ‘(SIC)’ e ‘O mundo de Yang’”, vinculado ao projeto de extensão “Disque-Gramática”. Nesse sentido, propõe-se apresentar alguns resultados: a) levantamento da pontuação utilizada a serviço dos efeitos de sentido, sobretudo, as reticências e as exclamações; b) as conexões entre os usos reais da pontuação e a linguagem dos quadrinhos. Para o desenvolvimento do trabalho, foram, de um lado, diferenciadas as principais concepções de gramática (FRANCHI, 2006; ANTUNES, 2007); elencadas as regras prescritivas para o uso da pontuação (ALMEIDA, 2009; LIMA, 2011; CUNHA, CINTRA, 2013); levantadas considerações dos trabalhos de Luft (2011), Piacentini (2009) e Squarisi (2008). E, de outro lado, a linguagem dos quadrinhos foi caracterizada, principalmente, a tira cômica como gênero discursivo e texto híbrido (CAGNIN, 2014; RAMOS, 2010; 2011; 2014; VIEIRA, no prelo). A conexão entre quadrinhos e gramática também é uma preocupação do projeto de pesquisa “Gramática, pragmática e tiras: em busca da organização gramatical de fato e valor”, estabelecendo-se outro vínculo. Em “Grump”, foram observadas algumas conexões entre a caracterização de duas personagens loiras e gêmeas e as reticências: a expressão “tipo assim ...”; diversas pausas para pensar sobre os efeitos nocivos do outro em relação à imagem física que pretendem preservar de serem magras; recortes para desdobramento da sequência narrativa em várias vinhetas e favorecimento da construção da expectativa e posterior quebra.

Palavras-chave: linguagem dos quadrinhos; tira cômica; Orlandeli; pontuação.

O QUE É UMA REVISTA EM QUADRINHOS?

Bruno de Almeida Porto
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Universidade de Brasília

Orientadora: Dra. Selma Regina Nunes Oliveira

O presente trabalho tem como objetivo descrever como a mudança de suporte das Histórias em Quadrinhos contribuiu para o entendimento que temos nos dias de hoje de Revista em Quadrinhos no Brasil. A comunicação será dividida em quatro partes: as primeiras publicações européias exclusivamente de comics – charges, caricaturas e cartuns em um quadro só ou sequenciados – existentes em meados do século XIX; os tablóides de histórias em quadrinhos, desvinculados de periódicos, comercializados diretamente em bancas, no final dos anos 1920; o surgimento do comic book nos anos 1930, e como este absorveu características distintas de três formas de entretenimento muito populares nas primeiras décadas do século XX: as tiras de quadrinhos, o cinema de animação e as revistas pulp. Por último, descreve-se como a adoção do formatinho no Brasil, iniciada nos anos 1950 e generalizada a partir dos anos 1970, colaborou para criar a percepção de que todas as histórias em quadrinhos são direcionadas ao público infantil. Como referenciais teóricos para esta pesquisa serão utilizados os livros Comics: Uma História Ilustrada da B.D. (1991), de Alan Clark e Laurel Clark, A Guerra dos Gibis: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos, 1933-64 (2004), de Gonçalo Junior, e Demanding Respect: The Evolution of the American Comic Book (2009), de Paul Lopes, bem como o artigo O formatinho está morto! Longa vida ao formatinho! (2000) de Waldomiro Vergueiro.

Palavras-chave: comunicação, revista em quadrinhos, formatinho.

UM PANORAMA DA PRODUÇÃO FEMININA DE QUADRINHOS PUBLICADOS NA INTERNET NO BRASIL

Carolina Ito Messias
Programação de Pós-Graduação em Ciência da Informação
Universidade de São Paulo (USP)

Orientadora: Dra. Giulia Crippa

Com a internet, as dinâmicas de produção e consumo de histórias em quadrinhos (HQs) vêm se diversificando. Além da ampliação dos formatos disponíveis, as ferramentas digitais auxiliam a formação de grupos com interesses comuns, onde é possível trocar experiências e divulgar trabalhos. Jenkins (2008, p. 27) esclarece que a convergência dos meios de comunicação, proporcionada pelo avanço da internet e das mídias digitais, vem mudando profundamente os modos de socialização, promovendo o que chama de “cultura participativa e inteligência coletiva”. Em espaços como esse, a questão da falta de mulheres nos circuitos tradicionais de quadrinhos se tornou emergente. Sites e grupos nas redes sociais foram criados para discutir o assunto e dar visibilidade às produções femininas, como é o caso do Lady’s Comics e do Zine XXX. Em relação ao mercado editorial de HQs, uma questão recorrente na literatura revisada é a representação do feminino como objeto do olhar masculino. Pouco se fala da mulher enquanto autora de HQs, o que pode sinalizar tanto um silenciamento de suas produções quanto a falta de oportunidades profissionais. Destacar aspectos da trajetória do mercado editorial norte-americano é relevante pela influência na consolidação do mercado brasileiro de quadrinhos e para entender de que modo as mulheres atuaram antes da popularização da internet. Chenault (2007) resgata os avanços e retrocessos da participação feminina do mercado editorial de quadrinhos norte-americano, entre as décadas de 1930 e 1990. Robbins (1993) também possui um vasto estudo sobre o assunto, ampliando o levantamento de autoras norte-americanas. O projeto de pesquisa tem como objetivo realizar um levantamento das principais publicações online de histórias em quadrinhos feitas por mulheres no Brasil e identificar o modo como é feita a representação de personagens femininas criadas por essas autoras.

Palavras-chave: quadrinhos; internet; gênero; mulheres.

A CARACTERIZAÇÃO DE CHARLIE BROWN: UM ESTUDO DAS CLASSES GRAMATICAIS

Caroline Viera Santos
Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Orientadora: Dra. Maria Isabel Borges

As classes gramaticais são comumente abordadas pelos tradicionais parâmetros escolares no ensino de língua portuguesa com o fim de aprender e decorar as suas definições e como catalogar cada palavra. Porém, Antunes (2007), Macambira (1975), Neves (2011), Pinilla (2013) — exemplos de um olhar descritivo sobre o português — apontam direções para expandir o foco na nomenclatura e definição descontextualizada do uso. Considerando tais contribuições, o objetivo principal é verificar de que maneira as classes gramaticais são mobilizadas para a caracterização do personagem Charlie Brown, nas tiras cômicas produzidas por Charles Schulz. Tradicionalmente, o adjetivo é a classe morfológica responsável pela expressão, especificação e caracterização de seres e coisas, com atribuição de estados, condições temporárias, características positivas e negativas, inerentes ou não, físicas ou psicológicas... (PINILLA, 2013; MACAMBIRA, 1975). Charlie Brown é apresentado nas introduções de diversas coletâneas de “A Turma de Charlie Brown” (também publicadas como “Minduim”, “Snoopy” ou “Peanuts”) como garotinho adorável e preocupado com sentido da vida (às vezes, caracterizado como estoico, segundo Keillor (2010)). Ampliando a maneira como um personagem é caracterizado como fixo, raramente são listadas suas qualificações, de antemão, para o leitor. Elas vão sendo construídas ao longo do desdobramento narrativo de cada tira, e assim, a percepção desse garotinho vai se esboçando. Para isso, foram analisadas as tiras cômicas compiladas em “A sabedoria de Charlie Brown” (2015), editora V&R. Em linhas gerais, observou-se um conformismo de viés estoico em relação à vida, frequentemente tematizada quando ele se apoia no muro, inclusive encontrando um sentido para a existência dos braços. Este trabalho está vinculado ao projeto de pesquisa “Gramática, pragmática e tiras: em busca da organização gramatical de fato e valor”, cuja proposta é estabelecer conexões entre a linguagem dos quadrinhos e a organização gramatical sob o olhar descritivo.

Palavras-chave: classes gramaticais; tira cômica; Charlie Brown; caracterização.

NARRATIVAS NA WEB: ANÁLISE DA WEBCOMIC HOBO LOBO OF HAMELIN

*Cátia Ana Baldoino da Silva
Especialização em Mídias Digitais Interativas
Universidade do Oeste Paulista (Unoeste)*

Orientadora: Dra. Fernanda Sutkus de Oliveira Mello

As narrativas gráficas em ambientes digitais se fazem mais presentes a cada dia. Neste cenário, a reflexão sobre suas características torna-se necessária e oportuna. Assim, este trabalho tem como objetivo analisar as novas configurações da linguagem das histórias em quadrinhos na web – denominadas pelo pesquisador Edgar Franco de HQtrônicas. O termo é a junção das palavras “HQ” (sigla de histórias em quadrinhos) e “eletrônicas”, em referência ao espaço onde são publicadas. Nele, a incorporação dos elementos dos ambientes eletrônicos (hipertexto, som, animação, tela infinita e outros) às características tradicionais dos quadrinhos podem proporcionar novas possibilidades narrativas para as histórias. Na web a possibilidade de se publicar quadrinhos só ocorreu após a década de 90 e, desde então, várias experimentações de narrativas digitais tem sido feitas. Para entender como ocorre a conversão entre histórias em quadrinhos e a web será analisada a webcomic Hobo Lobo of Hamelin, projeto do designer Stevan Živadinović pois, como produto desse novo suporte, ela reflete perfeitamente este momento de evolução das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: quadrinhos; HQtrônicas; internet; web; webcomics.

GIBITECAS: EXERCÍCIO DA CIDADANIA E ACESSO À CULTURA

*Daniela dos Santos Domingues Marino
Mestrado em Comunicação
Universidade de São Paulo (USP)*

Orientador: Dr. Waldomiro Vergueiro

Esta comunicação visa compartilhar, através de experiências bem-sucedidas observadas na Gibiteca Municipal de Santos, algumas considerações sobre o papel das gibitecas no que tange ao acesso à cultura e exercício da cidadania. Muito embora as gibitecas não sejam exatamente um tema recente no universo acadêmico, o que se propõe aqui é expandir um pouco o olhar sobre estes espaços, muitas vezes tratados como meros depósitos de Histórias em Quadrinhos (HQs). A partir do estudo de caso da Gibiteca Municipal de Santos, busca-se avaliar de que forma suas ações podem contribuir para a formação de redes sociais de leitores de histórias em quadrinhos propiciando a reflexão e aprofundamento do senso crítico de seus frequentadores, bem como o exercício da cidadania através da aproximação com a leitura e do contato com artistas de quadrinhos. Levando-se em consideração o ambiente a ser analisado e suas relações com os atores envolvidos nos eventos oferecidos por ele, o estudo de caso é indicado e pode ser realizado por meio de técnicas como coleta de dados sobre os acontecimentos e número de visitantes, observação participativa e entrevistas, para que se obtenha informações sobre a relação de um fenômeno e seu contexto. Por isso, o desenvolvimento das redes sociais criadas a partir dos eventos realizados na Gibiteca de Santos pode ser analisado sob o viés da teoria das redes, como previsto em Manuel Castells, José Luis Molina, Alfred R. Radcliffe-Brown e Albert Lászlo Barabási, enquanto teóricos como Jesús Martín-Barbero e Nestor Canclini, podem fornecer perspectivas sobre os aspectos culturais e sociais relacionados à pesquisa.

Palavras-chave: gibiteca; redes sociais; cultura; quadrinhos.

A HISTÓRIA DE UM SOBREVIVENTE: OS QUADRINHOS “MAUS” COMO FERRAMENTA PARA O ENSINO DE HISTÓRIA

Danilo Nagib Queiroz de Mattos
Polo Universitário de Campos dos Goytacazes | LAHPOC
Universidade Federal Fluminense

Orientadora: Dra. Débora El-Jaick
Co-orientador: Dr. Márcio Malta

O presente trabalho busca analisar a obra em quadrinhos “Maus”, de Art Spiegelman, como ferramenta do ensino-aprendizagem na disciplina de História. Seguindo os Parâmetros Curriculares Nacionais, trabalhamos especificamente com o Ensino Médio. O intuito é mostrar esta obra como uma forma de aproximar o aluno dos temas a serem discutidos, seja a Segunda Guerra Mundial, sejam os regimes fascistas. Principalmente pelo fato do quadrinho mostrar um ponto de vista daquele que, geralmente, tem sua voz apagada pela História oficial: O Judeu. Como referenciais teóricos sobre como e porque usar as histórias em quadrinhos como ferramenta de ensino, utiliza-se principalmente, Waldomiro Vergueiro, Túlio Vilela e Paulo Ramos. Para esmiuçar os elementos da obra de Art Spiegelman, é usado Francisco Carlos Teixeira da Silva acerca do debate sobre os Fascismos; Robert Darnton, com uma discussão sobre os símbolos; Eric Hobsbawm e Walter Benjamin, para nos ajudar a discutir a História vista de baixo e a importância de se escovar a História à contrapelo; e os principais teóricos dos quadrinhos, Will Eisner e Scott McCloud, para nos ajudar na definição e especificidades das Histórias em Quadrinhos como uma arte. O objetivo principal deste trabalho, é trazer a linguagem informal que o quadrinho analisado proporciona, engendrando-o no processo de ensino-aprendizagem da temática problema do Fascismo como um fenômeno. O desfecho do trabalho é uma proposta de atividade em sala de aula, no qual os próprios alunos deveriam produzir uma história em quadrinhos sobre as opressões cotidianas que estes vivenciam ou vivenciaram. A grande importância desta atividade seria levar em conta as características e potencialidades de cada aluno, trazendo à tona suas especialidades, fugindo assim, das formas tradicionais de avaliação.

Palavras-chave: Maus; Fascismos; arte sequencial; ensino-aprendizagem; História vista de baixo

O RISO DOS DEUSES: UMA LEITURA DA CARNAVALIZAÇÃO EM LAERTE E RUAS

*Donizete Aparecido Batista
Programa de Pós Graduação em Letras
Universidade Federal do Paraná (UFPR)*

Orientadora: Dra. Ligia Negri

Há diferentes linhas teóricas para a descrição dos efeitos de humor. As filiadas à Pragmática trouxeram para o quadro de análise os agentes envolvidos na enunciação. Um avanço, já que os modelos anteriores se centravam basicamente nos elementos formais. Porém, as teorias pragmáticas costumam dar pouca relevância aos fatores históricos envolvidos no estabelecimento de sentidos. Para a Análise do Discurso (AD) a historicidade dos sujeitos e dos enunciados (as formações discursivas e o interdiscurso) são fundamentais para constituição e interpretação dos atos sociocomunicativos. A linguagem é entendida aqui como jogo entre duas tensões: de um lado, as forças centrípetas, que querem regularizar, domar e controlar os sentidos, e, de outro, as forças centrífugas, que fazem um intenso trabalho de corrosão dos sentidos instaurados. A linguagem também não é um jogo de intenções entre falantes esclarecidos. Ela é opaca de sentidos, é lugar do equívoco, do embate. Os discursos podem ser agrupados em dois grandes conjuntos: os parafrásticos – que estabelecem um vínculo de obediência e respeito aos discursos hegemônicos - e os polissêmicos, que ousam criar novos sentidos, destronando os discursos monologizantes. Essa face conflitante da linguagem foi definida pelo Círculo de Bakhtin como um dos componentes do dialogismo, principal motor do ato enunciativo. Depreende-se daí o conceito de carnavalização, teoria que guiará a análise das tiras em que Deus é um personagem. Os textos de Laerte e Ruas apresentam variadas interpretações desse personagem raptado dos discursos religiosos. O objetivo é demonstrar em que medida o rebaixamento, a alegoria, a paródia e o grotesco estão envolvidos na recriação do personagem Deus. Dessa forma, pretende-se provar como a interpretação do humor precisa, necessariamente, de uma ancoragem que ultrapasse as estruturas formais dos enunciados, integrando o interior com o exterior.

Palavras-chave: humor; dialogismo; carnavalização.

QUADRINHOS DE USO CORPORATIVO: HISTÓRICO, ESTADO DA ARTE E PERSPECTIVAS

*Ed Marcos Sarro
Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação - Escola de Comunicações
e Artes Universidade de São Paulo (USP)*

Orientação: Dra. Sandra Maria Ribeiro de Souza

Na tese de doutoramento que nos propusemos a desenvolver, a proposta de nossa pesquisa se centrou no uso corporativo dos quadrinhos, mais especificamente quanto à sua adoção por parte das organizações nos seus processos de comunicação e treinamento de modo geral e, principalmente, na disseminação da cultura da Qualidade Total no Brasil, a partir dos anos 1990. O recorte cronológico mais significativo abrange o período que vai de 1995 - quando da implementação no Brasil de novas técnicas de gestão, trazidas principalmente do Japão pelos movimentos pela Qualidade a diversos segmentos da Economia brasileira (especialmente a Indústria) - até 2015, quando essas técnicas modernas de gestão da Qualidade estariam supostamente consolidadas. A difusão dessas técnicas nesses 20 anos demandou novas formas de comunicação organizacional, dentre elas o uso dos quadrinhos. Em nossa pesquisa buscamos identificar e entender que fatores podem ter levado os quadrinhos de uso corporativo a terem uma inserção tardia e parcial no universo digital no Brasil. Temos a percepção que, enquanto os quadrinhos de entretenimento estão gradativamente ocupando o espaço digital, estando já na quarta geração (mesmo que de forma experimental em alguns casos), os quadrinhos de uso corporativo ainda engatinham no assunto. Para isso, em linhas gerais a ideia foi fazer um breve resgate histórico desse uso, analisando o estado da arte do meio - para a compreensão do seu momento atual - e olhar para o futuro, identificando parâmetros que possam nortear ações no sentido de incrementar seu uso na comunicação organizacional, com base na sua relação com as novas mídias digitais e a rede mundial de computadores (internet).

Palavras-chave: quadrinhos; comunicação; organizações; webcomics.

QUADRINHOS NA SALA DE AULA: O OLHAR DO PROFESSOR

*Francielle de Queiroz Zurdo
Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de São Paulo (Unifesp)*

Orientador: Dr. Paulo Ramos

A finalidade desta apresentação é mostrar algumas de nossas considerações sobre a pesquisa de mestrado intitulada “Quadrinhos na sala de aula: o olhar do professor”. O eixo central do estudo está na figura do professor e sua proximidade com a linguagem dos quadrinhos. Com base em um levantamento prévio sobre pesquisas já realizadas no Brasil envolvendo a diáde quadrinhos e ensino, percebemos que, muitos desses estudos têm apenas a opinião dos educandos sobre a recepção dos quadrinhos em sala de aula. Desta maneira, queremos demonstrar como os professores recebem os quadrinhos para o uso em sala de aula. Nossa hipótese é a de que, embora conheçam gêneros dos quadrinhos e compreendam a linguagem dos quadrinhos, não os aceitem inteiramente, ou por desconhecimento, ou por algum (pré)conceito sobre os quadrinhos. Para isto, visitamos algumas escolas e conseguimos ouvir alguns professores, fizemos um questionário para tentarmos traçar um perfil desses docentes e depois tivemos uma breve conversa, a fim de motivarmos uma atividade envolvendo algum gênero dos quadrinhos. O que vemos nos documentos oficiais é uma predisposição para o trabalho com alguns gêneros dos quadrinhos, mas, parece não haver, de fato, uma preocupação em instruir os professores para esse uso didático. Durante muitos anos e, por vezes, até hoje, os quadrinhos são vistos apenas como uma linguagem para entreter e, geralmente, direcionada para o público infantil. Queremos, também, com este estudo expor que muitos desses (pré)conceitos não podem mais ser sustentados, como é por muitos profissionais da educação. Para sustentar este estudo, apoiamo-nos nos documentos oficiais: Parâmetros Curriculares Nacionais, Orientações Curriculares para o Ensino Médio, Lei de Bases e Diretrizes. Para os quadrinhos, estamos ancorados em Barbieri (1998), Vergueiro (2013), (Ramos (2012, 2013) e outros.

Palavras-chave: Quadrinhos; professor; educação; sala de aula.

IDENTIDADE E ALTERIDADE: A TRADUÇÃO DE NOTAS SOBRE GAZA

*Gabriela C.T.N. do Nascimento
POSTRAD/ CAPES
Universidade de Brasília (UnB)*

Orientador: Dr. Mark David Ridd

O objetivo desta comunicação é contribuir para as pesquisas sobre histórias em quadrinhos do ponto de vista da tradução. O jornalismo em quadrinhos compreende vários elementos (extra)linguísticos relevantes para os Estudos da Tradução. A narrativa sequencial, a relação das informações verbovisuais, bem como conteúdos culturais, históricos e políticos são alguns dos aspectos que merecem mais atenção no tangente à tradução de HQs. Os aspectos a serem tratados nessa comunicação são: alteridade, estilo do escritor e ironia. A fim de melhor pontuar as características destacadas, o escopo teórico selecionado se baseia no funcionalismo alemão (NORD, 2005), nos fundamentos da narrativa e arte sequencial (CHINEN, 2015; EISNER, 2012; MCCLOUD, 2004; RAMOS, 2011), nas características da tradução de histórias em quadrinhos (ZANETTIN, 2008) e em outros aspectos importantes relacionados com tradução e HQs. Com o propósito de levantar algumas questões de tradução de quadrinhos, trechos do livro *Notas sobre Gaza*, de Joe Sacco, trabalho relevante nas esferas jornalística, literária e linguística, foram escolhidos.

Palavras-chave: tradução de quadrinhos; funcionalismo alemão; análise crítica da tradução; ironia; alteridade.

A ARTE-SEQUENCIAL EM PESQUISA CIENTÍFICA: A CONTRIBUIÇÃO DO NÚCLEO DE ESTUDOS DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS ÁLVARO DE MOYA NA CONSTRUÇÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

Giovani Pagliusi Lobato e Moura
Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica/Capes
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Orientador: Dr. Eugenio Rondini Trivinho

Este resumo tem por objetivo apresentar a iniciativa das Faculdades Integradas Alcântara Machado (FIAM) por meio do Núcleo de Estudos de História em Quadrinhos Álvaro de Moya (NEHQ-AM), a divulgação científica e popularização da arte sequencial como participante efetiva na iniciação científica no campo das ciências da comunicação. O projeto também lança um olhar para a importância de aberturas oficiais de núcleos de estudos em Histórias em Quadrinhos em âmbito privado e público e seus três níveis de educação institucional (municipal, estadual e federal) por haver demanda de temas do gênero e correlatos resultantes de pesquisas acadêmicas desenvolvidas no Brasil e no exterior. Núcleos de pesquisa funcionam como registro do panorama de atividades exercidas na vigência de época e posteriormente como arquivo de discussão acadêmica. Logo, o NEHQ-AM surge com a prioridade de divulgação da crítica acadêmica por meio de pesquisas bibliográficas não apenas na relação sujeito e teoria, mas também na relação sujeito, quadrinhos como mediação e sociedade. Dessa forma, as práticas do núcleo são priorizadas por um arco que abrange os seguintes tópicos; 1. A proximidade de graduandos aos métodos de pesquisa em comunicação; 2. A iniciação científica com base temática em arte sequencial e suas extensões mediativas; 3. Participação mais efetiva da pesquisa científica relacionando a crítica do objeto estudado entre professor e graduando; 4. A integração entre núcleos institucionais cujas temáticas são correspondentes e a publicação dos projetos devidamente orientados e sedimentados em forma de artigo científico, monografias, instalação artística, entre outros.

Palavras-chave: Pesquisa científica; comunicação; arte sequencial; quadrinhos; mediação.

A AVENIDA PAULISTA DE LUIZ GÊ COMO SÍMBOLO DE SÃO PAULO E DA MODERNIDADE

*Guilherme Caldas dos Santos
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia
Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)*

Orientadora: Dra. Marilda Lopes Pinheiro Queluz

Esta pesquisa pretende refletir sobre os quadrinhos de Luiz Gê sobre a Avenida Paulista, considerando o diálogo entre os discursos de paulistanidade e os ideais de modernidade brasileira. A proposta é investigar como a linguagem de Luiz Gê constrói representações de São Paulo que estabelecem críticas e, simultaneamente, reiteram os símbolos de desenvolvimento industrial, de modernização tecnológica e de principal centro financeiro do país. Destaca-se a importância de Gê no âmbito dos quadrinhos brasileiros, a ponto de ser considerado por Ziraldo “o nosso Astor Piazzolla” no prefácio de *Quadrinhos em Fúria* (Circo, 1984). Com isso, Ziraldo refere-se à sua qualidade como narrador gráfico, ao mesmo tempo em que compara a chamada “escola argentina” à produção nacional. Luiz Gê buscou ambientar muitas de suas histórias na cidade de São Paulo ao longo de sua carreira, tornando a capital bem mais do que apenas um cenário para seus enredos. São Paulo está presente tanto de forma literal, com sua paisagem urbana e seus marcos arquitetônicos – como o túnel da av. 9 de Julho, o prédio do Banespa ou a av. Paulista – como indireta, através de metáforas – como a paródia ao episódio do Grito do Ipiranga. Tentaremos compreender sua produção como parte de um processo de mudança de eixos de poder no Brasil a partir do conceito de “horizonte cultural” proposto por Feenberg (1991), levando em conta sua relação com as questões de hegemonia pertinentes ao momento em que *Fragmentos Completos*, a história da Avenida Paulista em quadrinhos, é produzida. Outro aspecto a ser analisado é a abordagem que Luiz Gê faz da Avenida Paulista por ocasião de seu centenário: um marco urbanístico da cidade que materializa ao mesmo tempo em que representa muitos dos anseios e contradições de uma cidade que, nas palavras de Ana Paula Nascimento (2009), “sonhou ser grande”.

Palavras-chave: Luiz Gê; Avenida Paulista; quadrinhos; tecnologia e cultura; cultura material.

A REPRESENTAÇÃO DA MORTE EM SANDMAN (NEIL GAIMAN, 1988 – 1998) EM DIÁLOGO COM OS SENTIMENTOS DA SOCIEDADE NORTE AMERICANA DA ÉPOCA

*Guilherme Ieger Dobrychtop
Programa de Pós-Graduação em História
Universidade Federal do Paraná (UFPR)*

Orientador: Dr. Clóvis Gruner

Este resumo aborda a dissertação escrita para obtenção do grau de Mestre na Universidade Federal do Paraná, a qual será defendida em fevereiro de 2017. Ela analisa a história em quadrinhos Sandman, de Neil Gaiman, focando-se em três eixos. O primeiro é a compreensão de Sandman enquanto uma história em quadrinhos adulta dentro do contexto da indústria cultural norte americana. São analisadas as mudanças ocorridas na indústria de quadrinhos com o Comics Code e o fim dos quadrinhos de terror e sobrenaturais da EC Comics, e também como o mercado de quadrinhos se desenvolveu até tornar-se possível novamente a publicação de histórias adultas, sérias, de terror e sobrenaturais. Analisa-se portanto o leve enfraquecimento do Comics Code com quadrinhos de O'Neill e Adams, dentre outros autores, ou as histórias imaginadas do Superman por Jerry Siegel, considerando-as a semente para quadrinhos mais dramáticos e adultos, ao mesmo tempo em que surge a cena underground e o formato graphic novel. O segundo eixo refere-se ao pós-modernismo, pois, tendo Sandman sido escrito neste contexto, para entendê-lo faz-se necessário compreender o contexto pós-modernista da sociedade americana, assim como as mudanças nos sentimentos e sensibilidades que ocorreram neste período e são refletidos no quadrinho de Gaiman. O eixo final corresponde à morte, e são analisadas tanto as representações do ato de morrer e sentimentos relativos a este, como angústia ou medo, quanto as representações do personagem Morte. Com base nestes três eixos, realiza-se a tentativa de compreender como as representações de Morte em Sandman tanto enquadram-se quanto fogem do que é comum na sociedade americana e, principalmente, quais as razões para que isso aconteça.

Palavras-Chave: Sandman; quadrinhos; pós-modernismo; morte; graphic novel.

IDEOLOGIA E REINTERPRETAÇÃO NA NARRATIVA: COMO FRANK MILLER ATUALIZA A BATALHA DE TERMÓPILAS PARA O SÉCULO XXI

Joaquim Cardia Ghirotti
Programa de Ciências da Comunicação
Universidade de São Paulo (USP)

Orientador: Dr. Waldomiro Vergueiro

Neste artigo pretendo explorar a relação do escritor, artista de histórias em quadrinhos e diretor de cinema Frank Miller com o posicionamento ético, político e civilizacional de sua obra. Para tanto, exploro seu livro 300, que reconta a clássica batalha de Termópilas, evento-marco da história Grega, assim com símbolo histórico da obstinação e prevalência do Ocidente. Com o intuito de compreender a obra em sua produção, assim como situa-la dentro do momento político do qual ela se origina, utilizo-me de conceitos da História Cultural de Ernst Gombrich, Jacques Barzun e Jacob Burckhardt. Esta perspectiva observa produtos culturais como artefatos advindos de um determinado grupo social, e procura encontrar o lugar destes artefatos na organização social, filosofia e vida deste grupo. Miller é um autor conservador, com tradição em realizar discussões ideológicas em suas narrativas. 300 talvez seja o pináculo deste processo em seu trabalho: um momento histórico mitificado pela cultura ocidental é recontado, contextualizando-se diante das relações políticas do século XX, opondo princípios políticos, éticos, morais e institucionais das civilizações Grega e Persa, aplicando-os a conflitos contemporâneos do Ocidente x Oriente. Miller utiliza-se de métodos da ficção de gênero, pontos narrativos, discussões filosóficas, arte heroica e simbolismos, reforçando as características míticas do evento histórico. Abordando sua obra pelas convenções detectadas por pesquisadores de mitologia como Joseph Campbell e Mircea Eliade, apreendemos como o autor aplica estes recursos. A obra também é entendida diante do contexto histórico e político no qual foi produzida. Assim é discutido o lugar do artefato “história em quadrinhos” diante do cenário político e cultural. Nesta abordagem, conceitos de Frederick Jameson estabelecem as relações entre a obra e outros exemplos da cultura pop do final do século XX, notados em termos de sua perspectiva política.

Palavras-chave: histórias em quadrinhos, Frank Miller, política e super-heróis, guerra.

DO ATIVISMO POLÍTICO AO CINISMO METAFÍSICO: A DUPLA LEITURA DO PERFURA NEVE COMO DESAFIO A DISTINÇÃO ENTRE DIZER E MOSTRAR

Jorge Alam Pereira dos Santos
PPG-Comunicação
Universidade de Brasília (UnB)

Orientadora: Dra. Susana Dobal

Michel Foucault cita as oposições entre mostrar e nomear, figurar e dizer, olhar e ler, imitar e significar, como as mais antigas oposições arraigadas em nossa civilização alfabética. Uma oposição excludente entre dizer e mostrar está colocada no Tractatus de Wittgenstein, onde o que se pode dizer, não se pode mostrar e vice-versa. As artes, todavia, tem contornado essas dificuldades e desafiado as relações tradicionais entre os polos instituídos, trazendo à tona formas mais ricas e complexas entre eles. Os quadrinhos como arte híbrida em particular, trazem a ironia dessa oposição na própria forma e podem ser vistos como uma aposta na superação desta dicotomia através da concomitância do dizer (texto) e do mostrar (imagem). Mas também como mídia capaz de oferecer relações ainda mais ricas com essa oposição em uma miríade de combinações, desde dizer através do mostrar, passando pelo mostrar através do dizer, além de gradações internas para cada um dos polos, como: dizer através do próprio dizer ou um mostrar através do mostrar. Nossa comunicação busca explorar uma dessas possibilidades a partir da análise de uma obra específica, o *Perfura Neve*, de Jacques Lob e Jean Marc Rochette. Parte-se da assunção de que a *Graphic Novel* francesa, diz mais coisas do que mostram suas imagens, que ela sustenta abertamente uma leitura crítico política da realidade, mas que ao mesmo tempo, um subtexto está latente, permitindo também uma leitura metafísica cínica, pessimista e determinista. Desdobrar essas leituras e mensagens nos serve tanto para entender melhor essa obra, como para entender o alcance e as possibilidades de superação dessas dicotomias.

Palavras-chave: Wittgenstein; Dizer e Mostrar, política, pessimismo.

A RELAÇÃO ENTRE TEXTO E IMAGEM NO CAOS SEMIÓTICO DE WATCHMEN

*Dra. Kátia Regina Vighy Hanna
Estudos Linguísticos e Literários em Inglês
Universidade de São Paulo (USP)*

Orientadora: Dra. Lenita Maria Rimoli Esteves

O entrelaçamento de três narrativas é uma das marcas registradas de Watchmen, minissérie lançada nos EUA em 1986, com roteiro Alan Moore, arte de Dave Gibbons e cores de John Higgins. Em seus doze capítulos, posteriormente reunidos em um único volume com o rótulo de graphic novel, o leitor transita entre o presente, o passado e o tempo fictício do gibi Contos do Cargueiro Negro conduzido por uma hábil arquitetura narrativa. De acordo com Silva (O Caos dos Quadrinhos Modernos, 1995), a multiplicidade e a variedade de focos narrativos são algumas das características das graphic novels surgidas na década de 1980 e instauram o que denominou de caos semiótico na linguagem dos quadrinhos. Carneiro (O Mosaico Narrativo de Watchmen: Processos Bakhtinianos e Intersemióticos de Produção de Sentidos, 2006), por sua vez, observa que em Watchmen não há marcadores sinalizando a passagem de uma narrativa a outra e que a mudança ocorre por nexos temáticos. Partindo disso, esta comunicação demonstra que os pontos de contato entre as narrativas concretizam-se na relação entre imagem e texto e analisa como as edições brasileiras da Abril (1988 e 1999), Via Lettera (2005-2006) e Panini (2011) traduziram essas interseções temáticas. O estudo demonstra que a interação imagem-texto também sinaliza eventos simultâneos, além de apresentar diferentes níveis de complexidade semântica.

Palavras-chave: imagem; texto; história em quadrinhos; tradução.

COMO AS EDITORAS DE QUADRINHOS NO BRASIL PODERIAM APROVEITAR MELHOR AS REDES SOCIAIS

Klaus Wagner Saglauskas Gambarini
Pós-Graduação em Comunicação Empresarial
Universidade Metodista de São Paulo

Orientadora: Dra. Karin Müller

As redes sociais trouxeram para o cenário atual da comunicação mudanças nas formas de interação, reduzindo distâncias e até mesmo modificando a forma de consumo da informação. É notável perceber o dinamismo e os diversos usos dessas redes, o que desafia, principalmente, as empresas que precisam estar atentas a este consumidor que opina, conhece, compartilha e se relaciona mais do que antes. Entretanto, ao mesmo tempo, para aqueles que estão antenados, as plataformas digitais podem ser importantes ferramentas para divulgação e relacionamento da sua área de atuação. O mercado editorial de quadrinhos no Brasil percebe as redes sociais como ferramentas estratégicas para atingir e prospectar clientes. Portanto, este estudo traz uma reflexão sobre como o segmento pode aproveitar melhor esse cenário, analisando alguns exemplos bem sucedidos do uso de quadrinhos nas redes sociais. O estudo foi realizado através de pesquisa bibliográfica, em livros de análise das mídias modernas, tratando casos bem e mal sucedidos, que mostravam que as boas equipes sabem aproveitar o dinamismo da ferramenta, o uso de linguagem popular e a interação com o público alvo e fez uso de entrevista em profundidade com alguns dos mais importantes nomes do segmento editorial de quadrinhos no país para discutir como esse universo interativo, participativo e dinâmico pode ajudar a área a divulgar seu material.

Palavras-chave: Comunicação. Redes sociais. Mercado editorial. Histórias em Quadrinhos.

QUADRINHOS INDEPENDENTES NO BRASIL (2005-2015): RELAÇÕES ENTRE TECNOLOGIA E CULTURA

*Liber Eugenio Paz
Programa de Pós-Graduação em Tecnologia (PPGTE)
Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR)*

Orientadora: Profa. Dra. Marilda Lopes Pinheiro Queluz

Dentro das práticas relacionadas às histórias em quadrinhos no Brasil, o termo “independente” é geralmente entendido como publicações realizadas pelos próprios autores, sem a participação de editoras comercialmente estabelecidas. Nessa condição, autores independentes muitas vezes assumem a responsabilidade por diversas etapas dos processos de criação, produção, distribuição e vendas de suas publicações. Novas tecnologias, como financiamento coletivo, divulgação e distribuição através de plataformas e sites na internet, facilitam o acesso à recursos de produção, conferindo às publicações independentes uma qualidade técnica que as torna equivalentes, em aspectos gráficos, dos produtos das editoras profissionais. Quanto ao conteúdo das histórias em quadrinhos, percebe-se que muitos autores independentes seguem os modelos comerciais, trabalhando com temas e formatos estabelecidos. Por outro lado, algumas editoras têm apoiado a publicação de obras que apresentam abordagem ousadas, fora dos parâmetros convencionais. O teor das obras em quadrinhos produzidas é interessante para observar as transformações de significados do termo “independente” ao longo dos anos. A partir dos Estudos Culturais, especialmente dos conceitos de Cultura e Tecnologia de Raymond Williams, pretende-se analisar as complexas relações entre produção, circulação e consumo, investigando de que modo os novos arranjos sociotécnicos interagem e transformam os significados e processos dos projetos artísticos e em que medida constituem uma alternativa para romper com as lógicas e demandas vigentes no circuito comercial. O objeto de estudo desse trabalho é o Troféu HQMIX, premiação tradicional e considerada a mais importante e popular da cena dos quadrinhos brasileiros. Analisando as categorias e obras indicadas e vencedoras, pretende-se verificar se, com as mudanças de significados e percepções, os termos “independente” e correlatos ainda podem ser associados a legítimas manifestações alternativas e/ou opositoras de cultura.

Palavras-chave: cultura; tecnologia; HQMix; quadrinhos independentes.

O TESTEMUNHO EM MAUS, DE ART SPIEGELMAN

Lisiane Seligmann
Letras
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS)

Orientador: Dr. Pedro Theobald

Este trabalho investiga a forma com que Maus, de Art Spiegelman, lida com a memória e o testemunho. Um dos objetivos deste trabalho é investigar como a memória dos personagens é ativada, se é construída ou recriada. Para chegar à um denominador comum, uma análise dos elementos da narrativa gráfica será realizada. Quando falamos de memória e testemunho, temos Márcio Seligmann-Silva (2003), que comenta sobre a dificuldade que a testemunha encontra ao fazer um depoimento: a necessidade de expressar-se e a incapacidade de consegui-lo; as palavras não lhe são fieis para descrever a experiência vivida. Paul Ricoeur (2003) define a memória como um objeto que não existe mais, mas que antes existiu. Portanto, se um objeto não existe mais mas existiu previamente, há de ter deixado traços. Hilary Chutte (2006) considera Maus uma obra que engaja o passado através de sua forma. Para ela, Art Spiegelman representa história através do tempo e espaço da página de quadrinhos de Maus. Com este estudo pretendemos ampliar a característica multifacetada das histórias em quadrinhos e considerá-las objeto de estudo multidisciplinar, cabível à diversas áreas dentro da escola e universidade. Este estudo também nos leva à expansão do conceito literário. Através desta expansão, talvez o vão entre o canône literário e outras formas de arte possam ser reduzidos, criando a possibilidade de discussões sobre interações multidisciplinares entre campos literários e outras formas de artes híbridas, como histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: Maus; Art Spiegelman; memória; testemunho; narrativa gráfica.

OUTROS RESULTADOS DO PROJETO DE PESQUISA “GRAMÁTICA, PRAGMÁTICA E TIRAS: EM BUSCA DA ORGANIZAÇÃO GRAMATICAL DE FATO E VALOR”

Dra. Maria Isabel Borges
Docente, pesquisadora e coordenadora de projeto de pesquisa
Universidade Estadual de Londrina – (UEL)

O projeto de pesquisa “Gramática, pragmática e tiras: em busca da organização gramatical de fato e valor” finaliza em dezembro de 2016. É norteado pelo principal objetivo de delinear a organização e o funcionamento gramatical quando a imbricação fato/valor está em jogo nas tiras no âmbito de um contexto de uso. A tira cômica é o objeto de estudo, além de funcionar como um elemento aproximador entre cartunistas brasileiros e estrangeiros. No desenrolar do projeto, foram enfrentados três desafios: 1) apresentar a linguagem dos quadrinhos a graduandas e mestrandas, herdeiras de uma formação que ignorava os quadrinhos como um agrupamento de diversos gêneros, que confundia charge com tira cômica, tratando-os como pretextos para exploração gramatical, valorizando a linguagem verbal, esquecendo-se do caráter híbrido desses gêneros; 2) revelar o humor na tira e demais gêneros quadrinísticos, porque o efeito de humor ainda é, às vezes, pensado como “morrer rir”, e não como uma divergência sutil e cuidadosamente construída no/na desdobramento/síntese narrativo/a; 3) conectar os dois desafios postos com a organização gramatical do português, porque a formação anterior à universidade em relação às graduandas e porque a formação e prática das mestrandas são lacunares, a ponto de ser necessária uma “alfabetização” nos três desafios. Em resumo, as bases são frágeis, exigindo um caminhar vagaroso e resultando nas primeiras conexões dos três desafios apenas em 2016. Mediante os desafios, por meio do estudo da tira cômica, está sendo possível compreender quais recursos do funcionamento gramatical são mobilizados e como se engrenam, para tramarem os efeitos de sentido dos quadrinhos — sobretudo, nas tiras cômicas — como textos híbridos. Reafirma-se que só é possível trabalhar a tira cômica e demais quadrinhos, compreendendo-os como textos híbridos cujo funcionamento se dá na ambivalência, semelhante a uma “pintura para contemplação” e “janela para ver o mundo”.

Palavras-chave: tira cômica, linguagem híbrida, desafios, organização gramatical.

COMPARANDO A ARTE DAS HQS VEGANA E VEGAN SIDEKICK E SUA COMUNICAÇÃO DO VEGANISMO

Maurício de Paula Kanno
Programa de Pós-Graduação Interunidades em Estética e História da Arte (PGEHA)
Universidade de São Paulo (USP)

Orientadora: Dra. Kátia Canton
Coorientador: Dr. Waldomiro Vergueiro

O trabalho busca analisar comparativamente como os quadrinhos Vegan Sidekick e Vegana refletem questões de fato vivenciadas pela comunidade vegana em sua defesa dos direitos animais no Brasil, durante interações com não veganos ou não vegetarianos. Para o primeiro título, publicado online, serão utilizadas as tiras traduzidas ao português, também se checando repercussão em rede social. Vegan Sidekick utiliza desenhos extremamente minimalistas, frequentemente repetindo o desenho de cada personagem na mesma pose nos quadros seguintes e sem cenário. Assim, a comunicação dá ênfase ao texto, ainda que o desenho seja emocionalmente expressivo. Os textos valem-se da ironia e sarcasmo, reaproveitando discursos em defesa da manutenção do modo de vida não vegetariano versus os em defesa do veganismo de maneira cômica e escrachada, sem argumentar diretamente, mas buscando convencer por meio da justaposição de situações e argumentos em diálogo de personagens. Já o título Vegana, publicado em edição impressa de 143 páginas, é voltado ao público infanto-juvenil e tem tom comportado e didático. As ironias somem e as situações criticadas pela comunidade vegana são mostradas em narrativas curtas mas elaboradas. O desenho é claro e não há tanta concentração de texto em comparação com a imagem como no outro título, de modo mais equilibrado, com cenários mais consistentes, apesar de simples. Um ponto que incomoda é que a filosofia vegana parece ser aceita de modo aparentemente muito fácil pelos personagens. Entre os autores utilizados para a discussão, estão Erwin Panofsky, com a discussão sobre motivação/intenção na criação da obra de arte, além de autores próprios da área de quadrinhos, como Scott McCloud. Temos também Aracy Amaral, com sua obra “Arte pra quê?”, discutindo o comprometimento social da arte, aqui reinterpretado como o respeito aos animais, levando em consideração teóricos de ética animal como Gary Francione.

Palavras-chave: quadrinhos; veganismo; movimentos sociais

TRÊS OBRAS DE SHAKESPEARE: A QUADRINIZAÇÃO DE ROMEU E JULIETA, HAMLET E MACBETH NA EDIÇÃO MARAVILHOSA N° 60

Rebeca Pinheiro Queluz
Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal do Paraná (UFPR)

Orientadora: Dra. Célia Arns de Miranda (UFPR)
Co-orientador: Dr. Paulo Ramos (Unifesp)

Esta pesquisa objetiva realizar um estudo das quadrinizações de Macbeth, procurando refletir sobre as atualizações dos textos, as diferentes construções dos personagens, as inter-relações entre o original e as traduções, a ressignificação dos cenários, figurinos e composições da cena. As adaptações da EBAL (1952), da Companhia Editora Nacional (2009) e da Editora Nemo (2012) compõem o nosso objeto de investigação, embora nesta comunicação apenas a primeira seja o foco de análise. Assim, examinaremos a Edição Maravilhosa n° 60, da qual fazem parte as tragédias Romeu e Julieta, Hamlet e Macbeth. Para isso, apontaremos as técnicas e estratégias utilizadas pelos desenhistas e roteiristas para recontar o texto shakespeariano, aproximando e questionando as relações entre as duas mídias envolvidas, as citações, o uso das metáforas visuais, os principais elementos temáticos, a concepção dos figurinos, dos cenários e a caracterização das personagens. Compartilhamos do pressuposto de Anne Ubersfeld (2002) de que clássicos reclamam uma adaptação por terem sido escritos numa sociedade e para uma sociedade diferente da nossa, com diferentes processos histórico-culturais. Utilizamos, ainda, o referencial teórico de Linda Hutcheon (2013), que entende a adaptação como um processo e um produto, que implica reescritura, diálogo intercultural, intermedial e intertextual. Tentaremos pensar, com base nos estudos de Cagnin, Eisner e Paulo Ramos como a linguagem dos quadrinhos rearticula o texto teatral, contextualizando a narrativa em regimes de visualidade contemporâneos.

Palavras-chave: adaptações shakespearianas; quadrinhos. Macbeth. Hamlet. Romeu e Julieta.

TEMPO E ESPAÇO EM QUADRINHOS FACTUAIS: ALGUMAS QUESTÕES PRELIMINARES

*Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Universidade Federal do Ceará (UFC)*

O presente trabalho pretende discutir as relações entre as diferentes formas de representação espaciais nos quadrinhos ditos factuais (jornalísticos, históricos etc.). Para tal discussão, apoiamos-nos inicialmente em autores como Bakhtin (1978) e Zoran (1984), que discutem o tempo e o espaço (ou seja, o cronótopo) nos textos literários, em Kress e van Leeuwen (1996), que discutem os aspectos do design visual e em Lefèvre (2006), que propõe formas de classificação do espaço nos quadrinhos. Nosso corpus de análise se centra em alguns quadrinhos factuais, como Palestina – uma nação ocupada; Uma História de Sarajevo; e alguns episódios de Derrotista (Joe Sacco), O Fotógrafo (Didier Lefèvre, Emmanuel Guibert e Frédéric Lemerrier), À Sombra das Torres Ausentes (Art Spiegelman) e Persépolis e Frango com Ameixas (Marjane Satrapi). A proposta da análise é mostrar comparativamente as diferentes formas de visualização do espaço nesses quadrinhos, uma vez que sua ancoragem com a realidade (seja ela dada de modo textual ou paratextual) é fundamental para a crença, por parte do leitor, de que ele está diante de um relato baseado em fatos reais. Nossa hipótese é de que, além dessa ancoragem textual, os modos de visualização das paisagens influenciam nessa forma de percepção da realidade proposta pelos quadrinhos.

Palavras-chave: quadrinhos; cronótopo; planejamento de página.

A CRIAÇÃO DE HQS - HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: CONTOS FANTÁSTICOS DE MURILO RUBIÃO

Ricardo Macedo
Programa de Pós-Graduação em História da Arte
Universidade Federal de São Paulo (Unifesp)

Orientadora: Dra. Carolin O. Ferreira

Murilo Rubião é uma das figuras mais intrigantes e influentes da nossa contemporaneidade na representação do fantástico na literatura brasileira. Possui uma redação de alta legibilidade, com um regionalismo de contos mineiros. Seu estilo contrasta com os fenômenos absurdos intrínsecos ao fantástico. A partir da leitura de alguns contos de Murilo Rubião, como por exemplo: Teleco, o coelhinho, Bárbara e A noiva da casa azul, o artista/quadrinista Ricardo Macedo construiu HQs pinceladas especialmente em aquarela, que por se tratar de uma técnica dos altos quadrinhos proporciona uma estética muito especial, transfigurando um efeito fantástico, por meio das cores e manchadas transparentes que a tinta proporciona. Tal técnica de pintura de quadrinhos já foi usada em trabalhos de vários quadrinistas de renome. Podemos citar Alex Ross, da DC Comics que usou os efeitos da aquarela na construção de heróis das narrativas sequenciais norte americanas. Não obstante, estas HQs também poderão ser lidas e usadas como Storyboards em curtas de animação, onde se pretende dar vida a alguns personagens, que sem dúvida nenhuma, são intrigantes e fantásticos construídos a partir da imaginação de Rubião.

Palavras-chave: literatura fantástica; histórias em quadrinhos; interface.

O MEDO DO FUTURO NAS HQS AMERICAN FLAGG!, MARSHAL LAW E MARTHA WASHINGTON

*Rodrigo Aparecido de Araújo Pedroso
Doutorado em História Social
Universidade de São Paulo (USP)*

Orientador: Dr. Marcos Antonio da Silva

O objetivo desta pesquisa é analisar como determinados autores de histórias em quadrinhos (HQs) dos Estados Unidos elaboraram imagens pessimistas sobre o futuro. Em outras palavras, a ideia central é investigar como determinadas visões sobre o futuro foram historicamente construídas e qual é o papel da ficção na construção e na apreensão da realidade na qual estão inseridas. Analisaremos três séries de histórias em quadrinhos publicadas nos EUA entre os anos 1980 e 1990: “American Flagg!” de Howard Chaykin (1983-1989); “Marshal Law” de Pat Mills e Kevin O’Neill (1987-1993) e “Martha Washington” de Frank Miller e Dave Gibbons (1990-1999). Essas três HQs podem ser caracterizadas como obras de ficção científica utópicas/distópicas nas quais os autores expõem seus sentimentos e opiniões com relação aos rumos que o país em que vivem estava tomando. Por meio de projeções e conjecturas muitas vezes pessimistas construíram um cenário de como eles imaginavam que seria o futuro dos Estados Unidos e do mundo no século 21. Para tanto partimos da hipótese de que a visão de futuro divulgada por essas HQs dialogam com mudanças político-sociais que estavam ocorrendo nos EUA, como por exemplo, a implantação de medidas neoliberais e a ascensão de grupos políticos conservadores durante os governos de Ronald Reagan (1981-1989) e George H. W. Bush (1989-1993). Além dessa temática geral analisaremos questões mais específicas como, por exemplo, algumas discussões de gênero presentes nas três HQs; violência tanto de civis quanto de agentes governamentais e pontos de vista sobre a Guerra Fria e as intervenções dos EUA em outros países.

Palavras-chave: História do EUA; distopia; medo; Guerra Fria; neoliberalismo.

IDENTIDADES, MEMÓRIAS E “PERSÉPOLIS”: UMA PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

*Thaís Fernanda Rodrigues da Luz Teixeira
Mestrado Profissional em Letras
Universidade Estadual de Londrina (UEL)*

Orientadora: Dra. Maria Isabel Borges

Pretende-se, com este trabalho, a partir da novela gráfica “Persépolis” de Marjane Satrapi, apresentar um projeto de intervenção para alunos dos sextos anos do ensino fundamental em uma escola pública paulista, na disciplina de Língua Portuguesa. Com base em Vergueiro (2004), há uma urgência em conhecer a linguagem dos quadrinhos para a construção dos sentidos, principalmente, em contexto escolar. A novela gráfica em questão foi publicada em quatro volumes entre 2000 e 2003. Neste trabalho, será utilizado o volume único. Na história, Marji é, ao mesmo tempo, narradora e protagonista, que, por meio de suas memórias, uma identidade vai sendo construída e reconstruída. Vale lembrar que, na pós-modernidade, a identidade deve ser pensada na sua multiplicidade e como fragmentação (BAUMAN, 2005; HALL, 2003). Candau (2012) ressalta o vínculo entre identidade e memória. A partir disso, a proposta de intervenção está alicerçada na conexão entre a linguagem dos quadrinhos [recursos característicos (CAGNIN, 2014; RAMOS, 2010) e descrição da novela gráfica como gênero discursivo e texto híbrido (GARCÍA, 2012)] e a constituição identitária da protagonista pelas memórias. A proposta será dividida em três etapas: elaboração, aplicação e análise dos resultados. O desenvolvimento considera o diário de campo para os registros dos acontecimentos da intervenção, ambos vinculados à metodologia da pesquisa-ação. Por meio da apropriação de um gênero em consolidação, narrado a partir de uma voz feminina, nos limites do real e do ficcional (GARCÍA, 2012), será possível explorar um gênero não citado nos livros didáticos, de pouco conhecimento pelos professores e alunos, além de trabalhar a relação híbrida entre a linguagem verbal e a não verbal, bem como os aspectos sociais, culturais e históricos constituintes da obra. Este trabalho está vinculado ao projeto de pesquisa “Gramática, pragmática e tiras: em busca da organização gramatical de fato e valor”.

Palavras-chave: linguagem dos quadrinhos; novela gráfica; Persépolis; identidades; memórias.

ONOMATOPEIAS NOS QUADRINHOS: CARACTERÍSTICAS E PAPEIS PARA ALÉM DE RUÍDOS VISUAIS

Thiago de Almeida Castor do Amaral
Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de São Paulo (Unifesp)

Orientador: Dr. Paulo Ramos

As onomatopeias, geralmente definidas como “um meio de representar sons naturais por meio dos sons de uma língua”, têm funções muito mais diversas e informacionais nas histórias em quadrinhos, ultrapassando em diversas medidas a mera “representação de sons naturais”, não apenas por seu uso criativo nesse meio, mas também devido à natureza intrinsecamente multimodal dos quadrinhos. Pretendemos demonstrar, de forma breve e pontual, por meio de exemplos reais retirados de histórias em quadrinhos, algumas das teorias acerca das onomatopeias, baseando-nos em textos de diversos autores de diferentes áreas (como NYROP (1908), NOGUEIRA (1950), ULLMAN (1964), CARVALHO (1970) e outros), e, em seguida, por meio de teorias específicas que tratem das histórias em quadrinhos (CAGNIN (1970), CARVAIS (1985), GASCA (1991), BARBIERI (1998) e outros), demonstrar algumas de suas características e funções inerentes ao meio, como fazer de linha cinética (recurso dos quadrinhos que indica movimento e sua direção) (RAMOS, 2010), marcação ou características de personagens ou ações, ênfase de questões de narratividade, categorização e recategorização de elementos da narrativa (KOCH (2004) e Custódio Filho (2011; 2012)), possibilidades de sentidos advindas de sua interação com os outros elementos do quadro, como texto, imagem ou outras onomatopeias (CAGNIN (1970), KRESS (2010) e outros) e as multiplicidades estético-informacionais devidas à própria natureza multimodal dos quadrinhos. Esta apresentação é uma reunião e síntese de investigações realizadas para a pesquisa de programa de mestrado acerca da amplitude das onomatopeias nos quadrinhos, elaborada de forma a oferecer um breve panorama do atual estado do trabalho e de suas possíveis ramificações futuras.

Palavras-chave: onomatopeias; quadrinhos; recursos quadrinísticos.

BATMAN E CORINGA: A PIADA MORTAL COMO PACTO IMPOSSÍVEL

Valéria Yida
Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC – SP)

Orientador: Dr. José Luiz Aidar Prado

Este estudo tem como objetivo analisar a relação complexa, ambivalente e de amor e ódio entre os personagens Batman e Coringa da história em quadrinhos *Batman: A Piada Mortal*, utilizando para tal a fábula do porco-espinho de Arthur Schopenhauer, mencionada por Sigmund Freud com a finalidade de ilustrar a distância ideal entre o sujeito e o outro. Diz a fábula que em um inverno rigoroso um grupo de porcos-espinhos foi obrigado a se aproximar uns dos outros para se aquecer, porém, ao fazê-lo, eles se feriam com os espinhos, tinham que se afastar e logo estavam com frio novamente. Assim, Batman e Coringa precisam um do outro como os porcos-espinhos almejam o calor para sobreviver, pois o herói persegue o vilão para cumprir a promessa feita de vingar o assassinato dos pais, enquanto o Coringa comete crimes a fim de convocar a presença de Batman e derrotá-lo. Por outro lado, mesmo com tal grau de interdependência, eles não podem fazer o pacto proposto a princípio por Batman, porque nenhum deles renuncia a sua própria loucura a que estão aprisionados. Neste jogo sem fim de aproximação e separação, só é permitido que eles sejam brevemente cúmplices ao gargalharem da piada mortal contada pelo Coringa, apoiando-se um no outro até a chegada da polícia.

Palavras-chave: Batman; Coringa; Piada Mortal.

A MAFALDA NA SALA DE APOIO À APRENDIZAGEM (SAA): O TRABALHO A PARTIR DAS TIRAS CÔMICAS

Valdirene Aparecida da Silva
Mestrado Profissional em Letras – PROFLETRAS
Universidade Estadual de Londrina (UEL)

Orientadora: Dra. Maria Isabel Borges

Alicerçada na metodologia da pesquisa-ação, uma proposta de trabalho voltada para a Sala de Apoio à Aprendizagem (SAA) de Língua Portuguesa, em uma escola pública de Cambé/PR, a partir de tiras cômicas da Mafalda (QUINO, 2010), foi desenvolvida em três momentos: elaboração, implementação e avaliação. Neste trabalho, o objetivo principal é avaliar alguns resultados obtidos. O primeiro passo foi apresentar e caracterizar os diversos gêneros pertencentes ao hipergênero histórias em quadrinhos: história em quadrinhos, novela gráfica, mangá, charges, cartuns, tira livre e as tiras cômicas, sobretudo, de “Mafalda 10 anos” (QUINO, 2010). Juntamente com a apresentação e caracterização dos gêneros citados, a linguagem foi explorada, destacando os recursos visuais e verbais semelhantes e distintos entre si. O segundo foi o aprofundamento do uso desses recursos na construção da expectativa e do efeito de humor nas tiras cômicas da Mafalda. Isso inclui apresentação dos personagens, suas funções e peculiaridades socioculturais, o contexto sócio-histórico de produção das tiras e a relação com a atualidade. O terceiro passo direcionou-se para um aprofundamento de questões relacionadas à pontuação, incluindo suas relações com a construção dos sentidos, e ao papel decisivo da imagem em algumas tiras. Para a avaliação dos resultados, serão consideradas as produções escritas na forma de textos prioritariamente verbais e outras atividades (respostas às questões de interpretação, cartazes etc.). Considerando os alunos assíduos, observam-se, após dois meses de implementação, alguns avanços quanto à percepção do humor, diferenciação dos gêneros, construção dos sentidos; e quanto ao texto escrito, relativa melhora na organização das ideias na ordem do conteúdo e na do visual. Em relação à prática docente, observam-se ampliação dos conhecimentos relacionados à linguagem dos quadrinhos, autonomia para elaboração de uma proposta em sintonia com as condições dos alunos, tendo em vista uma flexibilidade para a reelaboração de acordo com as urgências emergidas.

Palavras-chave: quadrinhos; tira cômica; Mafalda; sala de apoio à aprendizagem.

REMINISCÊNCIAS DO SUJEITO KAFKIANO NA HQ MUNDO PET

*Valter do Carmo Moreira
Mestrado em Literatura Comparada
Universidade Estadual de Londrina (UEL)*

Orientador: Dr. Adilson dos Santos

A história em quadrinhos Mundo Pet Escrita e desenhada pelo paulistano Lourenço Mutarelli é composta por doze histórias curtas, algumas de teor, confessadamente, autobiográfico. Por meio delas, Mutarelli aponta para os abismos da alma, revelando um sujeito deslocado, sedimentado e esmagado por momentos irreversíveis da condição humana. Ao reuni-las em um único livro, Mutarelli propõe uma unidade, pois seu fio condutor é o sujeito contemporâneo e sua alienação perante os absurdos da existência humana. Para isso, Mutarelli faz uso de estratégias insólitas para evidenciar a dimensão desse sujeito incapaz de se comunicar com o outro e separado de si mesmo. Assim como em Franz Kafka, a degradação humana se dá de maneira insólita, a partir de situações absurdas apresentadas como algo definitivo e incontornável. Na presente pesquisa, as 12 histórias são entendidas como uma obra só, sem se prender às suas particularidades como personagem, espaço e tempo, mas abarcando o que lhes dá unidade como obra e encarando cada uma das histórias como uma faceta desse sujeito apresentado por Mutarelli, kafkiano por excelência, impotente e esmagado pelas forças sociais. Para tanto, tomou-se como ponto de partida a definição do termo kafkiano proposto por Modesto Carone, em seu livro intitulado Lição de Kafka, assim como as análises pungentes que Salvatore D'Onofrio faz dos textos do autor tcheco, para estabelecer uma aproximação com as histórias e os personagens de Mutarelli. Procurou-se ainda, evidenciar as possibilidades de contaminação entre a literatura e as artes visuais que parece se dar, intimamente, no território das histórias em quadrinhos.

Palavras-chave: absurdo; fantástico; grotesco; insólito.

OS QUADRINHOS ALÉM DAS CAIXAS: PNBE 2006-2014

Vanessa Yamaguti
Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de São Paulo (Unifesp)

Orientador: Dr. Paulo Ramos

Pretende-se nesta comunicação apresentar os dados iniciais de pesquisa sobre a efetivação do uso das obras em quadrinhos adquiridas pelo governo federal através do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) entre os anos de 2006 e 2014. O projeto de pesquisa objetiva verificar como e se as obras estão sendo utilizadas e identificar qual a formação dos professores sobre o gênero para efetivação do programa. Lembrando que o incentivo é a leitura, mas que não necessariamente deve ocorrer dentro de sala de aula, tanto que as obras adquiridas pelo governo são feitas em grande escala, só que a quantidade de livros por acervo é pequena, não sendo possível utilizar a mesma obra com uma turma, por exemplo, a não ser que sejam utilizados outros recursos. O desejo em saber a formação dos professores sobre o gênero se dá a partir do momento que este é o principal incentivador de leitura e conseqüentemente fará com haja uma circulação do acervo bibliotecário. Segundo Vergueiro e Ramos (2009), 2006 foi o ano em que foram adquiridas as primeiras obras em quadrinhos pelo PNBE, desde então todos os anos o governo comprou o gênero. De acordo com Fernandes (2007) e Paiva (2012), o programa foi criado para democratizar e garantir o acesso ao livro, no entanto, segundo Montuani (2012), em muitos casos essas obras não são disponibilizadas aos alunos. Assim, o que temos é uma política pública de incentivo à leitura ou distribuição de livros? Outro fator, estar dispostos em prateleiras também não há uma garantia de uso, por isso é fundamental que haja um profissional que incentive e possibilite o acesso ao livro.

Palavras-chave: PNBE; quadrinhos; formadores de leitores.

ABORDAGENS ANTAGÔNICAS DA TIRA CÔMICA NO ENSINO: APROPRIAÇÕES DOS QUADRINHOS EM LIVRO DIDÁTICO E CADERNO DE APOIO

Yara Dias da Silva
Programa de Pós-graduação em Letras
Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP)

Orientador: Dr. Paulo Ramos.

Esta comunicação se propõe a estudar as tiras cômicas dentro da edição de 2009 do livro didático *Português: a arte da palavra e do segundo capítulo do Caderno de Apoio e Aprendizagem de Língua Portuguesa*, ambos destinados ao sétimo ano do Ensino Fundamental. Nossa proposta é verificar em que medida o tratamento dado a essas tiras contribui para o processo de leitura de gêneros multimodais a ser realizado pelo aluno, o que será feito por meio da análise das atividades propostas nas duas publicações. Para abordarmos tal proposta, iremos: mapear uma coleção de livro didático de mesmo autor, de maneira a observar o tratamento oferecido aos quadrinhos antes e depois da chegada dos Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental II (BRASIL, 1998), mapear os tipos de produções em quadrinhos presentes no livro didático e no Caderno de Apoio e pesquisar as tiras cômicas, suas origens, características principais e formatos e sua relação dentro do vasto universo dos quadrinhos. À luz dos conceitos da Linguística Textual, articulados com premissas teóricas relacionadas às histórias em quadrinhos e com base pesquisas e em documentos oficiais sobre ensino no Brasil, buscamos realizar uma análise dessa linguagem dentro do contexto escolar. Da Linguística Textual, ancoramo-nos nas concepções de texto, referente, inferência, conhecimento prévio (KOCH, 2009, 2013) e multimodalidade (KRESS; Van LEEUWEN, 2001). Em relação aos quadrinhos, tomamos por base as definições de hipergênero (RAMOS, 2011; MAINGUENEAU, 2006, 2015), e de elementos constituintes dessa linguagem (RAMOS, 2014a; CAGNIN, 1975). Dos documentos oficiais, analisaremos os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) no que se refere ao aspecto leitura. Das Orientações Curriculares e Proposição de expectativas de aprendizagem de Língua Portuguesa do Ensino Fundamental II, além da leitura, selecionamos ainda o que é apresentado como expectativa a ser atingida, especificamente na leitura dos quadrinhos. Buscamos também trazer para a análise o que é dito em ambos os materiais sobre o papel desempenhado pelo professor de Língua Portuguesa dentro da sala de aula. Em relação à Lei de Diretrizes e Bases (LDB 9.394/1996), baseamo-nos no fato de esta ter efetivado a mudança na concepção de língua e de ensino de Língua Portuguesa, o que gerou uma mudança nos materiais didáticos. No que diz respeito à concepção de livro didático de Língua Portuguesa, estamos ancorados em Bunzen (2005) e Mendonça (2012). Em relação à sua trajetória no Brasil, tomaremos por base Dias (2010), Oliveira (1984), Rojo & Batista (2003), Jurado & Rojo (2006), além dos sites do FNDE (Fundo Nacional do Desenvolvimento da Educação) e da ABRELIVOS (Associação Brasileira de Editores de Livros Escolares).

Palavras-chave: Quadrinhos. Ensino. Tira cômica. Livro didático. Caderno de apoio.