



Revista

# Cajueiro

Revista Cajueiro: Ciência da Informação e Cultura da Leitura

Cajueiro Magazine: Information Science and Reading Culture



v. 2 n. 2 maio/ nov. 2020



2595-9379

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

GRUPO PLENA: GRUPO DE PESQUISA EM LEITURA, ESCRITA E NARRATIVA

# REVISTA CAJUEIRO

Ciência da Informação e Cultura da Leitura

São Cristóvão, maio de 2020.

### Dados de Catalogação na Publicação (CIP)

R449c	<p>Revista Cajueiro: Ciência da Informação e Cultura da Leitura. / GRUPO PLENA: Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa; Editora Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari. v. 2, n. 2 (2020) - São Cristóvão, Sistema Eletrônico de Editoração da Universidade Federal de Sergipe (UFS), 2020. 345 f.: il.</p> <p>Semestral. Bilíngue. ISSN 2595-9379 (publicação eletrônica). Endereço: <a href="https://seer.ufs.br/index.php/Cajueiro">https://seer.ufs.br/index.php/Cajueiro</a></p> <p>1. Ciência da Informação – Periódicos. I. Universidade Federal de Sergipe (UFS). II. Bari, Valéria Aparecida, orient. III. Título.</p> <p>CDU: 02(05) CDD: 020.5</p>
-------	--

Ficha catalográfica elaborada por Valéria Aparecida Bari CRB-5/1552

**REVISTA CAJUEIRO: CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO E CULTURA DA  
LEITURA**

VOLUME 2, NÚMERO 2, MAIO DE 2020.

ISSN: 2595-9379

<<https://seer.ufs.br/index.php/Cajueiro>>**EXPEDIENTE**

A Revista Cajueiro é editada pelo GRUPO PLENA: Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa: Cultura, Mediação, Apresentação Gráfica, Editoração, Manifestações. É publicada, em formato digital, pelo Sistema Eletrônico de Editoração de Revistas da Universidade Federal de Sergipe (SEER.UFS.BR). Se trata de um periódico científico semestral bilíngue, que tem como objetivo principal promover a difusão, democratização e fortalecimento das pesquisas em Ciência da Informação, com ênfase na contemplação dos objetos e objetivos referentes à formação de leitores e da cultura da leitura, em todos os seus aspectos e ambientes sociais, assim como observar as repercussões positivas dos hábitos e gostos leitores na sociedade. Visa também ampliar o diálogo com a comunidade científica internacional e contribuir para o desenvolvimento da sociedade, nos caminhos da leitura.

**ENTIDADE RESPONSÁVEL**

**GRUPO PLENA - Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa:** Cultura, Mediação, Apresentação Gráfica, Editoração, Manifestações. Inscrito no CNPq desde 2015.

- ❖ Instituição: Universidade Federal de Sergipe (UFS)
- ❖ Unidade: Centro de Ciências Sociais Aplicadas (CCSA)
- ❖ Área Predominante: Ciência da Informação; interdisciplinar
- ❖ Situação: Certificado, espelho disponível em  
<[dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/4559993991971758](https://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/4559993991971758)>
- ❖ Logradouro: Universidade Federal de Sergipe, Cidade Universitária “Prof. Aloísio de Campos”, Centro de Ciências Sociais Aplicadas (CCSA), Ed.

Administração Acadêmica I – Antigo, sala 21, Av. Marechal Rondon, s/n,  
Bairro Rosa Elze, São Cristóvão/SE, CEP: 490100-000.

## SEÇÕES

- ❖ Artigos de Revisão
  - Dissertações e Teses (Ciência da Informação e Áreas Afins)
- ❖ Artigos originais e Ensaios
  - Documentação e Gestão da Informação
  - Formação do Leitor e Cultura da Leitura
  - História e Cultura Editorial
  - Leitura Pública, Equipamentos, Diretrizes e Políticas
  - Mediação de Leitura e Letramento
  - Narrativa Sequencial Gráfica em análise
  - Temática Interdisciplinar em Ciência da Informação
- ❖ Biografia
- ❖ Cartas
- ❖ *Colunas*
  - *Advocacy & Lobby*
  - *Opinion Paper*
- ❖ Comissão Científica e Conselho de Avaliadores
- ❖ Comunicação Científica
- ❖ Editorial
- ❖ Entrevistas
- ❖ Especial
- ❖ Estudos de Caso e Relatos de Pesquisa
- ❖ Expediente
- ❖ Fórum
- ❖ Homenagem
- ❖ Índice
- ❖ Narrativa Sequencial Gráfica em exposição
- ❖ Programas e Projetos Nacionais e Internacionais
- ❖ Recensão
- ❖ Resenhas

**CONSELHO EDITORIAL****Editora Responsável**

- ❖ Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Valéria Aparecida Bari - UFS

**Comissão Científica**

- ❖ Prof. M<sup>º</sup>. Antonio Edilberto Costa Santiago - UFS
- ❖ Prof. Dr. Amaro Xavier Braga Júnior – UFAL
- ❖ Prof<sup>ª</sup>. Dra. Carla Eugenia Caldas Barros – UFS
- ❖ Prof<sup>ª</sup> M<sup>º</sup>. Daniela dos Santos Rodrigues Marino - UNISANTA
- ❖ Prof<sup>ª</sup>. Dra. Germana Gonçalves de Araujo - UFS
- ❖ Prof<sup>ª</sup> M<sup>º</sup>. Glêyse Santos Santana – UFS
- ❖ Prof<sup>ª</sup> M<sup>º</sup>. Isis Carolina Garcia Bispo – UFS
- ❖ Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin – UNIEST
- ❖ Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Maiara Alvim de Almeida – IFRJ
- ❖ Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Márjorie Garrido Severo – UFS
- ❖ Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Messiluce da Rocha Hansen – UFS
- ❖ Prof. Dr. Paulo da Silva Quadros – UNIP
- ❖ Prof. Me. Salim Silva Souza – IFS/SE
- ❖ Prof. Dr. Sérgio Luiz Elias de Araújo – UFS
- ❖ Prof<sup>ª</sup> M<sup>º</sup>. Shirley dos Santos Ferreira – UFS
- ❖ Prof. Dr. Thiago Vasconcellos Modenesi - UNIGUARARAPES
- ❖ Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro – USP
- ❖ Prof. M<sup>º</sup>. Wanderley de Oliveira Menezes – UFS
- ❖ Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Valéria Aparecida Bari (Coordenação) - UFS
- ❖ Prof<sup>ª</sup> M<sup>º</sup>. Vanderléa Nóbrega Azevedo Cortes – UFS

**Conselho de Pareceristas Ad Hoc 2018**

- ❖ Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Débora Eleonora Pereira da Silva – UFS
- ❖ Prof. Dr. Geraldo Moreira Prado – IBICT
- ❖ Prof. Dr. Iuri Reblin – UNIEST
- ❖ Prof. M<sup>º</sup>. Júlio César Rocha da Silva - UFS
- ❖ Prof. Dr. Napoleão dos Santos Queiroz – UFS
- ❖ Prof. Dr. Pablo Boaventura Sales Paixão – IFS
- ❖ Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Patrícia Horta Alves – UFS

- ❖ Prof. Dr. Roberto Elísio dos Santos – USCS
- ❖ Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro – USP

### **Equipe Editorial**

- ❖ Cleide Aparecida Freires Belchior – Mestranda UFS
- ❖ Débora Cristina Dos Santos – Mestranda UFS
- ❖ Manuela do Nascimento Silva – Mestranda UFS
- ❖ Maria Abdilene Correia – Graduanda Biblioteconomia e Documentação - UFS
- ❖ Maria Vívian Gabrielly da Silva Santos – Graduanda Relações Internacionais - UFS
- ❖ Paula Caroline Mendes Soares – Graduanda Relações Internacionais – UFS
- ❖ Rafaela Ferreira Lopes – Graduanda Biblioteconomia e Documentação - UFS
- ❖ Rafaela Pereira dos Santos – Mestranda UFS
- ❖ Raul Felipe Silva Rodrigues – Mestrando UFS
- ❖ Prof. M<sup>º</sup>. Salim Silva Souza – IFS/SE

### **Equipe de Capa, Design e Artes**

- ❖ Alberto Albertini – Artista plástico
- ❖ Prof<sup>ª</sup> M<sup>º</sup>. Isis Carolina Garcia Bispo – UFS
- ❖ Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Germana Gonçalves de Araujo – UFS
- ❖ Prof. M<sup>º</sup>. Salim Silva Souza – IFS/SE
- ❖ Raul Felipe Silva Rodrigues – Mestrando UFS

**SUMÁRIO****EDITORIAL**

Editorial: Revista Cajueiro, v. 2, n. 2

**Valéria Aparecida Bari** 10

**ARTIGOS ORIGINAIS E ENSAIOS**

Literatura infantil e hipertextualidade:

aproximações possíveis a partir da sequenciação narrativa.

**Penha Élide Ghiotto Tuão Ramos**

**Analice de Oliveira Martins** 25

Publicação de conteúdos digitais por crianças em processo de letramento, utilizando os recursos do YouTube: uma reflexão necessária.

**Thiago Vasconcellos Modenesi**

**Fabiana Maria da Silva** 60

O pioneirismo do jornalismo em quadrinhos no Brasil: reconstituição do "crime da mala" por Horácio Hora.

**Glêyse Santos Santana** 95

**Valéria Aparecida Bari**



Mapeamento de quadrinhos vinculados ao Kardecismo no Brasil: 1960-2014.

**Amaro Xavier Braga Junior** 122

O grito de Zaturannah: subversão e descolonização no komik de Carlo Vergara.

**Lucas do Carmo Dalbeto**

**Rodrigo dos Anjos Souza** 170

Algumas possibilidades da HQ-escultura.

**Fábio Purper Machado** 203

Quadrinhosofia: uma proposta metodológica para a classificação conceitual das histórias em quadrinhos quanto à sua abordagem filosófica.

**Edgar Indalecio Smaniotto** 236

### **ESTUDOS DE CASO E RELATOS DE PESQUISA**

Fanzines: autoralidade e expressividade na produção textual de crianças.

**Andrea Gomes Barbosa** 275

## EDITORIAL

*Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari<sup>1</sup>*

Editora Científica Responsável

Prezados leitores, espero que esse editorial os encontre à salvo. Sejam todos bem-vindos ao segundo número do volume dois de nosso periódico, semestral e bilíngue, da Revista Cajueiro: Ciência da Informação e Cultura da Leitura. Seu lançamento, no período de maio a novembro de 2020, foi resultado das candidaturas de pesquisadores voltados para a formação de leitores e cultura da leitura, além de tópicos especiais em Ciência da Informação. O Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa (GRUPO PLENA) segue promovendo debates e encontros, nos quais fortifica a captação de artigos para essa publicação.

Esse número, devido às peculiaridades inéditas de 2020, também teve a predominância da análise das narrativas sequenciais gráficas, devido a disseminação do volume anterior entre os pesquisadores da Associação de Pesquisa em Arte Sequencial (ASPAS). Esse coletivo teve a contribuição mais representativa, pois vários de seus membros se dedicam à pesquisa participante e às práticas de intervenção social com base científica. Sendo assim, esses doutores reforçam as relações entre a universidade e a sociedade, um paradigma que esperamos seja valorizado na academia.

No mês de março de 2020, fomos pilhados pela Pandemia do COVID-19, uma cepa de Coronavírus de alta letalidade e transmissão por via direta e indireta. Ou seja, os aerossóis emitidos quando espirramos ou tossimos, jogam perdigotos sobre diversas superfícies e o piso, nas quais o referido vírus pousa e segue contaminando as pessoas por contato.

Em termos práticos, o que isso significa para a Ciência da Informação e Cultura da Leitura? Simplesmente, o fenômeno de aceleração da convergência das mídias e linguagens para os suportes digitais. Ou seja, temos em curso veloz uma grande alteração no regime de leitura e de disseminação da informação, em escala global. É preciso olhar atentamente para o grande número de pessoas que, sobrevivendo à referida pandemia, terão caído do trem da história, sem chances de desenvolver competência informacional para se apropriar desses novos

---

<sup>1</sup> Doutora em Ciência da Informação (USP). ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2871-5780>. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/0106962520738975>. E-mail: [valbari@gmail.com](mailto:valbari@gmail.com).

hábitos leitores... As pessoas que não terão mais empregabilidade, que serão excluídos da educação formal e informal, por questões de adequação tecnológica. Não é somente referente à resistência cultural, ou tecnofobia, mas um fenômeno social que perpassa a capacidade econômica e os níveis regionais de desenvolvimento tecnológico.

A falta de atenção para a internacionalização da informação científica, que foi tratada de modo heterogêneo pelos programas de ensino, pesquisa e extensão, também vai cobrar o seu preço, à medida que os e-books e artigos presentes nos mais conceituados periódicos possuem texto parcial ou totalmente disponibilizado em língua inglesa. Nesse preciso momento, estudantes de nível médio e graduação no Brasil dispõem de fontes viáveis de leitura e pesquisa, os e-books e periódicos recuperáveis por pesquisa remota, desde que possuam proficiência em inglês. Mas, o problema se aprofunda, devido a questão técnica do desenvolvimento de coleções nas bibliotecas universitárias, sob as atuais diretrizes da Secretaria da Educação Superior do Ministério da Educação (SESU/MEC)<sup>2</sup>.

As obras adotadas, ou seja, fontes de informação de base e especializadas das graduações no Brasil, têm o formal tradicional de publicação em suporte de papel imposta pelos critérios atuais da Comissão de Bibliotecas Universitárias da SESU/MEC, que penalizam em 45% dos pontos da avaliação da abertura e avaliação de cursos superiores a ausência de bibliografias ementas impressas, com número de exemplares para consulta e circulação na relação *per capita* exigida. Embora esses critérios sejam considerados ultrapassados, são melhor descritos por indicadores comerciais do que referentes ao regime de informação dos universitários, visto que os Bibliotecários (que são os especialistas adequados para avaliar de verdade as bibliotecas universitárias e suas coleções) não compõem os quadros da comissão, nem dos avaliadores, não tem poder de decisão, salvo raras exceções. Ainda somos um país que considera leitura e pesquisa um “tecnicismo”, e a formação superior como meramente profissionalizante. A lógica do *e-book*, que é acessível por meio de um único exemplar licenciado para todos os usuários da biblioteca que possuam artefatos e competência informacional para tal, é considerada nebulosa e insegura para a reformulação das diretrizes do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais “Anísio Teixeira” (INEP)<sup>3</sup>.

As universidades públicas retomam suas atividades, após cuidadoso estudo e a decisão coletiva da implantação da modalidade de ensino à distância em todos os cursos e níveis

---

<sup>2</sup> SESU/MEC. Mais informações disponíveis em: <<http://portal.mec.gov.br/sesu-secretaria-de-educacao-superior/apresentacao>>. Acesso em 02 set. 2020.

<sup>3</sup> INEP. Mais informações disponíveis em: <<https://www.gov.br/inep/pt-br>>. Acesso em 02 set. 2020.

de formação, até que a Organização Mundial da Saúde emita diretrizes de retomada das modalidades presenciais sob critérios adequados de segurança. A vida cultural do Brasil encontra-se severamente comprometida, já que a cultura, tradições e modo de vida nacional são voltados fortemente para a vida em comunidade e a convivência no coletivo.

Nesse contexto, a Revista Cajueiro teve a aprovação de artigos nos quais tratamos da leitura, escrita e construção do conhecimento na infância, assim como nos cenários de novas chances para aqueles que se apropriam das letras de modo mais tardio. Além do valor científico, artigos como o de Penha Élide Ghiotto Tuão Ramos e Analice de Oliveira Martins nos fazem rememorar as práticas leitoras da infância. A fruição da literatura infantil se renova, pois as mídias digitais abrem novas possibilidades, propriedades e portabilidades para as obras infantis.

Também nos encantamos com a capacidade da criança em produzir e publicar conteúdos, por meio das mídias digitais, encantando com a sua graça natural, mas certamente contribuindo com o conhecimento e a cultura. Thiago Vasconcellos Modenesi e Fabiana Maria da Silva nos trazem essa nova realidade no regime de informação infantil, que possui vantagens, mas também necessita acompanhamento e gera riscos à infância.

Como relato de pesquisa voltado para a infância, Andreia Gomes Barbosa nos traz o fanzine como mais uma possibilidade de construção do conhecimento, comunicação e expressão infantil, demonstrando que diferentes níveis de tecnologia oferecem oportunidades criativas, artísticas, assim como são instrumentos didático-pedagógicos na apropriação da língua.

O mundo dos adultos, muito mais complexo e repleto de fatalidades, também pode ser mediado pelo uso de recursos híbridos de imagem e texto, como o são as narrativas sequenciais gráficas. O Brasil se encontra entre os países pioneiros da comunicação e leitura de narrativas textuais e imagéticas. Atrevemo-nos a reafirmar a contribuição indiscutível da imprensa brasileira no nascimento das histórias em quadrinhos. Mas, nessa pesquisa, na qual Glêyse Santos Santana e a autora desse editorial nos debruçamos sobre os primórdios da reportagem científica, um grande artista plástico sergipano se propõe a fazer e divulgar a reconstituição de um crime hediondo, Horácio Pinto da Hora.

Seu apoiador, o professor e jornalista Ângelo Agostini, envia à época modelos e exemplos para ajudar na produção ambiciosa. Fotos dos protagonistas e textos lavrados na investigação são empregados por Hora, na síntese dos horrendos fatos passados com uma jovem brasileira, vítima do poder econômico e de uma trama doentia. Infelizmente, passados dois séculos, verificamos que a violência de gênero ainda é um assunto relevante nas preocupações

com o bem estar e a segurança pública no Brasil. Quanto à linguagem das histórias em quadrinhos, que se estrutura a partir de esquemas paradigmáticos, na verdade reproduz e adapta criações, sem que isso se constitua em plágio. Por isso, a lógica de análise de autoria e direitos autorais nos bens culturais dessas narrativas sequenciais gráficas é complexo e requer especialização, verticalização nos estudos e consulta às fontes especializadas. As publicações que classificam a obra de Hora “O Crime da Mala” como mero plágio, estão aí para comprovar que não é uma tarefa fácil...

Lembrando que a leitura também pode ter, além de fruição estética, aplicações e exercícios no campo da reflexão filosófica, ou aspectos morais da cultura religiosa, Amaro Braga nos traz a visão de uma representativa produção brasileira: a dos quadrinhos espíritas. Sendo o Brasil o segundo no mundo em praticantes do Kardecismo, a nossa verve artística não poderia deixar de derivar em muitas publicações em quadrinhos. As publicações brasileiras são muito ecléticas, voltadas para crianças, adolescentes e adultos, com muita qualidade. A apropriação das mídias digitais dinamizou a sua disseminação, sendo que muitas das publicações acabaram migrando para esse formato. Vale a pena ler esse artigo descritivo, que nos traz várias camadas de significação em relação às narrativas sequenciais gráficas no Brasil e a formação de leitores.

Então, vamos para o outro lado do mundo, no avião invisível da incrível Zsazsa Zaturannah, uma heroína poderosa e imortal. Mas, isso não se parece muito com uma conhecida personagem publicada pela editora estadunidense DC Comics?! A produção cultural Filipina nos mostra a extrema originalidade, permitida pela natureza da linguagem dos quadrinhos, com grande produção moldada sobre esquemas paradigmáticos da indústria cultural estadunidense. Muito divertido, porém com forte teor reflexivo, esse artigo pode gerar uma profunda identificação entre seus leitores e a intencionalidade mediadora dos artistas gráficos do sudeste da Ásia. Outras tropicalidades, mas questões sociais muito semelhantes.

Quando numerou as Artes, Ricciotto Canudo nos deu a possibilidade de pensar com independência e inter-relacionar diferentes experiências artísticas. A aproximação da quarta-arte (escultura) com a nona-arte (quadrinhos) nos levará por um caminho de experimentação, seus resultados e produção. A materialidade na leitura e escrita também está contemplada, mas de uma forma diversa. Ao invés de falar nos suportes e formatos da publicação, Fábio Purper Machado tratará da materialidade da imagem, trabalhando com algumas possibilidades na relação entre as histórias em quadrinhos e a escultura.

De um modo mais subjetivo e se ocupando de processos psicológicos superiores, Edgar Indalecio Smaniotto apresenta uma abordagem filosófica, aplicável tanto em práticas pedagógicas quanto nos estudos filosóficos, na qual a produção em quadrinhos pode vir a ser classificada. Sem pretender criar um sistema nos moldes da Ciência da Informação, Smaniotto observa diferentes conteúdos de caráter filosófico nas histórias em quadrinhos e propõe uma exploração de seu potencial informativo e mediador.

Por fim, como único estudo de caso e relato de pesquisa desse número, Andrea Gomes Barbosa nos traz a autoralidade e expressividade na produção textual de crianças, por meio dos Fanzines, demonstrando que esse ponto de partida pode abarcar diversos gêneros textuais em sua complexidade. A deliciosa observação pode também nos dar a vontade de, finalmente, realizar o sonho de nos tornarmos grandes escritores. A felicidade também é possível, na expressão artística e na concretização de meios para compartilhar a nossa própria produção cultural. Como disse Olavo Bilac, um importante poeta, educador e jornalista brasileiro que também se dedicou ao humor e à charge, a “Última flor do Lácio, inculta e bela” ainda é um território repleto de tesouros, ao qual nossas crianças e adolescentes tem pleno direito de desfrutar.

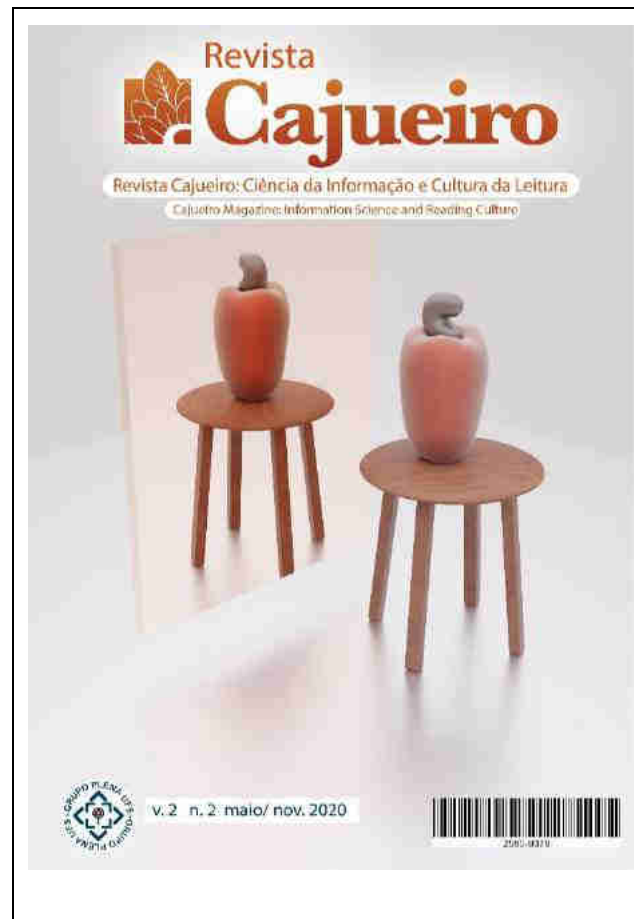
Para apresentar essa produção culturalmente válida, a capa desse número contou novamente com a contribuição do artista plástico Alberto Albertini. Esse profissional autodidata do design gráfico tem estudos superiores em Filosofia e é poliglota para línguas orientais. Seu principal *hobby* é a leitura de obras filosóficas, assim como a audiência à conteúdos como filmes clássicos e shows, disponibilizados na internet.

Seu processo criativo para a produção das capas do presente volume 2, em seu número 1, assim como a da capa do número 2, envolveu uma tarde de diálogo, na qual a revista foi apresentada, assim como as atividades culturais do GRUPO PLENA. Ao refletir sobre a prática da leitura e sua significação, Albertini descreve que:

Para essas capas, eu tive a mesma intenção: transmitir a ideia do autoconhecimento, porém, não somente enquanto indivíduos. Ao passo que somos “parte da natureza”, e que nada pode escapar desse tulo, a interação com o mundo, da forma que for, configura uma comunicação com a natureza. Ao mesmo tempo, tudo é a natureza e nada pode não ser. Ao surgir o ser que possui o que se entende por “intelecto” e “consciência”, capaz de compreender o mundo ao seu redor, uma nova forma de comunicação surge junto com ele. Mais complexa, menos compulsiva e menos reativa do que comunicações mais primordiais, como reações químicas, que agora fazem parte da viabilização da comunicação, através do pensamento. Da mesma maneira com a qual os elementos químicos constituidores do corpo viabilizam a mente humana, ela viabiliza uma nova forma de um fenômeno universal; a observação do universo, pelo universo, através de nós (ou dele). Dessa vez, com a filosofia, com a ciência, o saber, o ser humano se põe à disposição a natureza, servindo de ferramenta para o estudo de si mesma. Assim, enquanto o ser humano aprende sobre a natureza,

a natureza se vê, de uma nova forma, capaz de contemplar-se. Para saber de tudo, no mínimo, seria preciso viver em todos os tempos, de todos os jeitos, em todas as formas ao mesmo tempo, e essa é exatamente a qualidade da natureza; ela é transcendente e imanente ao mesmo tempo. Ela não é somente a fonte das informações, mas a própria informação. E quem sabe, talvez tudo seja vida. Talvez nada seja.

**Figura 1:** Capa da Revista Cajueiro v. 2, n. 2



**Fonte:** Arte original de Alberto Albertini e design de Raul Felipe Silva Rodrigues (2019).

O resultado da arte para a capa da Revista Cajueiro, volume 2, número 2, Albertini busca a abertura do indivíduo para o mundo da informação. Em seu processo criativo, também descrito, Albertini nos explica que:

"Nós somos uma maneira de o cosmos se autoconhecer. Se somos feitos de poeira de estrelas sistematicamente organizada para formar seres dotados de consciência, então podemos dizer que somos o universo pensando sobre si próprio" - Carl Sagan

[...] Na segunda imagem:

- Eu pensei no caju se deparando com a informação da sua própria existência, vinculada com a natureza.
- Num cenário vazio, ao olhar refletir sobre tudo e compreender o que antes não compreendia, ele enxerga tudo com mais detalhes e as coisas passam a fazer mais sentido. Representei isso deixando a imagem no espelho, levemente mais colorida, e o caju centralizado no banquinho, diferentemente do que se observa "do lado de cá" do espelho, onde ele aparece mais longe do centro.



- A flutuação do espelho se refere ao saber: o saber é intocável, é um valor que se sustenta na abstração da realidade, e revela o ser, com limitações.
- O registro da luz, o momento petrificado no espelho, de um caju num banquinho, é uma referência ao gênero de pintura “Natureza Morta”, ao qual eu relatei com a ideia de o saber é, sempre, somente um recorde da realidade, pois, mesmo se levarmos em conta milhares de anos de descobertas, perto do tempo que já se foi e do tempo que ainda virá, tudo o que fazemos, tudo o que fizemos, não passa de um momento breve e insustentável na história da natureza, como todas as outras coisas...

Como efemérides que geraram discussões e produções no GRUPO PLENA no período de edição dessa revista, além da premente questão do isolamento social, provocado pela pandemia da COVID-19, temos a publicação do Decreto nº 10.278, de 18 de março de 2020, que recebeu entre os especialistas a denominação de Lei da digitalização dos documentos públicos e privados. Sob grande polêmica, a legislação vem para padronizar a guarda permanente de documentação probatória, propondo a troca da preservação dos suportes tradicionais dos legados pela digitalização. Num país como o Brasil, onde é notória a corrupção e o descaminho, essa proposta é vista com muita desconfiança.

Mas, uma vez que se inicie a movimentação das instituições públicas e privadas na implantação desses princípios de gestão da informação documental, debatemos que o foco da administração responsável de acervos será movido para a representação descritiva e temática dos acervos e no desenvolvimento de instrumentos de pesquisa e recuperação competente da informação documental. Da mesma forma, a preservação dos suportes documentais tradicionais não pode desaparecer dos princípios gestores, passando a integrar os procedimentos de memória e de cultura material das instituições e da sociedade.

Sendo assim, permanecemos pesquisando e discutindo, sempre presentes nos vastos salões da leitura e da escrita, contemplando a existência pelas janelas virtuais que as Tecnologias da Informação e Comunicação hoje nos permitem. Podemos afirmar que um café nunca foi tão inodoro e uma reunião tão repleta de belas camisas, em disparidade com o resto da indumentária. Aconselhamos aos nossos prezados leitores que, à moda dos alunos de Andrea Barbosa, aproveitem as possibilidades abertas por essa publicação para se “tornarem escritores”. Viver a experiência da escrita, nesse momento histórico, é um gesto generoso de compartilhamento, num mundo que precisa de diálogo e atenção ao que é peregrino: o arcabouço cultural a que toda humanidade tem direito de desfrutar, que transforma nossa “sobrevivência” em vida plena.



## VERSÃO INTEGRAL EM LINGUA INGLESA

### EDITORIAL

*Valéria Aparecida Bari*<sup>4</sup>

Scientific Editor

Dear readers, I hope that this editorial finds you safe. Welcome everyone to the second issue of volume two of our periodical, biannual and bilingual, from Cajueiro Magazine: Science of Information and Culture of Reading. Its launch, in the period from May to November 2020, was the result of applications from researchers aimed at training readers and reading culture, in addition to special topics in Information Science. The Reading, Writing and Narrative Research Group (GRUPO PLENA) continues to promote debates and meetings, in which it strengthens the collection of articles for this publication.

This number, due to the unprecedented peculiarities of 2020. There was still a predominance of analysis of graphic sequential narratives, due to the dissemination of the previous volume among researchers from the Association for Research in Sequential Art (ASPAS). This collective had the most representative contribution since several of its members are dedicated to participatory research and scientific-based social intervention practices. Thus, these doctors reinforce the relationship between the university and society, a paradigm that we hope will be valued in academia.

In March 2020, we were plundered by the COVID-19 Pandemic, a strain of Coronavirus with high lethality and direct and indirect transmission. That is, the aerosols emitted when we sneeze or cough, throw perch on various surfaces and the floor, on which the referred virus lands and continues to contaminate people by contact.

In practical terms, what does this mean for Information Science and Reading Culture? Simply, the phenomenon of accelerating the convergence of media and languages to digital media. In other words, a major change in the regime of reading and disseminating information is taking place on a global scale. It is necessary to look carefully at the large number of people who, surviving the aforementioned pandemic, will have fallen off the train of history,

---

<sup>4</sup> PhD in Information Science (USP). ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2871-5780>. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/0106962520738975>. E-mail: [valbari@gmail.com](mailto:valbari@gmail.com).

with no chance of developing informational competence to appropriate these new reading habits... People who will no longer have employability, who will be excluded from formal and informal education, for reasons of technological adequacy. It is not only referring to cultural resistance, or technophobia, but a social phenomenon that cuts across economic capacity and regional levels of technological development.

The lack of attention to the internationalization of scientific information, which was treated in a heterogeneous manner by teaching, research and extension programs, will also take its toll, as e-books and articles present in the most prestigious journals have text partially or totally available in English. At this precise moment, high school and graduate students in Brazil have viable sources of reading and research, e-books and periodicals that can be retrieved by remote research, as long as they are proficient in English. However, the problem deepens, due to the technical issue of the development of collections in university libraries, under the current guidelines of the Secretariat of Higher Education of the Ministry of Education (SESU/MEC)<sup>5</sup>.

The adopted works, that is, sources of basic and specialized information of graduations in Brazil, have the traditional formal publication in paper format imposed by the current criteria of the Commission for University Libraries of SESU/MEC, which penalize 45% of the points from the evaluation of the opening and evaluation of higher education courses to the absence of printed bibliographies and menus, with a number of copies for consultation and circulation in the required *per capita ratio*.

Although these criteria are considered outdated, they are better described by commercial indicators than referring to the university students' information regime, since Librarians (who are the appropriate experts to really evaluate university libraries and their collections) do neither make up the commission's staff, nor of the evaluators, has no power of decision, with rare exceptions. We are still a country that considers reading and research to be “technical”, and higher education as merely professionalizing. The logic of the *e-book*, which is accessible through a single licensed copy for all library users who have artifacts and informational competence, is considered nebulous and unsafe for the reformulation of the guidelines of the National Institute of Educational Studies and Research “Anísio Teixeira” (INEP)<sup>6</sup>.

---

<sup>5</sup> SESU/MEC. More information available at: <<http://portal.mec.gov.br/sesu-secretaria-de-educacao-superior/apresentacao>>. Accessed on 02 set. 2020.

<sup>6</sup> INEP. More information available at: <<https://www.gov.br/inep/pt-br>>. Accessed on 02 set. 2020.

Brazilian Public Universities resume their activities, after careful study and the collective decision to implement the distance learning modality in all courses and training levels, until the World Health Organization (OMS) issues guidelines for resuming face-to-face modalities under appropriate safety criteria. Brazil's cultural life is severely compromised, since the culture, traditions and national way of life are strongly focused on community life and coexistence in the collective.

In this context, Revista Cajueiro had the approval of articles in which we deal with the reading, writing and construction of knowledge in childhood, as well as in the scenarios of new chances for those who appropriate the letters later. In addition to scientific value, articles such as Penha Élidea Ghiotto Tuão Ramos and Analice de Oliveira Martins remind us of childhood reading practices. The enjoyment of children's literature is renewed, as digital media opens up new possibilities, properties and portabilities for children's works.

We are also enchanted by the child's ability to produce and publish content, through digital media, enchanting with its natural grace, but certainly contributing to knowledge and culture. Thiago Vasconcellos Modenesi and Fabiana Maria da Silva bring us this new reality in the child information system, which has advantages, but also needs monitoring and creates risks to childhood.

As a research report focused on childhood, Andreia Gomes Barbosa brings us the fanzine as another possibility for the construction of knowledge, communication and children's expression, demonstrating that different levels of technology offer creative and artistic opportunities, as well as teaching and pedagogical instruments in language appropriation.

The world of adults, much more complex and fuller of fatalities, can also be mediated by the use of hybrid resources of image and text, as are the sequential graphic narratives. Brazil is among the pioneer countries in the communication and reading of textual and imagery narratives. We dare to reaffirm the undisputed contribution of the Brazilian press in the birth of comics. But, in this research, in which Glêyse Santos Santana and the author of this editorial we look at the beginnings of scientific reporting, a great artist from Sergipe proposes to make and disclose the reconstruction of a heinous crime, Horácio Pinto da Hora.

His supporter, teacher, and journalist Ângelo Agostini, sends models and examples to help in ambitious production. Photos of the protagonists and texts written in the investigation are used by Hora, in the synthesis of the horrendous facts passed on to a young Brazilian woman, a victim of economic power and a sick plot. Unfortunately, two centuries later, we find

that gender-based violence is still a relevant issue in concerns about public welfare and security in Brazil. As for the language of comic books, which is structured around paradigmatic schemes, it actually reproduces and adapts creations, without this constituting plagiarism. Therefore, the logic of authorship and copyright analysis in the cultural assets of these sequential graphic narratives is complex and requires specialization, verticalization in studies and consultation with specialized sources. The publications that classify Hora's work "The Crime of Mala" as mere plagiarism is there to prove that it is not an easy task ...

Recalling that reading can also have, in addition to aesthetic enjoyment, applications and exercises in the field of philosophical reflection, or moral aspects of religious culture, Amaro Braga brings us the vision of a representative Brazilian production: that of spiritist comics. Brazil being the second in the world in Kardecism practitioners, our artistic verve could not fail to derive in many comic books. Brazilian publications are very eclectic, aimed at children, adolescents, and adults, with high quality. The appropriation of digital media dynamized its dissemination, and many of the publications ended up migrating to this format. It is worth reading this descriptive article, which brings us several layers of meaning in relation to graphic sequential narratives in Brazil and the formation of readers.

So, let's go to the other side of the world, on the invisible plane of the incredible Zsazsa Zaturannah, a powerful and immortal heroine. But doesn't that look a lot like a well-known character published by the American publisher DC Comics?! Filipino cultural production shows us the extreme originality, allowed by the nature of the language of comics, with great production molded on paradigmatic schemes of the American cultural industry. Very entertaining, but with a strong reflective effect, this article can generate a deep identification among its readers and the mediating intent of graphic artists from Southeast Asia. Other tropicalities, but very similar social issues.

When he numbered the Arts, Ricciotto Canudo gave us the possibility to think independently and interrelate different artistic experiences. The approach of the fourth art (sculpture) with the ninth art (comics) will take us along a path of experimentation, its results and production. Materiality in reading and writing is also contemplated, but in a different way. Instead of talking about the supports and formats of the publication, Fábio Purper Machado will deal with the materiality of the image, working with some possibilities in the relationship between comic books and sculpture.

In a more subjective way and dealing with higher psychological processes, Edgar Indalecio Smaniotto presents a philosophical approach, applicable both in

pedagogical practices and in philosophical studies, in which comic production can be classified. Without intending to create a system along the lines of Information Science, Smaniotto observes different philosophical content in comic books and proposes an exploration of its informative and mediating potential.

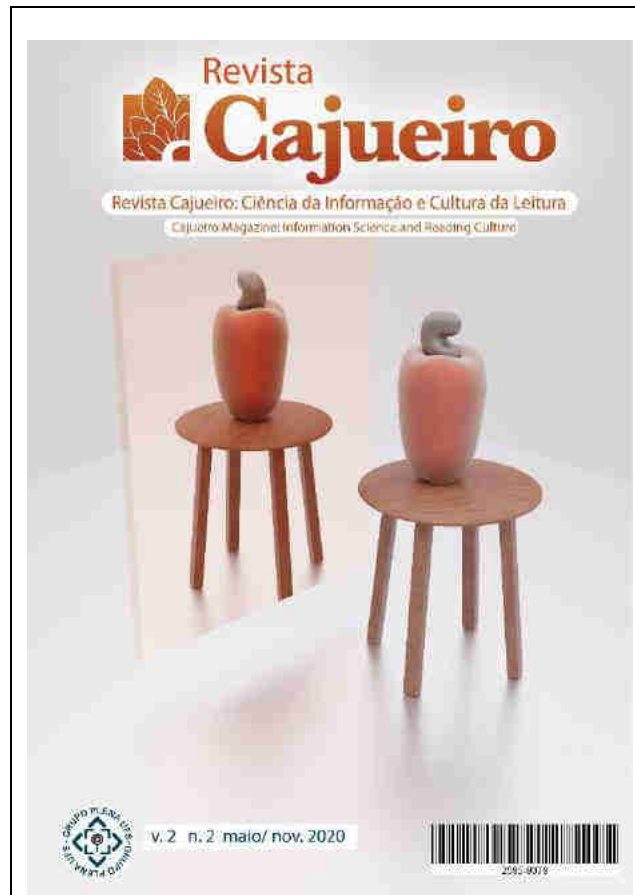
Finally, as the only case study and research report of this issue, Andrea Gomes Barbosa brings us the authority and expressiveness in children's textual production, through Fanzines, demonstrating that this starting point can encompass several textual genres in their complexity. The delicious observation can also give us the desire to finally achieve the dream of becoming great writers. Happiness is also possible, in artistic expression and in the realization of means to share our own cultural production. As Olavo Bilac, an important Brazilian poet, educator and journalist who also dedicated himself to humor and cartoons, said, "The last flower of Lazio, uncultured and beautiful" is still a territory full of treasures, to which our children and adolescents have full right to enjoy.

In order to present this culturally valid production, the cover of this issue again counted on the contribution of the artist Alberto Albertini. This self-taught professional of graphic design has higher studies in Philosophy and is multilingual in oriental languages. His main *hobby* is reading philosophical works, as well as listening to content such as classic films and shows, available on the internet.

His creative process for the production of the covers of the present volume 2, in its number 1, as well as that of the cover of number 2, involved an afternoon of dialogue, in which the magazine was presented, as well as the cultural activities of GRUPO PLENA. Reflecting on the practice of reading and its significance, Albertini describes that:

For these cases, I have the same intention: transmit the idea of self, however, not only as individuals. While we are "part of nature", and nothing can escape from this title, the interaction with the world, in any way, forms a communication with nature. At the same time, everything is nature, and nothing can be. When the being emerges, who has what is meant by "intellect" and "conscience", capable of understanding the world around him, a new form of communication appears with him. More complex, less compulsive, and less reactive than more primordial communications, such as chemical reactions, which are now part of making communication via thought possible. In the same manner in which the chemical elements constitute the body enable the human mind, it enables a new form of a universal phenomenon; the observation of the universe, through the universe, through us (or him). This time, with philosophy, with science, knowledge, the human being makes himself available to nature, serving as a tool for the study of himself. Thus, while the human being learns about nature, nature sees itself, in a new way, capable of contemplating itself. To know everything, at the very least, it would be necessary to live in all times, in all ways, in all forms at the same time, and that is exactly the quality of nature; it is transcendent and immanent at the same time. It is not only the source of the information, but the information itself. And who knows, maybe everything is life. Maybe nothing is.

Figure 1: Cover of Revista Cajueiro v. 2, n. 2



Source: Original art by Alberto Albertini and design by Raul Felipe Silva Rodrigues (2019).

The result of art for the cover of Revista Cajueiro, volume 2, number 2, Albertini seeks the opening of the individual to the world of information. In his creative process, also described, Albertini explains that:

"We are a way for the cosmos to know itself. If we are made of star dust systematically organized to form beings endowed with consciousness, then we can say that we are the universe thinking about itself" - Carl Sagan

[...] In the second image:

- I thought about cashews facing information about their own existence, linked to nature.
- In an empty landscape, looking reflect about everything and understand what did not understand before, he sees it in more detail and things start to do more of. I represented this by leaving the image in the mirror, slightly more colorful, and the cashew centered on the stool, differently from what is observed "on this side" of the mirror, where it appears farther from the center.
- The fluctuation of the mirror refers to knowledge: knowledge is untouchable, it is a value that is based on the abstraction of reality, and reveals being, with limitations.
- The recording of light, the moment petrified in the mirror, of a cashew on a stool, is a reference to the painting genre "Natureza Morta", which I related to the idea of knowing is always just a record of reality, because, even if we take into account thousands of years of discoveries, close to the time that is already gone and the time



that will still come, everything we do, everything we did, is only a brief and unsustainable moment in the history of nature, like everything else. . .

As ephemera that generated discussions and productions in GRUPO PLENA in the period of edition of this magazine, in addition to the pressing issue of social isolation, caused by the pandemic of COVID-19, we have the publication of Screen No. 10,278, of March 18, 2020, which received among the specialists the name of the Law on the digitization of public and private documents. Under great controversy, the legislation comes to standardize the permanent custody of evidential documentation, proposing the exchange of preservation of traditional supports of legacies for digitalization. In a country like Brazil, where corruption and embezzlement are notorious, this proposal is viewed with great suspicion.

However, once the movement of public and private institutions begins to implement these principles of documentary information management, we argue that the focus of responsible management of collections will be moved to the descriptive and thematic representation of collections and the development of research instruments and competent retrieval of documentary information. Likewise, the preservation of traditional documentary supports cannot disappear from the management principles, becoming part of the procedures of memory and material culture of institutions and society.

Therefore, we remain researching and discussing, always present in the vast halls of reading and writing, contemplating existence through the virtual windows that Information and Communication Technologies allow us today. We can say that a coffee shop has never been so odorless and a meeting so full of beautiful shirts, in disparity with the rest of the outfit. We advise our dear readers that, in the style of Andrea Barbosa's students, take advantage of the possibilities opened by this publication to "become writers". Living the experience of writing, in this historic moment, is a generous gesture of sharing, in a world that needs dialogue and attention to what is perennial: the cultural framework that all humanity has the right to enjoy, that transforms our "survival" into a full life.

**ARTIGOS ORIGINAIS E ENSAIOS:  
FORMAÇÃO DO LEITOR E CULTURA DA  
LEITURA**



**Literatura infantil e hipertextualidade:**  
aproximações possíveis a partir da sequenciação  
narrativa<sup>7</sup>

*Children's literature and hypertextuality:*  
*possible approximations from narrative sequencing*

*Literatura infantil e hipertextualidad:*  
*posibles aproximaciones de secuenciación narrativa*

*Penha Élide Ghiotto Tuão Ramos*<sup>8</sup>  
*Analice de Oliveira Martins*<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Recebido em 21/11/19, versão aprovada em 21/02/2020.

<sup>8</sup> Doutoranda em Cognição e Linguagem pela Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro - UENF. Mestre em Cognição e Linguagem pela UENF (2015). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/6233081353479239>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4824-8446>. E-mail: <elidatuao@hotmail.com>.

<sup>9</sup> Doutora em Estudos de Literatura pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro; Mestre em Letras (Literatura Comparada) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/8966420075110672>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1136-9527>. E-mail: <analicemartinsoliveira@gmail.com>.

### RESUMO

As narrativas destinadas ao público infantil valem-se de encadeamentos sequenciais de imagens para contar suas histórias, podendo ser compreendidas, portanto, como manifestação de arte sequencial. Nessa perspectiva, a proposta em questão traz uma breve análise sobre a linguagem sincrética que compõe a sequência narrativa dos textos literários destinados ao público infantil. Dessa forma, os componentes não verbais que constituem a sequência dos textos sincréticos da literatura infantil extrapolam o lugar comum do ornamento lúdico, tornando-se instrumentos de apropriação e socialização da leitura literária e, por conseguinte, do letramento literário. A fim de esclarecer essas questões, adotou-se um enfoque qualitativo, de caráter exploratório, perpassando por revisão teórica. A ludicidade conferida pela estrutura sincrética e hipertextual do texto infantil ajusta-se ao cunho social e cultural ao qual uma obra pertence, inserindo o leitor, desde a tenra idade, no diálogo com o texto literário, possibilitando-lhe a formação enquanto leitor de literatura. **PALAVRAS-CHAVE:** Leitura Literária Infantil. Narrativa Sequencial. Formação do Leitor Literário.

### ABSTRACT

Narratives aimed at children use sequential images to tell their stories, and can therefore be understood as a manifestation of sequential art. In this perspective, the proposal in question brings a brief analysis of the syncretic language of text and image that makes up the narrative sequence of literary texts intended for children. In this way, the non-verbal components that constitute the sequence of syncretic texts in children's literature go beyond the common place of playful ornament, becoming instruments of appropriation and socialization of literary reading and, therefore, literary literacy. In order to clarify these issues, a qualitative, exploratory approach was adopted, going through a theoretical review. The playfulness conferred by the syncretic and hypertextual structure of the children's text adjusts to the social and cultural nature to which the work belongs, that is, that of inserting the reader from an early age into dialogue with the literary text, forming himself as a reader of literature .

**KEYWORDS:** Children's Literary Reading. Sequential Narrative. Literary Reader Training.

### RESUMEN

Las narraciones dirigidas a los niños usan imágenes secuenciales para contar sus historias y, por lo tanto, pueden entenderse como una manifestación de arte secuencial. En esta perspectiva, la propuesta en cuestión trae un breve análisis del lenguaje sincrético de texto e imagen que conforma la secuencia narrativa de textos literarios destinados a niños. De esta manera, los componentes no verbales que constituyen la secuencia de textos sincréticos en la literatura infantil van más allá del lugar común de los adornos lúdicos, convirtiéndose en instrumentos de apropiación y socialización de la lectura literaria y, por lo tanto, la alfabetización literaria. Para aclarar estos problemas, se adoptó un enfoque cualitativo y exploratorio, pasando por una revisión teórica. La alegría conferida por la estructura sincrética e hipertextual del texto infantil se ajusta a la naturaleza social y cultural a la que pertenece la obra, es decir, la de insertar al lector desde una edad temprana en el diálogo con el texto literario, formándose como lector. de la literatura

**PALABRAS CLAVE:** Lectura Literaria infantil. Narrativa secuencial. Formación de lector literario.

## 1 INTRODUÇÃO

A literatura infantil conta com um trajeto recente, introduzido entre os séculos XVII e XVIII, quando a criança começou a ser compreendida como um ser diferente do adulto, com necessidades e características próprias. Com ascensão da burguesia e sua necessidade de solidificação política e ideológica, a escola foi convocada a trabalhar a seu favor e a criança se tornou a motivação para a existência familiar, de modo que a preservação da infância passou a canalizar um prestígio social que não existia até então, estimulando novos ramos da ciência (psicologia infantil, pedagogia e pediatria), bem como o aparecimento de objetos industrializados (brinquedos) e culturais (livros) para o público infantil. Pode-se dizer que, até um momento bem recente, o texto destinado à infância era basicamente verbal, dependendo por isso de um adulto que fizesse as mediações entre a criança e a literatura.

De um registro totalmente verbal e dependente da intervenção de um adulto, nasce uma literatura infantil que concede vez ao uso da imagem como linguagem que medeia a criança rumo ao universo literário. Ora inteiramente visual, ora mesclado ao verbal, o livro literário infantil contemporâneo constitui uma arte sequencial que não só permite que a criança tenha acesso ao texto, como também a instrumentaliza para a leitura.

Por meio das imagens, o pequeno leitor é estimulado a desenvolver estratégias de compreensão das sequências que lhe são apresentadas, desempenhando, portanto, a leitura de textos que em grande parte são imagéticos ou sincréticos. Trata-se de narrativas heterogêneas, no que tange à linguagem utilizada, por sequenciar palavras e imagens e ser esta última a principal veiculadora da comunicação com o pequeno leitor. O termo cunhado por Will Eisner, *arte sequencial*, aplica-se ao livro infantil justamente pelo encadeamento de imagens que é realizado na construção das histórias. Unindo elementos verbais e não verbais, o texto sincrético oferece ao leitor uma narrativa hipertextual e, por conseguinte, uma leitura não linear, especialmente nos casos em que a imagem não funciona como elemento meramente ilustrativo, tornando-se, portanto, complemento do texto verbal ou uma narrativa paralela.

O contato com os textos durante a infância, por meio do qual se inicia o processo de letramento literário da criança, ou seja, o conhecimento em torno da linguagem estética da literatura: da palavra que se concretiza na imagem e da imagem que se virtualiza em cada palavra. Norteados por tais aspectos, segue este estudo, cujo objetivo é refletir sobre a linguagem sincrética da literatura infantil enquanto ferramenta para o letramento literário. A fim de situar e ilustrar essa questão, serão consideradas informações acerca do trajeto da literatura infantil,

assim como a conceituação de hipertexto e de hiperímia. Será realizada uma contextualização das discussões a partir de duas obras da literatura infantil, quais sejam, os livros *Dez saczinhos*, de Tatiana Belinky e Roberto Weigand (2007), e *Quem soltou o PUM?*, de Blandina Franco e José Carlos Lollo (2011) — o primeiro, impresso; o segundo, digital.

## 2 LITERATURA INFANTIL: RELACIONANDO PALAVRA E IMAGEM

As primeiras obras publicadas para crianças chegaram ao mercado livreiro na primeira metade do século XVIII e, em decorrência da industrialização e dos novos recursos tecnológicos que modernizaram a sociedade, a literatura passou à condição de mercadoria. Se, por um lado, a literatura infantil assumiu um aspecto comercial, por outro, por fundamentar-se sobre a língua escrita, passou a depender da capacidade de leitura das crianças. A literatura infantil passou a uma posição subsidiária em relação à educação, por isso, frequentemente associada a um tom pedagógico, inspirou a confiança da burguesia e assumiu uma função prática, utilitária.

Por outro lado, como ponderam Lajolo e Zilberman (1999, p. 20), a literatura infantil é capaz de traduzir ao pequeno leitor uma realidade que ele consegue assimilar por meio de sua sensibilidade, de modo que a visão do adulto pode se complementar e fortalecer com a adoção da perspectiva da criança, eliminando quaisquer vestígios de uma postura doutrinária e direcionada para o educar. Como muitas obras publicadas no século XVIII pactuavam com as instituições envolvidas com a educação da criança, poucas permaneceram. Entre as que persistiram, estão os contos de Perault e as adaptações de romances de aventuras, como os clássicos *Robinson Crusóe* (1719), de Daniel Defoe, e *Viagens de Gulliver* (1726), de Jonathan Swift, além dos contos de fadas dos irmãos Grimm.

No Brasil, entre os séculos XIX e XX, a literatura infantil, além de manter um caráter pedagógico, também constituía uma adaptação de produções europeias, as quais normalmente circulavam em edições portuguesas que se distanciavam bastante da língua materna dos leitores brasileiros. A produção literária brasileira destinada à infância é iniciada com Monteiro Lobato, que publica, em 1920, *A menina do nariz arrebitado*, primeira obra com elementos da cultura local, construída sob uma visão emancipatória da infância e com o uso de ilustrações coloridas. Hoje há um florescimento da literatura infantil e a discussão sobre o interesse de venda e consumo do livro infantil enquanto mercadoria, fruto da cultura de massa.

Ainda assim, a qualidade com que a maioria dos livros é produzida se torna um aspecto de superior relevância.

Pode-se dizer que a literatura infantil brasileira se intensificou na década de 70 dos anos 1900 e as estruturas composicionais dos livros foram readaptadas conforme o mundo visual emergente. Assim, os *livros ilustrados*, *livros de imagens*, *álbuns coloridos*, *álbuns de imagens* ou *álbuns de figuras*<sup>10</sup> se tornaram uma indicação para as crianças pequenas (a partir dos 2 ou 3 anos), em início com a relação de prazer e conhecimento entre elas e o mundo que as cerca. Essa foi uma tendência que nasceu em decorrência da Escola Nova (ou da Educação Renovadora), que procurou criar atividades didáticas que levassem a criança a uma participação mais ativa no processo educativo. Embora não seja literatura infantil no sentido tradicional do termo, o livro de imagem pertence tanto ao campo da arte literária como ao da arte pedagógica, conforme demarca Nelly Novaes Coelho (1993, p. 170). Nessa categoria, perfila o que Jean Perrot (2002) chama de *livros-vivos*, isto é, livros de imagem semelhantes a brinquedos, em que a aparente gratuidade e a feição de brinquedo tiram do objeto livro o contexto das obrigações e dos trabalhos escolares: “Os ‘livros-vivos’ e as imagens são ferramentas e mediadores que entram no lúdico, ajudando o leitor a ‘deslizar’, por assim dizer, pelo ‘prazer do texto’ [...]” (PERROT, 2002, p. 34).

O livro ilustrado contemporâneo e suas sequências narrativas muito bem construídas e mostram-se como produções complexas, com inferências implícitas a dados culturais do universo adulto, levando em consideração o mediador da leitura. Seria minimizador estabelecer que seu receptor, necessária e unicamente, tenha que ser as crianças em seus primeiros anos de vida, como aquelas que ainda não foram alfabetizadas. Tais narrativas visuais, enquanto objetos artísticos, podem agradar a várias idades. Analisando por esse ângulo, os livros destinados às crianças já não são pensados apenas pelo viés da palavra escrita, exigindo considerações sobre o processo de construção do sentido a partir do convívio das diferentes linguagens que compõem o texto – o que demonstra inclinações para a visualidade e a interação entre as linguagens verbal e não verbal. A literatura infantil passa, então, a utilizar a palavra desenhada, isto é, a ilustração e a imagem<sup>11</sup>, compondo tanto narrativas visuais quanto verbo-visuais, híbridas ou sincréticas, podendo ainda se basear na própria linguagem, partindo da intertextualidade e da metalinguagem. Nesse sentido, cabe ressaltar que o conceito de texto,

---

<sup>10</sup> De acordo com Nelly Novaes Coelho (1993, p. 170), uma das mais significativas e mais divulgadas experiências entre os álbuns de figura é *Álbuns du Père Castor*, com uma de suas séries traduzida no Brasil, em 1980, para a Editora Ática: a *Série Realejo*.

<sup>11</sup> Por convenções, compreende-se que a ilustração se distingue da imagem na medida em que esta é autônoma, tem significação completa, enquanto aquela depende do texto.

neste estudo, é compreendido em seu sentido *lato*, que designa “toda e qualquer manifestação da capacidade textual do ser humano, (quer se trate de um poema, quer de uma música, uma pintura, um filme, uma escultura etc.), isto é, qualquer tipo de comunicação realizado através de um sistema de signos” (FÁVERO; KOCH, 2000, p. 25).

A partir da disseminação das tecnologias digitais, a multimodalidade impressa se aperfeiçoou e se tornou ainda mais atrativa e, da mesma forma, a literatura infantil passou a ocupar espaço no ambiente digital. Nessa migração de suporte, alguns textos estão formatados para obter uma simulação do texto impresso, enquanto outros utilizam as novas possibilidades de hibridismo linguístico para recriar o próprio fazer literário, como é feito a partir da hipermídia. Nas relações entre palavras e imagens, emerge um jogo hipertextual que demarca a expressão da literatura infantil e a conduz ao campo da arte sequencial.

### 3 HIPERTEXTO, TEXTO SINCRÉTICO E LETRAMENTO LITERÁRIO

Em termos gerais, os percursos de leitura são estabelecidos livremente pelos leitores a partir de influências textuais ou de suporte. Ao ler, palavras e imagens podem incorrer em remissões memorialísticas que virão a traçar cognitivamente caminhos de leitura específicos para cada leitor, conforme suas vivências e leituras prévias. O suporte e o gênero textuais também se tornam elementos sugestionais da leitura, uma vez que a concretização do texto em dada espacialidade abre possibilidades de leitura. A capa de um jornal, por exemplo, com todas as suas manchetes e respectivas imagens, não será lida do mesmo modo que um conto; em sua maioria, textos apenas verbais indicarão um caminho de leitura distinto daqueles cuja linguagem é sincrética. Tem-se, então, que, ao ler, determinamos rotas cognitivas, ou seja, interligamos sentidos e ideias variáveis conforme nossas leituras de mundo e de textos. Tudo isso se dá hipertextualmente, sem uma linearidade estabelecida. Em contexto informático, o ir-e-vir da leitura materializa-se no texto por entradas chamadas hiperlink, as quais, pelos cliques, encaminham o leitor a outros textos, os hipertextos. Assim, um texto carrega outro (s) texto (s) que o leitor pode ou não acionar — não mais apenas pelo pensamento, mas pelo dispositivo eletrônico que hospeda a textualidade.

Com o hipertexto eletrônico, tem-se um texto que incentiva a leitura descontínua por meio do acesso praticamente ilimitado a outros textos alocados no ciberespaço: “[...] se a leitura no computador se dava de forma linear, agora com o hipertexto temos uma rede multidimensional na qual cada ponto ou nó pode ser potencialmente conectado a qualquer

outro” (VILLAÇA, 2002, p. 103). Essa dinâmica do hipertexto não é casual. Segundo Marcuschi (2000, p. 96), a natureza do hipertexto segue as seguintes características:

- *Não-linearidade*: flexibilidade desenvolvida pelas ligações sugeridas;
- *Volatilidade*: não tem a estabilidade dos textos de livros impressos;
- *Espacialidade topográfica*: espaço de leitura e de escrita que não tem limites definidos;
- *Fragmentariedade*: há uma constante ligação entre textos breves, sem um centro regulador;
- *Acessibilidade ilimitada*: permite o acesso a todo tipo de fonte (jornais, museus, literaturas, dicionários etc.);
- *Multissensuosa*: interconecta simultaneamente a linguagem verbal com a não-verbal, de modo integrado;
- *Interatividade*: devido à acessibilidade ilimitada e à relação de um leitor navegador com múltiplos autores.

Representado não apenas por palavras, o texto digital pode unir ao elemento verbal imagens não estáticas acompanhadas de som. Assim, em uma única mídia e mantendo o princípio do hipertexto, emerge a hipermídia:

Longe de ser apenas uma nova técnica, um novo meio para a transmissão de conteúdos preexistentes, a hipermídia é, na realidade, uma nova linguagem em busca de si mesma. Essa busca depende, antes de tudo, da criação de hiper-sintaxes que sejam capazes de refuncionalizar linguagens que antes só muito canhestamente podiam estar juntas, combinando-as e retecendo-as em uma mesma malha multidimensional (SANTAELLA, 2005, p. 392).

Além de possuir diversas mídias que convergem para um único texto, como principiou o cinema, a hipermídia ainda se constrói sob os padrões dos hiperlinks. Assim, o designer da hipermídia mantém um caráter típico do hipertexto, crivado pela hipertextualidade, não linearidade, interatividade e *navegatividade*, sendo, ainda, acrescido de hibridismo linguístico – associação de duas ou mais mídias em conjunção simultânea de diversas linguagens.

No século XXI, as obras são escritas, editadas, compostas e enviadas aos computadores que as converterão em livros, gerando, portanto, uma literatura computacional, como indica a pesquisadora e crítica literária Katherine Hayles (2009, p. 61). Assim, os livros impressos hoje são, antes de tudo, arquivos digitais, ainda que esse caráter computacional fique mais aparente na chamada literatura eletrônica: texto literário cujas especificidades são notadamente digitais, propõe Hayles (2009), e configurado, portanto, para a mídia digital. O



texto arma-se de estratégias para “atender as expectativas de um público assentado no mundo digital” (CARVALHO, 2010, p. 155). A questão valiosa desse contexto é que, cada vez mais, os textos que circulam pelo ciberespaço — ou são produzidos para dispositivos eletrônicos — envolvem hiperlinks e diferentes signos (verbais, sonoros, imagéticos, cinéticos), constituindo uma nova textualidade, crivada pela hipermídia e formadora de uma nova sequenciação artística. Isso, evidentemente, recai sobre a elaboração do texto literário, gerando o que Pedro Barbosa (2003) denomina como *Infoliteratura* e *Ciberliteratura*: “procedimento criativo novo, nascido com a tecnologia informática, em que o computador é utilizado, de forma criativa, como manipulador de signos verbais e não apenas como simples armazenador e transmissor de informação” (BARBOSA, 2003, p. 4). O suporte eletrônico extrapola a mera função de arquivo e/ou veículo de informações/comunicação para estabelecer conexões com a Literatura.

No contexto da literatura infantil, o uso de uma linguagem que integra palavras e imagens — linguagem sincrética — é essencial, por levar em conta a acessibilidade da criança em relação ao conteúdo. Por isso, no mínimo, dois níveis de comunicação são combinados, o visual e o verbal. Dessa forma, palavra e imagem dialogam: “escrita e imagem estão indissociavelmente ligadas, seja porque têm sua origem no traço, seja porque há escritas pictográficas, seja porque se complementam ou se justapõem em livros, revistas, cartazes etc.” (WALTY; FONSECA; CURY, 2000, p. 16). O livro ilustrado compõe uma arte sequencial em que, por meio de dois conjuntos distintos de signos, o icônico e o convencional, a narrativa é construída, de modo que “a função das figuras, signos icônicos, é descrever ou representar. A função das palavras, signos convencionais, é principalmente narrar.” (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2001, p. 13). Essa soma de palavras e imagens forma um texto sincrético, o qual, conforme Teixeira, Faria e Sousa (2014, p. 323), constrói percursos de leitura que garantem sua coerência através de cadeias isotópicas, ou seja, cadeias construídas pela reiteração de elementos (verbais, visuais, sonoros). Conforme as autoras, a discussão sobre texto sincrético direciona a reflexão para outras questões: se o verbal e o visual podem dispor de um mesmo percurso de leitura ou estabelecer distintas isotopias; se o verbal restringe a leitura, enquanto o visual a amplia; se entre verbal e visual pode haver uma relação harmônica ou conflituosa, com reiteração ou contraponto, respectivamente.

Por outro lado, é possível afirmar que o texto não verbal da literatura infantil é compreendido como elemento narrativo hipertextualmente construído que, em sua interconexão com o texto verbal, possibilita a ampliação da leitura para níveis profundos, ao mesmo tempo



em que instrumentaliza o leitor iniciante<sup>12</sup> para a leitura literária. O uso de mais de uma matriz da linguagem — verbal, visual, sonora — em um único texto resulta outro, intersemiótico, multimodal, híbrido, sincrético. Configura-se, assim, a hipótese de que as estratégias enunciativas das narrativas hipertextuais funcionam como ferramentas para o desenvolvimento do letramento literário do público infantil. Com tal sincretismo, o texto oferece ao seu leitor autonomia na leitura, desafios cognitivos e possibilidade de socialização.

Paradoxalmente, tem-se uma textualidade que se configura como arte sequencial, mas que, por outro lado, possibilita uma leitura não linear. A não determinação de uma linearidade fica implícita na literatura infantil e encaminha o leitor para a autonomia por meio das imagens e palavras que formam a narrativa: a partir da observação que a criança faz das imagens, uma hipótese de leitura pode ser traçada; se o olhar cruzar palavras e imagens, outra leitura pode ser desencadeada. Isso contribui para a leitura investigativa e, por conseguinte, para o letramento literário, o qual funciona como um processo de apropriação da literatura enquanto linguagem, como defende Cosson (2006). Na ótica de Rildo Cosson, *processo* é compreendido como ato contínuo, o que, na literatura, representa o letramento iniciado desde as cantigas de ninar até os romances; *apropriação*, por sua vez, significa fazer com que algo se torne próprio a alguém, que lhe pertença.

A expressão textual, nessa perspectiva, se dá por semioses distintas, em palavras e não palavras convergentes para a construção de sentidos esteticamente elaborados, que inserem o leitor em um plano social, cognitivo, linguístico e artístico, promovendo a inclusão deste enquanto leitor crítico. O entrelace de narrativa verbal e não verbal (visual, sonora ou/e cinética) contribui para o multiletramento, “exigido pelos textos contemporâneos, ampliando a noção de letramento para o campo da imagem, da música, das outras semioses que não são a escrita” (ROJO, 2009, p. 107).

Na literatura infantil, o plano do conteúdo é recriado linear e não linearmente, textual e hipertextualmente, semiótica e intersemioticamente, em suporte impresso e em suporte digital. Articulando os planos do conteúdo e da expressão, emerge a significação global do texto:

Através da multiplicidade de linguagens a que dá acesso, o hipertexto favorece a intertextualidade. E a interação necessária (clique de mouse, toque na tela ou nas teclas) para navegação pelo hipertexto representa uma forma de dialogismo e

---

<sup>12</sup> Leitor iniciante, segundo Nelly Novaes Coelho (1993), é aquele entre 6 e 7 anos, fase em que a criança já reconhece com facilidade os signos do alfabeto e reconhece a formação das sílabas – aprendizagem da leitura. Início do processo de socialização e de racionalização da realidade. Nessa fase a presença do adulto ainda se faz necessária, principalmente para ajudar a criança a decodificar os sinais gráficos e a descobrir que ela pode, sozinha, se comunicar com o mundo da escrita.

materializa (!) a interação entre leitores e texto, como pressupõe a leitura, particularmente a leitura literária (LAJOLO, 2013).

O texto impresso e o digital se tornam suportes para a linguagem de mista semiótica, cada qual com suas particularidades: se no impresso os encadeamentos de sentido transitam entre as matrizes verbal e visual, no digital, acrescentam-se a matriz sonora e a cinética (animação).

Os textos sincréticos da literatura infantil, pela sua estrutura hipertextual, oportunizam atividades de leitura que problematizam os procedimentos de leitura, possibilitando a explanação de sua estrutura expressiva, plástica e linguística. Dessa forma, o texto infantil constitui a introdução e a promoção do leitor no letramento literário, permitindo que o mundo compreensível tenha sua materialidade transformada “em palavras de cores, odores, sabores e formas intensamente humanas” (COSSON, 2006, p. 17). A materialidade sincrética do objeto literário infantil permite ao leitor mirim o acesso ao conteúdo textual e, ao mesmo tempo, oferece estratégias de leitura por meio da hipertextualidade.

#### **4 LITERATURA E DIVERSIDADE SEMIÓTICA: ARTE SEQUENCIAL PARA CRIANÇAS**

Entre os vários títulos da literatura infantil, dois nortearão este estudo sobre a diversidade semiótica que compõe a arte sequencial dirigida ao público infantil, quais sejam: *Dez sacizinhos*, de Tatiana Belinky e ilustração de Roberto Weigand, e *Quem soltou o PUM?*, de Blandina Franco e José Carlos Lollo.

*Dez sacizinhos* é um texto sincrético que guia o leitor pelo universo da literatura infantil, junto a dois personagens muito conhecidos do folclore brasileiro, o Saci e a Cuca. Trata-se de uma parlenda em que dez sacizinhos desaparecem, um a um, enquanto a Cuca, personagem do texto visual, indiretamente participa da narrativa. O texto verbal é a produção de uma das mais importantes escritoras de literatura infantojuvenil em língua portuguesa, Tatiana Belinky, e o visual é o resultado criativo do trabalho de Roberto Weigand. É da fusão desses dois textos que se constitui a premiada narrativa *Dez Sacizinhos*, vencedora do prêmio Jabuti de ilustração de livro infantil e juvenil (1999) e do selo de “Altamente Recomendável”, da Fundação Nacional do Livro Infantil e Juvenil (1999).

*Dez Sacizinhos* se particulariza pela conjuntura que a narrativa assume na soma do plano visual ao verbal, de tal forma que a separação destes descaracterizaria a obra. O texto

visual fornece informações ao texto verbal, conduzindo a leitura em tom de ludicidade e leveza. Conforme esclarece o ilustrador, Roberto Weigand, em seu site, o texto visual trouxe diversão e novas histórias para dentro da história de Tatiana Belinky:

Para ficar mais divertida a conta, resolvi criar várias histórias dentro da história, dando dicas que os sacizinhos continuavam vivos. Por exemplo, quando um dos sacis come arroz mofado e sobram dois, desenhei os dois comendo sanduíches e deixei um prato vazio indicando que o terceiro havia comido arroz. Inseri um banheiro em cena com a placa de “ocupado”, insinuando que o terceiro saci estava lá dentro, com uma baita indigestão. Inseri a figura da Cuca em todos os quadros, participando das cenas, deixando dúvidas se ela tinha algo a ver com o sumiço dos Sacis. Também, para ajudar as crianças nas contas, coloquei animais ou insetos em cada página, com o número correspondente à quantidade de sacis. Nove sacis, nove pássaros, e assim por diante. Foram três meses de trabalho, onde busquei em minha memória situações de criança e as inseri na história (WEIGAND, 2011).

Já o livro *Quem soltou o PUM?* foi lançado em 2010, em mídia impressa, e, em 2011, no formato digital, em um aplicativo para *iPad*. Enquanto aplicativo, a obra recebeu a menção honrosa de melhor digital para crianças, no *49º Bologna Children’s Book Fair (2012)*, uma feira internacional de livros infantis que é realizada na cidade italiana de Bolonha. Será essa versão digital que consistirá o segundo objeto de análise deste estudo, tendo em vista os recursos sonoros e cinéticos que possui. Na tela digital, há tanto a animação automática quanto a interativa, o que varia conforme a ação do leitor sobre os hiperlinks informáticos que constroem o texto. O livro conta a história de um cãozinho, o Pum, que não gosta de ficar preso, mas, por conta de alguns motivos ele deve ser assim mantido. Diz-se, por exemplo, que Pum é barulhento e atrapalha os adultos. Em relação ao livro impresso, a versão digital não traz profundas modificações no plano do conteúdo, mas confere ao texto uma nova forma de expressão.

*Dez Sacizinhos* e *Quem soltou o PUM?* são obras em que as referências linguísticas (verbais) e plásticas (visuais) se cruzam compondo uma linguagem, mista ou híbrida, que se articulam em prol de um único texto (sincrético), de tal forma que os aspectos não verbais abandonam a convencional hierarquia da referência ao texto verbal e passam, de certa maneira, a distanciar-se destes e a completá-los, simultaneamente. Tal fenômeno possibilita ao texto leituras isoladas — apenas do texto visual ou apenas do texto verbal — ou cruzadas, hipertextuais — unindo o texto verbal ao visual. Essa é uma particularidade que sinaliza o caráter hipertextual dessas obras e que demarca questões importantes na relação entre expressão textual e leitura. Em obras hipertextuais como essas, o texto visual — e sonoro-cinético, no caso de *Quem soltou o PUM?* — contém aspectos narrativos que não são exteriorizados pelas

referências linguísticas, mas são materializados visual, sonora ou cineticamente, tanto completando quanto criando uma narrativa paralela à verbal.

A primeira página do livro *Dez Sacizinhos* (Figuras 1) constitui um bom exemplo da narrativa hipertextual em que o texto verbal e o visual se articulam na construção do sentido. Nela a imagem dos sacizinhos corresponde à descrição que os versos dão de sua quantidade, mas, por outro lado, a existência da personagem Cuca apenas no texto visual exige do leitor a conexão entre tais textos e o preenchimento das lacunas que o desafiam. Isso se repete até final do livro, quando, no penúltimo quadro, o texto verbal e o visual fazem menção à Cuca (Figura 2). A leitura apenas do texto verbal não permitiria a referência à personagem Cuca. Isso só é possível pela observação e pela associação do texto verbal ao visual, o que, em cada página, tira a leitura do plano da superficialidade.

**Figura 1:** Página inicial de *Dez sacizinhos*

**Figura 2:** Detalhe página de *Dez sacizinhos*



**Fonte:** Roberto Weigano. Disponível em: <[http://rowe.com.br/portfolio/galerias/ilustracao-infantil/#!/prettyPhoto\[1\]/NG/824/](http://rowe.com.br/portfolio/galerias/ilustracao-infantil/#!/prettyPhoto[1]/NG/824/)>. Acesso em: 28 fev. 2020.



**Fonte:** Roberto Weigano. Disponível em: <[http://rowe.com.br/portfolio/galerias/ilustracao-infantil/#!/prettyPhoto\[1\]/NG/824/](http://rowe.com.br/portfolio/galerias/ilustracao-infantil/#!/prettyPhoto[1]/NG/824/)>. Acesso em: 28 fev. 2020.

O sentido em *Dez Sacizinhos* é construído hipertextualmente pela ligação entre texto verbal e visual, vinculando conteúdos e guiando a leitura por um percurso que exige do leitor uma espécie de ziguezague cognitivo: os olhos e o raciocínio devem percorrer todo texto e seus recursos. Como exemplo, na Figura 1, tem-se no plano visual a representação do número *nove*, mencionado no texto verbal. Há, assim, nove sacizinhos e nove nuvens.

À medida que a leitura avança, o número de sacizinhos diminui, materializando uma subtração e uma ordem decrescente, que, se, nas palavras, estiver abstrata para as crianças, estará concreta nas imagens. O texto visual traz figuras que funcionam como “pistas” e geram um percurso de leitura, provocando a intervenção indireta do leitor por meio de inferências — um procedimento tão hipertextual quanto o próprio texto em análise. A principal “pista” em *Dez Sacizinhos* é a figura da Cuca, sempre disfarçada, que, no texto visual, compõe a narrativa desde a primeira página, permitindo sua associação ao sumiço/subtração dos sacizinhos.

A participação implícita da personagem Cuca no desaparecimento dos sacizinhos se torna uma estratégia discursiva utilizada na narrativa pela condensação de linguagens que, embora diferentes, conferem unidade ao texto. A única referência à Cuca se dá no final da história e acontece de forma direta: “Mas de volta os trouxe a *Cuca*, / Todos de uma vez / e agora os sacizinhos / Outra vez são dez!”. Ela aparece com uma varinha e um chapéu mágicos fazendo os sacizinhos reaparecerem. Assim, é formada uma cadeia de elementos que se interligam, constituindo unidade: o traje da personagem Cuca é o mesmo da página em que some o último sacizinho; a conjunção adversativa *mas*, que introduz esse texto verbal, anuncia um desfecho oposto ao restante do texto, de modo que são trazidos “todos de uma vez” – e não um a um. Cada sacizinho agora usa um traje de artista de circo.

**Figura 3:** Página final de *Dez sacizinhos*.



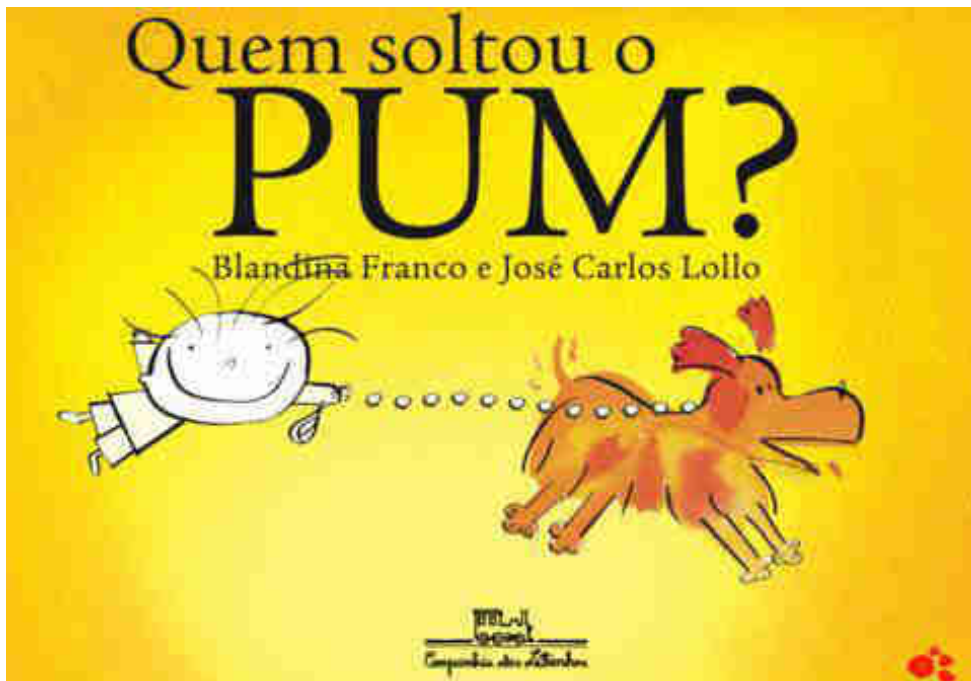
**Fonte:** Roberto Weigand. Disponível em: <[http://rowe.com.br/portfolio/galerias/ilustracao-infantil/#!prettyPhoto\[1\]/NG/826](http://rowe.com.br/portfolio/galerias/ilustracao-infantil/#!prettyPhoto[1]/NG/826)>. Acesso em: 28 fev. 2020.



Podemos relacionar o livro impresso *Dez sacizinhos* ao livro digital ampliado — ou *enhanced e-book* — *Quem soltou o PUM?*, de Blandina Franco e José Carlos Lollo, por meio da construção narrativa pela qual são formados, pois ambos são hipertextuais, segundo Cararo (2014, p. 83). Por ser um aplicativo, além das linguagens visual e verbal, a sonora também é utilizada para dar expressão ao conteúdo de *Quem soltou o PUM?* Ainda que o curso da leitura seja guiado pelos toques na tela, este é um texto cuja leitura avança pelo clique em *links* e não pelo passar de páginas. Sua leitura acontece pela ligação entre texto verbal, visual e sonoro, somada à animação interativa, graças ao dispositivo eletrônico que lhe serve de suporte.

O texto verbal da capa do livro traz o título, *Quem soltou o PUM?*, e instiga uma interpretação cômica, brincando com o imaginário infantil. O texto visual destaca duas personagens da narrativa, um garoto e seu cão. Relacionando elementos verbais e visuais, uma contradição se instaura à primeira vista: quem soltou a ventosidade foi o menino ou o cão? Uma vez que o livro apresenta como estratégia o uso de trocadinhos, a primeira delas está justamente na capa, pois *PUM*, na verdade, é o nome do cão e não uma travessura infantil que fere as etiquetas sociais. À medida que o dedinho curioso do leitor tocar a tela, patinhas surgem.

**Figura 4:** Capa de Quem Soltou o Pum?



**Fonte:** (FRANCO; LOLLO, 2011). Disponível em: <<https://itunes.apple.com/br/app/quem-soltou-o-pum/id452300541?mt=8>>. Acesso em: 03 mar. 2020.

Da mesma forma que acontece no livro *Dez Saczinhos*, os elementos não verbais de *Quem soltou o PUM?* não cumprem a função primária de reproduzir o texto verbal, mas, sim, de completá-lo. Clicando na figura da porta, surge o garoto da capa do livro por meio de uma animação interativa (texto cinético); automaticamente, o cão salta, abana o rabo, derruba o pratinho de comida e o de água. O leitor interage por toques na tela e pode ligar a máquina de lavar, a de secar e o ferro de passar, que também solta fumaça e reproduz o som de um objeto sendo queimado. Linguagens se unem construindo um único texto, uma hipermídia. Hipertextualmente, essas linguagens se cruzam construindo significados e os aspectos não verbais funcionam não só como elementos de ludicidade, mas também de construção de sentido.

**Figura 5:** Página de *Quem Soltou o PUM?*



**Fonte:** (FRANCO; LOLLO, 2011). Disponível em: <<http://childrenstech.com/blog/archives/6720>>. Acesso em: 03 mar. 2020.

Em todo o livro, o intenso trocadilho joga constantemente com o duplo sentido e novamente o texto visual completa o verbal. Enquanto o primeiro informa que não se consegue prender o *PUM*, o segundo esclarece o quanto o cão é bagunceiro, como ocorre em uma parte da narrativa, em que ele causa confusão por derrubar uma lixeira. Tal informação só é apreendida por conta de cadeias de sentido construídas pela articulação de elementos verbais,

visuais e sonoros, os quais formam mais uma cena para a narrativa: o Pum não gosta de ficar preso e ninguém consegue prendê-lo (elementos verbais); o cão é envolvido por papel higiênico e a lixeira é derrubada (elementos visuais); o barulho do cão, o som de descarga e de água escorrendo na torneira (elementos sonoros).

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os livros examinados — a saber, *Dez sacizinhos* e *Quem soltou o PUM?* — constituem uma textualidade híbrida em que linguagens se cruzam e se unem em prol de uma estrutura hipertextual que permite o encaminhamento do leitor iniciante a uma prática densa de leitura pelo tecido textual. O sequenciamento da narrativa em imagens provoca a interação da criança com o texto e abre possibilidade para que ela se aproprie de estratégias literárias. Isso, entretanto, não acontece isoladamente ou automaticamente. É necessário que ocorra a mediação feita por um adulto, quem muitas vezes está representado pela figura do professor ou de membros letrados da família, como pais e responsáveis, ou de pares letrados, como irmãos ou amigos – contexto que valoriza as vivências leitoras em casa e na comunidade.

É essencial que a criança seja preparada para ter autonomia na leitura e receba incentivos, atribuindo um lugar para a literatura em sua vida. Essa é uma questão de letramento literário e dependerá, entre outros fatores, do modo como a escola, a família e a comunidade estabelecem mediações entre o texto e o jovem leitor. Textos sincréticos hipertextuais são, conforme examinado, ótimos exemplares para as aulas e os momentos de leitura com as crianças. São textualidades que provocam a leitura investigativa, as conexões de sentido, o jogo de interatividade em busca de significados e a oferta da mediação, de problematizações, além de desvelar estratégias de construção textual. Enfim, a união entre imagens e palavras encaminha a criança para a formação de um repertório literário, aprimoramento de vocabulário e interpretação de texto e imagem hibridizadas. Em suma, elementos formadores de autonomia, letramento, gostos e hábitos leitores.

A ludicidade conferida pela estrutura sincrética e hipertextual do texto infantil ajusta-se ao cunho social e cultural ao qual a obra pertence, ou seja, insere o leitor desde tenra idade ao diálogo com o texto literário, formando-o como leitor de literatura: “Leitor que sabe ser testemunha e coprodutor do mundo que existe dentro e fora da obra literária. [...] Leitor que sabe da força da palavra para dizer o mundo e da importância do mundo feito de palavras” (FIDELIS; COSSON, 2016, p. 67).



## REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Pedro. O Computador como Máquina Semiótica. **Ciberscópico.net**. Coimbra, Projeto Coimbra: uma cidade viva, maio 2003. Disponível em: [https://po-ex.net/pdfs/clit\\_06.pdf](https://po-ex.net/pdfs/clit_06.pdf). Acesso em 21 fev. 2020.
- BELINKY, Tatiana. **Dez sacizinhos**. Ilustrações de Roberto Weigand. 6. ed. São Paulo: Paulinas, 2007.
- CARARO, Aryane Beatryz. **Livros digitais infantis: narrativa e leitura na era do tablet**. 2014. 185 f. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte). Programa de Pós-Graduação Interunidades Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, SP. Disponível em: [https://teses.usp.br/teses/disponiveis/93/93131/tde-21122014-204710/publico/Livro\\_digital.pdf](https://teses.usp.br/teses/disponiveis/93/93131/tde-21122014-204710/publico/Livro_digital.pdf). Acesso em Acesso em 21 fev. 2020.
- CARVALHO, Diógenes Aires de. Literatura infanto-juvenil: diálogos entre a cultura impressa e a cibercultura. **Desenredo: Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo**. v. 6 - n. 2 - p. 154-169 - jul./dez. 2010. Disponível em: <<http://www.upf.br/seer/index.php/rd/article/view/1715/1132>>. Acesso em: 21 fev. 2020.
- COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil: teoria, análise, didática**. São Paulo: Editora Ática, 1993.
- COSSON, Rildo. **Letramento literário: teoria a prática**. São Paulo: Contexto, 2006.
- FÁVERO, Leonor Lopes; KOCH, Ingedore G. Villaça. **Linguística textual: uma introdução**. 5. Ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- FRANCO, Blandina; LOLLO, José Carlos. **Quem soltou o PUM?** [livro digital]. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2011.
- FIDÉLIS, Ana Cláudia; COSSON, Rildo. Os (des) caminhos da literatura no Ensino Médio. In: MARTINI, Marcus de (org.); OLIVEIRA, Raquel Trentin (org.); FILIPPE, Renata Farias de (org.). **Literatura na escola: teoria, prática e (in) disciplina**. Santa Maria: UFSM/PPGL-Editores, 2016. p. 53-71. Disponível em: <[https://issuu.com/flaviotq/docs/literatura\\_na\\_escola](https://issuu.com/flaviotq/docs/literatura_na_escola)>. Acesso em: 21 fev. 2020.
- HAYLES, N. Katherine. **Literatura eletrônica: novos horizontes para o literário**. São Paulo: Global, 2009.
- LAJOLO, Marisa. (2013). O livro digital infantil e juvenil. **Revista Emília**. 28 de agosto de 2013. Disponível em: <https://revistaemilia.com.br/o-livro-digital-infantil-e-juvenil/>. Acesso em: 21 fev. 2020.
- LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira: história & histórias**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1999.
- MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. **Hipertexto e gêneros digitais**. 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole B. **Livro Ilustrado: Palavras e Imagens**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PERROT, Jean. (2002). Os livros-vivos franceses. Um novo paraíso cultural para nossos amiguinhos, os leitores infantis. In: KISHIMOTO, Tzuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 33-53.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. (2014). Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia. **Bakhtiniana**. Bakhtiniana, São Paulo, v. 9, n. 2, ago./dez. 2014. p. 206-216. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/bak/v9n2/a13v9n2.pdf>>. Acesso em 21 fev. 2020.

TEIXEIRA, Lucia; FARIA, Karla; SOUSA, Silvia. Textos multimodais na aula de português: metodologia de leitura. *Desenredo*. jul./dez. 2014. p. 314-336. Disponível em: <<http://seer.upf.br/index.php/rd/article/view/4295>>. Acesso em: 03 Mar. 2017.

VILLAÇA, Nízia. **Impresso ou eletrônico: um trajeto de leitura**. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

WALTY, Ivete Lara Camargos; FONSECA, Maria Nazareth Soares; CURY, Maria Zilda Ferreira. **Palavra e imagem: leituras cruzadas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

WEIGAND, Roberto. Dez saczinhos. Prêmio Jabuti. **Roberto Weigand Ilustração**, 2011. Disponível em: <<http://www.robertoweigand.com.br/blog2/about-3/premio-jabuti/>>. Acesso em: 21 fev. 2020.

**VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA****Children's literature and hypertextuality: possible approximations from narrative sequencing<sup>13</sup>**

*Penha Élide Ghiotto Tuão Ramos<sup>14</sup>  
Analice de Oliveira Martins<sup>15</sup>*

**1 INTRODUCTION**

Children's literature has a recent trajectory, introduced between the 17th and 18th centuries, when the child began to be understood as a being different from the adult, with its own needs and characteristics. With the rise of the bourgeoisie and its need for political and ideological solidification, the school was called upon to work in its favor and the child became or the motivation for family existence, so that the preservation of childhood passes or channeled a social prestige that it did not exist until then, stimulating new branches of science (child psychology, pedagogy and pediatrics), as well as the appearance of industrialized objects (toys) and cultural objects (books) for children. It can be said that, until a very recent moment, the text intended for childhood was basically verbal, therefore depending on an adult who mediated between the child and literature.

From a totally verbal record and dependent on the intervention of an adult, a children's literature is born that allows instead the use of the image as a language that mediates the child towards the literary universe. Now entirely visual, now mixed with the verbal, the contemporary children's literary book constitutes a sequential art that not only allows the child to have access to the text, but also instrumentalizes it for reading.

Through the images, the young reader is stimulated the developing comprehension strategies of the sequence are presented to it, perfor penhando therefore reading texts that are largely pictorial or syncretic. These are heterogeneous narratives, with regard to the language used, for sequencing words and images and the latter being the main vehicle of communication with the small reader. The term coined by Will Eisner, *sequential art*, is applied to children's

---

<sup>13</sup> Received on 21/12/19, approved version 21/02/2020.

<sup>14</sup> ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4824-8446>. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/6233081353479239>. E-mail: <elidatuao@hotmail.com>, E-mail: <elidatuao@hotmail.com>.

<sup>15</sup> ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-1136-9527>. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/8966420075110672>. E-mail: <analicemartinsoliveira@gmail.com>.

books precisely because of the chain of images that is made in the construction of stories. Combining verbal and non-verbal elements, the syncretic text offers the reader a hypertextual narrative and, therefore, a non-linear reading, especially in cases where the image does not function as a merely illustrative element, thus becoming a complement to the verbal text. or a parallel narrative.

Through contact with texts during childhood, the child's literary literacy process begins, that is, the knowledge around the aesthetic language of literature: the word that materializes in the image and the image that is virtualized in each word. Guided by such aspects, this study follows, whose objective is to reflect on the syncretic language of children's literature as a tool for literary literacy. In order to situate and illustrate this issue, information about the path of children's literature will be considered as well as the concept of hypertext and hypermedia. A contextualization of the discussions will be carried out based on two works of children's literature, namely the books *Dez Sacizinhos*<sup>16</sup>, by Tatiana Belinky and Roberto Weigand (2007), and *Quem soltou o PUM?*<sup>17</sup>, by Blandina Franco and José Carlos Lollo (2011) - the first, printed; the second, digital.

## 2 CHILDREN'S LITERATURE: RELATING WORD AND IMAGE

The first published works for children come to the book market in the first half of the eighteenth century and, as a result of industrialization and new technological resources they brought to society, literature went to commodity status. If, on the one hand, children's literature took on a commercial aspect, on the other, because it was based on the written language, it started to depend on the children's reading ability. Children's literature became a subsidiary position in relation to education, therefore, often associated with a pedagogical tone, it inspired the confidence of the bourgeoisie and assumed a practical, utilitarian function.

On the other hand, as Lajolo and Zilberman (1999, p. 20) ponder, children's literature is able to translate to the small reader a reality that he is able to assimilate through his sensitivity, so that the adult's vision can complement and strengthen with the adoption of the child's perspective, eliminating any traces of a doctrinal stance directed towards educating him. As many works published in the 18th century agreed with the institutions involved in the

---

<sup>16</sup> "Ten little Sacis". Saci is a Brazilian mythological figure. It has the shape of a black boy, with only one leg, wearing a red hood, short one-legged pants. He has magical powers and makes many pranks, especially for people who do not offer him smoke, treat him badly or prey on nature.

<sup>17</sup> "Who released the gas?"

education of the child, few remained. Among those who persisted, are the tales of Perault and adaptations of adventure novels, such as the classic *Robinson Crusoe* (1719), Daniel Defoe, and *Gulliver* (1726), Jonathan Swift, in addition to the c Fairy ontos of Grimm brothers.

In Brazil, between the 19th and 20th centuries, children's literature, in addition to maintaining a pedagogical character, also constituted an adaptation of European productions, which normally circulated in Portuguese editions that were quite distant from the mother tongue of Brazilian readers. Brazilian literary production aimed at children began with Monteiro Lobato, who published, in 1920, *A menina do nariz arrebitado*<sup>18</sup>, the first work with elements of local culture, built under an emancipatory vision of childhood and using colored illustrations. Today there is a flourishing of children's literature and the discussion about the interest in selling and consuming children's books as merchandise, the fruit of mass culture. Still, the quality with which most books are produced becomes an aspect of superior relevance.

It can be said that Brazilian children's literature intensified in the 1970s and the compositional structures of the books were readapted according to the emerging visual world. Thus, picture books, colorful albums, image albums or figures albums became an indication for young children (from 2 or 3 years old), initially with an air of pleasure and knowledge between them and the world around them. This was a trend that was born as a result of Progressive Education Movement, called in Brasil “Escola Nova”<sup>19</sup>, which sought to create educational activities that would lead the child to a more active participation in the educational process. And lthough it is not children's literature in the traditional sense, the picture book belongs both to the field of literary art as the art of teaching as marks Nelly Novaes Coelho (1993, p. 170). In this category, he profiles what Jean Perrot (2002) calls *living books*, that is, image books similar to toys, in which the apparent gratuity and the toy feature take the context of obligations and schoolwork from the book object: “The 'living books' and images are tools and mediators that enter the ludic, helping the reader to 'slide', so to speak, for the 'pleasure of the text'” (PERROT, 2002, p. 34).

---

<sup>18</sup> “The girl with the upturned nose”. In Brazil, the snub nose is considered an attribute of beauty. Lucia, the character created by Monteiro Lobato, according to the description in the work, has a snub nose, dark almond eyes, black and curly hair and a brown skin tone (identified as the color of brown sugar). She is a mestizo of the three Brazilian ethnic component races: Caucasian (European), black (African) and indigenous (Asian). Receives the title of "Brazilian fairy" and participates in fantastic adventures, along with her dolls and her cousin from the city, Pedro. Editor's note.

<sup>19</sup> The Progressive Education (*Escola Nova*) movement was born in Europe at the end of the century XIX. In the american continent, the main representative is John Dewey. In Brazil, it arrived at the hands of Rui Barbosa, and exerted a great influence on the changes promoted in teaching in the 1920s. Editor's note.

The contemporary illustrated book and its sequences in the narratives are very well constructed and show themselves as complex productions, with implicit inferences to cultural data from the adult universe, considering the mediator of reading. It would be minimizing to establish that your recipient, necessarily and only, has to be children in their first years of life, such as those who have not yet been literate. Such visual narratives, as artistic objects, can appeal to various ages. Analyzing from this angle, books aimed at children are no longer thought only by the bias of the written word, demanding considerations about the process of construction of meaning from the coexistence of the different languages that make up the text - which demonstrates inclinations for visuality and the interaction between verbal and non-verbal languages. Children's literature then uses the word drawn, that is, the illustration and the image, composing both visual and verb-visual narratives, hybrid or syncretic, and can also be based on the language itself, based on intertextuality and metalanguage. In this sense, it is worth noting that the concept of text, in this study, is understood in its *broad* sense, which designates “any and all manifestations of the textual capacity of the human being, (whether it is a poem, music, painting, a film, a sculpture, etc.), that is, any type of communication carried out through a system of signs” (FÁVERO; KOCH, 2000, p. 25).

The from the spread of digital technologies, the printed multimodality perfected and became even more attractive and, similarly, children's literature began to occupy space in the digital environment. In this migration of support, some texts are formatted to obtain a simulation of the printed text, while others use the new possibilities of linguistic hybridism to recreate their literary work, as is done from hypermedia. In relationships and between words and images, a hypertextual game emerges that demarcates the expression of children's literature and leads it to the field of sequential art.

### 3 HYPERTEXT, SYNCHETIC TEXT AND LITERARY LETTERING

In general, the reading paths are established freely by readers from textual influences or d and support. When reading, words and images may incur memorialistic remissions that will cognitively trace specific reading paths for each reader, according to their experiences and previous readings. Textual support and genre also become suggestive elements of reading, since the concretization of the text in a given spatiality opens up possibilities for reading. The cover of a newspaper, for example, with all its headlines and respective images, will not be read in the same way as a short story; for the most part, only verbal texts will indicate a different reading path from those whose language is

syncretic. Therefore, when reading, we determine cognitive routes, that is, we interconnect senses and ideas that vary according to our readings of the world and texts. All of this happens hypertextually, without an established linearity. In a computer context, the coming-and-coming of reading materializes in the text through entries called hyperlinks, which, through clicks, lead the reader to other texts, the hypertexts. Thus, a text carries other text that ;the reader may or may not trigger - no longer just by thinking, but by the electronic device that hosts textuality.

With hypertext electronic , there is a text that encourages the reading discontinuous through virtually unlimited access to other texts allocated in cyberspace: if the reading on the computer was given linearly, now with the hypertext have a multidimensional network in which each point or node can potentially be connected to any other ”(VILLAÇA, 2002, p. 103). This hypertext dynamic is not accidental. According to Marcuschi (2000, p. 96), the nature of hypertext follows the following characteristics:

- *Non-linearity*: flexibility developed by the suggested connections;
- *Volatility*: does not have the stability of printed book texts;
- *Spatiality topographic*: reading and writing space with no fixed limits;
- *Fragmentarity*: there is a constant link between short texts, without a regulatory center;
- *Unlimited accessibility*: allows access to all types of sources (newspapers, museums, literature, dictionaries, etc.);
- *Multisemiosis*: simultaneously interconnects verbal and non-verbal language, in an integrated way;
- *Interactivity*: due to the unlimited accessibility and the relationship of a browser reader with multiple authors.

Represented not only by words, digital text can connect non-static images with sound to the verbal element. Thus, in a single medium and maintaining the principle of hypertext, hypermedia emerges:

Far from being just a new technique, a new medium for the transmission of pre-existing content, hypermedia is, in reality, a new language in search of itself. This search depends, above all, on the creation of hyper-syntaxes that are capable of refunctionalizing languages that previously could only be very clumsily together, combining and retaining them in the same multidimensional mesh (SANTAELLA, 2005, p. 392).



In addition to having several media that converge to a single text, as cinema began, hypermedia is still built under the standards of hyperlinks. Thus, the hypermedia designer maintains a typical hypertext character, riddled by hypertextuality, non-linearity, interactivity, and *navigability*, and, furthermore, it adds linguistic hybridism - association of two or more media in simultaneous conjunction of different languages.

In the 21st century, works are written, edited, composed, and sent to computers that will convert them into books, thus generating a computational literature, as indicated by researcher and literary critic Katherine Hayles (2009, p. 61). Thus, printed books today are, above all, digital files, although this computational character is more apparent in the so-called electronic literature: literary text whose specificities are notably digital, proposes Hayles (2009), and therefore configured for the media digital. The text is armed with strategies to “meet the expectations of an audience based in the digital world” (CARVALHO, 2010, p. 155). The valuable issue in this context is that, increasingly, texts that circulate in cyberspace - or are produced for electronic devices - involve hyperlinks and different signs (verbal, audible, imagetic, kinetic), constituting a new textuality, riddled by hypermedia and forming a new artistic sequencing. This, of course, falls on the elaboration of the literary text, generating what Pedro Barbosa (2003) calls *infoliterature and ciberliterature*: “new creative procedure, born with computer technology, in which the computer is used, creatively, as a manipulator verbal signs and not just as a simple information store and transmitter” (BARBOSA, 2003, p. 4). The electronic support goes beyond the mere function of file and / or information / communication vehicle to establish connections with Literature.

In the context of children's literature, the use of a language that integrates words and images - syncretic language - is essential, as it considers the child's accessibility in relation to the content. Therefore, at least two levels of communication are combined, the visual and the verbal. Thus, word and image dialogue: “writing and image are inextricably linked, either because they have their origin in the line, or because there are pictographic writings, or because they complement or overlap in books, magazines, posters etc” (WALTY; FONSECA; CURY, 2000, p. 16). The illustrated book is a sequential art in which, by means of two distinct sets of signs, the iconic and the conventional, the narrative is constructed, so that “the function of the figures, iconic signs, is to describe or represent. The function of words, conventional signs, is mainly to narrate” (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2001, p. 13). This sum of words and images forms a syncretic text, which, according to Teixeira, Faria and Sousa (2014, p. 323), builds reading paths that guarantee their coherence through isotopic chains, that is, chains built by the

repetition of elements (verbal, visual, audible). According to the authors, the discussion on syncretic text directs reflection to other questions: whether the verbal and the visual can have the same reading path or establish different isotopies; if the verbal restricts reading, while the visual amplifies it; if between verbal and visual there may be a harmonic or conflicting relationship, with reiteration or counterpoint, respectively.

On the other hand, it is possible to affirm that the non-verbal text of children's literature is understood as a hypertextually constructed narrative element that, in its interconnection with the verbal text, allows the expansion of reading to deep levels, at the same time that it instrumentalizes the beginning reader<sup>20</sup> for literary reading. The use of more than one matrix of language - verbal, visual, sound - in a single text results in another, intersemiotic, multimodal, hybrid, syncretic. Sets up, so the hypothesis that the strategy's enunciations of hypertext narrative work as a tool for the development of literary literacy of children. With such syncretism, the text offers its reader autonomy in reading, cognitive challenges, and the possibility of socialization.

Paradoxically, there is a textuality that is configured as sequential art, but, on the other hand, allows for a non-linear reading. The lack of determination of linearity is implicit in children's literature and leads the reader to autonomy through the images and words that form the narrative: from the child's observation of the images, a reading hypothesis can be traced; if the eye crosses words and images, another reading can be triggered. This contributes to investigative reading and, therefore, to literary literacy, which functions as a process of appropriating literature as a language, as advocated by Cosson (2006). In the view of Rildo Cosson, *process* is understood as a continuous act, which, in literature, represents the literacy started from lullabies to novels; *appropriation*, in turn, means making something that belongs to someone, that belongs to him.

The textual expression, in this perspective, is given by different semiosis, in words and not words converged to build aesthetically elaborate way, inserting the reader into a social, cognitive, linguistic and artistic, promoting the inclusion of this as a reader critical. The intertwining of verbal and non-verbal narrative (visual, sound or / and kinetic)

---

<sup>20</sup> Beginner reader, according to Nelly Novaes Coelho (1993), is the one between 6 and 7 years old, phase in which the child already easily recognizes the signs of the alphabet and recognizes the formation of syllables - learning to read. Beginning of the process of socialization and rationalization of reality. At this stage, the presence of the adult is still necessary, mainly to help the child to decode the graphic signals and to discover that he can, alone, communicate with the world of writing.

contributes to multiliteracy, “required by contemporary texts, expanding the notion of literacy to the field of image, music, other semioses that are not writing”(ROJO, 2009, p. 107).

In children's literature, the content plan is recreated linearly and nonlinearly, textually and hypertextually, semiotically and intersemiotically, in printed and digital media. Articulating the content and expression plan, the global meaning of the text emerges:

Through the multiplicity of languages to which it gives access, hypertext favors intertextuality. And the necessary interaction (mouse click, touch the screen or keys) for hypertext navigation represents a form of dialogism and materializes (!) The interaction between readers and text, as presupposed by reading, particularly literary reading (LAJOLO, 2013).

The print and digital media to become the language of mixed semiosis, each with its peculiarities: in the form of the threads of meaning travel between the verbal and visual arrays in digital, adds in themselves to sound matrix and kinetics (animation).

The syncretic texts of children's literature, due to their hypertextual structure, provide reading activities that problematize the reading procedures, enabling the explanation of their expressive, plastic, and linguistic structure. In this way, the children's text constitutes the introduction and promotion of the reader in literary literacy, allowing the understandable world to have its materiality transformed “into words of colors, odors, flavors and intensely human forms” (COSSON, 2006, p. 17) . The syncretic materiality of the children's literary object allows the child reader access to textual content and, at the same time, offers reading strategies through hypertextuality.

#### **4 LITERATURE AND SEMIOTIC DIVERSITY: SEQUENTIAL ART FOR CHILDREN**

Among the various titles in children's literature, two will guide this study on the semiotic diversity that makes up the sequential art aimed at children, namely: *Dez Sacizinhos* , by Tatiana Belinky and Roberto Weigand, and *Quem soltou o PUM?* by Blandina Franco and José Carlos Lollo.

*Dez Sacizinhos* is a syncretic text that guides the reader through the universe of children's literature, along with two well-known characters from Brazilian folklore, *Saci* and *Cuca*. It is a parlenda in which ten little *Sacis* disappear, one by one, while *Cuca*<sup>21</sup> , a character

---

<sup>21</sup> Cuca is a Brazilian mythological creature. It is an anthropomorphized alligator, the transformation of a woman who used her magical powers for evil. His mention is used as an “incentive” for children to sleep, as those who do

in the visual text, indirectly participates in the narrative. The verbal text is the production of one of the most important writers of children's literature in Portuguese, Tatiana Belinky, and the visual is the creative result of the work of Roberto Weigand.

It is from the fusion of these two texts that the award-winning *Dez Sacizinhos* narrative constitutes, winner of the Jabuti Award<sup>22</sup> for children's and youth book illustration (1999) and the seal of Highly Recommendable, from the [Brazilian's] National Children's and Youth Book Foundation (1999).

*Dez Sacizinhos* is particularized by the narrative context that takes the sum of the verbal visually, so that the separation dest and are disqualify the work. The visual text provides information to the verbal text, leading the reading in a tone of playfulness and lightness. As the illustrator, Roberto Weigand, explains on his website, the visual text brought fun and new stories into Tatiana Belinky 's story:

To make the account more fun, I decided to create several stories within the story, giving tips that the little guys were still alive. For example, when one of the Sacis eats moldy rice and two are left, I drew them both eating sandwiches and left an empty plate indicating that the third had eaten rice. I inserted a bathroom on the scene with the "busy" sign, implying that the third Saci was inside, with a lot of indigestion. I inserted the figure of Cuca in all the pictures, participating in the scenes, leaving doubts if she had anything to do with the disappearance of the Sacis. Also, to help children with the bills, I put animals or insects on each page, with the number corresponding to the amount of Sacis. Nine bags, nine birds, and so on. It took me three months of work, where I searched in my memory for child situations and inserted them into history (WEIGAND, 2011).

The book *Quem soltou o PUM?* was launched in 2010 in media print to, and, in 2011, in digital format, in an application for *iPad*. While application, the work received an honorable mention digital best for children, in *49<sup>th</sup> Bologna Children's Book Fair (2012)*, an international exhibition of children's books which is held in the Italian city of Bologna. It will be this digital version that will be the second object of analysis in this study, in view of the sound and kinetic resources it has. On the digital screen, there is both automatic and interactive animation, which varies according to the reader's action on the computer hyperlinks that build the text. The book tells the story of a puppy, PUM, who does

---

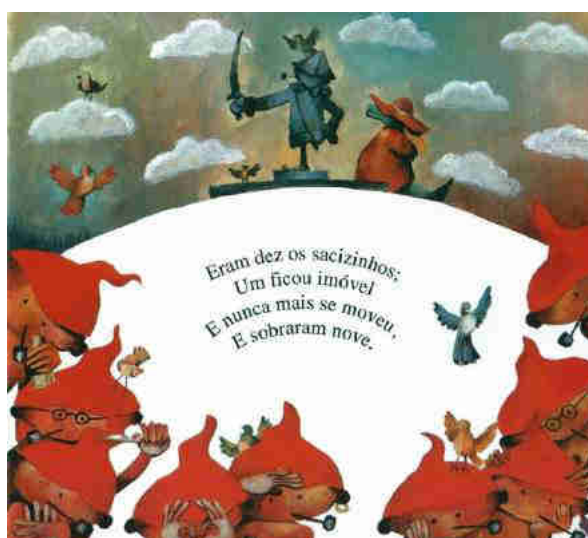
not sleep will be eaten by Cuca during the night. This type of mythology is reproduced in different cultures, as a child repressive measure, which has now become undesirable in childcare, being replaced by an education of habits and socio-interactionist. Editor's note.

<sup>22</sup> The Jabuti Award is an honorable commendation by the Brazilian Book Chamber (CBL) to the best Brazilian publications. Getting a "tortoise" in Brazil is a really great honor for writers, illustrators, and editors. To learn more about the Jabuti Award, its presentation page can be accessed at the link: <<https://www.premiojabuti.com.br/historia/>>. Editor's note.

not like to be trapped, but, due to his agitated and noisy behavior, sometimes it must be kept that way. It is said, for example, that their games and excessive mess hinder the activities of adults. In relation to the printed book, the digital version does not bring about profound changes in the content plan but gives the text a new form of expression.

*Dez Sacizinhos* and *Quem soltou o PUM?* they are works in which linguistic (verbal) and plastic (visual) references intersect to form a language, mixed or hybrid, that articulate themselves in favor of a single (syncretic) text, in such a way that non-verbal aspects abandon the conventional hierarchy from referencing to the verbal text and, in a certain way, move away from them and complete them, simultaneously. Such a phenomenon allows text to be read in isolation - only from the visual text or only from the verbal text - or crossed, hypertextual - joining the verbal text to the visual. This is a peculiarity that signals the hypertextual character of these works and that marks important issues in the relationship between textual expression and reading. In hypertextual works like these, the visual text - and sound-kinetic, in the case of *Quem soltou o PUM?* - contains narrative aspects that are not expressed by linguistic references, but are materialized visually, sonically or kinetically, both completing and creating a narrative parallel to the verbal one.

**Figure 1:** *Dez sacizinhos*' first page



**Source:** Roberto Weigano. Disponível em: <[http://rowe.com.br/portfolio/galerias/ilustracao-infantil/#!prettyPhoto\[1\]/NG/824/](http://rowe.com.br/portfolio/galerias/ilustracao-infantil/#!prettyPhoto[1]/NG/824/)>. Acesso em: 28 fev. 2020.

**Figure 2:** Page detail of *Dez sacizinhos*



**Source:** Roberto Weigano. Disponível em: <[http://rowe.com.br/portfolio/galerias/ilustracao-infantil/#!prettyPhoto\[1\]/NG/824/](http://rowe.com.br/portfolio/galerias/ilustracao-infantil/#!prettyPhoto[1]/NG/824/)>. Acesso em: 28 fev. 2020.



The first page of the book *Dez Sacizinhos* (Figure 1) is a good example of the hypertextual narrative in which verbal and visual text are articulated in the construction of meaning. In it, the image of the sacks corresponds to the description that the verses give of their quantity, but, on the other hand, the existence of the character *Cuca* only in the visual text requires the reader to connect these texts and fill in the gaps that challenge him. This is repeated until the end of the book, when, in the penultimate table, the verbal and visual text mention *Cuca* (Figure 2). Reading apenas verbal text does not allow reference to *Cuca* character. This is only possible by observing and associating the verbal text with the visual, which, on each page, takes away the reading of the superficiality plane.

The meaning in *Dez Sacizinhos* is constructed hypertextually by the connection between verbal and visual text, linking content and guiding the reading along a path that requires the reader to have a kind of cognitive zigzag: the eyes and the reasoning must cover all the text and its resources. As an example, in Figure 1, Tin is visually by representing number *nine*, mentioned in verbal text. Thus, there are nine little bags and nine clouds.

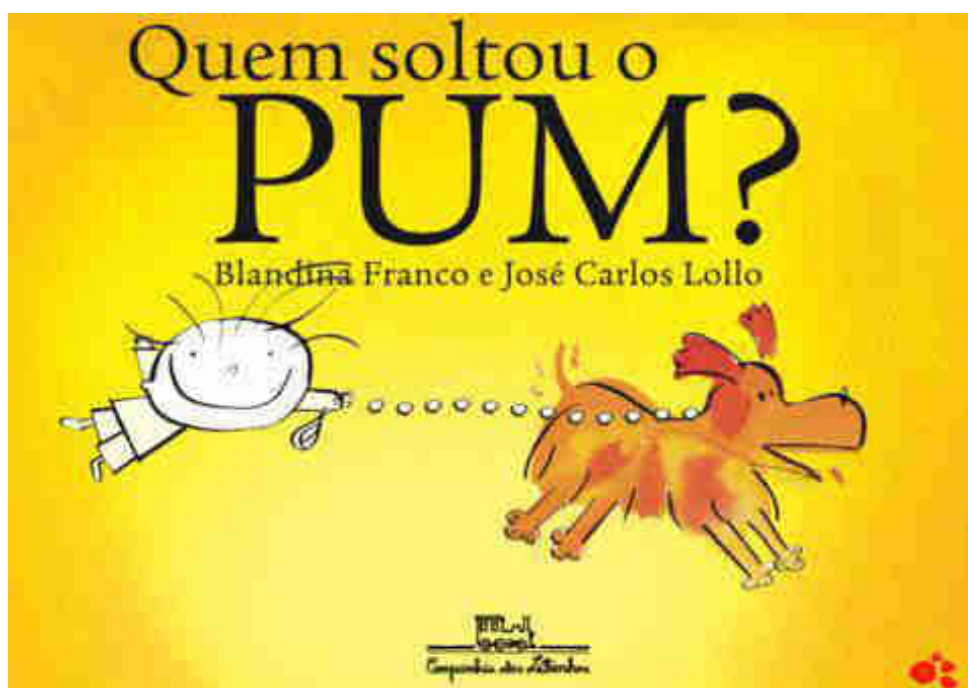
**Figure 3:** *Dez Sacizinhos*' final page.



**Source:** Roberto Weigand. Disponível em: <[http://rowe.com.br/portfolio/galerias/ilustracao-infantil/#!prettyPhoto\[1\]/NG/826](http://rowe.com.br/portfolio/galerias/ilustracao-infantil/#!prettyPhoto[1]/NG/826)>. Acesso em: 28 fev. 2020.

As the reading progresses, the number of little people decreases, materializing a subtraction and a decreasing order, which, if, in words, is abstract for children, will be concrete in the images. The visual text contains figures that function as "clues" and generate a reading path, causing the reader to intervene indirectly through inferences - a procedure as hypertextual as the text itself. The main "clue" in *Dez sacizinhos* is the figure of Cuca, always in disguise, who, in the visual text, composes the narrative from the first page, allowing its association with the disappearance / subtraction of the sacizinhos.

**Figura 4:** Cover of *Quem Soltou o Pum?*



**Source:** (FRANCO; LOLLO, 2011). Disponível em: <<https://itunes.apple.com/br/app/quem-soltou-o-pum/id452300541?mt=8>>. Acesso em: 03 mar. 2020.

The implicit participation of the character Cuca in the disappearance of sacizinhos becomes a discursive strategy used in the narrative by the condensation of languages which, although different, give unit to the text. The only reference to Cuca is given at the end of the story and takes place directly: " But Cuca brought them back / All at once / and now the Sacizinhos / Again there are ten"<sup>23</sup>. She appears with a magic wand and hat making the little bags reappear. Thus, a chain of interconnecting elements is formed, constituting unity : the costume of the character *Cuca* is the same as the one on the

<sup>23</sup> Mas de volta os trouxe a cuca,/ Todos de uma vez/ e agora os sacizinhos/ Outra vez são dez!



page where the last sacizinho is added ; the adversative conjunction *but* , which introduces this verbal text , announces an opposite outcome to the restant and the text, so that “all at once” are brought in - and not one by one. Each little guy now wears a circus artist costume.

We can relate the printed book *Dez sacizinhos* to the extended digital book - or enhanced e-book - *Who released PUM ?*, by Blandina Franco and José Carlos Lollo, through the narrative construction by which they are formed, as both are hypertextual, according to Cararo ( 2014, p. 83).

**Figura 5:** Page of *Quem Soltou o PUM?*



**Source:** (FRANCO; LOLLO, 2011). Disponível em: <<http://childrenstech.com/blog/archives/6720>>. Acesso em: 03 mar. 2020.

Because it is an application, in addition to visual and verbal languages, sound is also used to give expression to the content of *Quem soltou o PUM?* Although the course of reading is guided by touches on the screen, this is a text whose reading advances by clicking in links and not through pages. Its reading happens through the connection between verbal, visual and audible text, added to the interactive animation, thanks to the electronic device that supports it.

The verbal text on the cover of the book bears the title, *Quem soltou o PUM?*, and instigates a comic interpretation, playing with the children's imagination. The visual text highlights two characters in the narrative, a boy, and his dog. Relating verbal and visual elements, a contradiction appears at first sight: who gave the fart was the boy or the dog? Since the book presents as a strategy the use of change, the first one is right on the cover, because *Pum*, in fact, is the name of the dog and not a childish prank that hurts social labels. As the reader's curious little finger touches the screen, paws appear.

As in the book *Dez Sacizinhos*, the non-verbal elements of *Quem soltou o Pum?* they do not fulfill the primary function of reproducing the verbal text, but of completing it. Clicking on the door figure, the boy on the cover of the book appears through an interactive animation (kinetic text); automatically, the dog jumps, wags its tail, drops the plate of food and water. The reader interacts by touching the screen and can turn on the washing machine, the dryer and the iron, which also gives off smoke and reproduces the sound of an object being burned. Languages come together to build a single text, a hypermedia. From the point of view of hypertext, these languages intersect to construct meanings and non-verbal aspects function not only as elements of playfulness, but also of construction of meaning.

Throughout the book, the intense pun constantly plays on the double meaning and again the visual text completes the verbal. While the first informs that the *Pum* can not be arrested, the second clarifies how messy the dog is, as occurs in a part of the narrative, in which he causes confusion by dropping a trash can. Such information is only apprehended due to chains of meaning constructed by the articulation of verbal, visual and sound elements, which form yet another scene for the narrative: *Pum* does not like to be trapped and no one can arrest him (verbal elements); the dog is evolved by toilet paper and the trash is dropped (visual elements); the noise of the dog, the sound of flushing and water running on the tap (sound elements).

## 5 FINAL CONSIDERATIONS

The examined books - namely, *Dez Sacizinhos* and *Quem soltou o PUM?* - constitute a hybrid textuality in which languages intersect and unite in favor of a hypertextual structure that allows the beginner reader to refer to a dense reading practice through the textual fabric. The sequencing of the narrative in images provokes the child's interaction with the text and opens the possibility for him to appropriate literary strategies. This, however, does not happen in isolation or automatically. It is necessary to occur mediation done by

an adult, who often are represented by the teacher's figure or the literate members of the family, as parents and guardians, or of literate peers as brothers or friends - context that values the readers experiences in home and community .

It is essential that the child be prepared to have autonomy in reading and receive incentives, assigning a place for literature in his life. This is a matter of literary literacy and will depend, among other factors, on the way the school, the family and the community establish mediations between the text and the young reader. Hypertextual syncretic texts are, as examined, excellent examples for classes and reading moments with children. They are textualities that provoke investigative reading, connections of meaning, the game of interactivity in search of meanings and the offer of mediation, of problematizations, in addition to unveiling textual construction strategies. Finally, the union between images and words leads the child to the formation of a literary repertoire, improvement of vocabulary and hybridized text and image interpretation. In short, elements that form autonomy, literacy, readers' tastes, and habits.

The playfulness conferred by the syncretic and hypertextual structure of the children's text adjusts to the social and cultural nature to which the work belongs , that is, it inserts the reader from an early age into dialogue with the literary text, forming him as a reader of literature: “ Reader who knows how to be a witness and co-producer of the world that exists inside and outside the literary work. [...] Reader who knows the strength of the word to tell the world and the importance of the world made of words” (FIDELIS; COSSON, 2016, p. 67).

## REFERENCES

BARBOSA, Pedro. O Computador como Máquina Semiótica. **Ciberscópico.net**. Coimbra, Projeto Coimbra: uma cidade viva, maio 2003. Disponível em: [https://po-ex.net/pdfs/clit\\_06.pdf](https://po-ex.net/pdfs/clit_06.pdf). Acesso em 21 fev. 2020.

BELINKY, Tatiana. **Dez saczinhos**. Ilustrações de Roberto Weigand. 6. ed. São Paulo: Paulinas, 2007.

CARARO, Aryane Beatryz. **Livros digitais infantis: narrativa e leitura na era do tablet**. 2014. 185 f. Dissertação (Mestrado em Estética e História da Arte). Programa de Pós-Graduação Interunidades Estética e História da Arte, Universidade de São Paulo, SP. Disponível em: [https://teses.usp.br/teses/disponiveis/93/93131/tde-21122014-204710/publico/Livro\\_digital.pdf](https://teses.usp.br/teses/disponiveis/93/93131/tde-21122014-204710/publico/Livro_digital.pdf). Acesso em Acesso em 21 fev. 2020.

CARVALHO, Diógenes Aires de. Literatura infanto-juvenil: diálogos entre a cultura impressa e a cibercultura. **Desenredo**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo. v. 6 - n. 2 - p. 154-169 - jul./dez. 2010. Disponível em: <<http://www.upf.br/seer/index.php/rd/article/view/1715/1132>>. Acesso em: 21 fev. 2020.

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil**: teoria, análise, didática. São Paulo: Editora Ática, 1993.

COSSON, Rildo. **Letramento literário**: teoria a prática. São Paulo: Contexto, 2006.

FÁVERO, Leonor Lopes; KOCH, Ingedore G. Villaça. **Linguística textual**: uma introdução. 5. Ed. São Paulo: Cortez, 2000.

FRANCO, Blandina; LOLLO, José Carlos. **Quem soltou o PUM?** [livro digital]. São Paulo: Companhia das Letrinhas, 2011.

FIDÉLIS, Ana Cláudia; COSSON, Rildo. Os (des) caminhos da literatura no Ensino Médio. In: MARTINI, Marcus de (org.); OLIVEIRA, Raquel Trentin (org.); FILIPPE, Renata Farias de (org.). **Literatura na escola**: teoria, prática e (in) disciplina. Santa Maria: UFSM/PPGL-Editores, 2016. p. 53-71. Disponível em: <[https://issuu.com/flaviotq/docs/literatura\\_na\\_escola](https://issuu.com/flaviotq/docs/literatura_na_escola)>. Acesso em: 21 fev. 2020.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura eletrônica**: novos horizontes para o literário. São Paulo: Global, 2009.

LAJOLO, Marisa. (2013). O livro digital infantil e juvenil. **Revista Emília**. 28 de agosto de 2013. Disponível em: <https://revistaemilia.com.br/o-livro-digital-infantil-e-juvenil/>. Acesso em: 21 fev. 2020.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **Literatura infantil brasileira**: história & histórias. 6. ed. São Paulo: Ática, 1999.

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. Hipertexto e gêneros digitais. 2 ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005.

NIKOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole B. **Livro Ilustrado**: Palavras e Imagens. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PERROT, Jean. (2002). Os livros-vivos franceses. Um novo paraíso cultural para nossos amiguinhos, os leitores infantis. In: KISHIMOTO, Tzuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002. p. 33-53.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. (2014). Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia. **Bakhtiniana**. Bakhtiniana, São Paulo, v. 9, n. 2, ago./dez. 2014. p. 206-216. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/bak/v9n2/a13v9n2.pdf>>. Acesso em 21 fev. 2020.

TEIXEIRA, Lucia; FARIA, Karla; SOUSA, Silvia. Textos multimodais na aula de português: metodologia de leitura. *Desenredo*. jul./dez. 2014. p. 314-336. Disponível em: <<http://seer.upf.br/index.php/rd/article/view/4295>>. Acesso em: 03 Mar. 2017.

VILLAÇA, Nízia. **Impresso ou eletrônico: um trajeto de leitura**. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

WALTY, Ivete Lara Camargos; FONSECA, Maria Nazareth Soares; CURY, Maria Zilda Ferreira. **Palavra e imagem: leituras cruzadas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

WEIGAND, Roberto. Dez saczinhos. Prêmio Jabuti. **Roberto Weigand Ilustração**, 2011. Disponível em: <<http://www.robertoweigand.com.br/blog2/about-3/premio-jabuti/>>. Acesso em: 21 fev. 2020.

**Publicação de conteúdos digitais por crianças em  
processo de letramento, utilizando os recursos do  
YouTube: uma reflexão necessária.<sup>24</sup>**

*Publication of digital content by children in the  
literacy process, using YouTube resources: a  
necessary reflection.*

*Publicación de contenido digital por niños en el  
proceso de alfabetización, utilizando recursos de  
YouTube: una reflexión necesaria.*

*Thiago Vasconcellos Modenesi<sup>25</sup>  
Fabiana Maria da Silva<sup>26</sup>*

---

<sup>24</sup> Recebido em 20/11/19, versão aprovada em 20/02/2019.

<sup>25</sup> Doutor em Educação – Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Docente da Universidade Guararapes (UNIFG). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/4178512160955697>. ORCID ID: <<https://orcid.org/0000-0002-8628-0300>>.E-mail: <[thiago.modenesi@unifg.edu.br](mailto:thiago.modenesi@unifg.edu.br)>.

<sup>26</sup> Mestra em Inovação e Desenvolvimento, pelo Centro Universitários dos Guararapes – UNIFG (2019). Especialista em Docência no Ensino Superior, pelo Centro Universitário Maurício de Nassau (2010) e Pedagoga pela Universidade Federal de Pernambuco UFPE (2007). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/5002070725196633>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7170-6313>. E-mail: <[fabiana.silva1@gmail.com](mailto:fabiana.silva1@gmail.com)>.



## RESUMO

Analisa a publicação de conteúdos digitais no YouTube por crianças, sob a ótica da apropriação de informações, conhecimentos e técnicas, com criação, disseminação e fidelização de conteúdos. Sob essa perspectiva, é possível considerar que as crianças iniciam a construção de seus esquemas de conhecimento acerca da realidade fora da escola de forma autônoma e que a interação proporcionada pelo site YouTube ajuda nessa construção. Torna-se necessária a reflexão sobre os benefícios e cuidados com a interação da criança nas redes sociais, que são espaços virtuais onde as vivências necessitam de acompanhamento nas faixas etárias mais tenras. Essas estratégias de produção e disseminação de conhecimentos pelas crianças são passíveis de aproveitamento em sua escolarização, principalmente no letramento, domínio da comunicação e expressão falada e escrita. Por fim, a infância é momento de prazer e brincadeira, e a produção infantil não pode correr o risco de se converter em atividade laboral, perdendo seu potencial lúdico e formacional, por finalidades comerciais hegemônicas.

**PALAVRAS-CHAVE:** YouTube. Crianças YouTubers. Mediação da Informação e do Conhecimento - Crianças. Linguagens Midiáticas Digitais.

## ABSTRACT

This paper analyzes the publication of digital content on YouTube by children, from the perspective of the appropriation of information, knowledge and techniques, with the creation, dissemination and loyalty of content. From this perspective, it is possible to consider that children start to build their knowledge schemes about reality outside school independently and that the interaction provided by the YouTube website helps in this construction. It is necessary to reflect on the benefits and care with the child's interaction on social networks, which are virtual spaces where experiences need monitoring in the youngest age groups. These strategies for the production and dissemination of knowledge by children can be used in their schooling, especially in literacy, mastery of communication and spoken and written expression. Finally, childhood is a time of pleasure and play, and child production cannot run the risk of becoming a work activity, losing its playful and training potential, for hegemonic commercial purposes.

**KEYWORDS:** YouTube. YouTubers Children. Mediation of Information and Knowledge - Children. Digital Media Languages.

## RESUMEN

Analiza la publicación de contenido digital en YouTube por parte de niños, desde la perspectiva de la apropiación de información, conocimiento y técnicas, con la creación, difusión y fidelización de contenido. Desde esta perspectiva, es posible considerar que los niños comienzan a desarrollar sus esquemas de conocimiento sobre la realidad fuera de la escuela de forma independiente y que la interacción proporcionada por el sitio web de YouTube ayuda en esta construcción. Es necesario reflexionar sobre los beneficios y el cuidado con la interacción del niño en las redes sociales, que son espacios virtuales donde las experiencias necesitan monitoreo en los grupos de edad más pequeños. Estas estrategias para la producción y difusión del conocimiento por parte de los niños se pueden utilizar en su escolarización, especialmente en alfabetización, dominio de la comunicación y expresión oral y escrita. Finalmente, la infancia es un momento de placer y juego, y la producción infantil no puede correr el riesgo de convertirse en una actividad laboral, perdiendo su potencial lúdico y de entrenamiento, con fines comerciales hegemónicos.

**PALABRAS CLAVE:** YouTube. YouTubers Niños. Mediación de Información y Conocimiento - Niños. Lenguajes de los Medios Digitales.



## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente muito se discute sobre o impacto dos avanços tecnológicos no modo de vida das sociedades. As tecnologias alteraram, dentre outras coisas, a nossa lógica de comunicação e relacionamento com o mundo e com as pessoas. É uma lógica que ultrapassa barreiras geográficas e temporais. São muitos os desdobramentos a respeito das mudanças tecnológicas, das novas formas de comunicação, de processamento e divulgação da informação, sobretudo para os processos educacionais. Temos na contemporaneidade novos ambientes de produção de saberes para além dos muros da escola e universidade, inúmeras novas fontes de conhecimento além dos livros, e diversas vias de compartilhamento de saberes, além dos professores. Em outras palavras, podemos dizer que estamos diante de uma nova relação com o conhecimento, e este se processa cada vez mais rápido e de maneira facilmente acessível, graças à Internet. Nesse ponto de vista as redes sociais, sobretudo o YouTube, tem grande relevância, já que estimulam a autonomia dos sujeitos tanto do ponto de vista da produção de conteúdo, quanto do ponto de vista da seleção de conteúdo enquanto telespectadores.

Conhecimentos técnicos e significativos relevantes no contexto das novas formas de comunicação são adquiridos fora da escola, e isso precisa ser considerado formalmente como ponto de partida para refletir processos de ensino e aprendizagens. Assim a necessidade de compreender a relação entre a utilização do Youtube por crianças no ensino fundamental e o processo de ensino e aprendizagens é relevante. É pertinente localizar a escola nesse contexto diferenciado de produção de conhecimento e da nova relação com o saber, estruturada a partir das novas formas comunicacionais da contemporaneidade.

A presente pesquisa trata, portanto, de um estudo qualitativo e teórico, em diálogo com conceitos sobre o Youtube a partir dos estudos de Burgess e Green (2009), e as possibilidades de utilizá-lo como recursos de construção de conteúdo e apropriação da linguagem e discurso formal e técnico-científico. A produção autoral infantil pode representar um avanço no convívio com a cultura e a ciência, gerando prontidão para a participação autônoma da infância e juventude na disseminação, interpretação, construção, produção e publicação de conhecimento, considerando as questões de acessibilidade, preferências, adaptações de conteúdos complexos ao regime de informação dos potenciais usuários.

Dessa forma, a proposta deste artigo é acrescentar novas perspectivas de contribuição para a reflexão acadêmica sobre as possibilidades de construção e disseminação da informação e do conhecimento na atualidade, com protagonismo das crianças.

## 2 O YOUTUBE E A APROPRIAÇÃO DO CONHECIMENTO FORMAL PELAS CRIANÇAS

Dentre os espaços informais de produção de conhecimento demarcados pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), cujos espaços não foram inicialmente construídos para fins educacionais (Facebook, Instagram, por exemplo), nos chama atenção a plataforma YouTube, voltada para compartilhamento de vídeos, criado em 2005. Segundo Mattar (2013), o YouTube ficou nas primeiras colocações como melhor ferramenta para aprendizagens, em uma pesquisa realizada em painel, com periodicidade anual, pelo *Centre for Learning & Performance Technologies* (2009, 2010, 2011 e 2012). Esse ranking nos diz muito sobre a capacidade de alcance do YouTube no contexto da educação. O fato de os próprios usuários terem a liberdade de produzir e divulgar suas próprias narrativas constitui uma autonomia que atrai cada vez mais jovens e crianças para esse espaço.

De acordo com Burgess e Green (2009), o Youtube foi fundado por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, em junho de 2005. Esta plataforma pode ser compreendida a partir de perspectivas de análises diferentes, principalmente por ser variável, demarcado por mudanças dinâmicas e diversidades de conteúdo. Para nossa pesquisa, usaremos a perspectiva funcional, quando os referidos autores colocam o YouTube como uma plataforma para conteúdos criados por usuários. Enquanto plataforma online que permite a conexão de pessoas, o YouTube pode ser considerado também como uma rede social, e pode ser também um ambiente virtual de aprendizagens utilizando alguns recursos como comentários, respostas por vídeos e comunicação (MATTAR, 2013).

Nossa pesquisa está delimitada à esta plataforma justamente pela interatividade e autonomia que proporciona aos seus usuários. Atualmente temos outras redes sociais bem populares como o Facebook e Instagram, porém é o YouTube que identifica claramente os indivíduos como usuários e autores. De acordo com dados divulgados pelo site *We Are Social*, o YouTube é a segunda rede social com mais usuários do mundo (WE ARE SOCIAL, 2019). Para comprovar de fato a relevância da discussão a respeito do Youtube e suas possibilidades nos processos de gestão e construção do conhecimento, foi realizada uma busca na Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) com os descritores em operação booleana: “YouTube” AND “Crianças”.

**Quadro 1:** Mapeamento dos estudos sobre o YouTube e Criança

<b>Título</b>	<b>Autoria e ano</b>
<b>A proteção de dados de crianças e adolescentes no Brasil: um estudo de caso do YouTube.</b>	FERNANDES, Elora Raad, 2019.
<b>Youtubers mirins: crianças, práticas de consumo midiático e produção audiovisual no contexto digital.</b>	QUINTIAN, Kandice Van Gról, 2018.
<b>Apropriação por crianças da publicidade em canais de Youtubers brasileiros: a promoção do consumo no YouTube através da publicidade de experiência.</b>	MONTEIRO, Maria Clara Sidou, 2018.
<b>Possibilidades de uso do site de rede social YouTube na educação básica em Itabaiana-SE.</b>	MOTA, Gersivalda Mendonça, 2018.
<b>A aprendizagem da escrita no ensino fundamental II com o auxílio de suportes digitais.</b>	KOHLE, Erika Christina, 2016.
<b>Realidade virtual não imersiva: contribuição do jogo de videogame como recurso pedagógico nas aulas de educação física.</b>	SILVA, Fernanda Rolina Toledo da, 2014.
<b>Educação histórica e aprendizagem da “história difícil” em vídeos de YouTube.</b>	OLIVEIRA, Jackes Alves de, 2016.
<b>Entre o livro e o YouTube há um filme: uma experiência transmidiática de consumo por alunos em sua formação leitora.</b>	CRESTANI, Fulvia Zonaro, 2016.
<b>Imagens e narrativas midiáticas: análise dos vídeos do YouTube.</b>	MENEGON, Erika Nogueira, 2013.

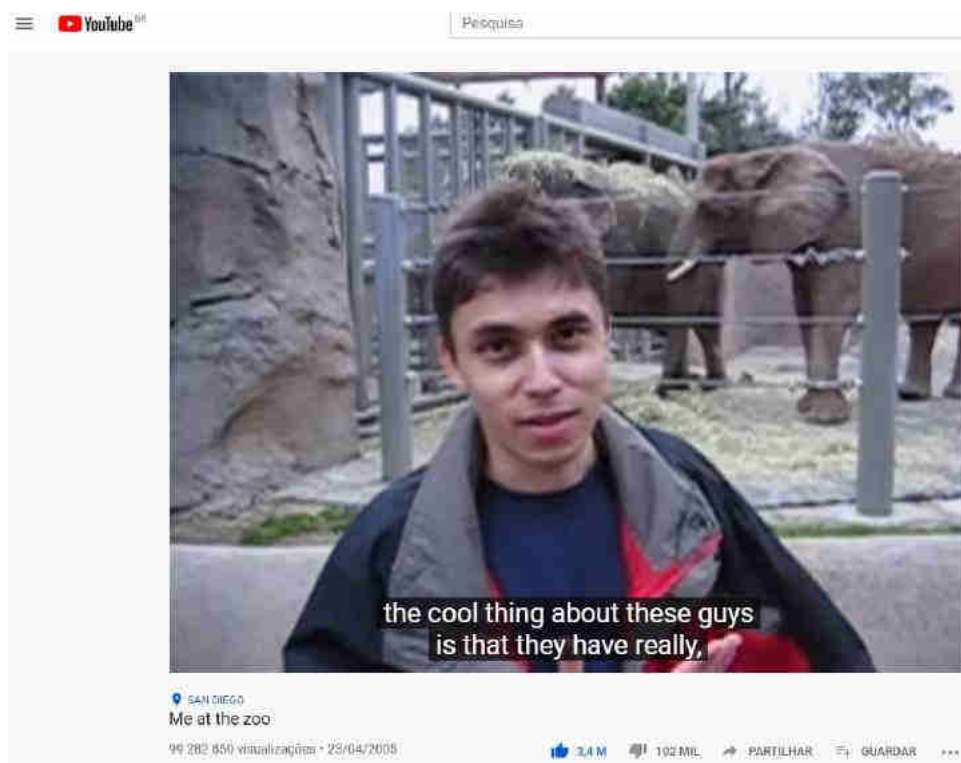
Fonte: Dados coletados na Biblioteca Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), 2020.

A partir do mapeamento desses estudos, com posterior leitura, foi possível verificar que a produção de vídeos no Youtube é viável para crianças, sendo que envolve habilidades e competências voltadas aos raciocínios superiores, ou seja, com apropriação e ressignificação de diversos conhecimentos. O nível de alfabetização e letramento, inclusive em línguas estrangeiras, é continuamente exercitado pelas crianças empenhadas em criar conteúdos para o YouTube, inclusive de modo mais abrangente que outras redes sociais mais populares, como Facebook e Instagram, onde a imagem estática e memes são enfatizados, em detrimento do texto e das linguagens híbridas. Sendo assim, esse é mais um dos aspectos que podem ser explorados pelas vivências das crianças e adolescentes, assim como por seus educadores, na educação formal. A política interna da plataforma disponibiliza, no Brasil e nos Estados Unidos da América, a sua coleção YouTube-Edu, formada por conteúdos de intencionalidade didática e paradidática. Além disso, todo conteúdo inserido na plataforma está sujeito à controle de

conteúdos e legalidade, sendo que as produções consideradas ilegais ou polêmicas são retiradas do ar durante o período de autorização.

O domínio "YouTube.com" foi ativado em 15 de fevereiro de 2005 e o site foi desenvolvido nos meses seguintes. Os criadores do site ofereceram uma prévia do site ao público em maio de 2005, seis meses antes do lançamento oficial. O primeiro vídeo do YouTube, intitulado *Me at the zoo*, mostra o co-fundador Jawed Karim no Zoológico de San Diego. O vídeo foi publicado em 23 de abril de 2005 e ainda pode ser visualizado no site (figura 1). Essa produção tinha cunho intimista e foi dirigida ao público infantil, demonstrando que a plataforma tinha em mente agregar o público infantil às suas atividades como audiência. Posteriormente, a usabilidade das TIC também permitiu que as crianças pudessem ser produtoras e criadoras de conteúdo, em pé de igualdade com outros segmentos de público-alvo.

**Figura 1:** Me at the zoo, primeiro vídeo postado no YouTube, em 2005



**Fonte:** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>.

Contudo, verifica-se que a sustentabilidade do YouTube se dá de maneira comercial. Ou seja, os conteúdos veiculados são diversos, mas existe o incentivo para que os mesmos tornem possível a veiculação de material publicitário associado. As questões de leitura crítica na infância ficam condicionadas ao relacionamento entre a criança, o conhecimento

social, comercial, mercadológico e ético. Sendo assim, se o YouTube se constitui numa verdadeira escola de produção e adaptação de conteúdos audiovisuais, ao mesmo tempo não se basta no quesito de capacitação da criticidade da criança e uma relação saudável com o consumo. Isso nos levou a outra importante observação, a de que não só a plataforma YouTube possui o potencial para se tornar um grande recurso didático-metodológico, mas que também deve ser estudado como conteúdo de linguagens e tecnologias. Sendo assim, esse levantamento sobre o estado da arte indica que a Educação segue como importante atividade na preparação dos cidadãos, priorizando os aspectos criativos e construtivos dos conhecimentos nesses ambientes virtuais e suas redes sociais:

Santaella (2013) chama a atenção para as possibilidades oferecidas pelo uso das tecnologias digitais, definindo como espaços multifacetados, com várias possibilidades de comunicação, interação, troca, produção e aprendizagem por meio da variedade de links, hipertextos, redes sociais da internet e um universo de possibilidades que podem ser utilizadas a qualquer hora e em qualquer lugar, bastando apenas estar conectado. Para a autora, a tecnologia digital permite um modelo de aprendizagem diferente do modelo de aprendizagem tradicional, onde predominam as aulas expositivas e enfadonhas. Vivemos a transformação da leitura, escrita e, conseqüentemente, da aprendizagem. São possibilidades que transcendem os modelos tradicionais de ensino mediante a abertura para novas maneiras de adquirir informação e conhecimento (MOTA, 2018, p. 33).

Outro fator que cria uma ambiência de construção de conhecimento no YouTube é a questão do acesso às produções de outras pessoas, com a produção de indicadores. Esses números indicam o impacto da produção em relação ao contexto e a passagem do tempo. Então, a criança tem possibilidade de aprender a produzir um conteúdo expressivamente melhor, com elementos de originalidade, linguagem adequada, apelo ao público-alvo, valores estéticos e éticos, mediante a observação do comportamento de seus pares. Como resultado, 58% da Geração Z (de 16 a 24 anos) e 42% dos jovens da geração do milênio (de 25 a 34 anos) aumentaram o uso do YouTube desde 2018. 70% dos usuários da geração do milênio assistiram a um vídeo do YouTube para aprender como fazer algo novo, ou aprender sobre algo em que estão interessados (YOUTUBE, 2020).

Também foi salientado, nos trabalhos levantados, que o envolvimento emocional das crianças e adolescentes com a produção de material audiovisual para o YouTube pode, muitas vezes, propiciar um vínculo muito semelhante ao empregatício (figura 2). Os ganhos financeiros das crianças mais exitosas são atraentes, mas devem ser vistos com muito cuidado e respeito às finalidades originais das vivências infanto-juvenis, assim como descritas na legislação:

O fato de as crianças passarem muito tempo produzindo seu material pode ser considerado como vínculo empregatício, uma rotina distante das atribuídas a este público na atualidade. A necessidade de postar conteúdo com frequência (diariamente ou com horário marcado) e de participar de encontros com outros youtubers configuram esta atividade como um trabalho, tão logo, como uma profissão. A autora afirma que o receptor agora tem “(...) em suas mãos o poder de escolher o que vai assistir, na hora que puder, quantas vezes quiser assistir. E muito melhor do que isso: criar o conteúdo que vai assistir!” (QUINTIAN, 2018, p. 49).

**Figura 2:** Menina YouTuber compra um imóvel com renda proporcionada pelo seu canal



Fonte: (TV RECORD, 2006).

Outra característica interessante do YouTube com relação às crianças é a questão da autonomia de produção cultural (figura 3). Se estendermos a nossa observação para mais além da infância, teremos jovens, adultos e idosos, assim como minorias culturais e étnicas, com poucas oportunidades de compartilhamento de conhecimento tácito e estabelecimento de espaços de fala. Nesse sentido, o YouTube cria oportunidades e disponibiliza manuais interativos e ferramentas, para que a produção de material audiovisual se torne um processo expressivo acessível: “Faça, publique e compartilhe”:

É fato que as redes sociais vêm atraindo cada vez mais as pessoas, pois as interfaces são fáceis e as telas são simples, elementos que contribuem para que quantidade maior delas, especialmente crianças, jovens e adultos, não tenham dificuldades para utilizá-las. Ainda, propicia uma relação entre aprendizagem colaborativa e espaço-tempo. A aprendizagem colaborativa implica em um processo mais aberto de ensino e aprendizagem, onde os integrantes do grupo interagem para atingir um objetivo comum (MOTA, 2018, p. 25).



Figura 3: Menina YouTuber de 6 anos demonstrando operação de câmera digital



Fonte: (TV RECORD, 2006).

As redes sociais digitais, em seu contexto original, não se destinavam a disseminar instrumentos de criação de conteúdo. Nesse quesito, o YouTube ingressa no século XXI como um caso único, com pioneirismo e recriação de funções sociais, dentro de uma escala global:

As redes sociais na internet foram criadas para envio de mensagens e não para dispor de produções. Os habitantes desses espaços passaram a personalizá-los e dar-lhes o formato que queriam na medida das possibilidades oferecidas pelo programa ou site. Assim como ocorreu com as demais redes sociais da internet, ocorreu também com o Youtube, pois os internautas passaram a moldá-la conforme suas próprias necessidades e utilizar suas possibilidades de autoria (MOTA, 2018, p. 36).

O mesmo tempo que o YouTube promove uma revolução nas redes sociais digitais, também terá impacto na questão da autoria das publicações. Enquanto as demais redes, como o Facebook, ainda restringe e oculta os autores originais de conteúdos, enfatizando seu compartilhamento, o YouTube adota outro caminho, criando perfis pessoais e apoiando a melhoria qualitativa das produções, por meio da disponibilização de dados estatísticos individualizados:

[...] verificamos que as interconexões e os ciberespaços favorecem o desenvolvimento e produção de autoria. Essa mobilização da informação é reconhecida como inteligência coletiva, que valoriza as competências individuais, a imaginação, a intelectualidade, a diversidade, a troca de conhecimento em tempo real, que gera conhecimentos diversos e inusitados: são piadas, paródias, pegadinhas, entretenimento variados, avaliações inéditas e novos autores na produção do conhecimento e permitem criação e cocriação. E quem são esses novos autores que

incorporam e produzem novos conteúdos? Acreditamos, assim como Lévy (1998), que são todas as pessoas interessadas em produzir e compartilhar, são crianças, jovens, alunos e professores. Os intelectuais coletivos só poderão se reunir em um mesmo ambiente a partir da mediação das tecnologias da informação e comunicação. Com tais tecnologias, os saberes dos indivíduos poderão estar em sinergia pelos saberes e pelos indivíduos que os possuem (MOTA, 2018, p. 94)

Quando a informação e o conhecimento se tornam acessíveis em diferentes discursos, as oportunidades de mediação são potencializadas. A polifonia e a variedade de fontes também trazem ao público diferentes pontos de vista, estabelecendo um panorama e dando maior liberdade para a formação de opiniões. A visão infantil sobre determinados assuntos tem contribuído socialmente para a valorização da vida, da afetividade e da solidariedade, que ainda para essa faixa etária são valores mais importantes do que as meras relações comerciais pelas quais grande parte dos jovens e adultos transita socialmente. A vulgarização, popularização ou simplificação inclui mais pessoas na discussão de assuntos importantes:

E assim, a linguagem científica das ciências humanas aproxima-se da linguagem em uso, possibilitando que as afirmações e validações científicas se restrinjam ao interior das teorias que permitiram suas enunciações, pois o discurso insere o sujeito na história e considera seus elementos externos tanto os já conhecidos pelos sujeitos quanto os que permeiam o momento do seu ato. [...] Desta forma tem-se um envolvimento concreto e não indiferente com a vida do outro, uma vez que cada enunciado está ligado dialogicamente a outros e pode produzir infinitas respostas aos textos que ainda serão produzidos ou aos que foram anteriormente produzidos, pois alude a eles, replica-os, objetiva-os, apoia-os, retoma-os, imita-os, aprofunda-os etc (KÖHLE, 2016, p. 49).

Por outro lado, as oportunidades midiáticas do Youtube também incentivam uma relação vaidosa e narcísica com a produção de conteúdos. Temos que a autoria se reveste de técnicas autobiográficas, muita idealização e centralização de atenções para as crianças, que nem sempre resulta em vivências saudáveis. O Youtube é caracterizado por Menegon como “*first person media*”:

Atualmente, a prática de representação de indivíduos comuns por meio das novas mídias define o que Burgess (2006) chamou de digital storytelling. Segundo o autor, a definição de digital storytelling, como manifestação de criatividade vernacular, compreende os processos criativos em que pessoas comuns produzem seus próprios filmes autobiográficos a serem transmitidos na web ou na televisão. Digital storytelling é descrito como um processo que envolve mais do que uma forma de comunicação, constituindo-se como prática cultural. A criatividade vernacular, termo usado para distinguir a linguagem corrente nas narrativas digitais dos modelos institucionais de expressão (da televisão, por exemplo), realiza-se por meio do uso de ferramentas digitais para a produção e distribuição de práticas comunicativas cotidianas, em que são contempladas, principalmente, histórias e imagens pessoais (MENEGON, 2013, p. 30).

A partir da dinâmica de utilização desta plataforma, cabem muitas discussões que perpassam desde o processo de produção de conteúdo pelo próprio usuário, a validade do que se produz, os efeitos e influências do que se aprende para a vida social e escolar das crianças a partir do acesso à tais conteúdos. São inúmeros saberes que as crianças desenvolvem de maneira espontânea, autônoma e informal. Enquanto usuários do YouTube, na condição de autores de seus próprios conteúdos, desenvolvem a linguagem técnica e específica da internet, selecionam temas para seus canais, administram a questão do tempo de cada vídeo e os editam.

Muitas crianças utilizam esse *site* antes mesmo do processo de letramento (figura 4), o que nos leva a reflexões sobre a validade atual dos paradigmas tradicionais de educação, baseados em uma lógica cartesiana e unilateral da construção do conhecimento. Justamente com o advento das novas tecnologias e todos os seus desdobramentos, é possível hoje admitir outras formas mais dinâmicas e horizontais de construção de conhecimentos que são importantes, sobretudo no contexto atual.

**Figura 4:** Menino YouTuber de 6 anos demonstra pesquisa de conteúdo na Internet



Fonte: (TV RECORD, 2006).

Zabala (1998) questiona sobre o papel dos objetivos educacionais e quais as capacidades dos indivíduos devem ser levadas em conta pelos sistemas educacionais, já que este autor se referênciava na proposta de Coll (1986) sobre os esquemas de conhecimento. Zabala (1998) nos explica que as diferentes formas de classificar a capacidade do ser humano –

capacidades intelectuais, afetivas, de relação pessoal e atuação social- representam uma variedade de tipos de conhecimentos relacionados com realidade. O referido autor complementa que a tradição dos sistemas de ensino é privilegiar as capacidades cognitivas e intelectuais dos indivíduos, justamente porque estão ligadas as aprendizagens das disciplinas e conteúdos tradicionais.

Sob essa perspectiva, é possível considerar que as crianças iniciam a construção de seus esquemas de conhecimento acerca da realidade fora da escola de forma autônoma e que a interação proporcionada pelo site YouTube ajuda nessa construção. As crianças conversam naturalmente sobre coisas que viram ou aprenderam por meio de canais no YouTube, sobre os vídeos que gravaram para o canal, sobre os próximos temas que serão abordados, quantas visualizações, *likes*<sup>27</sup> ou inscritos já conseguiram. O que nos leva a refletir que as redes sociais estão inseridas cada vez mais cedo na rotina dessas crianças, de maneira significativa.

O outro fato é que muitas das habilidades relacionados ao contexto atual das novas formas de comunicação, estão sendo adquiridas a partir da operacionalização do YouTube, e não na escola. Muitas crianças já interagem socialmente a partir de padrões de comunicação que aprenderam nesse site. Entendemos então a necessidade de discutir a interação entre os saberes oriundos dos espaços informais com as possibilidades de explorar e desenvolver outros saberes a partir desses, na escola. Nessa relação a tecnologia está posta como suporte para a desenvolvimento, compartilhamento e valorização dos saberes informais. Apesar da educação formal estar vinculada as outras formas de aprendizagem fora do ambiente escolar (documentos oficiais que regulam o ensino fundamental evidenciam essa vinculação), ainda há entraves que dificultam a ampliação da utilização de tecnologias em sala de aula, e a contextualização dos conhecimentos que as crianças desenvolvem fora da escola, em suas práticas sociais, em ambientes virtuais mediados pela tecnologia.

Isso pode ser interpretado como uma contradição, já que as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica trazem no título II os princípios que devem sustentar as bases da educação enquanto projeto nacional. Dentre os onze (11) princípios destacamos o décimo primeiro, onde se pode afirmar que o ensino deve ser ministrado com base na vinculação entre a educação escolar, o trabalho e as práticas sociais (BRASIL, 2010). Sendo a comunicação uma prática social, entendemos então que é possível vislumbrar um elo entre os saberes construídos

---

<sup>27</sup> A função *like* é uma das métricas do algoritmo do YouTube para avaliar a qualidade dos conteúdos. Deixar um *like* significa que o telespectador gostou do vídeo. A quantidade de *likes* é como um termômetro para medir o quanto as pessoas estão se agradando do vídeo. Fonte: <https://finalidadedigital.com/canal-do-youtube-metricas/>.

e mobilizados no processo de utilização do site YouTube e as metodologias de ensino e aprendizagens utilizadas na escola.

As discussões na obra de Castells e Cardoso (2005) *A Sociedade em Rede: do conhecimento à ação política*, colocam os saberes que emergem da utilização das redes como indispensáveis no contexto atual, já que as tecnologias da informação e a habilidade para usá-la se constitui como uma ferramenta tanto para a sobrevivência material, quanto para a promoção de riqueza.

Existem muitos estudos na literatura que tratam da relação entre o YouTube e processos educacionais, que convergem para o entendimento sobre sua eficácia. É sem dúvida um espaço cada vez mais democrático e muito acessado pelas crianças, que produzem material muitas vezes de forma improvisada, mas com desenvoltura já utilizam a linguagem de interação adequada a este ambiente, assim como utilizam técnicas subjacentes à produção e edição de seus próprios vídeos a partir de conhecimentos que aprenderam na própria plataforma. E a escola precisa se inserir nesse contexto de criação e produção de conhecimentos e saberes, e não apenas no contexto da reprodução de vídeos, filmes ou aulas. É necessário que a autonomia das crianças seja valorizada, enquanto sujeitos que constroem suas próprias interpretações do mundo.

Pierre Lévy (2010) nos explica que *ciberespaço* foi um termo inventado em 1984 por Williams Gibson<sup>28</sup>, um autor de ficção científica com erudição e visão futurista dos ambientes digitais de convívio social e coletivo. Em sua obra, *Neuromancer* (1984), Gibson se referia na ocasião, ao universo das redes digitais, criando um conjunto de conceitos e vocabulários posteriormente incorporados ao convívio nas redes sociais. Apropriando-se do termo e do conceito firmado por Gibson antes do advento da Internet. Lévy (2010) define que o ciberespaço é o ambiente social de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Em outras palavras, é um ambiente não geográfico, não físico que inclui um conjunto de sistemas eletrônicos de comunicação que abrigam, constroem e transmite uma infinidade informações digitais. Sendo o ciberespaço conceitualmente dinâmico, as informações e os saberes são processados de maneira muito

---

<sup>28</sup> William Gibson nasceu nos Estados Unidos, em 1948. Em meados da década de 1980, criou, junto a escritores como Bruce Sterling e John Shirley, o gênero ficcional chamado de *Cyberpunk*, que dimensiona um cenário de convivência virtual para as redes sociais, em âmbito global. É considerada obra preditiva de grande importância na atualidade, revelando que a Arte é um campo de produção de conhecimento avançado para a humanidade. Nota da editora.

veloz, o que traz impactos na lógica de construção de aprendizagens, que antes, eram processadas de maneira linear, individualizada e com pré-requisitos.

Nesses espaços virtuais, onde o YouTube está situado, novas formas de ensinar e aprender estão sendo desenvolvidas e é importante olharmos para esses conceitos. Santaella (2013) chama essas novas formas de aprender mediadas pelos dispositivos móveis de aprendizagem ubíqua. De acordo com a definição do dicionário a palavra ubíqua feminino de ubíquo; que está ou pode estar em toda parte ao mesmo tempo; onipresente. Para Santaella (2013, p.23) com o desenvolvimento dos dispositivos móveis os “processos de aprendizagem são mais espontâneos, assistemáticos e mesmo caóticos, atualizados ao sabor das circunstâncias e de curiosidades contingentes”, ou seja, é aprendizagem ubíqua é dispensa os métodos estabelecidos em processos formais, a qual permite que “ a pessoa pode saciar a sua curiosidade sobre qualquer assunto a qualquer momento e em qualquer lugar que esteja” (SANTAELLA, 2013, p. 23).

Por certo, muitas novas formas de produzir cultura e conhecimento estão sendo desenvolvidas pelas crianças a partir das TIC, o que vem impactando seus comportamentos em relação às gerações passadas. Hoje temos crianças que ainda estão nos primeiros anos do ensino fundamental gerando renda a partir da produção de conteúdo para o YouTube, ou seja, os percursos formativos (educação básica, graduação e pós-graduação) que antes eram requisitos para proporcionar aos indivíduos uma renda já não são mais necessariamente concebidos nesta ordem. Na sobreposição ao século XX, época de nascimento da Indústria Cultural, desenvolvimento das mídias sociais e sua convergência para os suportes digitais, o século XXI se torna o momento da civilização ocidental onde se constitui a inteligência conectiva (COSTA, 2005) em âmbito global.

As redes sociais colocam os usuários na posição de autores. Efetivando sua proposta de participatividade, deixam a posição de expectadores para assumir o protagonismo na produção de conteúdo. Cada vez, mais crianças desejam ingressar nesse contexto. Segundo Mattar (2013), essa interatividade que coloca os usuários da internet como protagonistas ou como ele trata *usuários co-desenvolvedores*, se deve ao novo formato da Internet Semântica, usualmente chamada de Web 2.0.

No final de 2019, o YouTube aprimorou sua política de publicação de conteúdo por crianças, no sentido de seguir com mais exatidão os princípios contidos no Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (BRASIL, 1990) assim como no Manual da Classificação Indicativa



publicado pelo Ministério da Justiça - M294/MJ (BRASIL, 2006). Sendo assim, os canais infantis do YouTube, em novembro de 2019, foram alterados nas seguintes propriedades:

- Perda o recurso da seção de comentários dos vídeos;
- Desativação dos botões de “gostei e não gostei” (Like);
- Supressão da aba de comunidade/discussão;
- Não serão mais enviadas as notificações de novos vídeos aos inscritos no canal.

A veiculação de vídeos infantis prosseguirá normalmente, dentro ou fora da setorização YouTube *Kids*, com a recomendação de sugeridos e também com dados transparentes de audiência nas pesquisas.

Para cercar de cuidados as crianças que assistem ao YouTube, sendo ou não produtoras de conteúdo, também foram implantadas regras de controle e autogestão de conteúdos, com vistas a controlar e classificar situações de risco para crianças. A regra internacional que obriga a notificação da existência desses conteúdos em vídeos em geral, pertence à Lei de Proteção da Privacidade Online das Crianças (COPPA), que é uma legislação estadunidense que poderá ganhar foro internacional. De qualquer sorte, todos os Youtubers precisarão classificar voluntariamente seu conteúdo produzindo, como sendo ou não para crianças, de modo que o YouTube tenha instrumentos para controlar o acesso pela faixa etária do usuário inscrito. Em caso de dúvidas, o melhor documento para esclarecer a faixa etária adequada para classificar o conteúdo é a Classificação Indicativa, cujo manual é acessível por meio dos recursos do governo eletrônico.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão trazida neste artigo se apoiou em referenciais teóricos que fortaleceram a compreensão inicial da pertinência do site YouTube e seus desdobramentos enquanto espaço de publicação de produções infantis e juvenis, cujos conteúdos disseminam informações e conhecimentos adaptados ao regime informacional de seu público-alvo. Trabalhamos com os achados de Venn e Vrakking (2009), e Burgess (2009), e ficou claro a potência desse site, colocado como site de rede social e plataforma *online* por esses autores. O YouTube é um *site* que oferece uma gama de possibilidades, não só pelos vídeos que se pode acessar, mas pelo que se pode construir nesse espaço. É um espaço que favorece aprendizagens espontâneas e

autônomas, colaborativas e flexíveis. A autonomia que se promove ao usuário é muito significativa no contexto da educação, especialmente a educação voltada para crianças.

A política de informação do YouTube também é muito cuidadosa, com relação à preservação da qualidade e legalidade de seus conteúdos postados, o respeito à dignidade humana e aos direitos autorais. Seus filtros e críticas tem evitado que muitos conteúdos ofensivos, duvidosos e perigosos viessem à público e prejudicassem segmentos sociais vulneráveis. Contudo, os aspectos comerciais envolvidos na sustentabilidade do YouTube podem levar ao estabelecimento de relações de trabalho entre os canais e seus criadores, mesmo quando estamos falando de crianças.

Buscamos também saber mais sobre a relação das redes sociais com a educação e como referencial teórico para esse entendimento, usamos os estudos de João Mattar (2013); e Pierre Lévy (2010) com os conceitos sobre ciberespaço, que é segundo esse autor, um espaço de comunicação virtual que inclui um conjunto de sistemas eletrônicos de comunicação que abrigam, constroem e transmite uma infinidade informações digitais e onde se desenvolvem novas formas de aprender e ensinar, sobretudo a partir do YouTube Santaella (2013), Mattar (2013). Kenski (2012) e Zabala (1998) nos deram um panorama sobre o papel do professor diante das necessidades de inovar suas práticas e a importância de considerar os contextos e vivências dos alunos, que agora a partir das ferramentas tecnológicas, desenvolvem outra dinâmica de aprendizagem, conforme discutido por (Santaella 2013), Mattar (2013).

Para Veen e Vrakking (2009) as crianças da contemporaneidade, que se referenciam como *homo zappiens*, estabeleceram novas formas e lógicas de comunicação diante dos vários aportes tecnológicos que dispõem hoje. Além das formas de comunicação diferenciada, a forma como lidam com as informações e como aprendem também. Essa maneira de lidar com a informação é muito mais intensa do que ouvir uma fonte de informação por vez. O YouTube de fato é um espaço de aprendizagens oportuno para as crianças que se encontram em escolarização regular ou tardia, que precisa de utilizado na perspectiva do protagonismo dos estudantes, e não na perspectiva apenas da consulta e reprodutivismo.

A sociedade tem evoluído em diversos sentidos, mas ainda tem um longo caminho a percorrer, quando se trata da criança e dos ambientes aonde a mesmo pode interagir. Para cada momento da vida, a liberdade e a autonomia adquirem significados diferentes. Então, no caso do momento infante-juvenil, socializar e ensinar no lar, na escola e na sociedade, cuidar da criança e observar de modo cuidadoso e vigilante suas interações, são medidas adequadas à proteção de seus direitos. A educação escolar também passa por um momento de metamorfose,

de modo que as TIC devem ser integradas às práticas pedagógicas de modo ativo e produtivo, não apenas instrumental, representando recursos de criação e disseminação de conhecimentos para a comunidade escolar e a sociedade.

Por fim, torna-se necessária a reflexão sobre os benefícios e cuidados com a interação da criança nas redes sociais digitais, que são espaços virtuais onde as vivências necessitam de acompanhamento nas faixas etárias mais tenras. Essas estratégias de produção e disseminação de conhecimentos pelas crianças são passíveis de aproveitamento em sua escolarização, principalmente no letramento, domínio da comunicação e expressão falada e escrita. Por fim, a infância é momento de prazer e brincadeira, e a produção infantil não pode correr o risco de se converter em atividade laboral, perdendo seu potencial lúdico e relacional, em detrimento de finalidades comerciais hegemônicas.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 8.069**, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/18069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm). Acesso em: 18 abr. 2020.

BRASIL, Ministério da Justiça. **Manual da nova Classificação Indicativa**. Brasília: Secretaria Nacional de Justiça, 2006. Disponível em: <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/manual-da-nova-classificacao-indicativa.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2020.

BURGESS, Jean. **YouTube e a Revolução Digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.

CASTELLS. M; CARDOSO. G. **A Sociedade em Rede**: do conhecimento à ação política. Lisboa: Casa da Moeda, 2005.

COSTA, Rogério. 2005. Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, Inteligência Coletiva. **Interface - Comunic, Saúde, Educ**, v.9, n.17, p.235-48, mar./ago. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/icse/v9n17/v9n17a03.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2020.

CRESTANI, Fulvia Zonaro. **Entre o livro e o youtube há um filme**: uma experiência transmidiática de consumo por alunos em sua formação leitora. 2016. 120 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) Programa de Pós-Graduação Mestrado em Comunicação, Universidade Anhembi-Morumbi. São Paulo, 2016. Disponível em: <http://sitios.anhembi.br/tesesimplificado/handle/TEDE/1642>. Acesso em: 18 abr. 2020.

FERNANDES, Elora Raad. **A proteção de dados de crianças e adolescentes no Brasil**: um estudo de caso do YouTube. 2019. 99 f. Dissertação (Mestrado em Direito) Faculdade de

Direito, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019. Disponível em: <http://repositorio.ufjf.br:8080/jspui/bitstream/ufjf/10246/6/eloraraadfernandes.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GIBSON, W. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 1984.

KARIM, Jawed. **Me at the zoo**. 2005. (18s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>. Acesso em: 18 abr. 2020.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2012.

KÖHLE, Erika Christina. **A aprendizagem da escrita no Ensino Fundamental II com o auxílio de suportes digitais**. 2016. 207 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista (UNESP). Marília, 2016. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/148028/kohle\\_ec\\_me\\_mar.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/148028/kohle_ec_me_mar.pdf?sequence=3&isAllowed=y). Acesso em: 18 abr. 2020.

LEVY, P. **Cibercultura**. 3.ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MATTAR, J. **Web 2.0 e Redes Sociais na Educação**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2013.

MENEGON, Erika Nogueira. **Imagens e narrativas midiáticas: análise dos vídeos do YouTube**. 2013. 152 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista – UNESP, Marília, 2013. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/91181/menegon\\_en\\_me\\_mar.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/91181/menegon_en_me_mar.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 18 abr. 2020.

MONTEIRO, Maria Claudia, Sidou. **Apropriação por crianças da publicidade em canais de youtubers brasileiros: a promoção do consumo no YouTube através da publicidade de experiência**. 2018. 333 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/189071/001087498.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 18 abr. 2020.

MOTA, Gersivalda Mendonça. **Possibilidades de uso do site de rede social YouTube na educação básica em Itabaiana-SE**. 2018. 112 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe (UFS). São Cristóvão, 2018. Disponível em: [https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/9006/2/GERSIVALDA\\_MENDONCA\\_MOTA.pdf](https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/9006/2/GERSIVALDA_MENDONCA_MOTA.pdf). Acesso em: 18 abr. 2020.

QUINTIAN, Kandice Van Gról. **Youtubers mirins: crianças, práticas de consumo midiático e produção audiovisual no contexto digital**. 2018. 143 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre, 2018. Disponível em:

<https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/178626/001064816.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 18 abr. 2020.

SANTAELLA, Lucia. Desafios da ubiquidade para a educação. **Revista Ensino Superior Unicamp**. Campinas, p.1-10, 2013. Disponível em: [https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/...abril2013/NMES\\_1.pdf](https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/...abril2013/NMES_1.pdf). Acesso em: 10 jun. 2019.

TV RECORD. As crianças YouTubers que pararam a Internet. **Domingo Espetacular**. São Paulo: TV Record, 6 de março de 2016. 1 vídeo (8:36 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gdpHlPdjpgY>. Acesso em: 18 abr. 2020.

VEEN, W.; VRAKKING, B. **Homo Zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009. 141 p.

YOUTUBE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=YouTube&oldid=58372466>. Acesso em: 18 abr. 2020.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa**: Como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

## VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

### Publication of digital content by children in the literacy process, using YouTube resources: a necessary reflection<sup>29</sup>

*Thiago Vasconcellos Modenesi*<sup>30</sup>  
*Fabiana Maria da Silva*<sup>31</sup>

#### 1 INTRODUCTION

Currently, much is discussed about the impact of technological advances on the way of life of societies. Technologies have changed, among other things, our logic of communication and relationship with the world and with people. It is a logic that goes beyond geographical and temporal barriers. There are many developments regarding technological changes, new forms of communication, processing, and dissemination of information, especially for educational processes. We have in the contemporary new knowledge production environments beyond the school walls and university, many new sources of knowledge beyond books, and various knowledge sharing routes, besides teachers. In other words, we can say that we are facing a new relationship with knowledge, and it is performed faster and faster and easily accessible way, thanks to the Internet. From this point of view, social networks, especially YouTube, have great relevance, since they stimulate the subjects' autonomy both from the point of view of content production, and from the point of view of content selection as viewers.

Technical and significant knowledge relevant in the context of new forms of communication is acquired outside the school, and this needs to be considered formally as a starting point to reflect teaching and learning processes. Thus, the need to understand the relationship between the use of Youtube by children in elementary school and the teaching and learning process is relevant. It is pertinent to locate the school in this different context of knowledge production and the new relationship with knowledge, structured from the new communicational forms of contemporary times.

This research is therefore a qualitative and theoretical study, in dialogue with concepts on Youtube from studies Burgess and Green (2009), and the possibilities to use it

---

<sup>29</sup> Received on 20/12/19, version approved in 20/02/20.

<sup>30</sup> ORCID ID: <<https://orcid.org/0000-0002-8628-0300>>. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/4178512160955697>, E-mail: <[thiago.modenesi@unifg.edu.br](mailto:thiago.modenesi@unifg.edu.br)>.

<sup>31</sup> ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7170-6313>. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/5002070725196633>, E-mail: <[fabiana.silva1@gmail.com](mailto:fabiana.silva1@gmail.com)>.



as content and ownership building resources of language and formal and technical-scientific discourse. The authorial production Infant yl may represent a breakthrough in contact with the culture and science, creating readiness for autonomous participation of children and youth in the dissemination, interpretation , construction, production and publication of knowledge , considering accessibility issues, preferences, adaptations complex content to the information regime of potential users .

Thus, the purpose of this article is to add new perspectives of contribution to academic reflection on the possibilities of building and disseminating information and knowledge today, with the role of children.

## **2 YOUTUBE AND THE APPROPRIATION OF FORMAL KNOWLEDGE BY CHILDREN**

Among the informal spaces of knowledge production marked by the Information and Communication Technologies (ICT) , whose areas were not originally built for educational purposes (Facebook, Instagram, for example), draws our attention to platform YouTube, dedicated to sharing videos, created in 2005. According to Mattar (2013), YouTube ranked first as the best tool for learning, in a survey conducted on a panel, with annual frequency, by the *Center for Learning & Performance Technologies* (2009, 2010, 2011 and 2012). This ranking tells us a lot about YouTube's reach capacity in the context of education. The fact that the users themselves have the freedom to produce and disseminate their own narratives is an autonomy that attracts more and more young people and children to this space.

According to Burgess and Green (2009), YouTube was founded by Chad Hurley, Steve Chen and Jawed Karim in June 2005. Are the platform can be compreendid to from different perspectives of analysis, mainly because it is variable, marked dynamic changes and diversity of content. For our research, we will use the functional perspective, when these authors put YouTube as a platform for user-created content. As an online platform that allows people to connect, YouTube can also be considered as a social network, and it can also be a virtual learning environment using some resources such as comments, video responses and communication (MATTAR, 2013).

Our research is limited to this platform precisely because of the interactivity and autonomy it provides to its users. We currently have other extremely popular social networks

like Facebook and Instagram, but it is YouTube that clearly identifies individuals as users and authors. According to data released by the *We Are Social* website, YouTube is the second social network with the most users in the world (WE ARE SOCIAL, 2019). To prove the relevance of the discussion about YouTube and its possibilities in the knowledge management and construction processes, a search was carried out at the Brazilian Library of Theses and Dissertations (BDTD) with the descriptors YouTube + Children.

**Table 1:** Mapping of studies on YouTube and Children

Title	Author ia and year
Data protection for children and adolescents in Brazil: a YouTube case study.	FERNANDES, Elora Raad, 2019.
YouTubers children: children, media consumption practices and audiovisual production in the digital context.	QUINTIAN, Kandice Van Gról, 2018.
Child appropriation of advertising on Brazilian YouTubers channels: promoting consumption on YouTube through experience advertising.	MONTEIRO, Maria Clara Sidou, 2018.
Possibilities of using the social network site YouTube in basic education in Itabaiana-SE.	MOTA, Gersivalda Mendonça, 2018.
Learning to write in elementary school II with the aid of digital media.	KOHLE, Erika Christina, 2016.
Non-immersive virtual reality: contribution of the video game as a pedagogical resource in physical education classes.	SILVA, Fernanda Rolina Toledo da, 2014.
Historical education and learning the “difficult story” in videos from YouTube.	OLIVEIRA, Jackes Alves de, 2016.
Between the book and the YouTube there is a film: a transmedia experience of consumption by students in their reading training.	CRESTANI, Fulvia Zonaro, 2016.
Media images and narratives: analysis of YouTube videos.	MENEGON, Erika Nogueira, 2013.

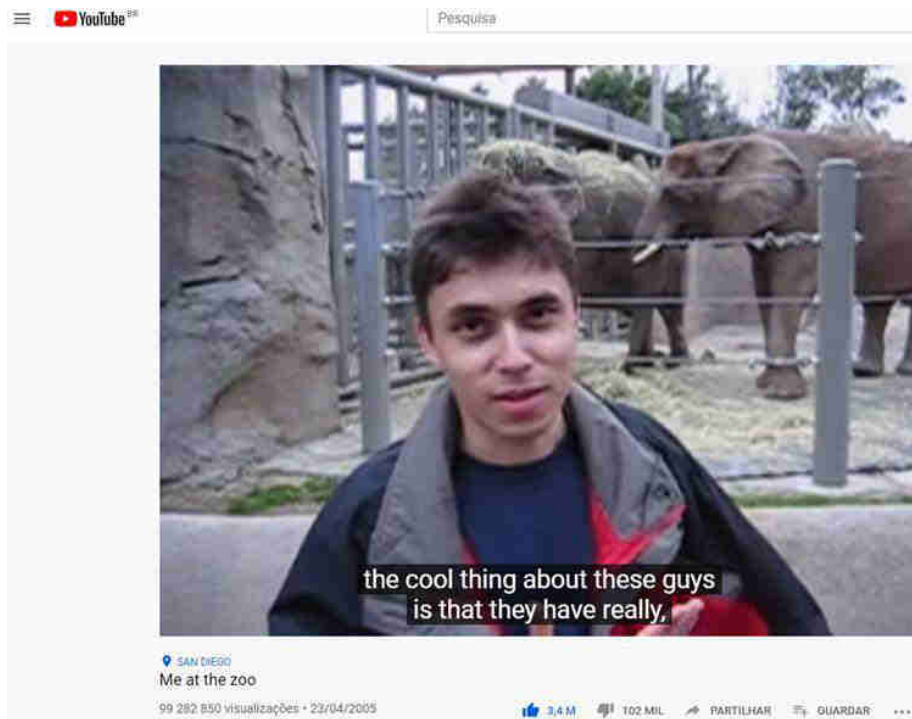
Source: Data collected at the Brazilian Library of Theses and Dissertations (BDTD), 2020.

From the mapping of these studies, with later reading, it was possible to verify that the production of videos on Youtube is feasible for children, as it involves skills and competences aimed at higher reasoning, that is, with appropriation and reframing of various knowledge. The level of literacy and literacy, including in foreign languages, is continually exercised by children engaged in creating content for YouTube, including more comprehensively than other more popular social networks, such as Facebook and Instagram,

where static image and memes are emphasized, to the detriment of text and hybrid languages. Therefore, this is another aspect that can be explored by the experiences of children and adolescents, as well as by their educators, in formal education. The platform's internal policy makes available, in Brazil and in the United States of America, its YouTube-Edu collection, formed by didactic and paradidical content. In addition, all content inserted in the platform is subject to content control and legality, and productions considered illegal or controversial are removed from the air during the authorization period.

The "YouTube.com" domain was activated on February 15, 2005 and the site was developed in the following months. The site's creators offered a preview of the site to the public in May 2005, six months before the official launch. The first YouTube video, entitled *Me at the zoo*, shows co-founder Jawed Karim at the San Diego Zoo. The video was published on April 23, 2005 and can still be viewed on the website (figure 1). This production was intimate and aimed at children, demonstrating that the platform had in mind to add children to their activities as an audience. Subsequently, the usability of ICT also allowed children to be content producers and creators, on an equal footing with other segments of the target audience.

**Figure 1:** Me at the zoo, first video posted on YouTube, in 2005



Source : Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw> .

However, it turns out that YouTube's sustainability occurs in a commercial way. In other words, the content served is diverse, but there is an incentive for them to make it possible

to serve associated advertising material. The questions of critical reading in childhood are conditioned to the relationship between the child, social, commercial, marketing, and ethical knowledge. Therefore, if YouTube is a true school for the production and adaptation of audiovisual content, at the same time it is not enough in terms of training the child's criticality and a healthy relationship with consumption. This led us to another important observation, that not only does the YouTube platform have the potential to become a great didactic-methodological resource, but that it should also be studied as content of languages and technologies. Thus, this survey on the state of the art indicates that Education continues as an important activity in the preparation of citizens, prioritizing the creative and constructive aspects of knowledge in these virtual environments and their social networks:

Santaella (2013) draws attention to the possibilities offered by the use of digital technologies, defining them as multifaceted spaces, with several possibilities for communication, interaction, exchange, production and learning through the variety of links, hypertexts, internet social networks and a universe of possibilities that can be used anytime and anywhere, just being connected. For the author, digital technology allows a learning model that is different from the traditional learning model, where expository and boring classes predominate. We are experiencing the transformation of reading, writing and, consequently, learning. These are possibilities that transcend traditional teaching models by opening up new ways of acquiring information and knowledge (MOTA, 2018, p. 33).

**Figure 2:** YouTuber girl buys a property with income provided by her channel



**Source:** (TV RECORD, 2006).

Another factor that creates an ambience for building knowledge on YouTube is the issue of access to other people's productions, with the production of indicators. These numbers indicate the impact of production in relation to the context and the passage of time. So, the child

has the possibility to learn to produce significantly better content, with elements of originality, adequate language, appeal to the target audience, aesthetic, and ethical values, through the observation of the behavior of their peers. As a result, 58% of Generation Z (16 to 24 years old) and 42% of millennials (25 to 34 years old) have increased their use of YouTube since 2018. 70% of millennials watched a YouTube video to learn how to do something new or learn about something they are interested in (YOUTUBE, 2020).

It was also pointed out, in the studies surveyed, that the emotional involvement of children and adolescents with the production of audiovisual material for YouTube can often provide a bond remarkably similar to employment (figure 2). The financial gains of the most successful children are attractive, but they must be viewed with great care and respect for the original purposes of children's experiences, as described in the legislation:

The fact that children spend a lot of time producing their material can be considered an employment relationship, a routine far removed from those attributed to this audience today. The need to post content frequently (daily or by appointment) and to participate in meetings with other youtubers configure this activity as a job, as soon as a profession. The author states that the receiver now has "(...) in his hands the power to choose what to watch, whenever he can, as many times as he wants to watch. And much better than that: creating the content you are going to watch!" (QUINTIAN, 2018, p. 49).

Another interesting feature of YouTube with respect to children is the issue of cultural production autonomy (figure 3). If we extend our observation beyond childhood, we will have young people, adults, and the elderly, as well as cultural and ethnic minorities, with few opportunities for sharing tacit knowledge and establishing spaces for speech. In this sense, YouTube creates opportunities and makes interactive manuals and tools available, so that the production of audiovisual material becomes an accessible expressive process: "Make, publish and share":

It is a fact that social networks have been attracting more and more people, because the interfaces are easy and the screens are simple, elements that contribute to a greater number of them, especially children, young people and adults, not having difficulties to use them. Still, it provides a relationship between collaborative learning and space-time. Collaborative learning implies a more open teaching and learning process, where group members interact to achieve a common goal (MOTA, 2018, p. 25).

**Figure 3:** 6-year-old YouTuber girl demonstrating digital camera operation





Source: (TV RECORD, 2006).

Digital social networks, in their original context, were not intended to disseminate instruments for creating content. In this regard, YouTube enters the 21st century as a unique case, pioneering and recreating social functions, on a global scale:

Social networks on the internet were created to send messages and not to have productions. The inhabitants of these spaces started to personalize them and give them the format they wanted, according to the possibilities offered by the program or website. As with the other social networks on the internet, it also happened with YouTube, as Internet users started to shape it according to their own needs and use their possibilities of authorship (MOTA, 2018, p. 36).

The same time that YouTube promotes a revolution in digital social networks, it will also have an impact on the issue of authorship of publications. While other networks, such as Facebook, still restrict and hide the original content authors, emphasizing their sharing, YouTube takes another path, creating personal profiles and supporting the qualitative improvement of productions, through the provision of individualized statistical data:

[...] we find that interconnections and cyberspaces favor the development and production of authorship. This mobilization of information is recognized as collective intelligence, which values individual skills, imagination, intellectuality, diversity, the exchange of knowledge in real time, which generates diverse and unusual knowledge : they are jokes, parodies, pranks, varied entertainment, unprecedented evaluations and new authors in the production of knowledge and allow creation and co-creation. And who are these new authors who incorporate and produce new content? We believe, just like Lévy (1998), that they are all people interested in producing and sharing, they are children, youth, students, and teachers. Collective intellectuals can only meet in the same environment through the mediation of information and communication technologies. With such technologies, the knowledge of individuals may be in synergy with the knowledge and the individuals who have it (MOTA, 2018, p. 94)



When information and knowledge become accessible in different discourses, mediation opportunities are enhanced. Polyphony and the variety of sources also bring different points of view to the public, establishing a panorama and giving greater freedom for the formation of opinions. The children's view on certain subjects has socially contributed to the valorization of life, affection and solidarity, which for this age group are still more important values than the mere commercial relations through which a large part of young people and adults pass socially. Vulgarization, popularization, or simplification includes more people in the discussion of important issues:

And so, the scientific language of the human sciences comes close to the language in use, making it possible that the scientific statements and validations are restricted to the interior of the theories that allowed their utterances, because the discourse inserts the subject in history and considers its external elements already known by the subjects as well as those that permeate the moment of their act. [...] In this way, there is a concrete and not indifferent involvement with the life of the other, since each statement is dialogically linked to others and can produce infinite responses to the texts that will still be produced or those that were previously produced, because it alludes to them, replicates them, aims them, supports them, resumes them, imitates them, deepens them etc (KÖHLE, 2016, p. 49).

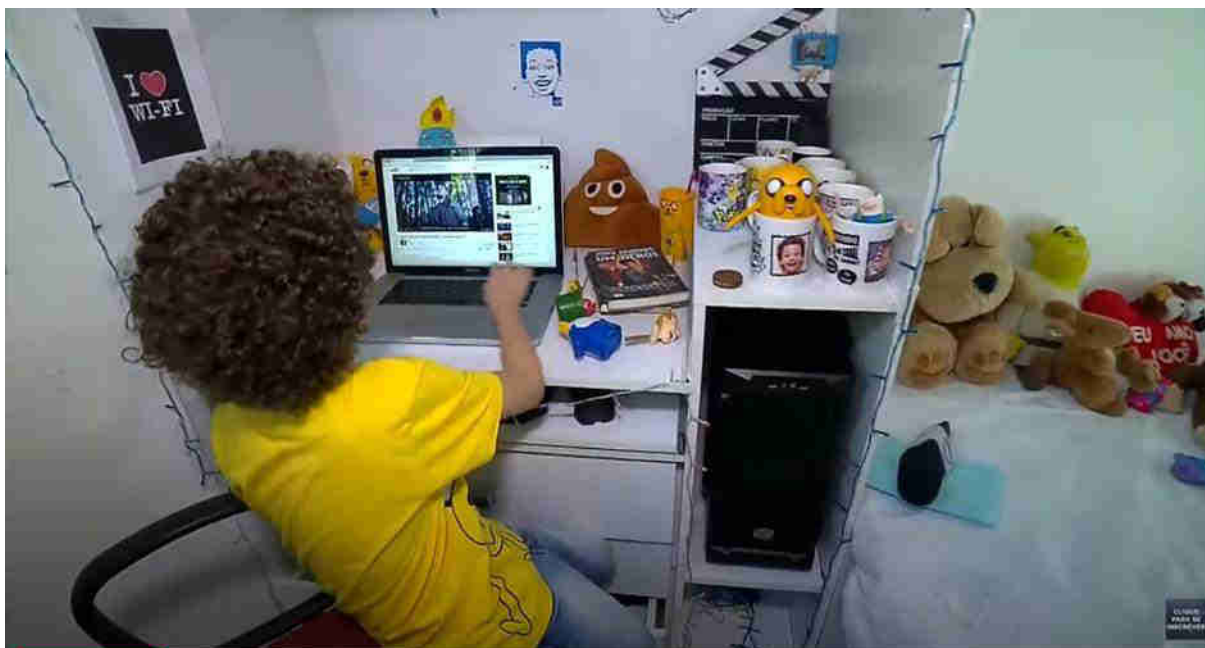
On the other hand, Youtube media opportunities also encourage a vain and narcissistic relationship with the production of content. We have that authorship takes on autobiographical techniques, a lot of idealization and centralization of attention for children, which does not always result in healthy experiences. Youtube is characterized by Menegon as “*first person media*”:

Currently, the practice of representing ordinary individuals through new media defines what Burgess (2006) called digital storytelling. According to the author, the definition of digital storytelling, as a manifestation of vernacular creativity, comprises the creative processes in which ordinary people produce their own autobiographical films to be broadcast on the web or on television. Digital storytelling is described as a process that involves more than one form of communication, constituting itself as a cultural practice. Vernacular creativity, a term used to distinguish current language in digital narratives from institutional models of expression (television, for example), takes place through the use of digital tools for the production and distribution of everyday communicative practices, in which they are contemplated, mainly, stories and personal images (MENEGON, 2013, p. 30) .

From the dynamics of using this platform, there are many discussions that go from the content production process by the user, the validity of what is produced, the effects and influences of what is learned for the social and school life of children. access to such content. There is innumerable knowledge that children develop spontaneously, autonomously, and informally. While YouTube users, as authors of their own content, develop the technical and specific language of the internet, select themes for their channels, manage the timing of each video and edit them.

Many children use this *site* even before the literacy process (figure 4), which leads us to reflect on the current validity of traditional education paradigms, based on a Cartesian and unilateral logic of knowledge construction. Justamente with the advent of new technology and all its consequences, it is now possible to allow other more dynamic forms and horizontal construction of knowledge that are important, especially in the current context.

**Figure 4:** 6-year-old YouTuber boy demonstrates Internet content research



**Source:** (TV RECORD, 2006).

Zabala (1998) questions about the role of educational objectives and what individuals' capacities must be considered by educational systems since this author is referenced in Coll's (1986) proposal on knowledge schemes. Zabala (1998) explains that the different ways of classifying the human being's capacity - intellectual, affective, personal relationship and social performance skills - represent a variety of types of knowledge related to reality. Said author supplements the tradition of education systems is to highlight the cognitive and intellectual capacities of individuals, precisely because they are linked to the learning of disciplines and traditional content.

From this perspective, it is possible to consider that children start building their knowledge schemes about reality outside school independently and that the interaction provided by the YouTube website helps in this construction. Children talk naturally about things they have seen or learned through YouTube channels, about the videos they have recorded for the

channel, about the next topics to be covered, how many views, *likes*<sup>32</sup> or subscribers have already succeeded. Which leads us to reflect that social networks are increasingly inserted into the routine of these children, significantly.

The other fact is that many of the skills related to the current context of the new forms of communication, are being acquired from the operationalization of YouTube, and not at school. Many children already interact socially from the communication patterns they learned on this site. We then understand the need to discuss the interaction between knowledge from informal spaces with the possibilities to explore and develop other knowledge based on that, at school. In this relationship, technology is placed as support for the development, sharing and valorization of informal knowledge. Although formal education is air linked to other forms of learning outside the school environment (official documents governing the elementary school show this link), there are still barriers that hinder the expansion of the use of technology in the classroom, and the contextualization of knowledge that children develop outside of school, in their social practices, in virtual environments mediated by technology.

This can be interpreted as a contradiction, since the National Curriculum Guidelines for Basic Education bring in Title II the principles that should support the foundations of education as a national project. Among the eleven (11) principles, we highlight the eleventh, where it can be said that teaching should be taught based on the link between school education, work and social practices (BRASIL, 2010). Since communication is a social practice, we understand that it is possible to glimpse a link between the knowledge built and mobilized in the process of using the YouTube site and the teaching and learning methodologies used at school.

Discussions in the work of Castell s and Cardoso (2005) *The Network Society: from knowledge to political action*, place the knowledge that emerges from the use of networks as indispensable in the current context, since information technologies and the ability to use them it constitutes a tool for both material survival and the promotion of wealth.

There are many studies in the literature that deal with the relationship between You Tube and educational processes, which converge to the understanding of its effectiveness. It is undoubtedly an increasingly democratic space and much accessed by children, who produce material often in an improvised way, but with ease they already use the

---

<sup>32</sup> The like function is one of the metrics of the YouTube algorithm to assess the quality of the content. Leaving a like means that the viewer liked the video. The number of likes is like a thermometer to measure how much people are enjoying the video. Source: <https://finalidadedigital.com/canal-do-youtube-metricas/>.

language of interaction appropriate to this environment, as well as using techniques underlying the production and editing of their own videos from knowledge they learned on the platform itself. And the school needs to be inserted in this context of creation and production of knowledge and knowledge, and not only in the context of the reproduction of videos, films or classes. It is necessary that children's autonomy is valued, as subjects who build their own interpretations of the world.

Pierre Lévy (2010) explains that *cyberspace* was a term invented in 1984 by Williams Gibson<sup>33</sup>, a science fiction author with erudition and a futuristic vision of digital environments for social and collective interaction. In his work, *Neuromancer* (1984), Gibson referred at the time to the universe of digital networks, creating a set of concepts and vocabularies later incorporated into social media. Appropriating the term and the concept signed by Gibson before the advent of the Internet. Lévy (2010) defines that cyberspace is the social environment of communication opened by the worldwide interconnection of computers and the memories of computers. In other words, it is a non-geographical, non-physical environment that includes a set of electronic communication systems that house, build, and transmit an infinity of digital information. Being conceptually dynamic cyberspace, information and knowledge are processed extremely fast way, which brings impacts on the logic construction of learning, as before, was processed linearly, individualized and prerequisites.

In these virtual spaces, where YouTube is located, new ways of teaching and learning are being developed and it is important to look at these concepts. Santaella (2013) calls these new ways of learning mediated by mobile devices of ubiquitous learning. According to the dictionary definition the word ubiquitous female from ubiquitous; that is or can be everywhere at the same time; omnipresent. According to Santaella (2013, p.23) with the development of mobile devices, “learning processes are more spontaneous, unsystematic and even chaotic, updated according to circumstances and contingent curiosities”, that is, it is ubiquitous learning and no methods are needed. established in formal processes, which allows “the person can satisfy their curiosity on any subject at any time and anywhere they are” (SANTAELLA, 2013, p. 23).

---

<sup>33</sup> William Gibson was born in the United States in 1948. In the mid-1980s, he created, with writers such as Bruce Sterling and John Shirley, the fictional genre called Cyberpunk, which scales a virtual coexistence scenario for social networks globally. It is considered a predictive work of great importance today, revealing that Art is a field of production of advanced knowledge for humanity. Editor's note.

Certainly, many new ways of producing culture and knowledge are being developed by children from ICT, which has been impacting their behavior in relation to past generations. Today we have children who are still in the early years of elementary school generating income from the production of content for YouTube, that is, the training paths (basic education, undergraduate and graduate) that were previously requirements to provide individuals with an income they are no longer necessarily conceived in this order. Overlapping the 20th century, the birth of the Cultural Industry, the development of social media and its convergence to digital media, the 21st century becomes the moment of Western civilization where connective intelligence is constituted (COSTA, 2005) at a global level.

Social networks put users in the position of authors. Effecting their proposal of participation, they leave the position of expectators to assume the leading role in content production. Increasingly, more children want to join in this context. According to Mattar (2013), this interactivity that puts Internet users as protagonists or as it is *co users - developers*, is due to the new format of the Internet Semantics, usually called Web 2.0.

At the end of 2019, YouTube improved its content publishing policy for children, in order to more accurately follow the principles contained in the Statute of Children and Adolescents - ECA (BRAZIL, 1990) as well as in the Published Rating Manual by the Ministry of Justice - M294 / MJ (BRASIL, 2006). Therefore, children's channels on YouTube, in November 2019, were changed in the following properties:

- Loses the feature of the comments section of the videos;
- Deactivation of the “liked and disliked” buttons (Like);
- Suppression of the community / discussion tab;
- Notifications of new videos will no longer be sent to subscribers of the channel.

The delivery of children's videos will continue normally, inside or outside the YouTube *Kids sector*, with the recommendation of suggested and also with transparent audience data in the surveys.

In order to protect children who watch YouTube, whether or not they are content producers, rules for content control and self-management were also implemented, with a view to controlling and classifying risk situations for children. The international rule that requires the notification of the existence of such content in videos in general, belongs to the Law for the Protection of Children's Online Privacy (COPPA), which is an American law that may gain international jurisdiction. In any case, all Youtubers will need to voluntarily classify their

content producing, whether or not it is for children, so that YouTube has tools to control access by the age of the registered user. In case of doubts, the best document to clarify the appropriate age range to classify the content is the Indicative Classification, whose manual is accessible through electronic government resources.

### 3 FINAL CONSIDERATIONS

The discussion brought up in this article and support in theoretical references that strengthened the initial understanding of the relevance of the YouTube site and its consequences as a space for publishing children's and youth productions, whose contents disseminate information and knowledge adapted to the information regime of its target audience. We worked with the findings of Venn and Vrakking (2009), and Burgess (2009), and it became clear the power of this site, which was placed as a social networking site and *online* platform by these authors. YouTube is a *site* that offers a range of possibilities, not only for the videos that can be accessed, but for what can be built in that space. It is a space that favors spontaneous and autonomous, collaborative, and flexible learning. The autonomy that is promoted to the user is incredibly significant in the context of education, especially education aimed at children.

YouTube's information policy is also very careful, with regard to preserving the quality and legality of its posted content, respect for human dignity and copyright. Its filters and criticisms have prevented many offensive, dubious, and dangerous content from coming to the public and harming vulnerable social segments. However, the commercial aspects involved in YouTube's sustainability can lead to the establishment of working relationships between channels and their creators, even when we are talking about children.

We also seek to learn more about the relationship between social networks and education and as a theoretical framework for this understanding, we use the studies by João Mattar (2013); and Pierre Lévy (2010) with the concepts of cyberspace, which according to this author, is a virtual communication space that includes a set of electronic communication systems that house, build and transmit an infinity of digital information and where new ways of learning are developed and teach, especially from YouTube Santaella (2013), Mattar (2013). Kenski (2012) and Zabala (1998) gave us an overview of the role of the teacher in face of the needs to innovate his practices and the importance of considering the contexts and experiences of the students, who now using technological tools, develop another learning dynamic, as discussed by (Santaella 2013), Mattar (2013).



For Veen and Vrakking (2009) the children of contemporary times, who refer to themselves as *homo zappiens*, have established new forms and logics of communication in the face of the various technological inputs they have today. In addition to differentiated forms of communication, the way they deal with information and how they learn as well. This way of handling information is much more intense than listening to one source of information at a time. The You Tube is indeed an opportune learning space for children who are in regular or late enrollment, which needs used in view of the role of students, not only from the perspective of consultation and reproductivism.

Society has evolved in many ways, but it still has a long way to go when it comes to children and the environments in which they can interact. For each moment of life, freedom and autonomy take on different meanings. So, in the case of children and adolescents, socializing and teaching at home, at school and in society, taking care of the child and observing their interactions carefully and vigilantly, are adequate measures to protect their rights. School education also goes through a moment of metamorphosis, so that Information and communication technologies (ICT) must be integrated into pedagogical practices in an active and productive way, not just instrumental, representing resources for the creation and dissemination of knowledge for the school community and society.

Finally, it is necessary to reflect on the benefits and care with the child's interaction on digital social networks, which are virtual spaces where experiences need monitoring in the youngest age groups. These strategies for the production and dissemination of knowledge by children are likely to be used in their schooling, especially in literacy, mastery of communication and spoken and written expression. Finally, childhood is a time of pleasure and play, and child production cannot run the risk of becoming a work activity, losing its playful and relational potential, to the detriment of hegemonic commercial purposes.

## REFERENCES

BRASIL. **Lei nº 8.069**, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/l8069.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm). Acesso em: 18 abr. 2020.

BRASIL, Ministério da Justiça. **Manual da nova Classificação Indicativa**. Brasília: Secretaria Nacional de Justiça, 2006. Disponível em: <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/manual-da-nova-classificacao-indicativa.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2020.

BURGESS, Jean. **YouTube e a Revolução Digital**: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. São Paulo: Aleph, 2009.

CASTELLS. M; CARDOSO. G. **A Sociedade em Rede**: do conhecimento à ação política. Lisboa: Casa da Moeda, 2005.

COSTA, Rogério. 2005. Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, Inteligência Coletiva. **Interface** - Comunic, Saúde, Educ, v.9, n.17, p.235-48, mar./ago. 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/icse/v9n17/v9n17a03.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2020.

CRESTANI, Fulvia Zonaro. **Entre o livro e o youtube há um filme**: uma experiência transmidiática de consumo por alunos em sua formação leitora. 2016. 120 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) Programa de Pós-Graduação Mestrado em Comunicação, Universidade Anhembi-Morumbi. São Paulo, 2016. Disponível em: <http://sitios.anhembi.br/tedesimplificado/handle/TEDE/1642>. Acesso em: 18 abr. 2020.

FERNANDES, Elora Raad. **A proteção de dados de crianças e adolescentes no Brasil**: um estudo de caso do YouTube. 2019. 99 f. Dissertação (Mestrado em Direito) Faculdade de Direito, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019. Disponível em: <http://repositorio.ufjf.br:8080/jspui/bitstream/ufjf/10246/6/eloraraadfernandes.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2020.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

GIBSON, W. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 1984.

KARIM, Jawed. **Me at the zoo**. 2005. (18s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>. Acesso em: 18 abr. 2020.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2012.

KÖHLE, Erika Christina. **A aprendizagem da escrita no Ensino Fundamental II com o auxílio de suportes digitais**. 2016. 207 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Programa de PósGraduação em Educação da Faculdade de Filosofia e Ciências da Universidade Estadual Paulista (UNESP). Marília, 2016. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/148028/kohle\\_ec\\_me\\_mar.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/148028/kohle_ec_me_mar.pdf?sequence=3&isAllowed=y). Acesso em: 18 abr. 2020.

LEVY, P. **Cibercultura**. 3.ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MATTAR, J. **Web 2.0 e Redes Sociais na Educação**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2013.

MENEGON, Erika Nogueira. **Imagens e narrativas midiáticas**: análise dos vídeos do YouTube. 2013. 152 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista – UNESP, Marília, 2013. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/91181/menegon\\_en\\_me\\_mar.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/91181/menegon_en_me_mar.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 18 abr. 2020.

MONTEIRO, Maria Claudia, Sidou. **Apropriação por crianças da publicidade em canais de youtubers brasileiros**: a promoção do consumo no YouTube através da publicidade de experiência. 2018. 333 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/189071/001087498.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 18 abr. 2020.

MOTA, Gersivalda Mendonça. **Possibilidades de uso do site de rede social YouTube na educação básica em Itabaiana-SE**. 2018. 112 f. Dissertação (Mestrado em Educação) Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe (UFS). São Cristóvão, 2018. Disponível em: [https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/9006/2/GERSIVALDA\\_MENDONCA\\_MOTA.pdf](https://ri.ufs.br/bitstream/riufs/9006/2/GERSIVALDA_MENDONCA_MOTA.pdf). Acesso em: 18 abr. 2020.

QUINTIAN, Kandice Van Gról. **Youtubers mirins**: crianças, práticas de consumo midiático e produção audiovisual no contexto digital. 2018. 143 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Porto Alegre, 2018. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/178626/001064816.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em: 18 abr. 2020.

SANTAELLA, Lucia. Desafios da ubiquidade para a educação. **Revista Ensino Superior Unicamp**. Campinas, p.1-10, 2013. Disponível em: [https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/...abril2013/NMES\\_1.pdf](https://www.revistaensinosuperior.gr.unicamp.br/edicoes/...abril2013/NMES_1.pdf). Acesso em: 10 jun. 2019.

TV RECORD. As crianças YouTubers que pararam a Internet. **Domingo Espetacular**. São Paulo: TV Record, 6 de março de 2016. 1 vídeo (8:36 min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gdpHlpdjpgY>. Acesso em: 18 abr. 2020.

VEEN, W.; VRAKKING, B. **Homo Zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009. 141 p.

YOUTUBE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2020. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=YouTube&oldid=58372466>. Acesso em: 18 abr. 2020.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa**: Como ensinar. Porto Alegre: Artmed, 1998.

**O pioneirismo do jornalismo em quadrinhos no  
Brasil: reconstituição do "crime da mala" por Horácio  
Hora.<sup>34</sup>**

*The pioneering role of comic journalism in Brazil:  
reconstitution of the "crime of the suitcase" by Horácio  
Hora.*

*El papel pionero del periodismo cómico en Brasil: la  
reconstitución del "crimen de la maleta" por Horácio  
Hora.*

**Glêyse Santos Santana<sup>35</sup>  
Valéria Aparecida Bari<sup>36</sup>**

---

<sup>34</sup> Recebido em 20/11/19, versão aprovada em 20/02/2020.

<sup>35</sup> Mestra em Sociologia pelo Núcleo de Pós-Graduação em Sociologia UFS (2011). Doutoranda em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras UFS. Vice-Líder do Grupo PLENA. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/1337213092549885>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1342-5097> E-mail: [gleysesfpe@gmail.com](mailto:gleysesfpe@gmail.com).

<sup>36</sup> Doutora em Ciência da Informação (USP). Líder do Grupo PLENA, Membro da ASPAS. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2871-5780>. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/0106962520738975>. E-mail: [valbari@gmail.com](mailto:valbari@gmail.com).

### RESUMO

No Brasil, desde o séc. XIX, a prática da reconstituição gráfico-sequencial de fatos e crimes já era procedimento comum no jornalismo, utilizando-se experimentalmente de recursos narrativos ainda em desenvolvimento. Um de seus pioneiros brasileiros foi o artista plástico e colunista jornalístico sergipano Horácio Hora. Mediante o referencial ainda imaturo da época, Hora consegue produzir uma história em quadrinhos complexa e detalhada reconstituindo o chamado "Crime da Mala". O impacto social e comunicacional da publicação de sua reconstituição criminal influenciou todo o jornalismo e também a criminologia brasileira a partir da década de 1880. O elevado nível do trabalho de Horácio Hora elevou o status da ilustração jornalística à fonte de informação histórica e social no Brasil. Como efeito mais atual, a legislação brasileira instituiu o cargo de desenhista técnico pericial, assim como a grande maioria dos veículos de comunicação brasileiros conta com quadrinhistas em suas equipes, para garantir a informação fidedigna e inteligível aos seus leitores, em narrativas quadrinhísticas e infográficos.

**PALAVRAS-CHAVE:** História em Quadrinhos. Reportagem Jornalística – História em Quadrinhos. Reconstituição Criminalística – História em Quadrinhos.

### ABSTRACT

In Brazil, since the century XIX, the practice of graphic-sequential reconstruction of facts and crimes was already common procedure in journalism, using experimentally of narrative resources still under development. One of his Brazilian pioneers was the plastic artist and journalistic columnist from Sergipe state, Horácio Hora. Using the still immature reference of the time, Hora manages to produce a complex and detailed comic story reconstituting the so-called *Crime da Mala* (Suitcase's crime). The social and communicational impact of the publication of his criminal reconstruction influenced all journalism and also Brazilian criminology from the 1880s onwards. The high level of Horácio Hora's work elevated the status of journalistic illustration to the source of historical and social information in Brazil. As a more current effect, Brazilian legislation instituted the position of expert technical designer, as well as the vast majority of Brazilian media outlets have comic artists on their teams, to ensure reliable and intelligible information to their readers, in comic narratives and infographics.

**KEYWORDS:** Comics. Journalistic Report - Comics. Criminalistic Reconstitution - Comics.

### RESUMEN

En Brasil, desde el siglo XIX, la práctica de la reconstrucción gráfica-secuencial de hechos y crímenes ya era un procedimiento común en el periodismo, utilizando experimentalmente recursos narrativos aún en desarrollo. Uno de sus pioneros brasileños fue el artista plástico y columnista periodístico del estado de Sergipe, Horácio Hora. Utilizando la referencia aún inmadura de la época, Hora logra producir una historia cómica compleja y detallada que reconstituye el llamado "Crimen de Mala". El impacto social y comunicativo de la publicación de su reconstrucción criminal influyó en todo el periodismo y también en la criminología brasileña desde la década de 1880 en adelante. El alto nivel del trabajo de Horácio Hora elevó el estado de la ilustración periodística a la fuente de información histórica y social en Brasil. Como un efecto más actual, la legislación brasileña instituyó la posición de diseñador técnico experto, así como la gran mayoría de los medios de comunicación brasileños tienen artistas cómicos en sus equipos, para garantizar información confiable e inteligible a sus lectores, en narrativas cómicas e infografías.

**PALABRAS CLAVE:** Historietas. Reportaje periodístico - Historieta. Reconstitución Criminalista – Historieta.

## 1 INTRODUÇÃO<sup>37</sup>

A solução do problema da violência e da criminalidade está tão-somente no conhecimento do homem como personalidade integral, formada de corpo e alma. É no homem que está o segredo de sua atuação social e é no seu preparo para a convivência pacífica que está a solução por todos procurada.

Vitorino Prata Castelo Branco, Prêmio Oscar Freire de Criminologia de 1969 (1980, p. 27).

Desde a Antiguidade, o estudo do crime tem intrigado e levado às pesquisas grandes intelectuais que, dentro de diferentes paradigmas, buscaram uma explicação para os desvios de conduta de indivíduos e coletividades. Teorias como a Demonologia Medieval, ou a Antropologia Criminal lançada por Lombroso, foram sucedidas por estudos muito mais abrangentes, que contemplaram a complexidade do ser humano e seus problemas de convivência em sociedade. O estudioso Enrico Ferri, no final do séc. XIX, agregou e direcionou todos os estudos anteriores para o aprofundamento das técnicas de prevenção ao crime, assim como o dimensionamento de penas e possibilidades de reeducação de reintegração do indivíduo corrigido à sociedade. Deste modo, foi o fundador da Sociologia Criminal, que até a atualidade embasa os estudos e debates sobre o crime entre especialistas e a sociedade.

Dentro da Criminologia, a área específica da Criminalística se preocupa com a consumação do ato criminoso e as formas de validação de elementos probatórios para a validação da investigação criminal. Nela, atuam os chamados peritos, que vão “montar o quebra-cabeça” e reconstituir sob diversos aspectos o fato delituoso. Para que observações aparentemente desconexas e coleções de diferentes evidências e testemunhos se constituam numa narrativa, é desejável a atuação de um perito que irá transformar este conjunto de dados em um roteiro inteligível para os protagonistas do processo criminal e para a população.

O desenvolvimento das técnicas de reconstituição criminal se encontra com outro fenômeno sociológico de grande difusão no final do séc. XIX, que é o desenvolvimento dos grandes veículos de imprensa e a formação de hábitos de leitura pública nos centros urbanos. Para ambos os casos, uma figura em comum evoluiu como facilitadora da compreensão de fatos, opiniões, conteúdos complexos, por meio da criação de uma linguagem híbrida de elementos de texto e imagem: o quadrinhista.

---

<sup>37</sup> Trabalho originado da comunicação científica apresentada no Segundo Encontro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial – II ASPAS: A metodologia da pesquisa sobre quadrinhos, 28 a 30 de maio de 2015, Leopoldina/MG.



O jornalista, o quadrinhista e o criminalista foram profissionais que surgiram juntos e interligados no Brasil, tendo como interface o interesse social pelas ocorrências policiais como parte relevante de seu trabalho. As funções sociais destas três profissões se complementam até os nossos dias, nos proporcionando fontes fidedignas e perenes de informação. Segundo Antônio Aristides Corrêa Dutra:

Uma das mais claras evidências da presença de procedimentos quadrinísticos no pensamento gráfico do jornal é a reconstituição de acontecimentos. Típico das seções policiais dos jornais essas reconstituições utilizam a técnica quadrinística dentro de uma reportagem tradicional, seja porque as cenas não foram fotografadas, seja para mostrar melhor o desenvolvimento de um acontecimento. As reconstituições sequenciais narram graficamente o fato. São já, portanto, um embrião do jornalismo em quadrinhos (2003, p.15).

**Figura 1:** Retrato de Horácio Hora, 1873



**Fonte:** Foto de Horácio Pinto da Hora, produzida na Casa do Amador de Sergipe. Imagem reproduzida da reserva técnica do acervo MHS, em 2015, por Valéria Aparecida Bari.

O jovem artista plástico Horácio Pinto da Hora, no contexto do final do Segundo Império e Primeira República, superou inúmeros obstáculos sociais por meio de seu extremo talento. Um verdadeiro prodígio de sua época, Horácio Hora (1853-1890) deixou um legado de retratos e quadros que é compartilhado entre importantes museus brasileiros e franceses. No entanto, uma peça em especial é compartilhada entre as famílias brasileiras: a reconstituição do Crime da Mala, publicada em 1873, ano em que o jovem artista completava vinte anos.

Publicada, republicada, colecionada, é imagem referencial do jornalismo brasileiro, dos quadrinhos e da criminalística. Muitas famílias brasileiras ainda preservam um exemplar do jornal onde esta história em quadrinhos foi publicada.

Nesta comunicação científica, retomaremos brevemente a contribuição de um jovem brilhante, que se superou e criou um paradigma para a criminologia e para o jornalismo brasileiro, no final do séc. XIX: o sergipano Horácio Pinto da Hora.

**Figura 2:** MHS após última restauração (2007/2009)



**Fonte:** Foto de Marcelle Cristinne (ASCOM/SECULT). Imagens de divulgação cedidas pelo MHS, 2015.

Agradecemos a viabilização desta comunicação científica à equipe do Museu Histórico de Sergipe (MHS), na figura de seu Curador e Gestor, Sr. Sergio Lacerda, da Pedagoga Denize Santiago e na Museóloga Rosângela dos Santos Reis. Devido ao trabalho destes e outros profissionais abnegados, foi possível o acesso às obras raras e a reprodução de textos e peças imagéticas em exposição e reserva técnica.

## 2 A RECONSTITUIÇÃO CRIMINAL POR MEIO DA LIGUAGEM DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

O pioneiro das reconstituições factuais no Brasil no séc. XIX, Ângelo Agostini, dedicou-se a informar a população, ainda que abusando da veia satírica, sobre fatos de relevância social que seriam potencialmente formadores de opinião pública. Assim, mesmo dedicando-se ao trabalho de jornalista numa nação de população predominantemente analfabeta, Agostini logrou o êxito jornalístico e difusor de informações relevantes à população.

Assim como muitos talentosos sergipanos ingressaram na imprensa fluminense para trabalhar com ilustração de Reconstituição Factual, charge ou história em quadrinhos, como foi o caso de Cândido Aragonês de Faria, outro grande sergipano foi captado pela imprensa bahiana, não querendo se distanciar da sua terra natal: Horácio Pinto da Hora. Na Bahia do séc. XIX, um forte movimento intelectual mantinha um mercado livresco e jornalístico próspero, chegando a ter muitos e duradouros títulos periódicos em circulação e atraindo os talentos artísticos disponíveis em toda a região Nordeste. Afinal, o paradigma determinado pela imprensa fluminense também já criara adeptos em Pernambuco, cuja imprensa fora desenvolvida e apropriada durante a ocupação holandesa, e nos demais estados do Nordeste e do Norte<sup>38</sup>, cujas capitais também desenvolveram órgãos de imprensa local, embora em menor quantidade.

Horácio Hora havia se destacado na sociedade sergipana por seu grande talento como artista plástico, tendo sido mantido por verbas imperiais e, posteriormente, por verbas republicanas. Suas pesquisas e trabalhos foram desenvolvidos entre Sergipe, Bahia e Paris (França), sabendo-se de antemão que seu autodidatismo correspondia a uma academização das artes plásticas brasileiras, apenas complementado por esta formação. Para trabalhar e prosseguir com sua sobrevivência, sem se distanciar de Sergipe, Horácio Hora se instalou em Salvador, capital do estado da Bahia, para trabalhar na imprensa soteropolitana e prosseguir autonomamente com seus estudos e trabalhos em Artes Plásticas.

---

<sup>38</sup> Devido ao baixo nível de escolarização, o brasileiro médio confunde frequentemente as regiões Norte e Nordeste, embora sejam completamente diferentes em todos os aspectos possíveis e imagináveis. Os estados do Nordeste são litorâneos e possuem incidência de climatologia tropical ou semiárida, com praias, campos e pastagens, população predominantemente afrodescendente. Os estados do Norte são interiores ao continente, ou seja, não possuem costa oceânica, são banhados pela rede fluvial amazônica, com clima tropical equatorial e densa floresta, população predominantemente descendente de indígenas. Nota da editora.

Com seu talento e simpatia, o jovem Horácio Hora driblava suas difíceis condições de vida, obtendo todo o tipo de apoio para desenvolver seus trabalhos. Quase sempre hospedado em casas de colegas de profissão ou beneméritos, conseguiu viver e trabalhar e lecionar. Porém, sua precocidade lhe custou a vida, já que a empolgação pela vida noturna parisiense prejudicou fatalmente sua saúde.

**Figura 3:** Reproduções parciais para divulgação das obras *Outono* (1886) e *Peri e Ceci* (1882).



Fonte: Imagens de divulgação cedidas pelo MHS, 2015.

Mas, Horácio Hora não era de natureza leviana. Atuando na imprensa bahiana, envolveu-se diretamente com as questões sociais de sua época e acabou por incumbir-se de uma desafiadora tarefa: a reconstituição de um dos crimes mais chocantes do Brasil no séc. XIX. É de sua autoria esta reportagem, que seria paradigmática no séc. XIX e posteriormente influenciaria a perícia criminal brasileira em todo o séc. XX e séc. XXI até os nossos dias: a quadrinhização do “Crime da Mala”.

A sociedade brasileira do séc. XIX ficou estarrecida, pela crueldade do crime cometido por um integrante dos quadros da justiça: o desembargador Cândido Pontes Visgueiro. Homem maduro e de posses, acostumado a seduzir mulheres e pouco afeito aos compromissos familiares, conheceu a adolescente Ana Maria da Conceição quando se encontrava em situação de mendicância. Provavelmente, este crime deve ter se constituído no ápice de outros atos violentos contra suas desafortunadas conquistas amorosas, que eram tolerados ou abafados pela justiça, mediante a imposição do cargo, posição social e nível

econômico de seu protagonista. Porém, a mobilização social garantiu o veredito apropriado para o crime e o desembargador nunca mais desfrutou a liberdade, morreu cumprindo sua pena de trabalhos forçados em 1875.

Mediante seu trabalho na imprensa, Horácio Hora teve acesso aos textos componentes dos relatórios de investigação, assim como das acareações. Movido pela emoção, contudo, devia fazer uma exposição profissional daquele fato, explicando aos leitores do jornal o que havia ocorrido no Maranhão. Também obteve retratos dos principais protagonistas e reproduziu fidedignamente as suas faces, apesar de esquematizar corpos e ambientes para facilitar a constituição das vinhetas. Segundo o pesquisador e museólogo Neverton da Cruz Santos, a reconstituição do Crime da Mala por Horácio Hora se constituiu numa peça jornalística em seu tempo de publicação, mas atualmente têm extremo valor histórico e museológico, pois:

Esses registros nos ajudam a conhecer como era a dinâmica cultural, em meio ao processo de construção de uma memória ou de um valor moral. Assim, o quadro do caso Pontes Visgueiro poderá ser considerado um reflexo social do seu tempo, que desperta, na contemporaneidade, reflexões acerca dos valores humanos (SANTOS, 2012, p.2).

Utilizando as recém-desenvolvidas técnicas de narrativa gráfica sequencial, que estavam em pleno desenvolvimento no Brasil sob influência de Ângelo Agostini, se propôs a aprofundar o potencial deste recurso, recriando o crime por meio de cenas-chave, identificação dos protagonistas, descrição pormenorizada e a busca da precisão narrativa necessária ao tema sério e controverso. Embora certo número de leigos e pesquisadores iniciantes afirmem que Hora cometera um plágio nessa produção, na verdade se baseou, de modo público e autorizado, em modelos de produção imagética compartilhados pelo próprio Ângelo Agostini, que utilizava-se desse recurso didático e se correspondia regularmente com Hora, considerando-o para toda vida um pupilo talentoso. Segundo Santos:

Assim, com o tema figurativo, a técnica usada por Horácio Hora na construção dos desenhos foi grafite sobre papel, com dimensões de altura:0, 625m e largura de 0, 475m. O quadro sofreu um restauro em maio de 1994, segundo o livro de tombo do MHS. Conforme informação presente na obra o Crime da Mala, podemos constatar que sua base é o 2º relatório de polícia da província do Maranhão e, desde 1960, está sob a guarda do MHS, através de transferência da biblioteca pública Epifânio Dória. [...] Na elaboração do desenho histórico sobre o caso Pontes Visgueiro por Horácio Hora, o artista remete o crime a uma história em quadrinho dividido em 12 partes todas enumeradas, sendo que cada um dos quadros contém uma narrativa que descreve o ápice do acontecido (SANTOS, 2012, p.26-28).

O Museu Histórico de Sergipe (MSH) expõe em seu acervo permanente o original da criação de Hora, emoldurado em cedro, resguardado por *paspatur* em papel cartão extra-



branco e vidro antirreflexo. Aqui, trazemos a reprodução fotográfica da arte preservada do original.

**Figura 1:** Arte original da reconstituição do Crime da Mala por Horácio Pinto da Hora



**Fonte:** Arte original de Crime da Mala por Horácio Pinto da Hora, após sua última restauração (1873/1994). Foto de Valéria Aparecida Bari. Original reproduzido do acervo de exposição permanente do MHS.



Ao estudar a narrativa do jovem Horácio Hora, é possível verificar que não lhe foi possível ocultar a revolta, mediante a execução fria e calculista do crime. Porém, a imagem é técnica e sua legenda é fidedigna aos autos do processo, nos limites interpretativos possibilitados pela linguagem das histórias em quadrinhos, observáveis na transcrição:

ASSASSINATO DE MARIA DA CONCEIÇÃO PELO DESEMBARGADOR PONTES VISGUEIRO NO DIA 14 DE AGOSTO DE 1873, NO MARANHÃO. [...] O Desembargador Sr. Cândido Pontes Visgueiro. [...] Maria da Conceição. [...] 1º Depois de ter despedido de Maria da Conceição uma amiga que a acompanhava à casa do desembargador. Este convida Maria a entrar n'um gabinete contíguo dizendo-lhe que fosse buscar um presente. [...] 2º Mal Maria entra no gabinete e senta-se n'um bahú o cúmplice Guilhermino sahindo de traz d'uma porta segura-a pelo ombros. Abafando os gritos da victima com uma toalha, o desembargador procura cloroformisal-a, estrangulando ao mesmo tempo. [...] 3º Depois de tão terrível luta, extenuada, descomposta e semi-morta, Maria perde os sentidos. Atirando-se sobre ella o desembargador qual uma fera morde-a enfurecido. [...] 4º Sedento de sangue o feroz assassino acaba com quatro punhaladas de tirar a vida à desditosa Maria da Conceição. 5º MEIA HORA DEPOIS: À saúde do digno e honrado Sr. Desembargador Pontes Visgueiro, hip, hip, Hurrah! [...] 6º Voltando o desembargador do jantar, auxiliado por Guilhermino, trata de introduzir no caixão a infeliz Maria; mas vendo que este não a pode conter estendida [...] 7º amarram-lhe as pernas com umas cordas que já de prevenção traziam. [...] 8º Não tendo conseguido fazer entrar o cadáver no caixão apesar de amarrada as pernas, resolve o desembargador cortar uma dellas. [...] 9º O mesmo faz com a cabeça, agarrando-a pelos cabelos com profundo golpe a decepa mais a geito no caixão. [...] 10º Preparando o corpo, o desembargador cobre-o com cal que Guilhermino fôra buscar n'uma lata. [...] 11º Porém o desembargador quer novamente enterrar o seu punhal no corpo da victima e faz-lhe uma larga incisão no estômago por onde saem as visceras. [...] 12º Aspecto do corpo no interior do caixão. [...] [Rodapé] Copiado pela descrição do crime por Horácio Pinto da Hora (transcrito de HORA, 1873).

Desta forma, Hora elabora um trabalho paradigmático, que vai influenciar as técnicas da criminalística brasileira de forma indelével. Além disso, elevou a qualidade da informação jornalística, a ponto de levar inúmeras famílias brasileiras a guardar o exemplar de publicação da reconstituição, preservando e “passando de pai para filho” por mais de um século. Ainda hoje, muitas famílias brasileiras possuem um exemplar da publicação desta notícia, guardado entre seus documentos.

### **3 O SURGIMENTO DO DESENHISTA TÉCNICO PERICIAL NO BRASIL E SUAS CARACTERÍSTICAS DE QUADRINHISTA**

Graças ao trabalho pioneiro de Horácio Hora, atualmente temos constituído nos quadros de peritos brasileiros o Desenhista Técnico Pericial, que trabalha especificamente com

a reconstituição criminal. No Brasil, o trabalho da reconstituição de crimes está previsto no Código de Processo Penal Brasileiro:

Art. 7º Para verificar a possibilidade de haver a infração sido praticada de determinado modo, a autoridade policial poderá proceder à reprodução simulada dos fatos, desde que esta não contrarie a moralidade ou a ordem pública. (BRASIL, 1941)

Para desempenhar tal tarefa, o Código de Processo Penal orienta o desenvolvimento do trabalho por peritos oficiais, ou seja, concursados e atuantes junto à autoridade pública, e não oficiais, convidados a colaborar com os processos criminais, mediante seus conhecimentos e habilidades específicas para a análise de vestígios e reconstituição de crimes.

**Figura 5:** Desenhista Técnica Pericial reconstitui acidente automobilístico.



Fonte: Foto de divulgação da Secretaria de Segurança Pública, Jornal O Novo (2014).

Segundo a Lei da Perícia Oficial Brasileira (BRASIL, 2009), o que determinará a formação do perito e seu ingresso por concurso público serão suas habilidades específicas e sua formação. Se para algumas atividades de perícia é necessária à formação superior e até pós-graduação e diversos cursos de formação específica, a reconstituição de crimes também conta com um profissional de formação média, cuja capacidade será verificável muito mais por habilidade e talento artístico: o Desenhista Técnico Pericial.

Para ser investido como perito, o Desenhista Técnico Pericial tem de, necessariamente, conhecer e dominar toda a semiologia das Histórias em Quadrinhos, justamente porque estes são os principais conhecimentos que utilizará na reconstituição de crimes. Em uma proporção menor, a reconstituição de faces também exige habilidades e competências advindas das artes plásticas, igualmente desejáveis a este perito.

Porém, não é muito frequente a disponibilização de pessoas para formar estes quadros, assim como não é suficiente a frequência à educação formal para a formação de um Desenhista Técnico Pericial, assim como de um artista plástico ou quadrinhista. Então, eventualmente, as autoridades constituídas apelarão à colaboração de artistas e quadrinhistas na reconstituição de crimes, como trabalho de perícia. Da mesma forma, as instituições jornalísticas, na preocupação de informar a população sobre tragédias, desastres naturais, crimes, utilizarão as habilidades e competências de artistas plásticos e quadrinhistas na criação de histórias em quadrinhos e infográficos, para que a população se informe e compreenda eventos que são de interesse público.

Então, eventualmente, todo o quadrinhista brasileiro pode e deve ser convidado a colaborar com a resolução de crimes, por meio da reconstituição criminal, assim como tem as habilidades e competências para divulgar em diferentes órgãos de imprensa crimes e outros fatos de interesse público, por meio da reconstituição por meio de história em quadrinhos ou infográficos.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O desenvolvimento das histórias em quadrinhos não resulta apenas em produção ficcional de qualidade, mas pode representar registro documental relevante para as Ciências Humanas e Ciências Sociais Aplicadas. Isto ocorre devido ao fato das histórias em quadrinhos propiciarem a reconstituição factual e criminal por meio de sua estrutura narrativa e semiologia, o que representou e se perpetuou como importante recurso de efetivação informacional jornalística e criminalística, nos séculos XIX, XX e XXI.

O legado de Horácio Hora se perpetuou, como cultura da narrativa sequencial gráfica e informação legal no Brasil, por meio de um trabalho único, a reconstituição do crime da mala. Segundo narrativas de diversas testemunhas, dentre as quais ambas as autoras desse capítulo se incluem, a página do jornal com essa reportagem figurava entre documentos e papéis guardados pelas famílias brasileiras. A informação contida na reconstituição servira como base

para mudanças de comportamento e constituíram assunto de família por várias gerações de brasileiros.

Pesquisadores de diversas áreas do conhecimento retomam o original de Horácio Hora. Alguns, por falta de conhecimento da lógica da criação da narrativa sequencial gráfica, inclusive dizem “constatar um plágio” nesse trabalho específico. Contudo, essa verificação está bem longe da verdade, uma vez que os modelos e estilos são compartilhados na autoria quadrinhística. Foi Ângelo Agostini quem enviou modelos de trabalho para Horácio Hora, com total liberalidade de aproveitamento, enfatizando que a sua autoria se referia ao conteúdo e a arte final.

A documentação produzida por Horácio Hora, numa época onde ainda o jornalismo brasileiro dava seus primeiros passos, foi uma inequívoca contribuição à narrativa sequencial gráfica e à informação pública e jornalística no Brasil.

## REFERÊNCIAS

BARI, Valéria Aparecida. **O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores**. 2008. 420 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo (ECA/USP), São Paulo, 2008. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-27042009-121512/publico/1937466.pdf>. Acesso em 25 abr. 2020.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**. Petrópolis: Vozes, 2008.

BRANCO, Vitorino Prata Castelo Branco. **Criminologia: biológica, sociológica e mesológica**. São Paulo: Sugestões Literárias, 1980.

BRASIL, Casa Civil. **Decreto-Lei nº 3.689**, de 3 de outubro de 1941. (Código de Processo Penal Brasileiro). Brasília: Presidência da República, 2007. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decretolei/del3689.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decretolei/del3689.htm). Acesso em 01/05/2015.

BRASIL, Casa Civil. **Lei nº 12.030**, de 17 de setembro de 2009. (Lei da Perícia Criminal). Brasília: Presidência da República, 2009. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato20072010/2009/lei/112030.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato20072010/2009/lei/112030.htm). Acesso em 01/05/2015.

D'AGOSTINO, Rosanne. **“Caso Bruno é ainda mais complexo que o caso Isabella”, diz criminalista**. In: *UOL Notícias*. 26/08/2010. Disponível em: <http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimasnoticias/2010/08/26/casobrunoeaindamaiscomplexoqueocasoisabelladizcriminalista.htm>, acesso em 01/05/2015.

DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. **Quadrinhos e jornal: uma correspondência biunívoca.** 1º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho - Mídia Brasileira: dois séculos de história. **Anais...** 1 a 3 de julho de 2003, p.2-23.

GOES, Balthazar. **O Pintor Sergipano Horácio Hora.** Aracaju: Tipografia Do Estado de Sergipe, 1901.

**HORÁCIO PINTO DA HORA.** In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Hor%C3%A1cio\\_Pinto\\_da\\_Hora&oldid=36564298](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Hor%C3%A1cio_Pinto_da_Hora&oldid=36564298). Acesso em: 24/05/2015.

*JORNAL O NOVO.* Editoria Região. **Estão abertas as inscrições para desenhistas periciais no Estado de São Paulo.** Itajobi: s.c.p., 04 de abril de 2014. Disponível em: <<http://www.jornalonovo.com.br/?n=400estaobertasasinscricoesparadesenhistaspericiaisnoestadodesaopaulo>>. Acesso em 02/05/2015.

MENDONÇA, Márcia. **Ciência em Quadrinhos: imagem e texto em cartilhas educativas.** Recife: Bargaço, 2010. (Coleção Teses).

SANTOS, Neverton da Cruz. **Memória em imagens: o caso Pontes Visgueiro em ilustração.** 2012. 120 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Museologia/Bacharelado) - Universidade Federal de Sergipe (UFS), Laranjeiras, 2012.

## VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

**The pioneer of journalism in comics in Brazil: reconstitution of the "Suitcase Crime" by Horacio Hora<sup>39</sup>**

*Glêyse Santos Santana<sup>40</sup>  
Valéria Aparecida Bari<sup>41</sup>*

### 1 INTRODUCTION<sup>42</sup>

*The solution to the problem of violence and criminality is only in the knowledge of man as an integral personality, formed of body and soul. It is in man that the secret of his social action lies and it is in his preparation for peaceful coexistence that the solution sought by all is.*

Vitorino Prata Castelo Branco, Oscar Freire Prize for Criminology of 1969 (1980, p. 27).

Since antiquity, the study of crime has intrigued and led to great intellectual research that, within different paradigms, sought an explanation for the misconduct of individuals and communities. Theories such as Medieval Demonology, or Criminal Anthropology launched by Lombroso, were followed by much more comprehensive studies, which contemplated the complexity of human beings and their problems of living in society. The scholar Enrico Ferri, at the end of the century. XIX, aggregated and directed all previous studies for the deepening of crime prevention techniques, as well as the dimensioning of penalties and possibilities of reeducation for the reintegration of the corrected individual into society. In this way, he was the founder of Criminal Sociology, which until today is the basis for studies and debates on crime between specialists and society.

Within Criminology, the specific area of Criminalistics is concerned with the consummation of the criminal act and the forms of validation of evidence for the validation of criminal investigation. In it, the so-called experts act, who will “assemble the puzzle” and reconstruct the criminal fact in several aspects. In order for seemingly disconnected observations and collections of different evidences and testimonies to become a narrative, the work of an expert is desirable, who will transform this data set into an intelligible script for the protagonists of the criminal process and for the population.

---

<sup>39</sup> Received on 11/20/19, version approved on 02/20/2020.

<sup>40</sup>ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1342-5097> , LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/1337213092549885>, E-mail: <[gleysesfpe@gmail.com](mailto:gleysesfpe@gmail.com)>.

<sup>41</sup> ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2871-5780>. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/0106962520738975>, E-mail: [valbari@gmail.com](mailto:valbari@gmail.com).

<sup>42</sup> Work originated from scientific communication presented at the Second Meeting of the Association of Researchers in Sequential Art - II ASPAS: The methodology of research on comics, May 28 to 30, 2015, Leopoldina/MG.



The development of the techniques of criminal reconstitution meets another sociological phenomenon of widespread at the end of the century. XIX, which is the development of major press vehicles and the formation of public reading habits in urban centers. For both cases, a common figure has evolved as a facilitator in the understanding of facts, opinions, complex contents, through the creation of a hybrid language of text and image elements: the comic book.

The journalist, comic artist and criminalist were professionals who emerged together and interconnected in Brazil, having as an interface the social interest in police events as a relevant part of their work. The social functions of these three professions are complementary to this day, providing us with reliable and perennial sources of information. According to Antônio Aristides Corrêa Dutra:

One of the clearest evidences of the presence of quadrinistic procedures in the newspaper's graphic thinking is the reconstruction of events. Typical of police sections of newspapers, these reenactments use the comic technique in a traditional report, either because the scenes were not photographed or to better show the development of an event. Sequential reconstructions graphically narrate the fact. Therefore, they are already an embryo of comic journalism (2003, p.15).

**Figure 1:** Portrait of Horácio Hora, 1873



**Source:** Horácio Hora's photo, registred by *Casa do Amador de Sergipe*. Image reproduced from the technical reserve of the MHS collection, in 2015, by Valéria Aparecida Bari.

The young artist Horácio Pinto da Hora, in the context of the end of the Second Empire and First Republic, overcame numerous social obstacles through his extreme talent. A true prodigy of his time, Horácio Hora (1853-1890) left a legacy of portraits and paintings that is shared between important Brazilian and French museums. However, one piece in particular is shared among Brazilian families: the reconstruction of the Suitcase Crime, published in 1873, the year in which the young artist turned twenty. Published, republished, collected, it is a reference image of Brazilian journalism, comics, and criminalistics. Many Brazilian families still preserve a copy of the newspaper where this comic book was published.

In this scientific communication, we will briefly resume the contribution of a brilliant young man, who overcame himself and created a paradigm for criminology and Brazilian journalism, at the end of the century. XIX: the Sergipe from Horácio Pinto da Hora.

**Figure 2:** MHS after last restoration (2007/2009)



**Source:** Photo by Marcelle Cristinne (ASCOM / SECULT). Disclosure images provided by MHS, 2015.

We would like to thank the team at the Historical Museum of Sergipe (MHS) for making this scientific communication possible, in the form of its Curator and Manager, Mr. Sergio Lacerda, from Pedagoga Denize Santiago and at Museologist Rosângela dos Santos

Reis. Due to the work of these and other selfless professionals, it was possible to access rare works and the reproduction of texts and images on display and technical reserve.

## 2 CRIMINAL RECONSTITUTIONS THROUGH COMIC'S LANGUAGE

The pioneer of factual reconstructions in Brazil in the 19th century, Ângelo Agostini, dedicated himself to informing the population, albeit abusing the satirical vein, about facts of social relevance that would potentially form public opinion. Thus, despite dedicating himself to the work of a journalist in a nation with a predominantly illiterate population, Agostini achieved journalistic success and disseminated relevant information to the population.

Just as many talented people from Sergipe joined the Rio de Janeiro press to work with illustration of Factual Reconstitution, cartoon or comic strip, as was the case with Cândido Aragonês de Faria, another great Sergipe was captured by the Bahian press, not wanting to distance himself from his homeland: Horácio Pinto da Hora. In Bahia of the 19th century, a strong intellectual movement maintained a thriving book and journalistic market, reaching many and lasting periodic titles in circulation and attracting the artistic talents available throughout the Northeast region. After all, the paradigm determined by the Fluminense press had also created supporters in Pernambuco, whose press was developed and appropriate during the Dutch occupation, and in the other Northeastern and Northern states<sup>43</sup>, whose capitals have also developed local media, albeit to a lesser extent.

Horácio Hora had stood out in society in Sergipe due to his great talent as a plastic artist, having been maintained by imperial funds and, later, by republican funds. His research and work were developed between Sergipe, Bahia, and Paris (France), knowing in advance that his self-education corresponded to an academicization of Brazilian plastic arts, only complemented by this training. To work and continue with his survival, without distancing himself from Sergipe, Horácio Hora settled in Salvador, capital of the state of Bahia, to work in the Salvadoran press and to continue his studies and works in Plastic Arts autonomously.

With his talent and sympathy, the young Horácio Hora dodged his difficult living conditions, obtaining all kinds of support to develop his work. Almost always staying in the

---

<sup>43</sup> Due to the low level of education, the average Brazilian often confuses the North and Northeast regions, although he is completely different in every possible and imaginable aspect. The states of the Northeast are coastal and possessed incidence of semi-arid climate, with beaches, fields and pastures, population predominantly African descent. The northern states are inland to the continent, that is, they do not have an ocean coast, they are bathed by the Amazonian river network, with equatorial tropical climate and dense forest, a population predominantly descended from indigenous people. Editor's note.

homes of professional colleagues or benefactors, he managed to live and work and teach. However, his precociousness cost him his life, as the excitement about Parisian nightlife fatally damaged his health.

**Figure 3:** Partial reproductions to publicize the works Autumn (1886); Peri and Ceci (1882).



**Fonte:** Disclosure images provided by MHS, 2015.

But Horácio Hora was not of a light nature. Acting in the Bahian press, he became directly involved with the social issues of his time and ended up undertaking a challenging task: the reconstruction of one of the most shocking crimes in Brazil in the century. XIX. He is the author of this article, which would be paradigmatic in the century. XIX and later would influence Brazilian criminal expertise throughout the century 19<sup>th</sup> and 20<sup>th</sup> century to the present day: the “Suitcase Crime” comic<sup>44</sup>.

Brazilian society of the 19<sup>th</sup> century was appalled by the cruelty of the crime committed by a member of the justice system: the judge Cândido Pontes Visgueiro. A mature and wealthy man, used to seducing women and little used to family commitments, he met teenager Ana Maria da Conceição when he was in a situation of begging. Probably, this crime must have been the culmination of other violating acts against his unfortunate amorous conquests, which were tolerated or stifled by justice, through the imposition of the position, social position, and economic level of its protagonist. However, social mobilization ensured the

<sup>44</sup> At the time, the graphic sequential narrative proved to be extremely useful, as a precursor to infographics, to deepen the report on crime and bring information to the population. Journalistic information in Brazil used the image early and also, still in the 19th century, holds the title of the first use of photo-reporting. Editor’s note.

appropriate verdict for the crime and the judge never again enjoyed freedom, he died serving his sentence of forced labor in 1875.

Through his work in the press, Horácio Hora had access to the component texts of the investigation reports, as well as the statements. Driven by emotion, however, he had to make a professional presentation of that fact, explaining to the newspaper's readers what had happened in Maranhão. He also obtained portraits of the main protagonists and faithfully reproduced their faces, despite laying out bodies and environments to facilitate the creation of vignettes. According to researcher and museologist Neverton da Cruz Santos, the reconstitution of the Suitcase Crime by Horácio Hora was a journalistic piece at the time of its publication, but today it has extreme historical and museological value, because:

These records help us to know what cultural dynamics was like, in the process of building a memory or a moral value. Thus, the picture of the Pontes Visgueiro case can be considered a social reflection of its time, which awakens, in contemporary times, reflections about human values (SANTOS, 2012, p.2) .

Using the newly developed techniques of sequential graphic narrative, which were in full development in Brazil under the influence of Ângelo Agostini, it was proposed to deepen the potential of this resource, recreating crime through key scenes, identification of the protagonists, detailed description and the search for the necessary narrative precision for the serious and controversial theme. Although a number of laypeople and beginning researchers claim that Hora committed plagiarism in this production, in fact it was based, in a public and authorized manner, on models of image production shared by Ângelo Agostini himself, who used this didactic resource and corresponded regularly with Hora, considering him a talented pupil for life. According to Santos:

Thus, with the figurative theme, the technique used by Horácio Hora in the construction of the drawings was graphite on paper, with dimensions of height: 0, 625m and width of 0, 475m. The painting underwent a restoration in May 1994, according to the MHS fall book. According to information present in the work Crime of Mala [Suitcase Crime], we can see that its base is the 2nd police report of the province of Maranhão and, since 1960, it has been under the guard of the MHS, through the transfer of the public library Epifânio Dória. [...] In the elaboration of the historical drawing about the Pontes Visgueiro case by Horácio Hora, the artist refers the crime to a story in a comic divided into 12 parts, all of which are listed, each of which contains a narrative describing the peak of the happened (SANTOS, 2012, p.26 -28) .

The Historical Museum of Sergipe (MSH) exhibits in its permanent collection the original of Hora's creation, framed in cedar, protected by *paspatur* on extra-



white cardboard and anti-reflective glass. Here, we bring the photographic reproduction of the preserved art of the original.

**Figure 2:** Original art-reconstitution of the Suitcase Crime by Horácio Pinto da Hora



**Source:** Suitcase Crime, art by Horácio Pinto da Hora, after its last restoration (1873/1994). Valéria Aparecida Bari's photo. Original reproduced from the MHS permanent exhibition collection.



When studying the narrative of the young Horácio Hora, it is possible to verify that it was not possible to hide the revolt, through the cold and calculating execution of the crime. However, the image is technical, and its caption is reliable to the case files, within the interpretative limits made possible by the language of comic books, which can be observed in the transcription:

MURDER OF MARIA DA CONCEIÇÃO BY THE DISEMBARGADOR PONTES VISGUEIRO ON AUGUST 14, 1873, IN MARANHÃO. [...] Judge Mr. Cândido Pontes Visgueiro. [...] Maria da Conceição. [...] 1° After having dismissed Maria da Conceição a friend who accompanied her to the judge's house. This invites Maria to enter an adjoining office telling her to go and get a gift. [...] 2 Mal Maria enters the office and sits num Bahu accomplice Guilhermino sahindo of brings d'safe to the door shoulders. Drowning out the cries of the victim with a towel, the judge seeks cloroformisal her, strangling the same time. [...] 3rd After such a terrible struggle, exhausted, decomposed and half-dead, Maria loses her senses. Throwing himself at her, the judge as a beast bites her in rage. [...] 4th Thirsty for blood, the ferocious murderer ends up with four stabs to take the unfortunate Maria da Conceição's life. 5th HALF HOUR LATER: To the health of the dignified and honorable Mr. Judge Pontes Visgueiro, hip, hip, Hurray! [...] 6° Returning the judge of the dinner, aided by Guilhermino, tries to introduce the unhappy Maria into the coffin; but seeing that it cannot contain it extended\_ [...] 7° tie his legs with ropes that were already prevented. [...] 8° Having not managed to get the corpse into the coffin despite the legs being tied, the judge decides to cut a dellas. [...] 9° The same is done with the head, grabbing it by the hair with a deep blow to sever the severer in the coffin. [...] 10° Preparing the body, the judge covered it with lime that Guilhermino had fetched from a can. [...] 11th However, the judge wants to bury his dagger in the victim's body again and makes a large incision in the stomach through which the viscera come out. [...] 12th aspect of the body inside the coffin. [...] [Footnote] Copied by the description of the crime by Horácio Pinto da Hora (transcribed by HORA, 1873).

In this way, Hora elaborates a paradigmatic work, which will indelibly influence the techniques of Brazilian criminalistics. In addition, it raised the quality of journalistic information, to the point of leading countless Brazilian families to keep the copy of the publication of the reconstruction, preserving and “passing from father to son” for more than a century. Even today, many Brazilian families have a copy of the publication of this news, kept among their documents.

### **3 THE SURGE OF THE TECHNICAL EXPERT DRAWER IN BRAZIL AND ITS CHARACTERISTICS OF PICTURES**

Thanks to Horácio Hora's pioneering work, we have currently constituted the expert technical designer on the staff of Brazilian experts, who works specifically with criminal reconstruction. In Brazil, the work of reconstructing crimes is foreseen in the Brazilian Penal Procedure Code:

Art. 7<sup>o</sup> order to verify the possibility of the offense was committed in a certain way, the police authority may proceed to simulated playback of the facts, provided it does not contradict morality or public order (BRASIL, 1941).

To perform this task, the Code of Criminal Procedure guides the development of work by official experts, that is, those who are publicly held and working with the public authority, and non-official, invited to collaborate in criminal proceedings, through their specific knowledge and skills for the analysis of traces and reconstruction of crimes.

**Figure 5:** Expert Technical Designer reconstitutes automobile accident



**Source:** Publicity photo from the Public Security Secretariat, Newspaper O Novo (2014).

According to the Brazilian Official Expertise Law (BRAZIL, 2009), what will determine the training of the expert and his admission through public examination will be his specific skills and training. If for some expertise activities it is necessary to graduate and even graduate and several specific training courses, the reconstitution of crimes also has a professional with medium training, whose capacity will be much more verifiable by skill and artistic talent: the Designer Expert Technician.

In order to be invested as an expert, the Expert Technical Designer must, necessarily, know and master the entire semiology of Comics, precisely because these are the main knowledge that he will use in the reconstruction of crimes. To a lesser extent, the

reconstitution of faces also requires skills and competences from the plastic arts, equally desirable to this expert.

However, it is not very frequent to have people available to form these staff, just as it is not enough to attend formal education to train an Expert Technical Designer, as well as an artist or comic artist. Then, eventually, the constituted authorities will call for the collaboration of artists and comic artists in the reconstruction of crimes, as an expert work. Likewise, the journalistic institutions, in the concern to inform the population about tragedies, natural disasters, crimes, will use the skills and competences of visual artists and comic artists in the creation of comic books and infographics, so that the population is informed and understand events that are in the public interest.

Then, eventually, every Brazilian comic artist can and should be invited to collaborate with the resolution of crimes, through criminal reconstruction, as well as having the skills of competence to divulge crimes and other facts of public interest in different press organs, for example. through reconstitution through comics or infographics.

#### **4 FINAL CONSIDERATIONS**

The development of comic's media and language does not only result in quality fictional production but can represent a relevant documentary record for the Humanities and Applied Social Sciences. This is due to the fact that the comics were likely factual reconstruction and criminal through its narrative structure and semiotics, which represented and was perpetuated as an important feature of effective journalistic and informational criminology, in the 19<sup>th</sup>, 20<sup>th</sup> and 21<sup>th</sup> centuries.

Horácio Hora's legacy was perpetuated, as a culture of graphic sequential narrative and legal information in Brazil, through a unique work, the reconstruction of the crime of the suitcase. According to the narratives of several witnesses, among which both authors of this chapter are included, the page of the newspaper with this report was among documents and papers kept by Brazilian families. The information contained in the reconstitution had served as a basis for behavioral changes and constituted a family matter for several generations of Brazilians.

Researchers from different areas of knowledge return to Horácio Hora's original. Some, due to lack of knowledge of the logic of creating the sequential graphic narrative, even say "to find plagiarism" in this specific work. However, this verification is far from the truth, since the models and styles are shared in the comic book authorship. It was

Ângelo Agostini who sent work models to Horácio Hora, with total freedom of use, emphasizing that his authorship referred to the content and the final art.

The documentation produced by Horácio Hora, at a time when Brazilian journalism was still taking its first steps, was an unequivocal contribution to the sequential graphic narrative and information in Brazil.

## REFERENCES

BARI, Valéria Aparecida. **O potencial das histórias em quadrinhos na formação de leitores.** 2008. 420 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo (ECA/USP), São Paulo, 2008. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-27042009-121512/publico/1937466.pdf>. Acesso em 25 abr. 2020.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som.** Petrópolis: Vozes, 2008.

BRANCO, Vitorino Prata Castelo Branco. **Criminologia: biológica, sociológica e mesológica.** São Paulo: Sugestões Literárias, 1980.

BRASIL, Casa Civil. **Decreto-Lei nº 3.689**, de 3 de outubro de 1941. (Código de Processo Penal Brasileiro). Brasília: Presidência da República, 2007. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decretolei/del3689.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decretolei/del3689.htm). Acesso em 01/05/2015.

BRASIL, Casa Civil. **Lei nº 12.030**, de 17 de setembro de 2009. (Lei da Perícia Criminal). Brasília: Presidência da República, 2009. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato20072010/2009/lei/112030.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato20072010/2009/lei/112030.htm). Acesso em 01/05/2015.

D'AGOSTINO, Rosanne. **“Caso Bruno é ainda mais complexo que o caso Isabella”, diz criminalista.** In: *UOL Notícias*. 26/08/2010. Disponível em: <http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimasnoticias/2010/08/26/casobrunoeaindamaiscompleoqueocasoisabelladizcriminalista.htm>, acesso em 01/05/2015.

DUTRA, Antônio Aristides Corrêa. **Quadrinhos e jornal: uma correspondência biunívoca.** 1º Encontro Nacional da Rede Alfredo de Carvalho - Mídia Brasileira: dois séculos de história. *Anais...* 1 a 3 de julho de 2003, p.2-23.

GOES, Balthazar. **O Pintor Sergipano Horácio Hora.** Aracaju: Tipografia Do Estado de Sergipe, 1901.

**HORÁCIO PINTO DA HORA.** In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2013. Disponível em: [http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Hor%C3%A1cio\\_Pinto\\_da\\_Hora&oldid=36564298](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Hor%C3%A1cio_Pinto_da_Hora&oldid=36564298). Acesso em: 24/05/2015.

*JORNAL O NOVO*. Editoria Região. **Estão abertas as inscrições para desenhistas periciais no Estado de São Paulo**. Itajobi: s.c.p., 04 de abril de 2014. Disponível em: <<http://www.jornalonovo.com.br/?n=400estaoabertasasinscricoesparadesenhistaspericiaisnoestadodesaopaulo>>. Acesso em 02/05/2015.

MENDONÇA, Márcia. **Ciência em Quadrinhos: imagem e texto em cartilhas educativas**. Recife: Bagaço, 2010. (Coleção Teses).

SANTOS, Neverton da Cruz. **Memória em imagens: o caso Pontes Visgueiro em ilustração**. 2012. 120 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Museologia/Bacharelado) - Universidade Federal de Sergipe (UFS), Laranjeiras, 2012.

**ARTIGOS ORIGINAIS E ENSAIOS:  
NARRATIVA SEQUENCIAL GRÁFICA EM  
ANÁLISE**



**Mapeamento de quadrinhos vinculados ao  
Kardecismo no Brasil: 1960-2014.<sup>45</sup>**

*Mapping of comics related to Kardecism in Brazil:  
1960-2014.*

*Mapeo de historietas relacionados con el  
kardecismo en Brasil: 1960-2014.*

*Amaro Xavier Braga Junior<sup>46</sup>*

---

<sup>45</sup> Recebido em 26/02/20, versão aprovada em 26/03/2020.

<sup>46</sup> Mestre e Doutor em Sociologia (UFPE). Membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial – ASPAS, desde 2012. É membro pesquisador do Grupo de Leitura, Escrita e Narrativa – PLENA, desde 2015. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/3072812137317009>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7611-6470>. E-mail: <axbraga@gmail.com >.

### RESUMO

Este artigo consiste em mapear as produções editoriais de histórias em quadrinhos relacionadas à filosofia do espiritismo no Brasil, denominadas Kardecismo, devido aos trabalhos de Allan Kardec. É parte de uma ampla pesquisa de pós-doutorado que discute as produções de quadrinhos brasileiros relacionadas aos grupos religiosos. Mapeia as publicações enfatizando seus dados editoriais e localizando-os cronologicamente e espacialmente com o objetivo de criar um mapa que resgata e preserva a história mnemônica destas publicações. As histórias em quadrinhos kardecistas são normalmente publicações institucionalizadas e guiadas por um patamar pedagógico. Do ponto de vista da arte, há um predomínio do traço infantil, com dimensões de tirinhas ou histórias de páginas únicas, que demonstram ter como o público-alvo o segmento infanto-juvenil. Assim sendo, o mapeamento conclui que essa produção cultural tem características e finalidades muito próximas do ensino religioso no Brasil, prestando-se a empregabilidade como recurso didático-pedagógico e leitura de lazer paradidática.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em Quadrinhos – Brasil. Kardecismo – Histórias em Quadrinhos. Editoração- Histórias em Quadrinhos.

### ABSTRACT

This article consists of mapping the editorial productions of comic books related to the philosophy of spiritism in Brazil, called Kardecism, due to the work of Allan Kardec. It is part of an extensive postdoctoral research that discusses Brazilian comic book productions related to religious groups. It maps publications by emphasizing their editorial data and locating them chronologically and spatially in order to create a map that rescues and preserves the mnemonic history of these publications. Kardecist comics are usually institutionalized publications and guided by a pedagogical level. From the point of view of art, there is a predominance of the childlike trait, with dimensions of strips or stories of single pages, which demonstrate that the target audience is the child and youth segment. Therefore, the mapping concludes that this cultural production has characteristics and purposes remarkably close to religious teaching in Brazil, lending itself to employability as a didactic-pedagogical resource and reading of paradidactic leisure.

**KEYWORDS:** Comics - Brazil. Kardecismo - Comics. Publishing- Comics.

### RESUMEN

Este artículo consiste en mapear las producciones editoriales de historietas relacionadas con la filosofía del espiritismo en Brasil, llamada Kardecism, debido al trabajo de Allan Kardec. Es parte de una extensa investigación postdoctoral que analiza las producciones de historietas brasileñas relacionadas con grupos religiosos. Mapea publicaciones enfatizando sus datos editoriales y localizándolos cronológica y espacialmente para crear un mapa que rescata y preserva la historia mnemónica de estas publicaciones. Los cómics kardecistas suelen ser publicaciones institucionalizadas y guiadas por un nivel pedagógico. Desde el punto de vista del arte, hay un predominio del rasgo infantil, con dimensiones de tiras o historias de páginas individuales, que demuestran que el público objetivo es el segmento infantil y juvenil. Por lo tanto, el mapeo concluye que esta producción cultural tiene características y propósitos muy cercanos a la enseñanza religiosa en Brasil, prestando-se a la empleabilidad como un recurso didáctico-pedagógico y la lectura del ocio paradidactico.

**PALABRAS CLAVE:** Historietas - Brasil. Kardecismo - Historietas. Editorial-Historietas.

## 1 INTRODUÇÃO

Neste levantamento da interface da religião nos quadrinhos brasileiros, um dos fluxos de publicação diz respeito às práticas do espiritismo, mas enfaticamente, do espiritismo que retoma os ensinamentos contidos no pentateuco literário do estudioso francês Allan Kardec<sup>47</sup>, assim chamado “codificador do espiritismo”, ao qual, para diferenciar das práticas de espiritismo vinculados ao *New Age* ou às práticas de espiritualidade afro-brasileira, encontra-se denominada de filosofia Kardecista, ou Kardecismo.

Este trabalho é parte de uma ampla pesquisa de pós-doutorado cujo objetivo é mapear as produções de quadrinhos brasileiros relacionadas aos grupos religiosos<sup>48</sup>. As categorias de análise empregadas na pesquisa visam identificar a relação das histórias em quadrinhos com as tradições religiosas existentes e agrupá-las por semelhança ou proximidade.

Os aspectos teóricos e o recorte metodológico foram apresentados em um trabalho anterior (BRAGA, 2015). Este artigo pretende, dando continuidade, apresentar os elementos resultantes do levantamento e mapeamento das publicações sob o recorte proposto. Da mesma forma, segundo estes objetivos, os aspectos hermenêuticos e considerações mais amplas e comparativas destas publicações em torno do universo religioso, foram suprimidas e reservadas para um segundo momento. Para situar o leitor que não teve acesso aos trabalhos anteriores, apresento, a seguir, um breve resumo destes aspectos.

A matriz do espiritismo faz referências às práticas do Kardecismo no Brasil. A seleção do material ocorreu a partir da predeterminação dos autores no vínculo entre os dois temas (quadrinhos e religião), a natureza do enredo da revista, seu descritor e/ou resumo, assim como o título do material; e, os agentes envolvidos na sua produção e/ou circulação. Serão apresentados os quadrinhos produzidos por editoras declaradas religiosas ou entidades, juridicamente constituídas, que estão relacionadas às práticas religiosas, tornaram-se elegíveis. A varredura considerou as publicações de autores brasileiros e publicadas em território nacional e direcionadas ao público religioso. Considerou-se as publicações: únicas e seriadas, independentes e por editora, impressos ou digitais, quadrinhos de uma página ou tirinhas

---

<sup>47</sup> Hippolyte Léon Denizard Rivail (1804-1869) foi um influente pedagogo e filósofo francês. Sob o pseudônimo de Allan Kardec, notabilizou-se na França e no Brasil como o codificador do Espiritismo. No Brasil, sua obra é apresentada como complementação à doutrina Católica Apostólica Romana e praticada segundo a denominação de Kardecismo. Nota da Editora.

<sup>48</sup> O artigo expõe dados da pesquisa “Panorama das religiosidades dos quadrinhos no Brasil (1960-2014)”, que se destina à composição de Monografia, como quesito parcial para o título de Pós-doutorado em Teologia, na Faculdade EST, São Leopoldo/RS, em desenvolvimento. Nota da Editora.

publicadas em revistas ou jornais, até os de centenas de páginas publicados em álbuns ou coletâneas, em fanzines ou webtiras na Internet. Metodologicamente, a produção, organização e análise dos dados desta pesquisa tomaram como base os princípios da *Ground Theory* (ou Teoria Fundamentada nos Dados), da Análise de Conteúdo sobre as publicações, entrevistas e correlações estatísticas visando comparação. Para estabelecer uma cronologia, foi realizado um recorte temporal iniciado nas primeiras edições identificadas (década de 1960) até o ano de 2014, quando comecei a montar os parâmetros desta pesquisa.

Como o objetivo é apresentar o resultado do mapeamento das publicações, não haverá aprofundamento sobre o Kardecismo no Brasil, com as particularidades inerentes à uma manifestação de religiosidade com características locais. Estes aspectos podem ser vistos no trabalho de Fernandes (2008) que explora toda esta trajetória e desenvolvimento desta prática religiosa. O Brasil é hoje o maior país com número de praticantes do espiritismo kardecista<sup>49</sup> e esta religião desenvolve um papel significativo na história do país<sup>50</sup>, assim como nas práticas assistencialistas (FERREIRA, 2008; LEWGOY, 2008). E que, devido à atuação e grande produção local de trabalhos teóricos e práticas, levou-a, apesar de seu surgimento na França, a ser considerada hoje uma religião brasileira.

## 2 QUADRINHOS KARDECISTAS

Os quadrinhos com temáticas kardecistas começam com uma série de páginas de quadrinhos desenhadas por Messias de Melo, um dos pioneiros das HQ no Brasil, contendo histórias psicografadas pelo médium Chico Xavier e publicadas no “Anuário Espírita do Instituto de Difusão Espírita”, entre 1964 e 1968. Seis destas HQ serão retomadas em uma publicação organizada por Worney Almeida de Souza, num álbum publicado em 2010, intitulado “Messias de Melo e o Espiritismo”, pela editora Marca de Fantasia. Estas histórias tinham o objetivo de explicar vários aspectos do código religioso e contextualizavam a prática do grupo.

---

<sup>49</sup> “Só no Brasil, são 3,8 milhões de praticantes declarados do Kardecismo. Isso significa que, a cada três seguidores de Kardec, um é brasileiro. Com isso, o maior país católico do mundo, com 123,4 milhões de fiéis, segundo o Censo de 2010, passou a ostentar outro título: o de maior nação espírita do planeta” (BERNARDO, 2019, [s.p.]).

<sup>50</sup> Com muitas personalidades de destaque que participaram ou apoiaram abertamente esta tradição religiosa.

Figura 1: Capa do Primeiro volume de Bingo.

Figura 2: Páginas internas de Bingo



Fonte: Bingo. ©1989, Paulo José. Todos os Direitos Reservados. Registro fotográfico de Amaro Xavier Braga Júnior, 2020.

Fonte: Bingo. ©1989, Paulo José. Todos os Direitos Reservados. Registro fotográfico de Amaro Xavier Braga Júnior, 2020.

Figura 3: Capa do segundo volume de Bingo.

Figura 4: Página de Vapt-Vupt.



Fonte: Bingo. ©1989, Paulo José. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <[https://s112.photobucket.com/user/snowspeeder\\_2006/library/Arquivos%20Incriveis%2051?sort=6&page=1](https://s112.photobucket.com/user/snowspeeder_2006/library/Arquivos%20Incriveis%2051?sort=6&page=1)>.

Fonte: Vapt-Vupt. ©1995, Marcio Baraldi. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<http://nagado.blogspot.com/2011/03/vapt-e-vupt-de-marcio-baraldi.html>>.

A primeira revistinha com material exclusivamente kardecista terá como protagonista uma formiguinha chamada “Bingo”, que surgiu nos cartuns publicados em jornais



pelo desenhista Paulo José nos anos de 1970. É uma publicação de quatorze páginas, de 1989, chamada “Bingo em vida nova para Zé Mutreta” que inaugura, oficialmente, as HQ voltadas para o espiritismo. Dez anos depois, em 1998, a formiguinha voltará com novo álbum, com o mesmo tamanho, desta vez intitulado “Bingo em Meu Amigo Obsessor” e acompanhado da expressão “Revistinha Espírita”, deixando bem evidente suas intenções didáticas.

Entre estas duas publicações, outro quadrinhista, muito mais jovem, chamado Marcio Baraldi, começa a publicar as tirinhas dos passarinhos “Vapt e Vupt” na revista católica “Alô Mundo” e depois migra para a revista "Visão Espírita" (Rede Visão) até finalmente, começar a ser editado na revista “Espiritismo & Ciência” (Editora Mythos), de 1995 até 2010. Seus temas leves e relacionados ao cristianismo o aproximam do espaço kardecista. Baraldi não tardou a inserir temas mais próximos da doutrina espírita como os diálogos com os espíritos visando à aprendizagem e mensagens de médiuns famosos como Chico Xavier (BARI; SANTANA, 2015) e com uma produção bem ampla de páginas únicas.

Em 1999, surge os quadrinhos de Clésio Ibiapina Tapety visando à educação espírita através dos quadrinhos com o personagem “Kardequinho”, posteriormente, chamado apenas de “Dequinho”. Apesar dos quadrinhos de Paulo José já serem impressos pela editora da federação espírita, e, portanto, serem institucionalizados, o Dequinho será o primeiro a está associado à educação, pois, as tiras e quadrinhos compuseram um manual de doutrina espírita chamado “Estudando o Espiritismo com a turma do Dequinho” que incluía os quadrinhos e textos de formação específicos da doutrina espírita.

Em 2003, aparece a revista em quadrinhos “Toinzinho e Chico Xavier em lindos casos” com roteiros de Ramiro Gama e desenhos de Celso Zonatto. O material, que teve trinta e nove edições de dezesseis páginas cada, foi produzido pela LAKE, Livraria Allan Kardec Editora, também com proposta de evangelização. Em 2011, eles lançaram um volume de literatura baseado nas HQ, “Toinzinho e o Anjo Galdino”, de M. B. Tamassia, criador do personagem, também voltado para a evangelização na doutrina espírita. A LAKE continuou a publicar “Toinzinho” com diversas histórias, em revistinhas de dezesseis páginas, nem sempre diretamente relacionadas à prática religiosa ou a doutrina espírita, mas à educação moral em geral.

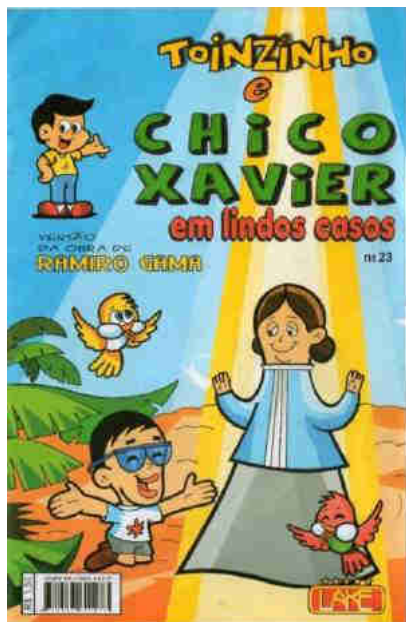


Figura 5: Webtira Turma do Dequinho



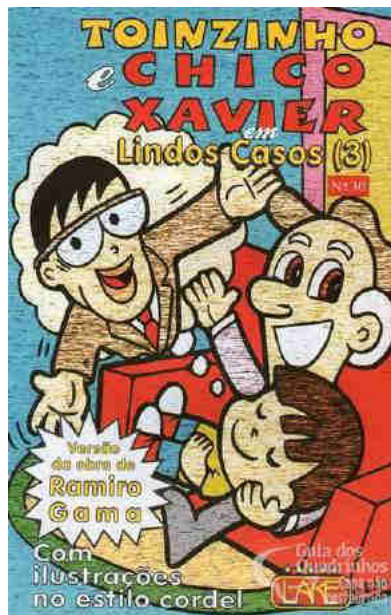
Fonte: Turma do Dequinho. ©1999, Clésio Ibiapina Tapety. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<http://ceirmajacyra.weebly.com/5-imortalidade-da-alma.html>>.

Figura 6: Capa de Toinzinho vol. 23



Fonte: Toinzinho. ©1999, LAKE/ Celso Zonatto/ Ramiro Gama. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<https://giurassol.wordpress.com/2013/06/11/toinzinho-e-chico-xavier-em-lindos-casos/>>.

Figura 7: Capa de Toinzinho vol. 30



Fonte: Toinzinho. ©1999, LAKE/ Celso Zonatto/ Ramiro Gama. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<https://giurassol.wordpress.com/2013/06/11/toinzinho-e-chico-xavier-em-lindos-casos/>>.

**Figuras 8:** Página de Toinzinho



**Fonte:** Toinzinho. ©1999, LAKE/ Celso Zonatto/ Ramiro Gama. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<https://giurassol.wordpress.com/2013/06/11/toinzinho-e-chico-xavier-em-lindos-casos/>>.

**Figura 10:** Capa de Andrezinho



**Fonte:** Andrezinho. 2ª. edição. © 2006, Paulo José. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<https://www.mensagemspirita.com.br/livro/1688473/andrezinho-espiritismo-em-quadrinhos-2-paulo-jose>>.

**Figura 9:** Página de Toinzinho



**Fonte:** Toinzinho. ©1999, LAKE/ Celso Zonatto/ Ramiro Gama. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<https://giurassol.wordpress.com/2013/06/11/toinzinho-e-chico-xavier-em-lindos-casos/>>.

**Figura 11:** Capa de Luizinho



**Fonte:** Luizinho: Uma nova tentativa baseada nos escritos de o espírito de André Luiz. ©2004, 2006, Celso Murilo Zonato/Mundo Maior. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <[https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1021748378-kit-com-3-publicacoes-espiritas-para-criancas-\\_JM?quantity=1](https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1021748378-kit-com-3-publicacoes-espiritas-para-criancas-_JM?quantity=1)>.



Em 2004, o quadrinhista Paulo José, retorna com duas novas publicações: a revistinha em quadrinhos do “Andrezinho: Espiritismo em Quadrinhos” (que teve dois números), baseadas nas mensagens do Espírito de André Luiz e publicado pela Fundação Espírita André Luiz. Esta mesma editora (Mundo Maior) será responsável, em 2006, pela edição de outra revistinha em quadrinhos, também baseada nas mensagens daquele espírito, desta vez chamada de “Luizinho: Espiritismo em Quadrinhos” de Celso Murilo Zonato. Estas HQ compartilham o traço simples, infantil e histórias com edições curtas. Ainda em 2006, com produção dos Estúdios Maurício de Souza, na Revista da Magali, é publicado a história “Reencarnação” que enfatiza as vidas passadas e a ética kardecista. No ano seguinte, na mesma revista, aparece a “Parte II – Reencarnação” apresentando novas considerações sobre a questão. Segundo Maurício de Souza:

A ideia de reencarnação, renascimento, voltar em outras vidas, é recorrente nas mais diversas religiões do mundo. Assim, o tema, quando surgiu para ser discutido, foi aceito por todos e o desafio seria apresentá-lo de forma leve, e se possível, com humor. Sem dúvida a nossa fórmula de contar histórias pode passar informações, formação, conceitos, exemplos, valores. Como toda boa história [...] (A REENCARNAÇÃO..., 2012, [s.p.])<sup>51</sup>

Figuras 12 e 13: Cenas da HQ Reencarnação, com a personagem Magali



Fonte: Revista da Magali. ©2006, Estúdios Maurício de Souza. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<https://www.noticiascristas.com/2014/11/turma-da-monica-e-usada-para-difundir.html> >.

O quadrinhista Wilton Pontes, em 2007, dedicou-se a produção de uma webtira chamada “Espitirinhas”, exclusivamente sobre temas kardecistas, com destaque para diversos aspectos da doutrina, tais como: a obsessão de espíritos, o karma da reencarnação, os benefícios

<sup>51</sup> Entrevista originalmente publicada em matéria no Jornal Folha Espírita de São Paulo em Maio de 2010, com redação de Marjorie Aun.

da evangelização no lar e entre outros. Foram centenas de tirinhas publicadas em seu blog, nos últimos anos. Surpreendentemente, o mesmo material foi disponibilizado traduzido para o inglês e esperanto.

Figuras 15, 16 e 17: Webtiras Espiritinhas, de Wilton Pontes



Fonte: Espitirinhas. ©2007, Wilton Pontes. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<https://blogdobrunotavares.wordpress.com/2015/09/02/espitirinhas/>>.

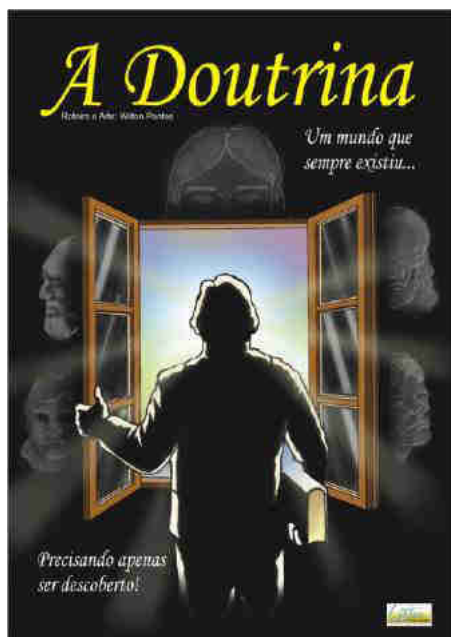
Figura 18 e 19: Páginas internas do webcomic Companhias



Fonte: Companhias. ©2006, Wilton Pontes. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<http://www.wiltonpontes.com.br/2007/11/historia-em-quadrinhos-companhias.html>>.

Figura 20: Capa de A Doutrina

Figura 21: Página interna de A Doutrina



Fonte: A Doutrina. ©2009, Wilton Pontes. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<http://www.wiltonpontes.com.br/2009/03/doutrina.html>>.

No mesmo ano, publica em seu blog páginas de uma história em quadrinhos com desenhos mais naturalistas e com temática mais séria, chamada “Companhias”, sobre um espírito obsessor. É a primeira publicação em quadrinhos com desenhos e temáticas diferenciadas em



relação ao que foi produzido nos anos anteriores, fortemente relacionadas ao desenho infantil e/ou cômico-caricatural. Posteriormente, em 2009, o mesmo desenhista, fará um webquadrinho chamado “A Doutrina” que, baseado no livro Obras Póstumas de Allan Kardec, mostra como surgiu a Doutrina Espírita.

Em 2008, a editora/jornal espírita Correio Fraternal, começa a publicar os quadrinhos do “As Aventuras do Fraterninho”, personagem literário e de ilustrações feito por Iracema Sapucaia em 1978, para o Jornal também chamado “Fraterninho”. Entre 2008 e 2009, diversas histórias antigas foram quadrinizadas pelo desenhista Hamilton Dertonio, diretor de arte do jornal. No mesmo jornal e com o mesmo desenhista, passa a ser publicado, a partir de 2012, a tirinha “Laurinha”. Esta personagem tem sua origem na literatura infantil, criada por Tatiana Benites, descritas como “histórias bem humoradas sobre espiritismo”.

Figura 22: Jornal e Revista Fraterninho

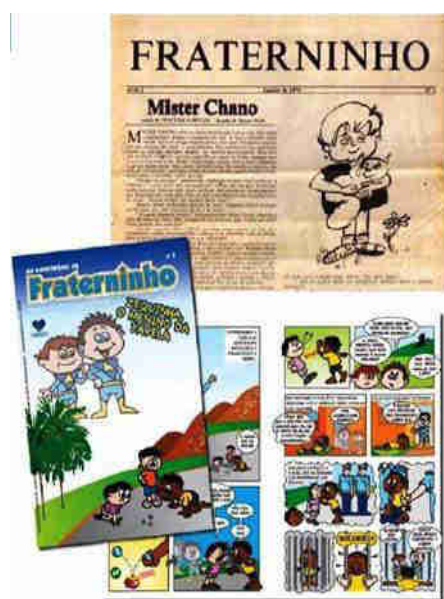


Figura 23: Coleção As Aventuras de Fraterninho



Fonte: As Aventuras do Fraterninho. ©2008, Iracema Sapucaia/ Hamilton Dertonio. Ed. Correio Fraternal. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<https://correio.news/leitura/literatura-infantil-alem-da-moral-crista>>.

No Estado de Goiás, em 2009, surge uma iniciativa inusitada. É criado um grupo de produção de quadrinhos especificamente voltado para a questão espírita. O grupo se denominava Núcleo Espírita de Arte Sequencial (NEAS), onde se destacam os desenhistas Felipe e Pedro Pitombo e que, segundo os próprios autores, trata-se de um grupo vinculado ao departamento de Infância e Juventude da Federação Espírita do Estado de Goiás. O grupo produziu webcomics e webtiras diversas sobre a temática kardecista, além da iniciativa de divulgar – através de um blog e do youtube – as ações do grupo, enfatizando como as histórias



em quadrinhos desempenharam um papel importante na evangelização dos membros. No jornal "O Trabalhador Espírita", publicado pela federação de Goiás, o grupo publica, uma vez por mês a tirinha do personagem "O Fraterninho".

**Figura 24:** Webtira da Laurinha



**Fonte:** As Aventuras de Fraterninho. ©2008, Iracema Sapucaia/ Hamilton Dertonio. Ed. Correio Fraterno. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<https://correio.news/leitura/literatura-infantil-alem-da-moral-crista>>.

**Figura 25:** Oficina de Histórias em Quadrinhos promovida pela NEAS



**Fonte:** Flores Esquecidas. ©2009, Felipe Pitombo/Pedro Pitombo. Todos os Direitos Reservados. Disponível em: <<http://neasgo.blogspot.com/2011/09/oficinas-7-comcentro-neas.html>>.

Figura 26: Tira O Fraterninho publicada em jornal convencional



Fonte: Jornal “O trabalhador Espírita”, 2020. Disponível em: <[http://1.bp.blogspot.com/-Dup2I3jFrts/Tjd6FEIVWQI/AAAAAAAAAAs/eKf\\_WeiH\\_E/s640/Tira+Fraterninho.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-Dup2I3jFrts/Tjd6FEIVWQI/AAAAAAAAAAs/eKf_WeiH_E/s640/Tira+Fraterninho.jpg)>.

Figuras 27, 28 e 29: Biografia de Anália Franco



Fonte: (JACINTO, 1973). Disponível em: <<http://historiadoensino.blogspot.com/2017/08/biografias-em-quadrinhos-analia-franco.html>>.

Outra variação interessante ocorreu com a produção de páginas de quadrinho sobre as peregrinações de Anália Franco, uma das autoras de obras espíritas, considerada um “grande vulto do espiritismo brasileiro” (JACINTO, 1973). A HQ narra suas peregrinações, enfrentamentos e defesa da doutrina kardecistas que ocorreram por volta de 1920, na cidade de

Ribeirão Preto em São Paulo. Amostras do material estão disponibilizadas pela pesquisadora Natania Aparecida S. Nogueira, em seu Blog “Educação Sem Fronteiras”<sup>52</sup>.

Em 2008, foi lançado o álbum “Chico Xavier em Quadrinhos” do argentino radicado no Brasil Rodolfo Zalla e do brasileiro Franco da Rosa (publicado pela Ediouro), sobre a vida do mais importante médium brasileiro ligado ao Kardecismo. O álbum foi lançado em duas versões: uma em tamanho grande (21 x 28 cm) e outra em formato pocket, de bolso, ambas em preto-e-branco e com sessenta e quatro páginas. O material é composto dos desenhos da HQ sobre a vida do médium e de textos psicografados e explicativos sobre o espiritismo brasileiro. O roteirista, apesar de não se declarar espírita, tem ligações fortes com os centros kardecistas no Brasil, pois editou diversos livros sobre o médium:

[...] Estudo o Espiritismo de Kardec. Faz anos que sou ligado ao assunto e já escrevi dezenas de matérias a respeito. Assim como editei alguns livros e revistas sobre Chico Xavier. [...] A nossa intenção foi fazer uma biografia, e sim uma novela gráfica com os fatos mais relevantes” (ROSA apud LUNA, 2010).

**Figuras 30, 31 e 32:** Biografia de Chico Xavier



**Fonte:** (ZALLA, ROSA, 2008). Registro de André Luiz Gold. Disponível em: <<http://goldonlinequadrinhos.blogspot.com/2010/11/chico-xavier-em-quadrinhos.html>>.

Foi publicada, no período de 2010 a 2017, uma HQ formatada em página única, sempre com três quadros, mensalmente, na Revista Cristã de Espiritismo, a “Espiritinha” de

<sup>52</sup> Em uma rápida pesquisa cibernética sobre Anália Franco é possível identificar que seu nome é recorrente na cidade de Ribeirão Preto. Há ruas, orfanatos e centros de lazer com seu nome. Além de diversos portais dedicados aos Espiritismo com menção ao seu nome.



Flávio Motta e Victor Rebelo. Com traço infantil, a tira foca na apresentação de diálogos de um menino branco e loirinho, com afirmativas moralizantes baseados nos princípios kardecistas.

Figuras 33 e 34: Revista Cristã de Espiritismo e a HQ Espiritinha



Fonte: Site Vivência Comunicação. Revista Cristã de Espiritismo. Registro de Victor Rebelo. Disponível em: <<https://www.rcespiritismo.com.br/index.php/nossas-revistas-2/revista-caminho-espiritual-2/109-ed-01>>.

Em 2011, o biografado em quadrinhos será o próprio Allan Kardec, no álbum “Kardec” (FERREIRA, ROSA, 2011), com o roteiro de Carlos Ferreira e os desenhos de Rodrigo Rosa. O álbum ficou com cento e quarenta e quatro páginas, todo arte-finalizado em preto-e-branco e tons de cinza. A história se constitui de momentos de diálogos com os espíritos, com pessoas reais e flashbacks. O desenhista definiu sua produção como uma “ficção histórica”:

*Kardec é uma ficção histórica que conta a origem do espiritismo através da fascinante vida de seu maior nome, o professor e cientista Hippolyte Léon Denizard Rivail até assumir o codinome Allan Kardec. Antes de qualquer questão de crença na mística, na doutrina ou na religiosidade ligada ao espiritismo, o que nos interessa é contar uma grande história. Digo sem medo que esse é nosso melhor trabalho. O mais maduro (ROSA, 2011, [s.p.]).*

Figuras 35 e 36: Quadrinhos espíritas de Messias de Mello



Fonte: Páginas escaneadas dos quadrinhos espíritas de Messias de Mello. ©1964, Messias de Mello. Todos os Direitos Reservados <<https://lh4.googleusercontent.com/waloNfHzZSo/TXn7sqTU1LI/AAAAAAAAAB94/g4wmwnZW14Y/s1600/2.jpg>; <<https://lh4.googleusercontent.com/-UhFwu3INom4/TXn8K0ILLvI/AAAAAAAAAB98/n-tijPZnWOM/s1600/3.jpg>>. (32):

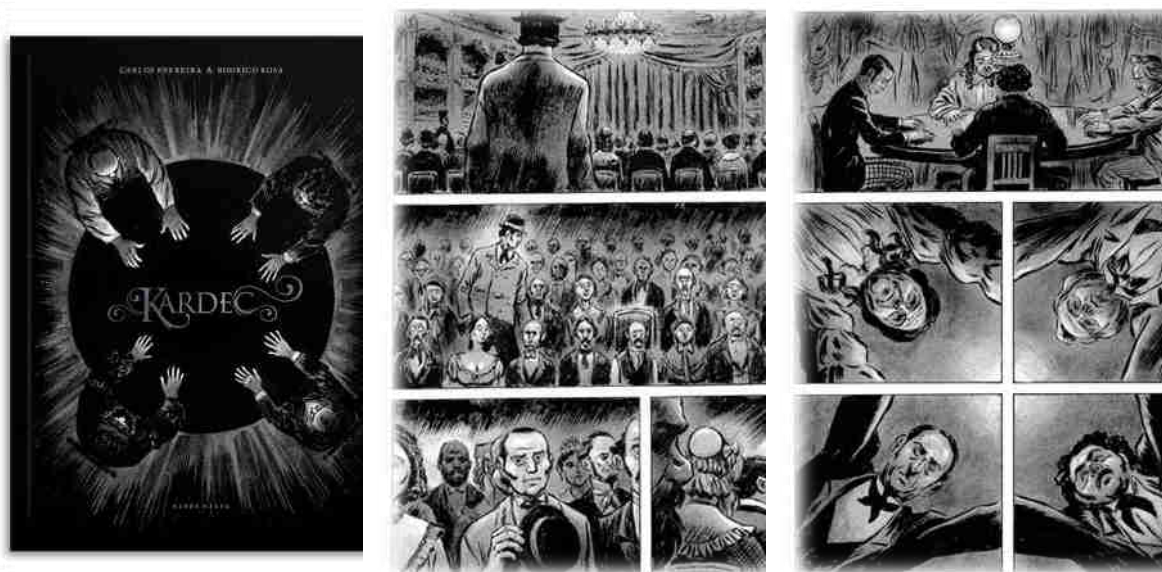
Figuras 37, 38 e 39: Capa e páginas internas de coletânea de quadrinhos de Messias de Melo



Fonte: (SOUZA; MELLO, 2020, capa; p.15, p. 25).



Figuras 40, 41 e 42: Capa e páginas internas de Kardec



Fonte: (FERREIRA; ROSA, 2011).

Figuras 43, 44 e 45: Capa e páginas internas de Pomada do Vovô Pedro



Fonte: (FERRAZ, 2011, capa, p. 4-5). Disponível em:

<<https://espiritismoemmovimento.blogspot.com/2012/01/origem-da-pomada-do-vovo-pedro-em.html>>.

O trabalho, entretanto, não foi bem aceito pela comunidade kardecista. Em resenha publicada no Jornal Estudos Espíritas, Milani (2013, [s.p.]), enfatiza a qualidade gráfica da obra, mas aponta seus erros e incongruências com a doutrina religiosa:



A liberdade criativa dos autores propõe um perfil frágil e titubeante para o protagonista, com características que não correspondem àquelas de um educador de destaque em sua época e com coragem suficiente para levar a cabo uma tarefa hercúlea, como a organização do corpo teórico espírita e a firme defesa dos princípios doutrinários perante críticos religiosos e detratores altamente intelectualizados e movidos por diferentes interesses.

No fim de 2011, Pedro Ferraz produz, a pedido do Centro Espírita Dona Cidinha (Limeira, SP), a cartilha em quadrinhos “Pomada Vovô Pedro em Quadrinhos” (2011), sendo distribuída no ano seguinte, buscava explicar a origem da pomada muito utilizada em diversos centros kardecistas<sup>53</sup>.

Em 2012, o desenhista Arthur Mendes cria a webtira “ALP, André, Luiz e Pimenta”. As tiras envolvem situações vinculadas à evangelização espírita. Inclusive, o autor menciona que a criação do material surgiu de suas ações como evangelizador nos grupos de jovens no centro espírita que frequenta:

Quando comecei a evangelizar, percebi que o interesse que conservo por desenhos era um canal de ligação muito natural com os evangelizados. Nunca tive facilidade para expressar as minhas ideias de forma oral. Assim os desenhos surgiram... comecei a desenhar para apoiar o grupo de evangelização ilustrando histórias, atividades e cenários. Pouco tempo depois comecei a fazer o mesmo para alguns encontros de mocidades que aconteciam na região em que atuo. Sempre de forma muito rudimentar... com o projeto “ALP” além de desenhar, estou experimentando criar as minhas próprias histórias. Porém, não posso dizer que trabalho sozinho. Conto com orientação e estímulo de muitos amigos que atuam comigo na Oficina de Estudos da Arte Espírita. [...] Nunca pensei em criar personagens infalíveis com respostas doutrinárias prontas para qualquer situação. Os personagens André, Luiz e Pimenta representam jovens espíritas comuns. Tento fazer com que a perspectiva espírita se apresente em contextos, assim como nós percebemos em nossa vida. [...] Atuo na Oficina de Estudos da Arte Espírita como professor no curso de desenho e quadrinho ao lado de João Costa, Stephanie Corrêa e Nicolas Vidal. Considero esta a minha principal participação. A Oficina existe há dez anos no Rio de Janeiro e tem como um dos principais objetivos capacitar pessoas que desejem utilizar a arte como forma de fortalecer a ação evangelizadora (ZANFORLIM, MENDES, 2013, [s.p.]).

Mendes desenvolveu suas tiras a partir das ações de um grupo artístico, chamado de “Oficina de Estudos da Arte Espírita”, vinculado à produção e desenhos, iniciativa semelhante ao do NEAS de Goiás, revelando-nos como, nos centros kardecistas, existem um movimento pró-expressão artística que muito estimula a produção de quadrinhos e congêneres. A tirinha é

---

<sup>53</sup> A Pomada Vovô Pedro é uma pomada de uso tópico originalmente distribuída por entidades espíritas do estado brasileiro de Minas Gerais, a título de assistência espiritual. A sua fórmula foi recebida por meio da psicografia do médium João Nunes Maia em 1972, por uma entidade espiritual que, na ocasião, se identificou apenas como “Vovô Pedro”. De acordo com a história, a entidade espiritual deixou uma importante observação: “O preço desse medicamento deverá ser apenas um: DEUS LHE PAGUE”. Quinze anos mais tarde, durante uma visita ocasional à Biblioteca Pública de São Paulo, ao folhear uma enciclopédia, o médium identificou na figura de Franz Anton Mesmer, cientista que viveu no século XVIII e que estudou o magnetismo animal, o espírito que lhe transmitira a fórmula. Chico Xavier, a partir da década de 1980, foi um dos divulgadores da pomada” (POMADA..., 2014, [s.p.]).

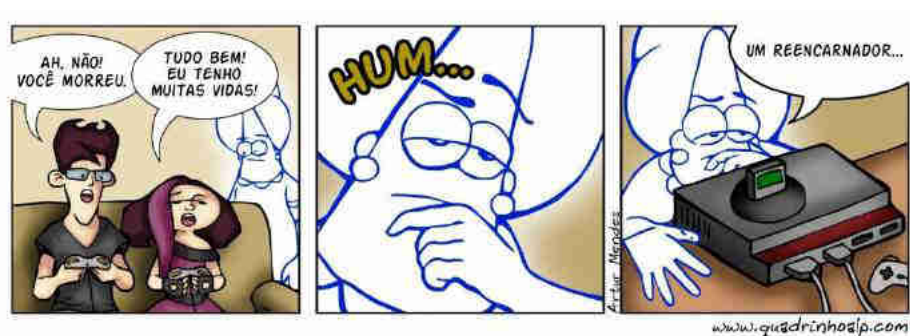
publicada em três jornais espíritas: o “Jornal da Congregação Espírita Francisco de Paula”, o “Rota de Luz” que é publicado pelo Centro Espírita Amaral Ornellas e o “Jornal Jovem Semeador” que é publicado pela Juventude Espírita Semeador, coletivo sediado em Salvador/BA.

**Figuras 46:** Página de apresentação da webtira ALP



Fonte: (MENDES, 2013). Disponível em: < <https://quadrinhoalp.wordpress.com/>>.

**Figura 47:** Webtira ALP



Fonte: (MENDES, 2013). Disponível em: < <https://quadrinhoalp.wordpress.com/>>.

Figura 47: Quadrinho As Irmãs Fox



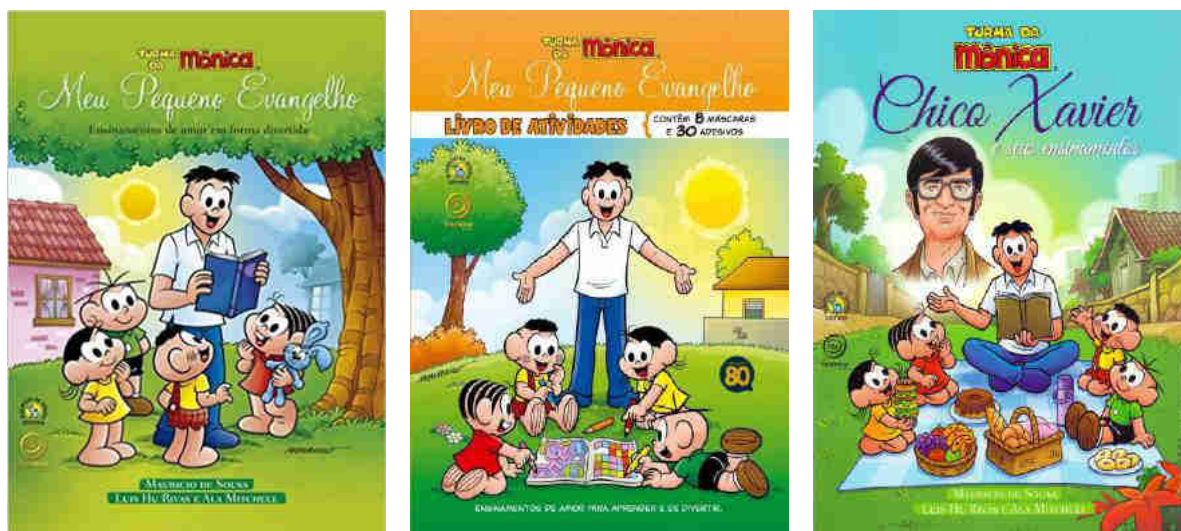
Fonte: (MANUEL; JUBRAN, 2013).

No ano seguinte, em 2013, é publicada na revista mensal “Leituras da História” uma história em quadrinhos sobre o fenômeno que motiva os estudos do Allan Kardec. O material “As irmãs Fox” é uma história curta de seis páginas com roteiro de Maurício Manuel e desenhos de Alexandre Jubran, que retrata um dos momentos importantes para o espiritismo analisados por Allan Kardec: os relatos das irmãs Fox. O material nem é infográfico, nem muito menos um “jornalismo em quadrinhos”, configura-se como uma HQ curta publicada numa revista de entretenimento mensal, com base nestes aspectos terminou sendo incluída no levantamento.

Em 2014, a editora Boa Nova, em parceria com os Estúdios Maurício de Souza, publicou uma edição de 64 páginas de um livro com ilustrações da Turma da Mônica, idealizada pelo peruano Luís Hu Rivas e pelo baiano Ala Mitchell, intitulada “Meu Pequeno Evangelho” com diversas histórias com temática espírita, que segundo os autores: “vai apresentar para as crianças conceitos do Evangelho Espírita que todos podemos usar no dia a dia, independentemente da religião que praticam” (ARAGÃO, 2014, [s.p.]). O material é muito mais ilustração que quadrinhos, mas apresenta algumas tirinhas perdidas entre as páginas da publicação que materializam visualmente aspectos relacionados à reencarnação na perspectiva kardecista.



Figuras 48, 49 e 50: Publicações de quadrinhos espíritas pelos Estúdios Maurício de Sousa



Fonte: Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Chico-Xavier-Ensinarmentos-Turma-M%C3%B4nica/dp/8583530688>>.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conjunto das publicações em quadrinhos, produzidas entre 1960 e 2014, apresentam o universo kardecista em quadrinhos muito focado nos desenhos infantis, no predomínio das tiras e publicações em jornais produzidos pelos centros espíritas, além do destaque para um tipo de produção que se orienta e surge dentro do espaço religioso, através de oficinas direcionadas a este fim.

Ao contrário dos quadrinhos de temática afro-brasileira<sup>54</sup>, que circulam muito entre as temáticas espiritualistas e da mitologia dos Orixás<sup>55</sup>, os quadrinhos kardecistas quase que totalmente, são publicações institucionalizadas. Isto é, foram publicadas por vias de uma Federação ou Grupo formal vinculado à religião ou de pessoas que exerciam cargos na instituição e ainda de praticantes declarados. Com exceção das biografias dos médiuns, as publicações se guiaram por um patamar pedagógico, com fins educacionais, de doutrinação de

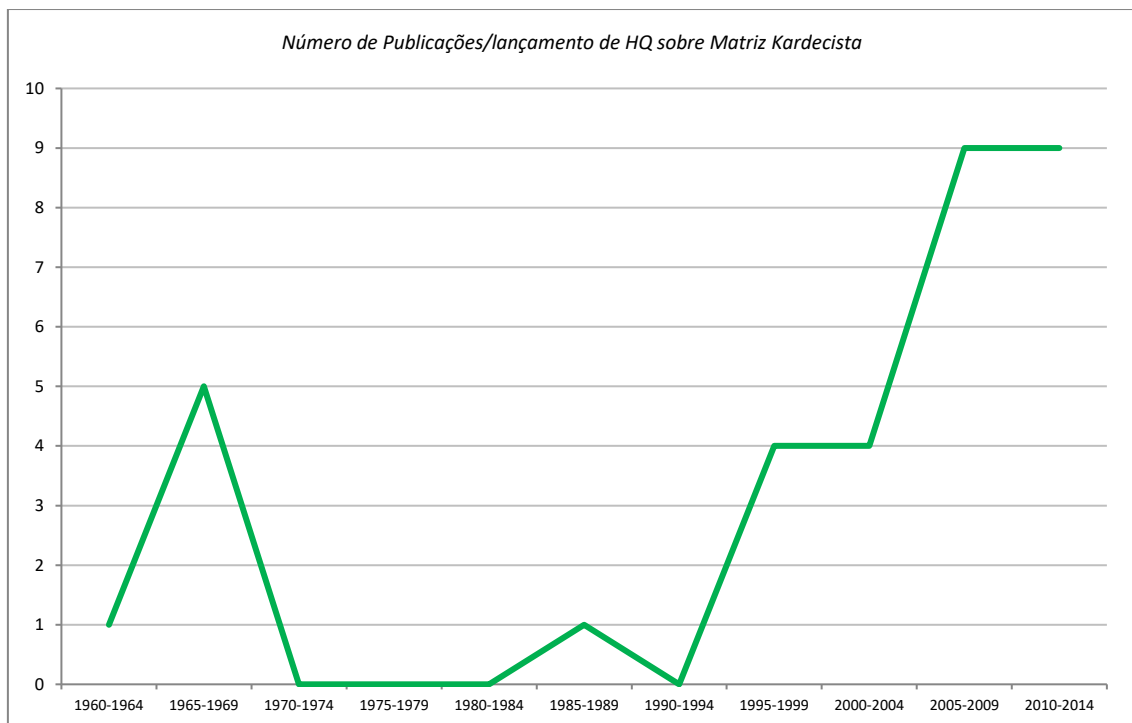
<sup>54</sup> Os dados sobre os quadrinhos afro-brasileiros são desenvolvidos em outro momento da pesquisa (cf. BRAGA JR, 2020).

<sup>55</sup> Orixás são entidades regentes do planeta Terra, criadas e obedientes à Eledumare, que é o Deus criador único de todas as coisas. A religião do Candomblé, uma síntese animista brasileira da cultura africana subsaariana, apesar de monoteísta, é confundida com o politeísmo por leigos e estudiosos superficiais, devido aos poderes deíficos que os Orixás possuem. Seus membros obedecem rigoroso código de conduta, que inclui alimentação e vestimenta distintiva, em consideração à valores que sacralizam a natureza, a vida humana e a cultura solidária da comunidade. Nota da editora, que é membro e sacerdote do Candomblé.

aspectos da doutrina kardecista, da liturgia, dos ensinamentos morais e demais informações relacionadas à instrução para a atuação nos centros kardecistas.

Além disso, há um predomínio do traço infantil (inexistente nas publicações de temática afro-brasileira), por exemplo. A escolha do tipo de traço, o predomínio das tirinhas e de quadrinhos de páginas únicas demonstram como o foco destas publicações seria o público infanto-juvenil. Neste aspecto, os quadrinhos kardecistas estão fortemente associadas à prática proselitista ao se constituírem como instrumentos com função pedagógica-instrucional.

**Gráfico 1:** Frequência de publicação de quadrinhos de temática kardecista 1960-2014



**Fonte:** Pesquisa de Amaro Xavier Braga Junior (2015).

A distribuição das publicações, ao longo das décadas, tem acompanhado uma crescente de produtos frequentes. Os departamentos pedagógicos dos centros espíritas e os de comunicação, que tenham jornal publicado, possuem publicação seriada de algum nível. Pretendemos, em um momento posterior, analisar mais especificamente os conteúdos destas histórias e seus discursos. Neste momento, nosso objetivo foi de mapear as publicações e organizá-las cronologicamente para poder estabelecer critérios de análise e comparação com as publicações de outros grupos religiosos e estabelecer subsídios para uma tipologia de análise que considere a natureza deste tipo de publicação em vistas de trabalhos futuros e, mesmo, da



grande diversidade de material a ser considerado. O levantamento destas publicações de quadrinhos retratando o kardecismo e de temáticas tradicionalmente associadas ao espiritismo (em suas múltiplas vertentes) podem ser um termômetro importante das ressignificações do imaginário sobre esta religião, de suas estratégias de desenvolvimento e ampliação, até de seu impacto social no território e da produção de quadrinhos no Brasil.

## REFERÊNCIAS

A REENCARNAÇÃO TRATADA EM DESENHO INFANTIL. **Limiar Espírita**. 03 jan. 2012. Disponível em: [http://www.limiarespirita.com.br/da\\_redacao/reencarnacao.html](http://www.limiarespirita.com.br/da_redacao/reencarnacao.html). Acessado em: 15 nov. 2014.

ARAGÃO, Jarbas. Turma da Mônica traz versão espírita do Evangelho. Notícias. **Gospel Prime**. 14 nov. 2014. Disponível em: <http://noticias.gospelprime.com.br/turma-da-monica-evangelho-espirita/>. Acesso em: 28 fev. 2020.

BARI, Valéria A.; SANTANA, G. S. A obra quadrinhística de Marcio Baraldi e suas representações religiosas. In BRAGA JR, A. X. (org.); REBLIN, I. A. (org.). **Religiosidades nas Histórias em Quadrinhos**. Leopoldina: ASPAS, 2015, p. 155-170. Disponível em: [http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/ASPAS\\_LV1-Religiosidades\\_e\\_HQ.pdf](http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/ASPAS_LV1-Religiosidades_e_HQ.pdf). Acesso em: 28 fev. 2020.

BERNARDO, A. Como Allan Kardec popularizou o espiritismo no Brasil, o maior país católico do mundo. **BBC News Brasil**. 1 abr. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-47751865#:~:text=S%C3%B3%20no%20Brasil%2C%20s%C3%A3o%203,maior%20na%20%20A7%C3%A3o%20esp%C3%ADrita%20do%20planeta>. Acesso em: 28 fev. 2020.

BRAGA JR, A. X. Configurações das religiosidades no quadrinho brasileiro. In BRAGA JR, A. X (org.); REBLIN, I. A. (org.). **Religiosidades nas histórias em quadrinhos**. Leopoldina: ASPAS, 2015, p.171-190. Disponível em: [http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/ASPAS\\_LV1-Religiosidades\\_e\\_HQ.pdf](http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/ASPAS_LV1-Religiosidades_e_HQ.pdf). Acesso em: 28 fev. 2020.

FERNANDES, P. C. da C. **As origens do Espiritismo no Brasil: razão, cultura, e resistência no início de uma experiência (1850-1914)**. 2008. 139 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia). Universidade de Brasília, Brasília, 2008. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/6322/1/2008\\_PauloCesarCFernandes.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/6322/1/2008_PauloCesarCFernandes.pdf). Acesso em: 28 fev. 2020.

FERRAZ, Pedro. **Pomada do Vovô Pedro**. Limeira: Casa Espírita Dona Cidinha, 2011. Disponível em: <https://espiritismoemmovimento.blogspot.com/2012/01/origem-da-pomada-do-vovo-pedro-em.html>. Acesso em 28 fev. 2020.

FERREIRA, Carlos; ROSA, Rodrigo. **Kardec**. São Paulo: Barba Negra, 2011.

FERREIRA, Fernanda Flávia Martins. **Espiritismo kardecista brasileiro e cultura política: história e novas trajetórias**. 2008. 245 f. Dissertação (Mestrado em Ciência Política). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008. Disponível em: <[https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-895PXN/1/disserta\\_\\_o\\_para\\_colegiado.pdf](https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-895PXN/1/disserta__o_para_colegiado.pdf)>. Acesso em: 28 fev. 2020.

JACINTO, Roque. **Anália Franco: a Benfeitora**. São Paulo: FEB, 1973. ISBN: 700000012365.

LEWGOY, Bernardo. A transnacionalização do espiritismo kardecista brasileiro: uma discussão inicial. **Relig. soc.** Rio de Janeiro, v. 28, n. 1, p. 84-104, jul. 2008. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-85872008000100005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-85872008000100005&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 28 fev. 2020.

LUNA, Pedro de. Chico Xavier ao alcance de todos. **JBlog**. 16 maio 2010. Disponível em: <<http://www.jblog.com.br/quadrinhos.php?itemid=21217>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

MANUEL, M.; JUBRAN, A. Irmãs Fox: o marco inicial do espiritismo moderno. **Leituras da História**. São Paulo: Editora Escala, 2013. Disponível em: <[http://farm6.staticflickr.com/5281/5276146470\\_8c599fd87d\\_b.jpg](http://farm6.staticflickr.com/5281/5276146470_8c599fd87d_b.jpg)>. Acesso em 28 fev. 2020.

MENDES, Arthur. Quadrinhos ALP. 2013. Disponível em: <<https://quadrinhoalp.wordpress.com/>>. Acesso em 28 fev. 2020.

MILANI, Marco. **Resenha:** História em Quadrinhos “KARDEC” de Carlos Ferreira e Rodrigo Rosa. **Jornal de Estudos Espíritas**. 16 out. 2013. Disponível em: <<http://educadorespirita1.blogspot.com.br/2013/10/texto-publicado-originalmente-no-jornal.html>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

POMADA VOVÔ PEDRO. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2014. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Pomada\\_Vov%C3%B4\\_Pedro&oldid=37818137](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Pomada_Vov%C3%B4_Pedro&oldid=37818137)>. Acesso em: 28 fev. 2020.

ROSA, Rodrigo. Kardec na Comicon 2011. **Rodrigo Rosa Blog**. 30 set. 2011. Disponível em: <<http://rodrigorosablog.blogspot.com.br/2011/09/kardec-na-comicon-2011.html>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

SOUZA, Worney Almeida de Souza; MELLO, Messias de. **Messias de Mello e o espiritismo**. 2º ed., João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020.

ZANFORLIM, Flávia; MENDES, Artur. Cartunista Artur Mendes diverte e educa com tirinhas sobre diversos temas, inclusive Espiritismo. **Revista Ser Espírita**. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Estudos Espíritas (SBEE), n. 25, 2013. Disponível em: <<http://www.livrariaserespirita.com.br/revista-ser-espirita/edicao-25-o-que-fazer-antes-de-partir.html>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

## VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

### Mapping of comics related to Kardecism in Brazil: 1960-2014.<sup>56</sup>

*Amaro Xavier Braga Júnior*<sup>57</sup>

#### 1 INTRODUCTION

In this survey of the interface of religion in Brazilian comics, one of the publication flows concerns the practices of spiritualism, but emphatically, the spiritism that resumes the teachings contained in the literary pentateuch of the French scholar Allan Kardec<sup>58</sup>, so-called “codifier of spiritism”, which, to differentiate it from the practices of spiritualism linked to *New Age* or to the practices of Afro-Brazilian spirituality, is called Kardecist philosophy, or Kardecism.

This work is part of an extensive post-doctoral research aimed at mapping Brazilian comic book productions related to religious groups<sup>59</sup>. The categories of analysis used in the research aim to identify the relationship between comic books and existing religious traditions and to group them by similarity or proximity.

The theoretical aspects and the methodological approach were presented in a previous work (BRAGA JR, 2015). This article intends, in continuity, to present the elements resulting from the survey and mapping of publications under the proposed outline. In the same way, according to these objectives, the hermeneutic aspects, and broader and comparative considerations of these publications around the religious universe, were suppressed and reserved for a second moment. To locate the reader who has not had access to previous works, I present below a brief summary of these aspects.

The spiritism matrix makes references to the practices of Kardecism in Brazil. The material was selected based on the authors' predetermination in the link between the two themes (comics and religion), the nature of the magazine's plot, its descriptor and / or abstract, as well as the material title; and, the agents involved in its production and / or circulation. They will be

---

<sup>56</sup> Received on 12/15/19, version approved in 02/26/2020.

<sup>57</sup> LATTES ID: <<http://lattes.cnpq.br/3072812137317009>>. ORCID ID: <<https://orcid.org/0000-0001-7611-6470>>, E-mail: <[axbraga@gmail.com](mailto:axbraga@gmail.com)>.

<sup>58</sup> Hippolyte Léon Denizard Rivail (1804-1869) was an influential French educator and philosopher. Under the pseudonym of Allan Kardec, he became famous in France and Brazil as the codifier of Spiritism. In Brazil, his work is presented as a complement to Roman Catholic Apostolic doctrine and practiced under the denomination of Kardecism. Editor's note.

<sup>59</sup> The article exposes data from the research “Panorama of the religiosities of comics in Brazil (1960-2014)”, which is intended for the composition of Monograph, as a partial item for the title of Post-doctorate in Theology, at Faculdade EST, located in São Leopoldo, Rio Grande do Sul state, Brazil, in development. Editor's note.

presented the comic books produced by publishers or declared religious entities legally constituted which are related to religious practices, became eligible. The scan considered publications by Brazilian authors and published in the national territory and aimed at the religious public. It was considered the publications: unique, serial, independent and publisher, printed or digital, comic of a page or comic strips in magazines or newspapers, to the hundreds of pages published in albums or compilations in fanzines or webtiras in Internet.

Methodologically, the production, organization, and analysis of the data in this research were based on the principles of *Ground Theory* (or Fundamental Theory of Data), content Analysis on publications, interviews, and statistical correlations for comparison. In order to establish a chronology, a time cut started in the first editions identified (1960s) until 2014, when I started to set up the parameters of this research.

As the objective is to present the result of the mapping of publications, there will be no deepening on Kardecism in Brazil, with the particularities inherent to a manifestation of religiosity with local characteristics. These aspects can be seen in the work of Fernandes (2008) that explores this entire trajectory and development of this religious practice. Brazil is today the largest country with a number of practitioners of Kardecist spiritism<sup>60</sup> and is the religion develops a significant role in the country's history<sup>61</sup>, as well as in assistance practices (FERREIRA, 2008; LEWGOY, 2008). And that, due to the performance and great local production of theoretical and practical works, led it, despite its appearance in France, to be considered today a Brazilian religion.

## 2 KARDECIST-THEMED COMICS

Kardecist-themed comics start with a series of comic book pages designed by Messias de Melo, one of the pioneers of comic books in Brazil, containing stories psychographed by the medium Chico Xavier and published in the “Spiritist Yearbook of the Instituto de Difusão Espírita”, between 1964 and 1968. Six of these comics will be resumed in a publication organized by Worney Almeida de Souza, in an album published in 2010, entitled “Messias de Melo e o Espiritismo”, by Marca de Fantasia publisher.

---

<sup>60</sup> “In Brazil alone, there are 3.8 million declared practitioners of Kardecism. This means that, for every three followers of Kardec, one is Brazilian. With this, the largest Catholic country in the world, with 123.4 million faithfuls, according to the 2010 Census, started to bear another title: the largest spiritist nation on the planet” (BERNARDO, 2019, [sp]).

<sup>61</sup> With many prominent personalities who participated or openly supported this religious tradition.



Figure 1: First Bingo's comicbook cover. Figure 2: Bingo's comicbook internal pages.



Source: Bingo. ©1989, Paulo José. All rights reserved. Photographic record of Amaro Xavier Braga Júnior, 2020.



Source: Bingo. ©1989, Paulo José. All rights reserved. Photographic record of Amaro Xavier Braga Júnior, 2020.

Figure 3: Second Bingo's comicbook cover.



Source: Bingo. ©1989, Paulo José. All rights reserved. Available at: [https://s112.photobucket.com/user/snowspeeder\\_2006/library/Arquivos%20Incriveis%2051?sort=6&page=1](https://s112.photobucket.com/user/snowspeeder_2006/library/Arquivos%20Incriveis%2051?sort=6&page=1).

Figure 4: Page of Vapt-Vupt.



Source: Vapt-Vupt. ©1995, Marcio Baraldi. All rights reserved. Available at: <http://nagado.blogspot.com/2011/03/vapt-e-vupt-de-marcio-baraldi.html>.



These stories were intended to explain various aspects of the religious codex and contextualized the group's practice.

The first magazine with exclusively Kardecist material will have as its protagonist a little ant called “Bingo”, which appeared in the cartoons published in newspapers by the designer Paulo José in the 1970s. It is a fourteen-page publication from 1989, called “Bingo in new life for Zé Mutreta” that officially inaugurates the comics dedicated to spiritism. Ten years later, in 1998, the ant will return with a new album, of the same size, this time entitled “Bingo in My obsessor friend” and accompanied by the expression “Revistinha Espírita”, making its didactic intentions very evident.

Between these two publications, another comic book, much younger, called Marcio Baraldi, begins to publish the cartoon strips "Vapt and Vupt" in the Catholic magazine "Alô Mundo" and then migrates to the magazine "Visão Espírita" (Rede Visão - publisher) until finally, start being published in the magazine “Espiritismo & Ciência” (Editora Mythos - publisher), from 1995 to 2010. Its light themes and related to Christianity bring him closer to the Kardecist space. Baraldi was quick to insert themes closer to spiritist doctrine, such as dialogues with spirits aiming at learning and messages from famous mediums like Chico Xavier (BARI; SANTANA, 2015) and with a very wide production of unique pages.

In 1999, the comics of Clésio Ibiapina Tapety appeared aiming at spiritist education through the comics with the character “Kardequinho”, later on, only called “Dequinho”. Despite the Paulo José’s comics is being printed by the publisher of Federação Espírita, and therefore be institutionalized, the Dequinho be the first to is associated with education, because, strips and comic composed a spiritual doctrine manual called "Studying Spiritualism with the Dequinho group”, that included the comic books and texts specific to the spiritist doctrine.

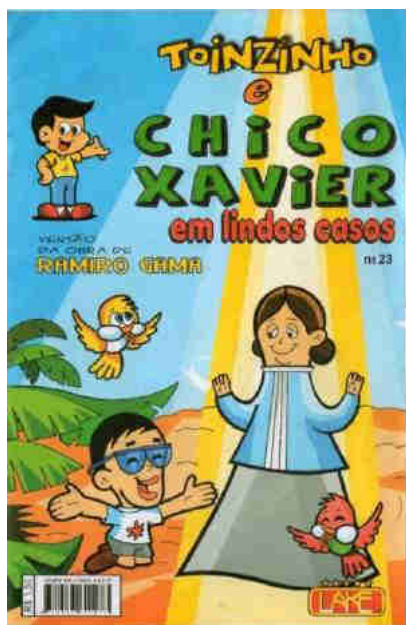
In 2003, the comic book “Toinzinho and Chico Xavier in Beautiful Cases” appears with scripts by Ramiro Gama and drawings by Celso Zonatto. The material, which had thirty-nine editions of sixteen pages each, was produced by Livraria Allan Kardec Editora (LAKE publisher), also with a proposal for evangelization. In 2011, they released a volume of literature based on the comics, “Toinzinho e o Anjo Galdino”, by Tamassia, creator of the character, also focused on evangelism in the spiritist doctrine. LAKE continued to publish “Toinzinho” with several stories, in sixteen-page magazines, not always causally related to religious practice or spiritist doctrine, but to moral education in general.

Figure 5: Webcomic Dequinho's Gang



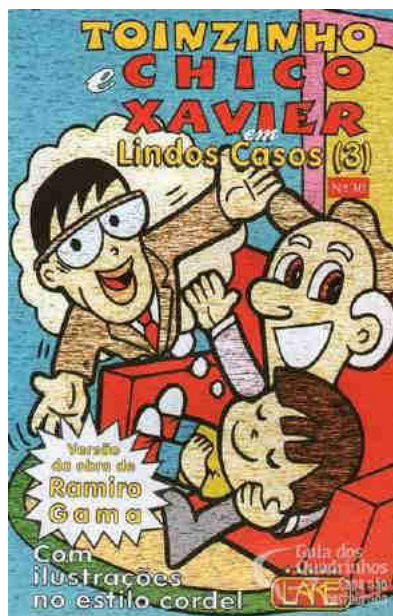
Source: Turma do Dequinho. ©1999, Clésio Ibiapina Tapety. All rights reserved. Available at: <<http://ceirmajacyra.weebly.com/5-immortalidade-da-alma.html>>.

Figure 6: Toinzinho's cover vol. 23



Source: Toinzinho. ©1999, LAKE/ Celso Zonatto/ Ramiro Gama. All rights reserved. Available at: <<https://giurassol.wordpress.com/2013/06/11/toinzinho-e-chico-xavier-em-lindos-casos/>>.

Figure 7: Toinzinho's cover vol. 30



Source: Toinzinho. ©1999, LAKE/ Celso Zonatto/ Ramiro Gama. All rights reserved. Available at: <<https://giurassol.wordpress.com/2013/06/11/toinzinho-e-chico-xavier-em-lindos-casos/>>.

Figure 8: Toinzinho's page



**Source:** Toinzinho. ©1999, LAKE/ Celso Zonatto/ Ramiro Gama. All rights reserved. Available at: <https://giurassol.wordpress.com/2013/06/11/toinzinho-e-chico-xavier-em-lindos-casos/>.

Figura 10: Andrezinho's cover



**Source:** Andrezinho. 2ª. edição. © 2006, Paulo José. All rights reserved. Available at: <https://www.mensagemspirita.com.br/livro/1688473/andrezinho-espirtismo-em-quadrinhos-2-paulo-jose>.

Figure 9: Toinzinho's page



**Source:** Toinzinho. ©1999, LAKE/ Celso Zonatto/ Ramiro Gama. All rights reserved. Available at: <https://giurassol.wordpress.com/2013/06/11/toinzinho-e-chico-xavier-em-lindos-casos/>.

Figura 11: Luizinho's cover



**Fonte:** Luizinho: Uma nova tentativa baseada nos escritos de o espírito de André Luiz. ©2004, 2006, Celso Murilo Zonato/Mundo Maior. All rights reserved. Available at: [https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1021748378-kit-com-3-publicacoes-espirtas-para-criancas-\\_JM?quantity=1](https://produto.mercadolivre.com.br/MLB-1021748378-kit-com-3-publicacoes-espirtas-para-criancas-_JM?quantity=1).



In 2004, the comic book artist Paulo José, returns with two new publications: the comic book of “Andrezinho: Espiritismo in Comics” (which had two issues), based on the messages of the Spirit of André Luiz and published by the Spiritist Foundation André Luiz. This same publisher (Mundo Maior) will be responsible, in 2006, for the edition of another comic book, also based on the messages of that spirit, this time called “Luizinho: Espiritismo in Comics” by Celso Murilo Zonato. These HQs share the simple, childlike trait and stories with short editions. Also, in 2006, with a production by the Maurício de Souza Studios, in Revista da Magali, the story “Reincarnation” is published, which emphasizes past lives and Kardecist ethics. The following year, in the same magazine, “Part II - Reincarnation” appears, presenting new considerations on the issue. According to Maurício de Souza:

The idea of reincarnation, rebirth, returning to other lives, is recurrent in the most diverse religions in the world. So, when the topic came up for discussion, it was accepted by everyone and the challenge would be to present it lightly, and if possible, with humor. Without a doubt, our storytelling formula can convey information, training, concepts, examples, values. Like any good story [...] (A REENCARNAÇÃO ..., 2012, [ sp ]).<sup>62</sup>

Figures 12 and 13: Scenes from the comic Reincarnation, with Magali



Source: Revista da Magali. ©2006, Estúdios Mauricio de Souza. All rights reserved. Available at: <<https://www.noticiasristas.com/2014/11/turma-da-monica-e-usada-para-difundir.html>> .

<sup>62</sup> Interview originally published in an article in the Folha Espírita newspaper of São Paulo, May 2010, with writing by Marjorie Aun.

The comic artist Wilton Pontes, in 2007, dedicated himself to the production of a web strip called “Espiritinhas”, exclusively on Kardecist themes, with emphasis on several aspects of the doctrine, such as: the obsession of spirits, the karma of reincarnation, the benefits of evangelization in the home and among others . There have been hundreds of comic strips published on your blog in recent years. Surprisingly, the same material was made available translated into English and Esperanto.

Figures 14, 15, 16 e 17: Webtiras Espiritinhas, de Wilton Pontes



Source: Espiritinhas. ©2007, Wilton Pontes. All Rights Reserved. Available at: <<https://blogdobrunotavares.wordpress.com/2015/09/02/espirtinhas/>>.

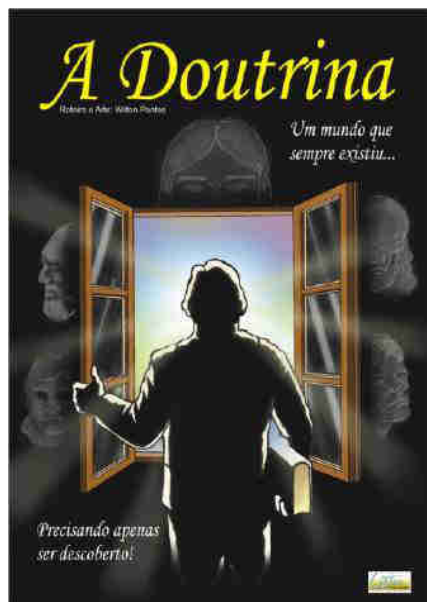


Figures 18 e 19: Pages of webcomic Companions



Source: Companhias. ©2006, Wilton Pontes. All Rights reserved. Available at: <http://www.wiltonpontes.com.br/2007/11/historia-em-quadrinhos-companhias.html>.

Figures 20 and 21: A Doutrina's cover and internal page



Source: A Doutrina. ©2009, Wilton Pontes. All Rights reserved. Available at: <http://www.wiltonpontes.com.br/2009/03/doutrina.html>.

In 2008, the Spiritist publisher / newspaper Correio Fraternal, began to publish the comics of “As Aventuras do Fraterninho”, a literary and illustration character made by Iracema Sapucaia in 1978, for the newspaper also called “Fraterninho”. Between 2008 and 2009, several old stories were drawn up by designer Hamilton Dertonio, the newspaper's art director. In the same newspaper and with the same artist, the comic strip “Laurinha” started to be published in 2012. This character has its origin in children's literature, created by Tatiana Benites, described as “humorous stories about spiritism”.

**Figura 22:** Newspaper and revue Fraterninho



**Figura 23:** Collection Fraterninho



**Source:** As Aventuras do Fraterninho. ©2008, Iracema Sapucaia/ Hamilton Dertonio. Ed. Correio Fraternal. All Rights reserved. Available at: <<https://correio.news/leitura/literatura-infantil-alem-da-moral-crista>>.

In the State of Goiás, in 2009, an unusual initiative appears. A comics production group is created specifically focused on the spiritist issue. The group termed Spiritualist Center for Sequential Art (NEAS), which stand out the Felipe and Pedro Pitombo designers and, according to the authors, this is a group linked to the Department of Children and Youth of the State of Goiás Spiritist Federation. The group produced u webcomics and webtiras several on Kardecist theme, as well as to disclose initiative - through a blog and youtube - the actions of the group, emphasizing how comic books have played an important role in the evangelization of members. In the newspaper "O Trabalho Espírita", published by the federation of Goiás, the group publishes, once a month, the comic strip of the character "O Fraterninho ".

Figura 24: Webcomic Laurinha



Source: As Aventuras de Fraterninho. ©2008, Iracema Sapucaia/ Hamilton Dertonio. Ed. Correio Fraternal. All Rights reserved. Available at: <<https://correio.news/leitura/literatura-infantil-alem-da-moral-crista>>.

Figure 25: NEAS' sponsored comic book workshop



Source: Flores Esquecidas. ©2009, Felipe Pitombo/Pedro Pitombo. All Rights reserved. Available at: <<http://neasgo.blogspot.com/2011/09/oficinas-7-comcentro-neas.html>>.



Figure 26: Comic strip O Fraternalino for newspaper



Source: Jornal “O trabalhador Espírita”, 2020. Available at: <[http://1.bp.blogspot.com/-Dup2I3jFrts/Tjd6FEIVWQI/AAAAAAAAAAs/eKf\\_WeiH\\_E/s640/Tira+Fraternalino.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-Dup2I3jFrts/Tjd6FEIVWQI/AAAAAAAAAAs/eKf_WeiH_E/s640/Tira+Fraternalino.jpg)>.

Figures 27, 28 e 29: Anália Franco’s biography



Source: (JACINTO, 1973). Available at: <<http://historiadoensino.blogspot.com/2017/08/biografias-em-quadrinhos-analia-franco.html>>.

Another interesting variation occurred with the production of comic pages about the pilgrimages of Anália Franco, one of the authors of spiritist works, considered a “great figure of Brazilian spiritism” (JACINTO, 1973). Comics narrates its pilgrimages, confrontations, and defense of the Kardecist doctrine that occurred around 1920, in the city of

Ribeirão Preto, in São Paulo state. Samples of the material are available from researcher Natania Aparecida S. Nogueira, on her Blog “Educação Sem Fronteiras”<sup>63</sup>.

In 2008, the album “Chico Xavier em Comics” was released by the Argentine living in Brazil Rodolfo Zalla and the Brazilian Franco da Rosa (published by Ediouro), about the life of the most important Brazilian medium linked to Kardecism. The album was released in two versions: one in large size (21 x 28 cm) and the other in pocket format, both in black and white and with sixty-four pages. The material is composed of HQ drawings about the medium's life and psychographed and explanatory texts about Brazilian spiritism. The screenwriter, despite not declaring himself a spiritist, has strong connections with the Kardecist centers in Brazil, as he edited several books about the medium:

[...] I study Kardec's Spiritism. I have been connected to the subject for years and I have written dozens of articles about it. Just like I edited some books and magazines about Chico Xavier. [...] Our intention was to make a biography, but a graphic novel with the most relevant facts” (ROSA apud LUNA, 2010).

Figures 30, 31 e 32: Chico Xavier’s biography



Source: (ZALLA, ROSA, 2008). Register from André Luiz Gold. Available at: <<http://goldonlinequadrinhos.blogspot.com/2010/11/chico-xavier-em-quadrinhos.html>>.

<sup>63</sup> In a quick cyber research on Anália Franco, it is possible to identify that her name is recurrent in the city of Ribeirão Preto. There are streets, orphanages and leisure centers named after him. In addition to several portals dedicated to Spiritism with mention of its name.



Was published in the period from 2010 to 2017, one HQ formatted single page, always with three frames monthly in Christian Magazine of Spiritism the comic called *Espiritinha*, by Flávio Motta and Victor Rebelo. With a childlike streak, the strip focuses on the presentation of dialogues by a white and blond boy, with moralizing statements based on Kardecist principles.

Figures 33 e 34: Christian Magazine of Spiritism and comic *Espiritinha*



**Source:** Site Vivência Comunicação. Revista Cristã de Espiritismo. Photographic record of Victor Rebelo. Available at: <<https://www.rcspiritismo.com.br/index.php/nossas-revistas-2/revista-caminho-espiritual-2/109-ed-01>>.

In 2011, the biographer in comics will be Allan Kardec himself, in the album “Kardec” (FERREIRA, ROSA, 2011), with the script by Carlos Ferreira and the drawings by Rodrigo Rosa. The album had one hundred and forty-four pages, all finished in black and white and shades of gray. The story consists of moments of dialogue with the spirits, with real people and flashbacks. The designer defined his production as “historical fiction”:

*Kardec* is a historical fiction that tells the origin of spiritism through the fascinating life of its greatest name, professor, and scientist Hippolyte Léon Denizard Rivail until taking on the code name Allan Kardec. Before any question of belief in mystique, doctrine or religiosity linked to spiritism, what interests us is telling a great story. I say without fear that this is our best job. The most mature (ROSA, 2011, [sp]).

The work, however, was not well accepted by the Kardecist community. In a review published in the *Jornal Espíritas Journal*, Milani (2013, [sp]), emphasizes the graphic quality of the work, but points out its errors and inconsistencies with religious doctrine:

The creative freedom of the authors proposes a fragile and hesitant profile for the protagonist, with characteristics that do not correspond to those of a prominent educator in his time and with enough courage to carry out a herculean task, such as the organization of the spiritist theoretical body and the firm defense of doctrinal principles before religious critics and highly intellectualized detractors driven by different interests.

Figures 35 e 36: Messias de Mello's kardecist comics



Source: Messias de Melo's comics digital record pages ©1964, Messias de Mello. All rights reserved. Available at: [https://lh4.googleusercontent.com/waloNfHzZSo/TXn7sqTU1LI/AAAAAAAAAB94/g4wmwnZW14Y/s1600/2.jpg;\(32\)>](https://lh4.googleusercontent.com/waloNfHzZSo/TXn7sqTU1LI/AAAAAAAAAB94/g4wmwnZW14Y/s1600/2.jpg;(32)>). <https://lh4.googleusercontent.com/-UhFwu3lNom4/TXn8K0ILLvI/AAAAAAAAAB98/n-tijPZnWOM/s1600/3.jpg>>.

Figures 37, 38 e 39: Messias de Mello' comic collection's cover ans internal pages



Source: (SOUZA; MELLO, 2020, cover; p.15, p. 25).



Figures 40, 41 e 42: Kardec Biography's cover and internal pages



Fonte: (FERREIRA; ROSA, 2011).

Figures 43, 44 e 45: Cover and internal pages of Ointment of Grampa Pedro



Source: (FERRAZ, 2011, cover, p. 4-5). Available at:

<<https://espiritismoemmovimento.blogspot.com/2012/01/origem-da-pomada-do-vovo-pedro-em.html>>.

At the end of 2011, Pedro Ferraz produced, at the request of the Dona Cidinha Spiritist Center (Limeira, São Paulo state), the comic book “Pomada Vovô Pedro”, Ointment of Grampa Pedro (2011), being distributed the following year, it sought to explain the origin of the ointment widely used in several Kardecist centers<sup>64</sup>.

In 2012, the artist Arthur Mendes created the webpage “ALP, André, Luiz e Pimenta”. The strips involve situations linked to spiritist evangelization. In fact, the author mentions that the creation of the material arose from his actions as an evangelizer in the youth groups at the spiritist center he attends:

When I started to evangelize, I realized that my interest in drawings was a very natural link with the evangelized. I never found it easy to express my ideas orally. So the drawings emerged ... I started to draw to support the evangelization group by illustrating stories, activities, and scenarios. Shortly afterwards I started doing the same for some youth meetings that were taking place in the region where I work. Always in a very rudimentary way... with the “ALP” project, in addition to drawing, I am experimenting to create my own stories. However, I cannot say that I work alone. I count with guidance and encouragement from many friends who work with me in the Spiritist Art Studies Workshop. [...] I never thought of creating infallible characters with doctrinal answers ready for any situation. The characters André, Luiz and Pimenta represent young ordinary spiritists. I try to make the spiritist perspective present itself in contexts, just as we perceive in our life. [...] I work at the Spiritist Art Studies Workshop as a teacher in the drawing and comic course alongside João Costa, Stephanie Corrêa and Nicolas Vidal. I consider this to be my main participation. The Workshop has existed for ten years in Rio de Janeiro and has as one of its main objectives to train people who wish to use art as a way to strengthen evangelizing action (ZANFORLIM; MENDES, 2013, [sp]).

Mendes developed his strips based on the actions of an artistic group, called “Oficina de Estudos da Arte Espírita”, linked to production and drawings, an initiative similar to that of NEAS de Goiás, revealing to us how, in the Kardecist centers, there is a movement artistic expression that greatly stimulates the production of comics and the like. The comic strip is published in three spiritist newspapers: the “Jornal da Congregação Espírita Francisco de Paula”, the “Rota de Luz” which is published by the Amaral Ornellas Spiritist Center and the “Jornal Jovem Semeador” which is published by the Youth Spiritist Sower Publisher, collective based in Salvador / BA.

---

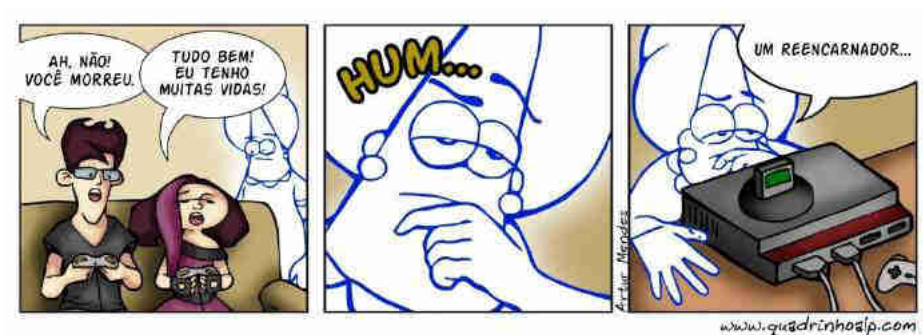
<sup>64</sup> Ointment of Pedro is a topical healing originally distributed by spiritist entities in the Brazilian state of Minas Gerais, as a spiritual assistance. Its formula was received through the psychography of the medium João Nunes Maia in 1972, by a spiritual entity that, at the time, identified itself only as “Vovô Pedro”. According to the story, the spiritual entity left an important observation: “The price of this medicine should be only one: GOD PAYS YOU”. Fifteen years later, during an occasional visit to the São Paulo Public Library, when leafing through an encyclopedia, the medium identified in the figure of Franz Anton Mesmer, a scientist who lived in the 18th century and who studied animal magnetism, the spirit that had transmitted him to formula. Chico Xavier, from the 1980s, was one of the disseminators of the ointment” (POMADA ..., 2014, [sp]).

Figure 46: ALP's introduction webpage



Source: (MENDES, 2013). Available at: < <https://quadrinhoalp.wordpress.com/>>.

Figure 47: Webcomic ALP



Fonte: (MENDES, 2013). Available at: < <https://quadrinhoalp.wordpress.com/>>.

Figure 47: Comic As Irmãs Fox



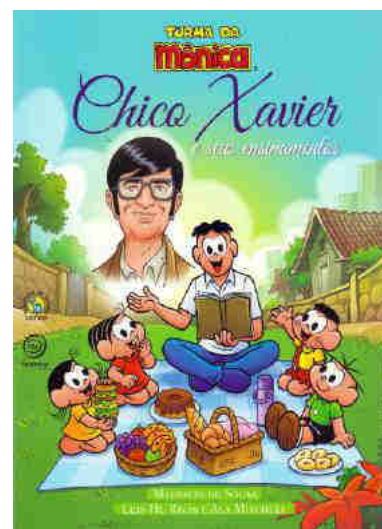
Source: (MANUEL; JUBRAN, 2013).



The following year, in 2013, is published in the monthly magazine "History of Reading" a story in comic book about the phenomenon that motivates studies of Allan Kardec. The material "The Fox Sisters" is a short six-page story with a script by Maurício Manuel and drawings by Alexandre Jubran, which portrays one of the important moments for spiritualism analyzed by Allan Kardec: The Fox sisters' reports. The material is neither an infographic nor a "comic journalism", it is configured as a short comic published in a monthly entertainment magazine, based on these aspects it ended up being included in the survey.

In 2014, the publisher Boa Nova, in partnership with the Maurício de Souza Studios, published a 64-page edition of a book with illustrations by Turma da Mônica, designed by the Peruvian Luís Hu Rivas and the Bahian Al a Mitchell, entitled "Meu Pequeno Gospel" with several stories with a spiritist theme, which according to the authors: "will present to the children concepts of the Spiritist Gospel that we can all use in their daily lives, regardless of the religion they practice" (ARAGÃO, 2014, [sp]). The material is much more illustration than comics, but it has some strips lost between the pages of the publication that visually materialize aspects related to reincarnation in the Kardecist perspective.

Figures 48, 49 e 50: Publications of spiritist comics by the Maurício de Sousa Studios

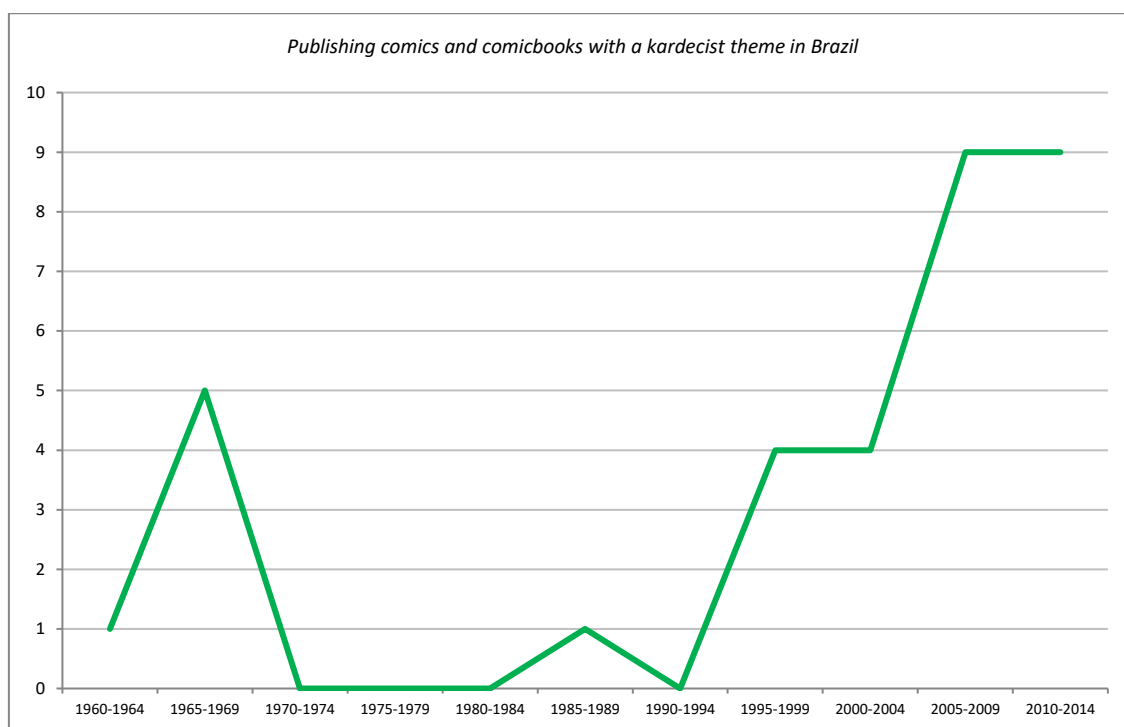


Source: Available at: <<https://www.amazon.com.br/Chico-Xavier-Ensinaamentos-Turma-M%C3%B4nica/dp/8583530688>>.

### 3 FINAL CONSIDERATIONS

The set of comic publications, produced between 1960 and 2014, presents the Kardecist universe in comics very focused on children's drawings, on the predominance of strips and publications in newspapers produced by the spiritist centers, in addition to the emphasis on a type of production that is oriented and appears within the religious space, through workshops aimed at this purpose.

**Graph 1:** Frequency of publishing comic books with a Kardecist theme 1960-2014



**Source:** Amaro Xavier Braga Junior reserach dates (2020).

Unlike the Afro-Brazilian themed comics, which circulate a lot between the spiritualist and the mythology of Orixás, the comic Kardecists almost entirely, are publications institutionalized. That is, they were published by a Federation or formal group linked to religion or by people who held positions in the institution and also by declared practitioners. With the exception of the mediums' biographies, the publications were guided by a pedagogical level, for educational purposes, of indoctrination of aspects of Kardecist doctrine, liturgy, moral teachings, and other information related to instruction for acting in Kardecist centers.

In addition, there is a predominance of the childlike trait (non-existent in publications with an Afro-Brazilian theme), for example. The choice of the type of line, the predominance of strips and comics of single pages demonstrate how the focus of these

publications would be the children and youth audience. In this respect, the Kardecist comics are strongly associated with the proselytizing practice as they are instruments with a pedagogical-instructional function.

The distribution of publications, over the decades, has accompanied an increasing number of frequent products. The pedagogical departments of the spiritist centers and those of communication, which have a published newspaper, have serial publication at some level. We intend, at a later time, to analyze more specifically the contents of these stories and their speeches. At this time, our objective was to map publications and organize them chronologically in order to establish criteria for analysis and comparison with publications by other religious groups and to establish subsidies for a typology of analysis that considers the nature of this type of publication in view of works and even the great diversity of material to be considered. Removing these publications comic depicting the spiritualism and the themes traditionally associated with spiritualism (in its many forms) can be an important barometer of imaginary reinterpretation of the religion of their development strategies and expansion, to its impact social in territory and comic book production in Brazil.

## REFERENCES

A REENCARNAÇÃO TRATADA EM DESENHO INFANTIL. **Limiar Espírita**. 03 jan. 2012. Disponível em: [http://www.limiarespirita.com.br/da\\_redacao/reencarnacao.html](http://www.limiarespirita.com.br/da_redacao/reencarnacao.html). Acessado em: 15 nov. 2014.

ARAGÃO, Jarbas. Turma da Mônica traz versão espírita do Evangelho. Notícias. **Gospel Prime**. 14 nov. 2014. Disponível em: <http://noticias.gospelprime.com.br/turma-da-monica-evangelho-espirita/>. Acesso em: 28 fev. 2020.

BARI, Valéria A.; SANTANA, G. S. A obra quadrinhística de Marcio Baraldi e suas representações religiosas. In BRAGA JR, A. X. (org.); REBLIN, I. A. (org). **Religiosidades nas Histórias em Quadrinhos**. Leopoldina: ASPAS, 2015, p. 155-170. Disponível em: [http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/ASPAS\\_LV1-Religiosidades\\_e\\_HQ.pdf](http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/ASPAS_LV1-Religiosidades_e_HQ.pdf). Acesso em: 28 fev. 2020.

BERNARDO, A. Como Allan Kardec popularizou o espiritismo no Brasil, o maior país católico do mundo. **BBC News Brasil**. 1 abr. 2019. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-47751865#:~:text=S%C3%B3%20no%20Brasil%2C%20s%C3%A3o%20,maior%20na%20%7C%A3o%20esp%C3%ADrita%20do%20planeta>. Acesso em: 28 fev. 2020.

BRAGA JR, A. X. Configurações das religiosidades no quadrinho brasileiro. In BRAGA JR, A. X (org.); REBLIN, I. A. (org.). **Religiosidades nas histórias em quadrinhos**. Leopoldina: ASPAS, 2015, p.171-190. Disponível em:

<[http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/ASPAS\\_LV1-Religiosidades\\_e\\_HQ.pdf](http://www.est.edu.br/downloads/pdfs/biblioteca/livros-digitais/ASPAS_LV1-Religiosidades_e_HQ.pdf)>. Acesso em: 28 fev. 2020.

FERNANDES, P. C. da C. **As origens do Espiritismo no Brasil: razão, cultura, e resistência no início de uma experiência (1850-1914)**. 2008. 139 f. Dissertação (Mestrado em Sociologia). Universidade de Brasília, Brasília, 2008. Disponível em: <[https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/6322/1/2008\\_PauloCesarCFernandes.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/6322/1/2008_PauloCesarCFernandes.pdf)>. Acesso em: 28 fev. 2020.

FERRAZ, Pedro. **Pomada do Vovô Pedro**. Limeira: Casa Espírita Dona Cidinha, 2011. Disponível em: <<https://espiritismoemmovimento.blogspot.com/2012/01/origem-da-pomada-do-vovo-pedro-em.html>>. Acesso em 28 fev. 2020.

FERREIRA, Carlos; ROSA, Rodrigo. **Kardec**. São Paulo: Barba Negra, 2011.

FERREIRA, Fernanda Flávia Martins. **Espiritismo kardecista brasileiro e cultura política: história e novas trajetórias**. 2008. 245 f. Dissertação (Mestrado em Ciência Política). Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008. Disponível em: <[https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-895PXN/1/disserta\\_\\_o\\_\\_para\\_\\_colegiado.pdf](https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/BUBD-895PXN/1/disserta__o__para__colegiado.pdf)>. Acesso em: 28 fev. 2020.

JACINTO, Roque. **Anália Franco: a Benfeitora**. São Paulo: FEB, 1973. ISBN: 700000012365.

LEWGOY, Bernardo. A transnacionalização do espiritismo kardecista brasileiro: uma discussão inicial. **Relig. soc.** Rio de Janeiro, v. 28, n. 1, p. 84-104, jul. 2008. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-85872008000100005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-85872008000100005&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 28 fev. 2020.

LUNA, Pedro de. Chico Xavier ao alcance de todos. **JBlog**. 16 maio 2010. Disponível em: <<http://www.jblog.com.br/quadrinhos.php?itemid=21217>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

MANUEL, M.; JUBRAN, A. Irmãs Fox: o marco inicial do espiritismo moderno. **Leituras da História**. São Paulo: Editora Escala, 2013. Disponível em: <[http://farm6.staticflickr.com/5281/5276146470\\_8c599fd87d\\_b.jpg](http://farm6.staticflickr.com/5281/5276146470_8c599fd87d_b.jpg)>. Acesso em 28 fev. 2020.

MENDES, Arthur. Quadrinhos ALP. 2013. Disponível em: <<https://quadrinhoalp.wordpress.com/>>. Acesso em 28 fev. 2020.

MILANI, Marco. **Resenha: História em Quadrinhos “KARDEC” de Carlos Ferreira e Rodrigo Rosa. Jornal de Estudos Espíritas**. 16 out. 2013. Disponível em: <<http://educadorespirital.blogspot.com.br/2013/10/texto-publicado-originalmente-no-jornal.html>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

POMADA VOVÔ PEDRO. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2014. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Pomada\\_Vov%C3%B4\\_Pedro&oldid=37818137](http://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Pomada_Vov%C3%B4_Pedro&oldid=37818137)>. Acesso em: 28 fev. 2020.

ROSA, Rodrigo. Kardec na Comicon 2011. **Rodrigo Rosa Blog**. 30 set. 2011. Disponível em: <<http://rodrigorosablog.blogspot.com.br/2011/09/kardec-na-comicon-2011.html>>. Acesso em: 28 fev. 2020.

SOUZA, Worney Almeida de Souza; MELLO, Messias de. **Messias de Mello e o espiritismo**. 2º ed., João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020.

ZANFORLIM, Flávia; MENDES, Artur. Cartunista Artur Mendes diverte e educa com tirinhas sobre diversos temas, inclusive Espiritismo. **Revista Ser Espírita**. Rio de Janeiro: Sociedade Brasileira de Estudos Espíritas (SBEE), n. 25, 2013. Disponível em: <<http://www.livrariaserespirita.com.br/revista-ser-espirita/edicao-25-o-que-fazer-antes-de-partir.html>>. Acesso em: 28 fev. 2020.



**O grito de Zaturnnah:**  
subversão e descolonização no *komik* de Carlo  
Vergara.<sup>65</sup>

***Zaturnnah's yell:***  
*subversion and decolonization in Carlo Vergara's*  
*komik.*

***El grito de Zaturnnah:***  
*subversión y descolonización en el komik de Carlo*  
*Vergara.*

***Lucas do Carmo Dalbeto***<sup>66</sup>  
***Rodrigo dos Anjos Souza***<sup>67</sup>

---

<sup>65</sup> Recebido em 26/02/20, versão aprovada em 20/03/2020.

<sup>66</sup> Doutorando em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP, Brasil. Mestrado em Comunicação pela Universidade Estadual de Londrina – UEL (2015). Membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial – ASPAS, desde 2015. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/7937442690661842>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7804-2193>. E-mail: <lcdalbeto@yahoo.com.br>.

<sup>67</sup> Graduado em Pedagogia pela FCT-Unesp, Presidente Prudente (2010). Professor Efetivo na Rede Municipal de Ensino de Rancharia. Atua como Coordenador Pedagógico do Ensino Fundamental - Ciclo I, da Rede Municipal de Rancharia - SP. Trabalhou na Secretaria de Educação de Rancharia como Coordenador do Projeto Sala de Leitura e Orientador de Estudos do PNAIC - 2016. LATTES ID <http://lattes.cnpq.br/8949897981392431>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1344-9902>. E-mail: <rodrigo.anjoss@hotmail.com>.

### RESUMO

Este trabalho tem por objetivo refletir a respeito da super-heroína filipina *Zsazsa Zaturannah*. Criada por Carlo Vergara, a personagem foi publicada originalmente em 2002 e teve grande repercussão em seu país de origem, sendo adaptada posteriormente para o cinema e para o teatro. Parte-se do pressuposto de que os *komiks* – como são denominadas as histórias em quadrinhos filipinas, mesmo que altamente influenciados pela produção imperialista do eixo Norte/Ocidente, cujo olhar tende a deslegitimar o Oriente e culturas diversas, representa uma iniciativa na qual se identifica a resistência anticolonial das Filipinas, tal como uma manifestação da hibridização das diversas culturas que permeiam sua sociedade. Diante disso, este trabalho se mostra um estudo preliminar a respeito da construção identitária da personagem, e não desconsidera que se trata de uma narrativa rica e multifacetada, cuja leitura deve contemplar também aspectos subjetivos que se pautam em epistemologias que priorizam o quadrante Sul/Oriente.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em Quadrinhos – Filipinas. *Komik* – Filipinas. Gênero e Identidade. Neocolonialismo.

### ABSTRACT

This paper aims to reflect on the Philippine superheroine *Zsazsa Zaturannah*. Created by Carlo Vergara, the character was originally published in 2002 and had great repercussions in his country of origin, being later adapted for cinema and theater. It is assumed that the *komiks* - as Filipino comics are called, even if highly influenced by the imperialist production of the North / West axis, whose look tends to delegitimize the East and different cultures, represents an initiative in which it is identified the anti-colonial resistance of the Philippines, as well as a manifestation of the hybridization of the diverse cultures that permeate their society. Therefore, this work shows a preliminary study regarding the identity construction of the character, and does not disregard that it is a rich and multifaceted narrative, whose reading must also include subjective aspects that are based on epistemologies that prioritize the South / East quadrant. .

**KEYWORDS:** Comics - Philippines. *Komik* - Philippines. Gender and Identity. Neocolonialism.

### RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre la superheroína filipina *Zsazsa Zaturannah*. Creado por Carlo Vergara, el personaje de historietas fue publicado originalmente en 2002 y tuvo grandes repercusiones en su país de origen, siendo luego adaptado para cine y teatro. Se supone que los *komiks*, como se llaman los tebeos filipinos, incluso si están muy influenciados por la producción imperialista del eje Norte/Oeste, cuya apariencia tiende a deslegitimar a Oriente y las diferentes culturas, representa una iniciativa en la que se identifica la resistencia anticolonial de Filipinas, así como una manifestación de la hibridación de las diversas culturas que impregnan su sociedad. Por lo tanto, este trabajo muestra un estudio preliminar sobre la construcción de identidad del personaje, y no ignora que es una narración rica y multifacética, cuya lectura también debe incluir aspectos subjetivos basados en epistemologías que priorizan el cuadrante Sur/Este.

**PALABRAS CLAVE:** Historietas - Filipinas. *Komik* - Filipinas. Género e identidad. Neocolonialismo.

## 1 INTRODUÇÃO

Seja nas páginas das Histórias em Quadrinhos (HQ) ou nas telas dos mais recentes fenômenos cinematográficos, os super-heróis vêm permeando a Cultura Popular há quase um século. Com diferentes fases e nas mais diversas mídias, estes personagens e suas narrativas perpassam a história contemporânea e apresentam diferentes reflexões acerca de seu contexto de produção e consumo.

O primeiro super-herói a surgir foi o *Superman*, em 1938. Criado pela dupla Jerry Siegel e Joe Shuster, o personagem fomentou o que viria a ser denominado “gênero superaventura” nas páginas das revistinhas e serviu de modelo para os super-heróis subsequentes. Como aponta Waldomiro Vergueiro (2011), trata-se de uma criação compreendida tipicamente como estadunidense, mesmo que, com os processos de globalização, seu consumo tenha extrapolado as barreiras geográficas dos Estados Unidos.

Ainda que sejam conhecidas popularmente como diversão infantil, as HQ e os super-heróis não são bens culturais inocentes. São poderosos instrumentos ideológicos que, para Ludovico Silva (1977), perpetuam os ideais imperialistas estadunidenses sobre os demais países. Neste sentido é possível afirmar que, desde sua origem, as HQ e os super-heróis estão ligados às questões socioculturais presentes na sociedade. Contudo, estas questões mostram-se direcionadas pelos interesses e ideologias dos produtores.

Atualmente, duas editoras dominam a indústria de quadrinhos estadunidenses e possuem ampla expressão no resto do mundo: Marvel Comics e DC Comics. Especializadas em superaventuras, as duas empresas são responsáveis por alguns dos ícones mais conhecidos da cultura pop, como *Superman*, *Batman*, Hulk e Homem de Ferro. Estes personagens extrapolam as páginas das revistinhas e transbordam para outras mídias, como a televisão e o cinema, cada vez com maior presença e discursos centrados no modelo infalível do homem estadunidense.

Para Rob Lendrum (2004), o modelo de super-herói criado pelas editoras se pautava nas características do homem ideal apresentadas em *Superman*, forte, branco, heterossexual. Aos poucos estas características foram se adequando a novas demandas sociais. A criação de super-heroínas, personagens negros, LGBT, falhos passaram a ser mais recorrentes nas superaventuras em suas diversas mídias, das HQ às adaptações cinematográficas.

Como observa Félix Guattari (1990), os bens midiáticos, ainda que contribuam para o efeito “idiotizante” do capitalismo, também atuam como territórios de resistência. Neste sentido, ainda que os super-heróis estejam histórica e culturalmente vinculados aos ideais de

expansão e colonização estadunidense, podem ser desconstruídos de forma crítica pelas manifestações do sul, e oferecer novos referenciais que se afastem dos ideais eurocêntricos amplamente perpetuados pelos bens culturais.

Diante deste cenário, este trabalho visa construir uma reflexão acerca da super-heroína filipina Zsazsa Zaturannah – original dos *komiks*, as HQ filipinas, e que, posteriormente, foi adaptada para o cinema e para o teatro. Zaturannah oferece um interessante campo de discussão a respeito das possibilidades dos bens midiáticos atuarem como transgressões das normatividades vigentes.

## 2 SUPER-HERÓIS DE NORTE A SUL, ENTRE O “LÁ E CÁ”

No objeto de estudo, nota-se a abordagem de questões a respeito de gênero e sexualidade, dominação e resistência anticolonial que permitem compreendê-lo enquanto uma iniciativa de resistência à epistemologia do norte, representada pelas produções culturais do Ocidente, mais especificamente as HQ estadunidenses, por meio da apropriação e ressignificação dos próprios instrumentos ideológicos, os super-heróis e as narrativas de superaventuras.

A existência dos super-heróis vem permeando a indústria cinematográfica com grande apelo nos últimos anos. Apesar das adaptações de “filme de super-herói” já existir há, ao menos, cerca de 4 décadas, foi no início do século XXI que esta relação começou a demonstrar mais força, com o surgimento do Universo Cinematográfico da Marvel (MCU), e as aventuras cinematográficas do Homem Aranha e dos mutantes *X-Men*.

Atualmente, o gênero é o grande filão de Hollywood, com produções cada vez mais caras e arrecadações exorbitantes. Em 2016, os 6 principais filmes de super-heróis lançados (*Doutor Estranho*, *Esquadrão Suicida*, *X-Men: Apocalipse*, *Capitão América: Guerra Civil*, *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* e *Deadpool*) foram responsáveis por mais de 2,5 bilhões de dólares arrecadados em bilheteria. (BOX OFFICE MOJO, 2020). Segundo os dados divulgados pelo *Motion Picture Association of America* (ORTMAN, 2017), o ano de 2016 foi o mais rentável para a indústria cinematográfica. Ao todo, foram obtidos U\$38,6 bilhões ao redor do mundo, o que representa o aumento de 1% em relação à 2015. Acredita-se que, 2017, o aumento será ainda maior. Ainda que não sejam as únicas responsáveis pelo aumento, é inegável que Hollywood encontrou uma “galinha dos ovos de ouro” nas megafranquias de adaptações dos quadrinhos, e não irá largá-la tão cedo.

Como observa Emil M. Flores (2004), a adaptação das HQ para o cinema parece legitimar a qualidade destes materiais ao apresentá-los para públicos maiores e consagrá-las como um dos produtos culturais exportados com maior expressão. Ainda que os filmes hollywoodianos sejam os de maior expressão no mercado internacional, não são os únicos a transporem para telas os heróis e super-heróis das HQ. Filmes como *Modesty Muse* (ING), *Barbarella* (FRA), *Astérix le Gaulois* (FRA), *Akira* (JAP) foram produzidos fora dos grandes estúdios estadunidenses e bem recebidos pelo público. A estes se soma *Zsazsa Zaturannah*, *ZE Moveeh*. A produção filipina de 2006 baseada em uma super-heroína publicada 4 anos antes e de grande repercussão no país.

**Figura 1:** Flash Bomba, Lastikman, Dyesebel, Darna, Tiny Toni, Captain Barbell e Varga



**Fonte:** Personagens de Mars Ravelo (KINJIROU, 2013).

O estilo narrativo sequencial adotado pelas HQ faz parte das expressões culturais filipinas, ao menos, desde o final do século XIX, quando as tirinhas eram publicadas em periódicos, mas durante a II Guerra Mundial, com a influência estadunidense, passaram a ter publicações e pontos de vendas próprios, que rapidamente foram absorvidos pela população. Diferente do equivalente estadunidense, as *komiks magasin*, como são chamadas, eram direcionadas para o público adulto e comumente apresentavam antologias melodramáticas, provavelmente direcionadas pela herança cultural dos colonizadores espanhóis. Posteriormente,



a produção filipina foi influenciada pelos *mangas* e *animes* japoneses que atraíram a atenção de públicos mais jovens e fomentaram a discussão a respeito da identidade e influência cultural dos *komiks* no país. (FLORES, 2004).

A unicidade do *manga* japonês levou uma série de leitores e críticos de *komiks* a questionar a identidade cultural. O que é filipino em relação ao novo estilo japonês? Por que devemos copiar o estilo de outro país? Por que não podemos ter um estilo propriamente filipino? Estas questões pareciam revelar o desejo por uma identidade cultural filipina e a legitimação cultural para os *komiks* (FLORES, 2004, p.47).<sup>68</sup>

Com altos e baixos, os produtores dos *komiks* conseguiram criar personagens importantes que acabaram entrando para o imaginário filipino. Um dos proeminentes quadrinhistas, Mars Ravelo, foi responsável pela criação de alguns dos personagens mais conhecidos do país, como *Darna*, *Captain Barbell*, *Flash Bomba*, *Dyesebel*, *Tiny Tony*, *Lastikman* e *Varga* (Figura 1). Seu trabalho era uma forma de escapismo mediante o contexto colonial e ocupação japonesa das Filipinas.

Tal como o exemplo estadunidense, cujos personagens dos quadrinhos rapidamente encontraram território em outras mídias que não as HQ, a popularidade dos *komiks* extrapolou as páginas das revistas e encontrou fértil território na TV e no cinema. Entre séries e filmes, os personagens criados por Ravelo estiveram presentes em mais de 100 adaptações desde os anos 50. (IMDB, 2020).

Ainda que influenciadas fortemente por culturas coloniais, as produções filipinas buscavam adaptá-las à realidade do país. Como destaca Soledad S. Reyes (2009), nas primeiras publicações a imposição da língua inglesa pelos colonos já se fazia presente e apresentava elementos que remetiam ao imaginário social das Filipinas. Uma característica destas histórias era a recorrente presença de personagens das classes mais baixas que eram explorados pelos ricos. Segundo Reyes (2009, p.395) “eram produtos de uma sociedade altamente dividida, em que o pobre estava subordinado ao poder e a influência do rico”.<sup>69</sup> Também estavam presentes elementos fantásticos que remetiam diretamente ao folclore local. Dragões, sereias e outras criaturas místicas eram comuns em determinadas narrativas, alusões aos mais humildes e desprovidos de direito.

---

<sup>68</sup> Tradução livre do autor para: *The uniqueness of the Japanese manga look has caused a number of komiks readers and critics to go back to the question of cultural identity. What is Filipino about the new Japanese style? Why do we have to copy another country's art style? Why can't we have a distinctly Filipino style? These questions seemingly reveal a desire for cultural identity in terms of Filipino-ness and cultural legitimization for the komiks.*

<sup>69</sup> Tradução livre do autor para: *They were products of a highly divided society, where the poor were at the receiving end of the power and influence of the rich.*

Neste sentido, Flores (2004) levanta alguns questionamentos tendo em vista os aspectos comerciais e ideológicos dos *komiks*. Estes produtos representariam os desejos e anseios da população filipina? E como poderiam ser financeiramente viáveis em um mercado repleto de quadrinhos estrangeiros? Para a autora, a historiografia indica que os *komiks* refletem, tanto em aspectos técnicos quanto em seu conteúdo, a experiência do passado reimaginada e as possibilidades do futuro extrapoladas, tendo desenvolvido em seus próprios termos segundo critérios de diversão, resistência e articulação identitária.

Ainda que personagens como *Darna* sejam contrapartes de personagens estadunidenses – *Darna* é baseada na *Mulher Maravilha* e no *Capitão Marvel* – apresentem peles claras e narizes alongados, em grande contraste ao biótipo da população local - suas narrativas são, como defende Flores (2004, p.53), “definitivamente filipinas”. Lidam com questões de dominação, subordinação e empoderamento, típicas da realidade do país.

As histórias de super-herói filipinas se assemelham a suas contrapartes americanas; no entanto, foi o melodrama em vez de histórias de super-heróis que provaram ser o gênero popular em *komiks*. *Komiks* também teve uma ampla gama de temas, muitos deles baseados na história das Filipinas, no folclore e nas questões sociais (FLORES, 2004, p.53).<sup>70</sup>

Por cerca de um século as HQ tiveram forte expressão na sociedade filipina. Ao menos dentre seu público-alvo o consumo era satisfatório. Contudo, com a Lei Marcial, declarada em 1972 por Ferdinando Marcos, vários *media* passaram a sofrer censura, o que levou à migração de artistas para a América e Europa e à queda do consumo e da qualidade dos *komiks*. Ao final dos anos 90 e início do novo século, a indústria de quadrinhos filipina tentava se reestruturar. O fim da Lei Marcial foi decretado, porém novas opções de entretenimento, como a internet, se popularizavam e detinham a atenção de gerações que cresceram sem a influência das revistinhas. (AMPER; PALMENCO, 2015).

Neste contexto, surge a personagem *Zsazsa Zaturannah*, objeto de estudo deste trabalho.

---

<sup>70</sup> Tradução livre do autor para: *The Filipino superhero stories resembled their American counterparts; however, it was the melodrama rather than superhero stories that proved to be the popular genre in komiks. Komiks also had a wide range of themes, many of them based on Philippine history, folklore, and social issues.*

### 3 NÓS PRECISAMOS DE UMA NOVA SUPER-HEROÍNA: ZATURNNAH!

Zsazsa Zaturnnah é uma super-heroína criada pelo quadrinhista e designer Carlo Vergara. A personagem teve seu *debut* em 2002, na *graphic novel* *Ang Kagila-gilalas na Pakikipagsapalaran ni Zsazsa Zaturnnah* (As espetaculares aventuras de Zsazsa Zaturnnah) e, como afirma Eleanor Sarah D. Reposar (2008), trata-se de um dos quadrinhos filipinos de maior sucesso no país. A história publicada em duas edições apresenta aos leitores o cabelereiro *Ada*, diminutivo de Adrian, um homossexual com características femininas, um *blaka*, conforme a cultura filipina. Atormentado por relacionamentos abusivos e consecutivas decepções amorosas, *Ada* decide abandonar a capital Manila e viver no interior.

Em uma pequena cidade rural, *Ada* inaugura seu próprio salão de beleza e acredita que terá uma vida “normal”. Contudo, quando uma pedra mágica cai dos céus em seu estabelecimento, *Ada* é convencido pelo seu assistente *Didi* a engoli-la e gritar *Zaturnnah!*, o que lhe confere poderes sobre-humanos, além de um corpo feminino, após ser ingerida (Figura 2).

**Figura 2:** Ada engole a pedra incentivado por Didi.



Fonte: (VERGARA, 2003, p.5).

Batizada de *Zsazsa Zaturnnah* por seu assistente, *Didi*, a personagem adquire a aparência de uma ruiva voluptuosa com longos e volumosos cabelos, além do corpo musculoso, típico de uma super-heroína. *Zaturnnah* possui superforça, é capaz de saltar longas distâncias,

possui uma quase invulnerabilidade e é superveloz. Segundo Vergara, sua super-heroína é baseada na criação de Ravelo, *Darna* que, por sua vez, foi criada à luz da estadunidense *Mulher Maravilha* (VISPRINT, 2003).

Com suas novas capacidades, *Zaturnnah* combate criminosos locais, criaturas fantásticas e atrai a atenção do vizinho *Dodong*, por quem Ada nutre uma paixão platônica. A relação entre *Zaturnnah*, Ada e *Dodong* é um importante elemento da trama que a narrativa desenvolve. Desde o primeiro encontro *Dodong* se mostra interessado em *Zaturnnah*. Ada, por sua vez, vive o conflito de revelar ao seu amado a verdadeira identidade da super-heroína e destruir qualquer chance de conquistá-lo, mesmo que o rapaz demonstre um breve interesse pelo cabelereiro.

Ao usar seus poderes, a super-heroína desperta o interesse das *Amazonistas*, um grupo de mulheres alienígenas do planeta *Xxx* lideradas pela Rainha *Femina Suarestellar Baroux*, que pretendem conquistar o povoado e anexá-lo ao seu território.

As *Amazonistas* são um grupo formado integralmente por belas mulheres. Vestem roupas chamativas que são trocadas constantemente durante a história em performances coreografadas. Porém, tal como as amazonas gregas, são guerreiras hábeis e mortais. Durante seu discurso na batalha final, a Rainha *Femina* revela que estas mulheres eram mantidas como escravas em seu planeta natal com a função de reproduzir a espécie. Sofreram constantes abusos masculinos e, somente quando *Femina* se rebelou, é que suas companheiras conseguiram se livrar do domínio masculino. Mais do que derrotar *Zaturnnah* e conquistar o povoado, *Femina* pretende convencê-la a se unir às *Amazonistas*.

Os planos da vilã são desbaratados quando *Zaturnnah* expele a pedra que lhe confere os poderes e volta a ser *Ada* que, mesmo franzino e delicado, faz com que a inimiga a engula. *Femina* se transforma em uma criatura abominável com corpo masculino e cabeça de porco. Desesperadas, as *Amazonistas* voltam com sua rainha – agora rei! – para sua nave e partem de volta ao espaço.

**Figura 3:** Capa da edição especial de *Ang Kagila-gilalas na Pakikipagsapalaran ni Zsazsa Zaturannah*.



Fonte: (VERGARA, 2003, capa).

“As espetaculares aventuras de Zsazsa Zaturannah” foi lançado em dezembro de 2002 em dois volumes. Poucos meses depois a editora os relançou em um volume único encadernado para colecionadores. Em março de 2006 estreou a adaptação para o teatro em formato de musical, *Zsazsa Zaturannah: Ze Muzikal*, com 16 apresentações. Entre 2006 e 2011 o espetáculo teve 7 temporadas. Em dezembro do mesmo ano foi lançada a adaptação cinematográfica. Também em formato musical, *Zsazsa Zaturannah: ZE Moveeh* tinha um estilo *camp* e obteve grande sucesso nas Filipinas e em alguns nichos ao redor do mundo. Em 2008 foi condecorado como “Melhor Super Impressionante Uber Whack Mega Gaylord Mágico Surpreendente Filme” no *10th Calgary Fairy Tales International Gay & Lesbian Film Festival*, um festival de cinema canadense destinado a fomentar e apoiar a produção cinematográfica LGBT+.

A continuação, *Zsazsa Zaturannah sa Kalakhang Maynila* (Zsazsa Zaturannah na Grande Manila) foi lançada em 2013 com grande expectativa. Dividida em 3 edições, a narrativa mostra as aventuras de Ada vivendo na capital do país ao lado do agora namorado *Dodong*, onde busca um novo recomeço, após recuperar os poderes de *Zaturannah*.



#### 4 DO GLOBAL AO SUL: A EPISTEMOLOGIA DE ZATURRNAH

Além do sucesso comercial e crítico obtido pela obra de Carlo Vergara, o mundo acadêmico também teve sua atenção voltada ao *komik* diante das várias questões socioculturais que são orquestradas tanto nas páginas quanto nos palcos ou na tela. Salientam Mendonza e Gonzaga (2010) que, por meio da fantasia e do fantástico, os *komiks* apresentam diversas camadas com diferentes perspectivas que contribuem para a reflexão acerca das culturas filipinas.

Dentre os aspectos que atraem os olhares dos pesquisadores à *Zaturrnah* estão as claras questões de subversão do gênero, os códigos linguísticos empregados pelo autor que extrapolam os limites das páginas, além da temática da resistência ao colonialismo.

Segundo Reposar (2008), esta é uma das características dos *komiks* filipinos, que nesta obra se torna ainda mais evidente. Mesmo que o estilo adotado por Vergara se assemelhe aos *mangás* japoneses (ilustrações em preto e branco) e à produção ocidental (a temática do super-herói e a busca por justiça, temas clássicos e recorrentes nas HQ da Marvel e DC Comics), Zsazsa Zaturrnah subverte estes aspectos e apresenta uma articulação anticolonial em busca da identidade filipina. A obra apresenta, portanto, um rompimento com a hegemonia da verdade, neste caso a heteronormatividade e o eurocentrismo/americanismo imperialista perpetuado por boa parte da produção dos quadrinhos ocidentais.

Como aponta Boaventura de Sousa Santos (1999), esta lógica se sustenta por processos de deslegitimação social formulados pela exclusão e subordinação. Com base nos pensamentos de Marx e Foucault, o autor aponta que, na sociedade capitalista estes sistemas controlam o local do sujeito no contexto social. Seguindo a lógica foucaultiana, historicamente a sociedade ocidental tende a excluir o que lhe é diferente, que lhes foge às normas estabelecidas. Por sua vez, o sistema de desigualdade se estabelece pela relação entre capital/trabalho e os lugares determinados para cada um deles. São dois sistemas ideais que atuam de forma complementar na sociedade contemporânea. Segundo o autor

Enquanto o sistema da desigualdade assenta paradoxalmente no essencialismo da igualdade, sendo por isso que o contrato de trabalho é um contrato entre partes livres e iguais, o sistema da exclusão assenta no essencialismo da diferença, seja ele a cientifização da normalidade e, portanto, do interdito, ou o determinismo biológico da desigualdade racial ou sexual (SANTOS, 1999, p.4).

Santos (1999) afirma que, desde o início da expansão capitalista, estes dois sistemas têm atuado como os princípios que justificam a dominação e supressão de identidades e civilizações. Dividindo-se em 2 eixos tem-se a regulação social que atua em nível mundial na modernidade capitalista. O eixo Norte/Sul apresenta os aspectos que justificam o imperialismo, a integração da diferença e o eixo Leste/Oeste a fronteira entre ocidente e oriente.

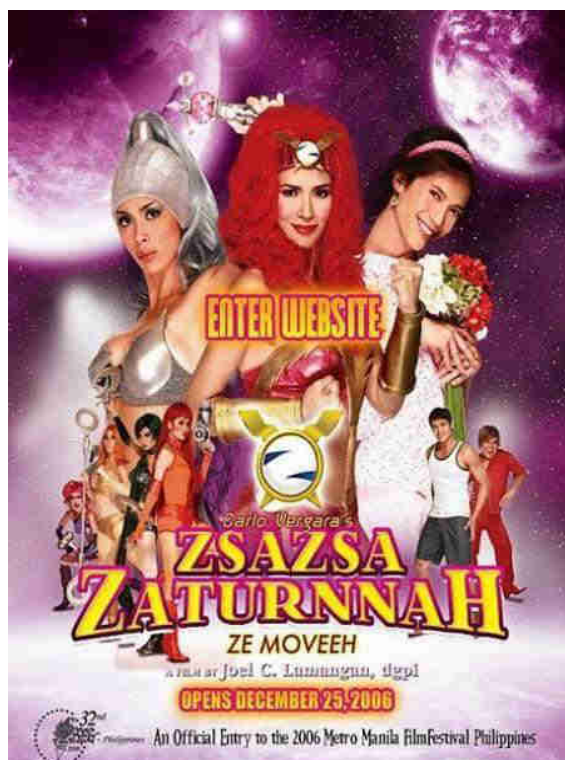
As questões levantadas por Santos ajudam a compreender a colonização do pensamento, tratada pelo autor como Epistemologias do Norte. Santos defende que a produção e divulgação do conhecimento se dá pela lógica destes eixos abissais e são fundadas em posicionamentos hegemônicos que ignoram identidades e culturas fora do quadrante Norte/Oeste.

As ideias defendidas pelo autor ajudam a refletir a respeito do objeto proposto para este estudo, de modo que *Zsazsa Zaturannah* represente uma apropriação da epistemologia do Norte Ocidental (os ideais perpetuados pelas HQ e super-heróis – sobretudo – estadunidenses) e ressignificação desta segundo os preceitos socioculturais do Sul Oriental. Ainda que as Filipinas se encontrem ao norte do globo terrestre, trata-se de um país que passou por um longo processo de colonização por diversos povos e nações. Com destaque, a introdução do cristianismo pelos espanhóis no século XVI e seu domínio no território por 3 séculos, a posterior independência do país e a dominação pelos Estados Unidos por quase metade do século XX. A este respeito, Santos (1999) afirma que as linhas que dividem o “lá e cá” não são estáticas, o que permite a existência de sul no norte, ocidente no oriente, e vice-versa.

Para J. Neil C. Garcia (2012), a leitura de *Zsazsa Zaturannah* deve seguir por uma ótica pós-colonial, de modo a romper com discursos heterogêneos euro-estadunidenses. Para o autor, de origem filipina, apenas assim seria possível identificar as “[...] definições sexuais e de gênero subjacentes (e sua dinâmica) e a noção de ‘sujeito patético’ que eles evocam” (GARCIA, 2012, p.42).

A estética *camp* apresentada nas obras – ainda mais evidente no filme, devido aos recursos linguísticos que a imagem em movimento permite – trazem a tona o tema a ser tratado, a saga de um *blaka*. Segundo Garcia (2012), *camp* se refere ao emprego de elementos inapropriados, irônicos, que permitem a inversão da hierarquia. Estes elementos podem ser estéticos, sonoros, situacionais, dentre outros. Uma das características destacadas pelo autor, é o ofuscamento da separação entre humor e seriedade e os efeitos ambíguos decorrentes.

**Figura 4:** Cartaz do filme *Zsazsa Zaturannah: ZE Moveeh*.



Fonte: Comic Vine (2020).

As questões a respeito de gênero, sexualidade e desejo são assuntos que ganham cada vez mais força dentre as pesquisas acadêmicas. Impulsionadas pelo feminismo, estes estudos partem da urgência de produção de novos conhecimentos que atuem nos diversos campos das práticas socioculturais. Para debater essas questões que se inscrevem em espaços de poder a teoria *queer* vem sendo cada vez mais empregada em análises que compreendem que as questões de gênero extrapolam o campo da sexualidade. São problemas políticos inscritos na estruturação da organização social.

Fundadora desses estudos, a filósofa Judith Butler (2003) tem se esforçado sobre a sua teoria da performatividade, segundo a qual os papéis de gênero seriam construtos sociais que hierarquizam e regulam as diferenças de gênero. De modo geral, a autora tenta compreender como a repetição de normas é a responsável pela criação de sujeitos que resultam destas repetições.

Os estudos de Butler (2003) partem de questões de feminismo e feminino para desarticular os binômios entre sexo/gênero/desejo, desta forma se expandem para pensar não

somente a mulher, mas também grupos dissidentes desta lógica prevista pela heterossexualidade compulsória.

A performatividade, portanto, se baseia na ideia de que os papéis de gênero são naturalizados pela constante repetição de binarismo opostos (masculino/feminino, macho/fêmea, heterossexual/homossexual) que regulam e definem o local dos sujeitos na sociedade. Aqueles que não se enquadram, como indivíduos não binários, intersexuais, transexuais e travestis, têm seu local determinado à margem deste tecido social (BUTLER, 2003).

Apresentadas estas informações, seria possível compreender *Ada/Zaturnnah* como uma manifestação dos anseios para se adequar a esta norma. Como dito anteriormente, Ada é homossexual e apresenta características socialmente associadas ao feminino. É delicado, frágil, utiliza roupas leves e esvoaçantes. Aparenta ter uma suave brisa ao seu redor constantemente. Em oposição, *Dodong* está sempre utilizando roupas justas, que deixam seus músculos e masculinidade visíveis.

**Figura 5:** Cena da adaptação cinematográfica com o término do namoro de Ada e um rapaz não identificado.<sup>71</sup>



Fonte: (ZIGO, 2019).

<sup>71</sup> Tradução livre das legendas pelo autor: “Nós não podemos mais nos ver.” (esquerda superior). “Eu sinto muito mas devo...” (direita superior). “...obedecer às ordens de minha mãe.” (esquerda inferior). “Por que eu não sou uma mulher de verdade que pode te dar uma criança?” (direita inferior).

Interpretar, à luz dos saberes do eixo Norte/Ocidente, que a pedra mágica que transforma *Ada* na atraente mulher ruiva que atrai os olhares de *Dodong* como as manifestações do desejo do personagem em se adequar aos binários papéis de gênero não seria um equívoco. O cabelereiro acredita que apenas se fosse uma mulher poderia ficar com seu amado, cuja sexualidade permanece indefinida até o final da trama. Na adaptação cinematográfica, o espectador é apresentado a *Ada* durante o término de seu namoro com um rapaz da capital. Durante 3 anos *Ada* arcou com as despesas do companheiro. Ao terminar os estudos, o rapaz afirma não poder mais vê-lo devido às recomendações da sua mãe. *Ada* questiona se era por ele não ser uma mulher, mas não obtém resposta.

Contudo, esta interpretação desconsidera aspectos importantes inerentes às culturas filipinas. Um *bakla*, à vista da performatividade de Butler (2003), seria uma representação não binária de gênero e performance. Porém, para Garcia (2012), esta é representação típica o Sul/Oriente, que extrapola a compreensão colonial do Norte/Ocidental.

Para o *bakla*, a transição de gênero de masculino para mulher é realizada através do *loob*, que neste texto é externalizado de maneira espetacular (porque é mágica) pela pedra de *Zaturannah*. Além disso, podemos dizer que o heroísmo altruísta ou o martírio que *Ada / Zsazsa* ritualisticamente assume nesta narrativa é responsável pelo poder e força obtidos em decorrência de seu histórico psicoespiritual (GARCIA, 2012, p.51-52).<sup>72</sup>

Na cultura filipina, conforme revela o autor, *loob* é o termo que se refere às dimensões indenitárias de um indivíduo. São seus aspectos internos, em oposição ao *labas*, que é a aparência externa. O desenvolvimento da trama revela, todavia, que apesar de ter uma vivência não binária, o cabelereiro não se identifica com o gênero feminino, mas com algumas práticas normatizadas como tal. Ao abrir questionar o interesse de *Dodong* por *Zaturannah* e renunciar à pedra mágica, *Ada* percebe que *Dodong* o desejava antes mesmo de ter se transformado na atraente ruiva.

À vista disto, o conflito entre *Ada/Zaturannah*, para Garcia (2012), seria um hibridismo entre a influência colonial do Ocidente e a ressignificação desta influência pelas culturas filipinas. Isto abriria as possibilidades para uma compreensão da narrativa enquanto

<sup>72</sup> Tradução livre do autor para: *For the bakla, gender transition from male to female is accomplished via the loob, which in this text the Zaturannah stone affirms and spectacularly (because magically) externalizes. Moreover, we can say that the selfless heroism or martyrdom which Ada/Zsazsa ritualistically takes on and performs in this narrative itself derives its power and cogency precisely from this psychospiritual investment.*



detentora de significados pós-coloniais, não somente uma reprodução das ideologias do colonizador.

Trata-se, portanto, de uma crítica ao colonialismo sofrido pelas Filipinas ao seu próprio modo. Uma manifestação que se recusa a direcionar-se para as limitações homogeneizadoras, que Garcia (2012, p.53) define “como formas de demarcações significativas, instâncias de ‘subversão performativa’”.<sup>73</sup>

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tal como as HQ de super-heróis estadunidenses, os *komiks* filipinos representam um vasto campo de pesquisa acerca da sociedade em que foram produzidos. É possível identificar, ainda que brevemente, a estreita relação entre a historiografia destas publicações com as mudanças sociais, culturais, históricas e políticas enfrentadas pelo país.

*Zsazsa Zaturannah* representa uma importante narrativa acerca da resistência anticolonial. Seja por meio da crítica à ocupação das Filipinas, seja pela subversão de ícones coloniais – as HQ e os super-heróis. Ao se reapropriar destes bens culturais e moldá-los a sua realidade, Carlo Vergara conseguiu demonstrar a influência exercida pelos bens culturais no país – que acabam se estendendo por grande parte do quadrante Sul/Ocidente.

Como visto, enquanto bens culturais, Histórias em Quadrinhos e super-heróis não são isentos de ideologias. Apresentam importantes questões socioculturais que leva a reflexão acerca do eu e do outro. Neste sentido, *Zaturannah* significa um posicionamento político acerca da ocupação geográfica e cultural das Filipinas. Por meio das contribuições de Boaventura de Sousa Santos, é possível compreendê-la enquanto a possibilidade de surgimento de novas e diversas epistemologias, que valorizem os diferentes conhecimentos até então ignorados ou menosprezados.

Contudo, é necessário que a leitura destes bens seja direcionada por um olhar crítico e atento. *Zaturannah* apresenta questões importantes a respeito do contexto filipino de produção que poderiam ser percebidos pela leitura apoiada no quadrante Norte/Ocidente. No entanto, a reflexão a respeito da narrativa – e dos bens culturais de modo geral – é uma árdua tarefa que deve contemplar mais do que suas camadas superficiais.

Como visto, *Zsazsa Zaturannah* apresenta questionamentos acerca das normatizações de gênero e sexualidade e das questões hegemônicas coloniais por meio da

---

<sup>73</sup> Tradução livre do autor para: *as forms of meaningful demurrals, instances of “performative subversion.”*

subversão que se manifesta por meio da estética e temática *camp*. Diante disso, este trabalho se mostra um estudo preliminar a respeito da construção identitária da personagem, e não desconsidera que se trata de uma narrativa rica e multifacetada, cuja leitura deve contemplar também aspectos subjetivos que se pautam em epistemologias que priorizam o quadrante Sul/Ocidente.

## REFERÊNCIAS

AMPER, Gabrielle Yvonne G.; PALMENCO, Lianne Bidasari D. **In Periphery: A historical and visual analysis of the depictions of women in philippine comic book covers**. Disponível em:

[https://www.academia.edu/24689962/In\\_Periphery\\_A\\_Historical\\_and\\_Visual\\_Analysis\\_of\\_the\\_Depictions\\_of\\_Women\\_in\\_Philippine\\_Comic\\_Book\\_Covers](https://www.academia.edu/24689962/In_Periphery_A_Historical_and_Visual_Analysis_of_the_Depictions_of_Women_in_Philippine_Comic_Book_Covers). Acesso em 23 fev. 2020.

BOX OFFICE MOJO. **Internet Movie Database (IMDb-PRO)**. Disponível em: [https://www.boxofficemojo.com/year/world/?ref\\_=bo\\_nb\\_in\\_tab](https://www.boxofficemojo.com/year/world/?ref_=bo_nb_in_tab). Acesso em 23 fev. 2020.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero – feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

COMIC VINE. ZsaZsa Zaturannah Ze Moveeh. Disponível em:

<https://comicvine.gamespot.com/zazsa-zaturannah-ze-moveeh/4025-1507/>. Acesso em 26 fev. 2020.

FLORES, Emil M. Comics crash: Filipino komiks and the quest for cultural legitimacy. **Journal of English Studies and Comparative Literature**. v.7, n.1, 2004, p.46-58. Disponível em: <https://journals.upd.edu.ph/index.php/jescl/article/view/2530>. Acesso em: 22 fev. 2020.

GARCIA, J. Neil C. Postcolonial camp: hybridity and performative inversions in Zsazsa Zaturannah. **Plaridel**. v. 9, n.2, ago. 2012, p.41-62. Disponível em: <http://www.plarideljournal.org/wp-content/uploads/2015/10/2012-02-Garcia.pdf>. Acesso em 22 fev. 2020.

GUATTARI, Felix. Linguagem, consciência e sociedade. **Revista Saúde e loucura**. Rio de Janeiro: HUCITEC, v. 2, p. 3-17, 1990.

IMDB. Internet Movie Database: Biography. **Mars Ravelo**. 2020. Disponível em: [http://www.imdb.com/name/nm1294453/?ref\\_=tt\\_ov\\_wr](http://www.imdb.com/name/nm1294453/?ref_=tt_ov_wr). Acesso em 26 fev. 2020.

LENDRUM, Rob. Queering super-manhood: the gay superhero in contemporary mainstream comic books. **Journal for the Arts, Sciences, and Technology**. v.2 – n.2, 2004. p. 69-73.

KINJIROU, Sakamachi. Post 10: Filipino KOMIKS!. **Otaku in me**. 9 mar. 2013. Disponível em: <http://janediannegaylican.blogspot.com.br/2013/03/post-10-filipino-komiks.html>. Acesso em: 23 fev. 2020.

MENDOZA, Emilou Lindsay Mata; GONZAGA, Irene Villarin. Visual literacy and popular culture in the philippine literature classroom: Teaching filipino literature through the graphic novel. In: 2nd Conference on filipino as a global language. 2010. San Diego, California. 2nd Conference on filipino as a global language. **Anais...** 2010, p.1-10.

ORTMAN, Cris. Global box office remains strong in 2016, reaching \$38.6 billion. **MPAA**. 22 mar. 2017. Disponível em: <https://www.mpaa.org/press/global-box-office-remains-strong/>. Acesso em 22 fev. 2020.

REPOSAR, Eleanor Sarah D. Carlo Vergara's Zsazsa Zaturannah and the Tradition of Subversion in Philippine komiks. In: PATAJO-LEGASTO, Priscelina. (org.). **Philippine studies: Have we gone beyond St. Louis?**. Quezon: University of the Philippines Press, 2008. p.427-443. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?id=uF6WDAQHu08C&lpq=PR15&ots=z2EHCb4mx9&dq=PATAJO-LEGASTO%2C%20Priscelina.%20\(org.\).%20Philippine%20studies&hl=pt-PT&pg=PR4#v=onepage&q=Priscelina&f=false](https://books.google.com.br/books?id=uF6WDAQHu08C&lpq=PR15&ots=z2EHCb4mx9&dq=PATAJO-LEGASTO%2C%20Priscelina.%20(org.).%20Philippine%20studies&hl=pt-PT&pg=PR4#v=onepage&q=Priscelina&f=false). Acesso em 23 fev. 2020.

REYES, Soledad S. The komiks and retelling the lore of the folk. **Philippine Studies**. v. 57, n. 3, 2009, p.389-417. Disponível em: <https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=260365175194983;res=IELIND>. Acesso em 23 fev. 2020.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **A construção multicultural da igualdade e da diferença**. Coimbra: Centro de Estudos Sociais, jan. 1999. (Oficina do CES, 135). Disponível em: <https://ces.uc.pt/publicacoes/oficina/ficheiros/135.pdf>. Acesso em 22 fev. 2020.

SILVA, Ludovico. Los comics y su ideología vistos del revés. In.: SILVA, Ludovico. **Teoría y práctica de la ideología**. Mexico: Editorial Nuestro Tiempo, 1977. Fondo Documental Euskal Herriko Komunistak, 2010. Disponível em: [https://www.abertzalekomunista.net/images/Liburu\\_PDF/Internacionales/Silva\\_Ludovico/Teoria\\_y\\_Practica\\_de\\_la\\_Ideologia-K.pdf](https://www.abertzalekomunista.net/images/Liburu_PDF/Internacionales/Silva_Ludovico/Teoria_y_Practica_de_la_Ideologia-K.pdf). Acesso em 23 fev. 2020.

VERGARA, Carlo. Ang Kagila-gilalas na Pakikipagsapalaran ni Zsazsa Zaturannah - Collected Edition: an interview. **Visual Print Enterprises**. 2003. Disponível em: <http://visprint.net/publications/zsazsa/interview/interview.html>. Acesso em 23 fev. 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. Super-heróis e cultura americana. In.: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (org.). **Super-heróis, cultura e sociedade: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida: Ideias & Letras, 2011. p.143-169.

ZIGO, Tom. New report: 2019 global theatrical and home entertainment market surpasses \$100 billion for first time ever. **MPAA**. 11 mar. 2020. Disponível em: <https://www.motionpictures.org/press/new-report-2019-global-theatrical-and-home-entertainment-market-surpasses-100-billion-for-first-time-ever/>. Acesso em 03 jul. 2020. **ZSAZSA Zaturannah: Ze Moveeh**. Direção. Joel Lamangan. Roteiro: Dino Erece. Filipinas: Regal Entertainment, 2006. 114min, son., color., digital.

**VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA****Zaturannah's cry: subversion and decolonization in Carlo Vergara's komik**<sup>74</sup>**Lucas do Carmo Dalbeto**<sup>75</sup>**Rodrigo dos Anjos Souza**<sup>76</sup>**1 INTRODUCTION**

Whether on the pages of comics or on the screens of the latest cinematic phenomena, superheroes have been permeating Popular Culture for almost a century. With different phases and in the most diverse media, these characters and their narratives permeate contemporary history and present different reflections about their context of production and consumption.

The first superhero to emerge was Superman, in 1938. Created by the duo Jerry Siegel and Joe Shuster, the character fostered what would be called “super adventure genre” in the pages of the magazines and served as a model for subsequent superheroes. As Waldomiro Vergueiro (2011) points out, it is a creation typically understood as American, even though, with the processes of globalization, its consumption has gone beyond the geographical barriers of the United States.

Although they are known population rmente as child fun, the comics and superheroes are not innocent cultural goods. Are powerful ideological instruments, for Ludovico Silva (1977), perpetuate the ideals imperialist Americans under re other countries. In this sense we can say that, since its inception, the HQ and superheroes are linked to s socio-cultural issues present in society. However, these issues appear to be driven by the interests and ideologies of the producers.

Currently, two publishers dominate the American comics industry and have wide expression in the rest of the world: Marvel Comics and DC Comics. Specialized in super adventures, the two companies are responsible for some of the best-known icons of pop culture, such as *Superman*, *Batman*, *Hulk* and *Iron Man*. These characters extrapolate from the pages of magazines and overflow to other media, such as television and cinema, with increasing presence and speeches centered on the infallible model of the American men.

---

<sup>74</sup> Received on 11/26/19, version approved in 02/26/2020.

<sup>75</sup> LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/7937442690661842>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7804-2193>. E-mail: <lcdalbeto@yahoo.com.br>.

<sup>76</sup> LATTES ID <http://lattes.cnpq.br/8949897981392431>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1344-9902>. E-mail: <rodrigo.anjoss@hotmail.com>.

For Rob Lendrum (2004), the superhero model created by the publishers was based on the characteristics of the ideal man presented in *Superman*, strong, white, heterosexual. Gradually these characteristics were adapting to new social demands. The creation of superheroines, black characters, LGBT, flawed became more recurrent in the super adventures in their various media, from comics to cinematographic adaptations.

As Félix Guattari (1990) notes, media assets, even though they contribute to the “idiotizing” effect of capitalism, also act as territories of resistance. In this sense, even though superheroes are historically and culturally linked to the ideals of American expansion and colonization, they can be critically deconstructed by the manifestations of the south, and offer new references that depart from the Eurocentric ideals widely perpetuated by cultural goods.

Against this backdrop, this work aims to build a reflection on the Philippine superheroine *Zsazsa Zaturannah* - original of the *komiks*, of the Philippine comics, and which, later, was adapted for the cinema and for the theater. *Zaturannah* offers an interesting field of discussion regarding the possibilities of media assets to act as violations of current norms.

## 2 SUPERHEROES FROM NORTH TO SOUTH, BETWEEN “THERE AND THERE”

In the object of study, it is noted the approach of issues regarding gender and sexuality, domination and anti-colonial resistance that allow to understand it as an initiative of resistance to the epistemology of the north, represented by the cultural productions of the West, more specifically the stories in American comics, through the appropriation and reframing of their own ideological instruments, superheroes and super-adventure narratives.

The existence of superheroes has permeated the film industry with great appeal in recent years. Despite the adaptations of “superhero film” that have been around for at least 4 decades, it was at the beginning of the 21st century that this relationship began to show more strength, with the appearance of the Marvel Cinematic Universe (MCU), and the cinematic adventures of Spiderman and the *X-Men* mutants.

Currently, the genre is the great streak of Hollywood, with increasingly expensive productions and exorbitant collections. In 2016, the top 6 superhero movies released (*Doctor Strange*, *Suicide Squad*, *X-Men: Apocalypse*, *Captain America: Civil War*, *Batman vs Superman: The Origin of Justice* and *Deadpool*) accounted for more than 2.5 billions of dollars raised at the box office (BOX OFFICE MOJO, 2020). According to data released by the *Motion Picture Association of America* (ORTMAN, 2017), 2016 was the most



profitable year for the film industry. Altogether, US\$ 38.6 billion were obtained around the world, which represents an increase of 1% in relation to 2015. It is believed that 2017, the increase will be even greater. Although they are not the only ones responsible for the increase, it is undeniable that Hollywood has found a “goose that lays the golden eggs” in the mega-franchises of comic book adaptations and will not leave it anytime soon.

As noted by Emil M. Flores (2004), the adaptation of comics to the cinema seems to legitimize the quality of these materials by presenting them to larger audiences and making them one of the most widely exported cultural products. Although the movies Hollywood is the greatest expression in the international market, are not the only ones crossing screens for the heroes and comics superheroes. Films like *Modesty Muse* (ING), *Barbarella* (FRA), *Astérix le Gaulois* (FRA), *Akira* (JAP) were produced outside major American studios and well received by the public. To these is added *Zsazsa Zaturnnah*, *ZE Moveeh*. The 2006 Philippine production based on a superhero published 4 years before and with great repercussion in the country.

**Figure 1:** Flash Bomba, Lastikman, Dyesebel, Darna, Tiny Toni, Captain Barbell e Varga



**Source:** Characters from Mars Ravelo (KINJIROU, 2013).

The sequential narrative style adopted by the comics is part of Philippine cultural expressions, at least, since the end of the 19th century, when the comic strips were published in periodicals, but during World War II, with American influence, they started to have

publications and points own sales, which were quickly absorbed by the population. Unlike the American equivalent, *magasin komiks*, as they are called, were aimed at the adult audience and commonly featured melodramatic anthologies, probably driven by the cultural heritage of Spanish colonists.

Subsequently, Philippine production was influenced by Japanese manga and anime that attracted the attention of younger audiences and fostered discussion about the identity and cultural influence of *komiks* in the country (FLORES, 2004).

The uniqueness of *the Japanese manga* has led a number of readers and critics of *komiks* to question cultural identity. What is Philippine about the new Japanese style? Why should we copy another country's style? Why can't we have a Philippine style? These questions seemed to reveal the desire for a Philippine cultural identity and cultural legitimation for the *komiks* (FLORES, 2004, p.47).

With ups and downs, the *komiks'* producers managed to create important characters that ended up entering the Philippine imagination. One of the prominent comic artists, Mars Ravelo, was responsible for creating some of the most well-known characters in the country, such as *Darna*, *Captain Barbell*, *Flash Bomba*, *Dyesebel*, *Tiny Tony*, *Lastikman* and *Varga* (Figure 1). His work was a form of escapism through the colonial context and Japanese occupation of the Philippines.

Like the American example, whose comic book characters quickly found territory in media other than comics, the *komiks* popularity went beyond magazine pages and found fertile territory on TV and in the cinema. Between series and films, the characters created by Ravelo have been present in more than 100 adaptations since the 1950s. (IMDB, 2020).

Although strongly influenced by colonial cultures, Philippine productions sought to adapt them to the reality of the country. As Soledad S. Reyes (2009) points out, in the first publications the imposition of the English language by the colonists was already present and presented elements that referred to the social imagination of the Philippines. A feature of this s stories was the recurring presence of characters in classes lower than were exploited by the rich. According to Reyes (2009, p.395) "they were products of a highly divided society, in which the poor were subordinated to the power and influence of the rich". Fantastic elements were also present that referred directly to local folklore. Dragons, mermaids, and other mystical creatures were common in certain narratives, allusions to the most humble and disenfranchised.

In this sense, Flores (2004) raises some questions in view of the commercial and ideological aspects of the *komiks*. Would these products represent the wishes and desires of the Philippine population? And how could they be financially viable in a market filled with foreign

comics? For the author, the history indicates that *komiks* reflect, both in technical aspects and in its content, the experience of re - imagined past and the possibilities of the future extrapolated, having developed on its own terms on fun criteria, strength and identity articulation.

Although characters like *Darna* are characters counterparts Americans - *Darna* is based on *Wonder Woman* and *Captain Marvel* - show skin s clear s and nose s long s in stark contrast to the biotype of the local population - their narrativ the are, as advocates Flowers (2004, p.53), “definitely philippines”. They deal with issues of domination, subordination, and empowerment, typical of the country's reality.

Philippine superhero stories resemble their American counterparts; nonetheless, it was the melodrama rather than superhero stories that proved to be the popular genre in *komiks*. *Komiks* also had a wide range of themes, many based on the history of the Philippines, folklore, and social issues (FLORES, 2004, p.53).

For about a century, comics had a strong expression in Philippine society. At least among its target audience, consumption was satisfactory. However, with the Martial Law, declared in 1972 by Ferdinand Marcos, various *media* began to suffer censorship, which led to the migration of artists to America and Europe and to the drop in consumption and the quality of *komiks*. At the end of the 90s and the beginning of the new century, the Philippine comic book industry was trying to restructure itself. The end of Martial Law was decreed, but new entertainment options, such as the internet, became popular and held the attention of generations that grew up without the influence of magazines (AMPER; PALMENCO, 2015).

In this context, the character *Zsazsa Zaturannah* appears, object of study of this work.

### **3 WE NEED A NEW SUPERHERO: ZATURNAH!**

*Zsazsa Zaturannah* is a superhero created by cartoonist and designer Carlo Vergara. The character had her debut in 2002, in the graphic novel *Ang Kagila-gilalas in Pakikipagsapalaran ni Zsazsa Zaturannah* (The spectacular adventures of *Zsazsa Zaturannah*) and, as stated by Eleanor Sarah D. Reposar (2008), it is one of the Philippine comics from greatest success in the country. The story published in two editions introduces readers to hairdresser Ada, diminutive of Adrian, a homosexual with feminine characteristics, a *blaka*, according to the Filipino culture. Plagued by abusive relationships and consecutive amorous disappointments, Ada decides to leave the capital Manila and live in the countryside.

In a small rural town, Ada opens her own beauty salon and believes that she will have a “normal” life. However, when a magic stone falls from the sky in her establishment, Ada is convinced by her assistant Didi to swallow it and scream “Zaturannah!”, which gives her superhuman powers, in addition to a female body, after being ingested (Figure 2).

**Figura 2:** Ada swallows the stone encouraged by Didi



Source: (VERGARA, 2003, p.5).

Named *Zsazsa Zaturannah* by her assistant, Didi, the character acquires the appearance of a voluptuous redhead with long, voluminous hair, in addition to the muscular body, typical of a superhero. Zaturannah has super strength, is capable of jumping long distances, has almost invulnerability and is super-fast. According to Vergara, his superheroine is based on the creation of Ravelo, Darna who, in turn, was created in the light of the American Wonder Woman (VISPRINT, 2003).

With his new abilities, *Zaturannah* fights local criminals, fantastic creatures and attracts the attention of neighbor *Dodong*, for whom Ada has a Platonic passion. The relationship between *Zaturannah*, Ada and *Dodong* is an important element of the plot that the narrative develops. Since the first meeting, *Dodong* has shown interest in *Zaturannah*. Ada, in turn, lives the conflict of revealing to her beloved the true identity of the superheroine and destroying any chance of winning him, even if the boy shows a brief interest in the hairdresser.



Using his powers, the superheroine arouses interest *Amazonistas*, a group of alien women on the Planet *Xxx* led R ainha *Femina Suarestellar Baroux*, intending to conquer the village and attach it to its territory.

The *Amazonists* are an integrally formed group by beautiful women. They wear flashy clothes that are constantly changed during history in choreographed performances. However, like the Greek Amazons, they are skilled and deadly warriors. During her speech in the final battle, Queen *Femina* reveals that these women were kept as slaves on their home planet in order to reproduce the species. They suffered constant male abuse and it was only when *Femina* rebelled that her companions managed to break free from male dominance. More than defeating *Zaturannah* and conquering the village, *Femina* intends to convince her to join the *Amazonists*.

**Figura 3:** Cover of the special edition of Ang Kagila-gilalas at Pakikipagsapalaran ni Zsazsa Zaturannah



Source: (VERGARA, 2003, cover).

The villain's plans are disrupted when *Zaturannah* expels the stone that gives her powers and returns to being *Ada* who, even though slight and delicate, makes the enemy swallow her. *Femina* turns into an abominable creature with a male body and a pig's head.



Desperate, the *Amazonists* return with their queen - now king! - to your ship and depart back to space.

"The spectacular adventures of *Zsazsa Zaturannah*" was released in December 2002 in two volumes. A few months later the publisher re-released them in a single bound volume for collectors. In March 2006, he premiered the musical adaptation, *Zsazsa Zaturannah: Ze Muzikal*, with 16 performances. Between 2006 and 2011 the show had 7 seasons. In December of the same year the film adaptation was launched. Also, in musical format, *Zsazsa Zaturannah: ZE Moveeh* had a camp style and was extraordinarily successful in the Philippines and in some niches around the world. In 2008 he was awarded "Best Super Awesome Uber Whack Mega Gaylord Amazing Magic Movie" at the 10th Calgary Fairy Tales International Gay & Lesbian Film Festival, a Canadian film festival designed to foster and support LGBT + film production.

The sequel, *Zsazsa Zaturannah sa Kalakhang Maynila* (*Zsazsa Zaturannah* in Greater Manila) was launched in 2013 with great anticipation. Divided into 3 editions, the narrative shows the adventures of Ada living in the capital of the country alongside her now boyfriend Dodong, where he seeks a new beginning, after recovering the powers of *Zaturannah*.

#### 4 FROM GLOBAL TO SOUTH: THE EPISTEMOLOGY OF ZATURANNAH

In addition to commercial success and critical obtained by the work of Carlo Vergara, the academic world also had its attention focused on *komik* on the various socio-cultural issues that are orchestrated both pages and in the stage s or screen. Higligh Mendoza and Gonzaga (2010), through fantasy and fantastic, the *komiks* have several layers with different perspectives that contribute to the reflection on the Philippines culture.

Among the aspects that attract the eyes of researchers to *Zaturannah* are the clear issues of subversion of the genre, the linguistic codes used by the author that go beyond the limits of the pages, in addition to the theme of resistance to colonialism.

According to Reposar (2008), this is one of the characteristics of Philippines *komiks*, which in this work becomes even more evident. Even if the style adopted by Vergara resembles the *manga* Japanese (in black and white illustrations) and Western production (the theme of the superhero and the search for justice, classical themes and recurring in Marvel Comics and DC Comics), *Zsazsa Zaturannah* subverts these aspects and presents an anti-colonial articulation in search of the Philippine identity. The work has therefore a break with the hegemony of the truth, in this case hete ro normativity and

Eurocentrism/Americanism imperialist culture, perpetuated by much of the production of western comics.

As Boaventura de Sousa Santos (1999) points out, this logic is sustained by processes of social delegitimation formulated by exclusion and subordination. Based on the thoughts of Marx and Foucault, the author points out that, in capitalist society, these systems control the subject's place in the social context. Following Foucault's logic, historically Western society tends to exclude what is different that escapes them to standards established. In turn, the inequality system is established by the relationship between capital / labor and the places determined for each of them. These are two ideal systems that act in a complementary way in contemporary society. According to the author

While the system of inequality is paradoxically based on the essentialism of equality, which is why the employment contract is a contract between free and equal parts, the system of exclusion is based on the essentialism of difference, be it the scientification of normality and, therefore, of interdict, or the biological determinism of racial or sexual inequality (SANTOS, 1999, p.4).

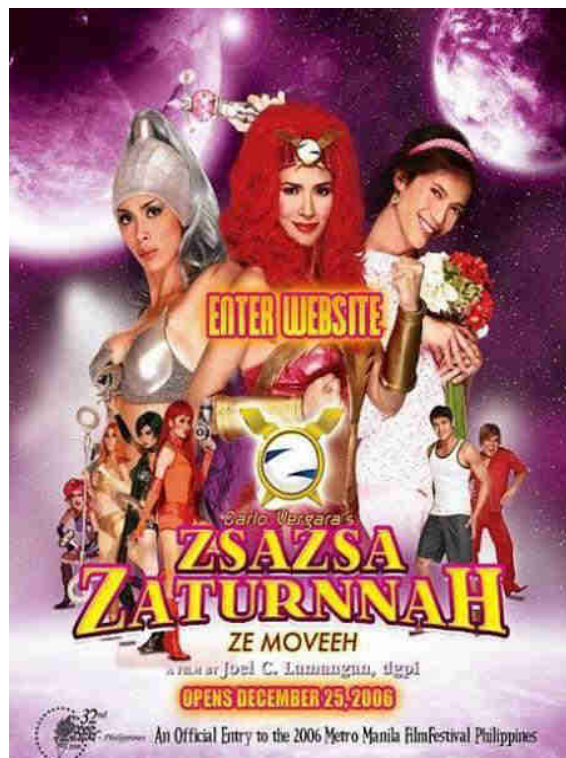
Santos (1999) states that, since the beginning of the capitalist expansion, these two systems have acted as the principles that justify the domination and suppression of identities and civilizations. Divided into two axes has social regulation which operates worldwide in capitalist modernity. The North / South axis presents the aspects that justify imperialism, the integration of difference and the East / West axis the border between West and East.

The questions raised by Santos help to understand the colonization of thought, treated by the author as Epistemologies of the North. Santos argues that the production and dissemination of knowledge occurs through the logic of these abyssal axes and are founded on hegemonic positions that ignore identities and cultures outside the North/West quadrant.

The ideas defended by the author help to reflect on the object proposed for this study, so that *Zsazsa Zaturannah* represents an appropriation of Western North epistemology (the ideals perpetuated by comics and superheroes - above all - Americans) and its resignification according to the socio-cultural precepts of the Eastern South. Although the Philippines is located to the north of the globe, it is a country that has undergone a long process of colonization by different peoples and nations. Notably, the introduction of Christianity by the Spanish in the 16th century and its dominance in the territory for 3 centuries, the subsequent independence of the country and the domination by the United States for almost half of the 20th century. In this regard, Santos (1999) states that the lines that divide “there and here” are not static, which allows the existence of south in the north, west in the east, and vice versa.

For J. Neil C. Garcia (2012), the reading of *Zsazsa Zaturannah* must follow from a post-colonial perspective, in order to break with heterogeneous Euro-American discourses. For the author, of Philippine origin, only then would it be possible to identify the “underlying sexual and gender definitions (and their dynamics) and the notion of 'pathetic subject' that they evoke” (GARCIA, 2012, p. 42).

**Figura 4:** Movie Poster *Zsazsa Zaturannah: ZE Moveeh*



Source: Comic Vine (2020).

Aesthetics *camp* presented in the works - even more evident in the film, due to language resources Quality and the image allows movement - bring to the fore the subject being treated, the saga of a *blaka*. According to Garcia (2012), *camp* refers to the use of inappropriate, ironic elements, which allow the inversion of the hierarchy. These elements can be aesthetic, sound, situational, among others. One of the characteristics highlighted by the author is the blurring of the separation between humor and seriousness and the resulting ambiguous effects.

Questions about gender, sexuality and desire are subjects that are gaining more and more strength among academic researches. Driven by feminism, these studies start from the urgency of producing new knowledge that works in the different fields of socio-cultural practices. To discuss these matters falling in positions of power the theory *queer* is being

increasingly used and in analogue analyzes to understand that gender issues go beyond the field of sexuality. These are political problems inscribed in the structuring of social organization.

Founder of these studies, the philosopher Judith Butler (2003) has been working on her theory of performativity, according to which gender roles are social constructs that hierarchize and regulate gender differences. In general, the author tries to understand how the repetition of norms is responsible for the creation of subjects that result from these repetitions.

Butler's studies (2003) start from feminism and feminine issues to dismantle the binomials between sex / gender / desire, thus expanding to think not only about women, but also groups dissenting from this logic predicted by compulsory heterosexuality.

The performativity, therefore, is based on the idea that gender roles are naturalized by constant repetition of opponent's binary (man/woman, male/female, heterosexual/homosexual) that regulate and define the location of the subject in society. Those who do not fit, such as non-binary, intersex, transsexual and transvestite individuals, have their place determined on the margins of this social fabric (BUTLER, 2003).

Presented with this information, it would be possible to understand *Ada/Zaturnnah* as a manifestation of the yearning to fit this standard. As stated earlier, *Ada* is homosexual and has characteristics socially associated with the feminine. It is delicate, fragile, uses light and flowing clothes. It seems to have a gentle breeze around you constantly. In contrast, *Dodong* is always wearing tight clothes, which make his muscles and masculinity visible.

Interpreted in the light of the knowledge of the North axis / West, that the magic stone that transforms *Ada* in attractive red-haired woman that attracts glances *Dodong* as the manifestations of the character's desire to suits binary gender roles would not be a mistake. The hairdresser believes that only if he were a woman he could be with his beloved, whose sexuality remains undefined until the end of the plot. In the film adaptation, the viewer is introduced to *Ada* during the end of his courtship with a boy from the capital. For 3 years *Ada* paid for her partner's expenses. Upon finishing his studies, the boy says he can no longer see him due to his mother's recommendations. *Ada* asks if it was because he was not a woman, but he does not get an answer.

However, this interpretation disregards important aspects inherent in Philippine cultures. A *blaka*, in view of Butler's (2003) performativity, would be a non-binary representation of gender and performance. However, for Garcia (2012), this is a typical representation of the South / East, which extrapolates the colonial understanding of the North / West.

Figura 5: Scene of the film adaptation with the end of the dating of Ada and an unidentified boy.<sup>77</sup>



Source: (ZIGO, 2019).

However, this interpretation disregards important aspects inherent in Philippine cultures. A *blaka*, in view of Butler's (2003) performativity, would be a non-binary representation of gender and performance. However, for Garcia (2012), this is a typical representation of the South / East, which extrapolates the colonial understanding of the North / West.

For the *bakla*, gender transition from male to female is accomplished via the *loob*, which in this text the Zaturmah stone affirms and spectacularly (because magically) externalizes. Moreover, we can say that the selfless heroism or martyrdom which Ada/Zsazsa ritualistically takes on and performs in this narrative itself derives its power and cogency precisely from this psychospiritual history (GARCIA, 2012, p.51-52).

In Philippine culture, as the author reveals, *loob* is the term that refers to the indemnity dimensions of an individual. It is its internal aspects, as opposed to the *labas*, which is the external appearance. The development of the plot reveals, however, that despite having a non-binary experience, the hairdresser does not identify with the female gender, but with some standardized practices as such. When opening question, the interest

<sup>77</sup> Tradução livre das legendas pelo autor: “Nós não podemos mais nos ver.” (esquerda superior). “Eu sinto muito mas devo...” (direita superior). “...obedecer às ordens de minha mãe.” (esquerda inferior). “Por que eu não sou uma mulher de verdade que pode te dar uma criança?” (direita inferior).



of *Dodong* by *Zaturannah* and renounce magic stone, *Ada* realizes that *Dodong* wanted before it has been transformed into attractive redhead.

In view of this, the conflict between *Ada / Zaturannah*, for Garcia (2012), would be a hybrid between the colonial influence of the West and the reframing of this influence by Philippine cultures. This would open the possibilities for an understanding of the narrative while holding post-colonial meanings, not just a reproduction of the colonizer's ideologies.

It is, therefore, a criticism of the colonialism suffered by the Philippines in its own way. A manifestation that refuses to focus on homogenizing limitations, which Garcia (2012, p.53) defines "as forms of significant demarcations, instances of 'performative subversion'".

## 5 FINAL CONSIDERATIONS

Like American superhero comics, Philippine *komiks* represent a vast field of research about the society in which they were produced. It is possible to identify, albeit briefly, the close relationship between the historiography of these publications and the social, cultural, historical, and political changes faced by the country.

*Zsazsa Zaturannah* represents an important narrative about anti-colonial resistance. Whether by criticizing the occupation of the Philippines, or by subversion of colonial icons - comics and superheroes. By promoting the appropriation of these cultural goods and molding them to his reality, Carlo Vergara was able to demonstrate the influence exerted by cultural goods in the country - which end up extending for much of the South/West quadrant.

As seen, as cultural goods, Comics and superheroes are not without ideologies. They present important socio-cultural issues that lead to reflection about the self and the other. In this sense, *Zaturannah* means a political position on the geographical and cultural occupation of the Philippines. Through the contributions of Boaventura de Sousa Santos, it is possible to understand it as the possibility of the emergence of new and diverse epistemologies, which value the different knowledge hitherto ignored or underestimated.

However, it is necessary that the reading of these goods is guided by a critical and attentive eye. *Zaturannah* presents important questions regarding the Philippine context of production that could be perceived by reading supported in the North / West quadrant. However, reflection on the narrative - and cultural goods in general - is an arduous task that must contemplate more than its superficial layers.

Thus, *Zsazsa Zaturannah* raises questions about gender and sexuality norms and colonial hegemonic issues through the subversion that manifests itself through the aesthetics

and thematic camp. Therefore, this work shows a preliminary study regarding the character construction of the character, and does not disregard that it is a rich and multifaceted narrative, whose reading must also include subjective aspects that are based on epistemologies that prioritize the South/West quadrant.

## REFERENCES

AMPER, Gabrielle Yvonne G.; PALMENCO, Lianne Bidasari D. **In Periphery: A historical and visual analysis of the depictions of women in philippine comic book covers.** Disponível em:

[https://www.academia.edu/24689962/In\\_Periphery\\_A\\_Historical\\_and\\_Visual\\_Analysis\\_of\\_the\\_Depictions\\_of\\_Women\\_in\\_Philippine\\_Comic\\_Book\\_Covers](https://www.academia.edu/24689962/In_Periphery_A_Historical_and_Visual_Analysis_of_the_Depictions_of_Women_in_Philippine_Comic_Book_Covers). Acesso em 23 fev. 2020.

BOX OFFICE MOJO. **Internet Movie Database (IMDb-PRO).** Disponível em: [https://www.boxofficemojo.com/year/world/?ref=bo\\_nb\\_in\\_tab](https://www.boxofficemojo.com/year/world/?ref=bo_nb_in_tab). Acesso em 23 fev. 2020.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero – feminismo e subversão da identidade.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

COMIC VINE. ZsaZsa Zaturannah Ze Moveeh. Disponível em:

<https://comicvine.gamespot.com/zsazsa-zaturannah-ze-moveeh/4025-1507/>. Acesso em 26 fev. 2020.

FLORES, Emil M. Comics crash: Filipino komiks and the quest for cultural legitimacy. **Journal of English Studies and Comparative Literature.** v.7, n.1, 2004, p.46-58. Disponível em: <https://journals.upd.edu.ph/index.php/jescl/article/view/2530>. Acesso em: 22 fev. 2020.

GARCIA, J. Neil C. Postcolonial camp: hybridity and performative inversions in Zsazsa Zaturannah. **Plaridel.** v. 9, n.2, ago. 2012, p.41-62. Disponível em: <http://www.plarideljournal.org/wp-content/uploads/2015/10/2012-02-Garcia.pdf>. Acesso em 22 fev. 2020.

GUATTARI, Felix. Linguagem, consciência e sociedade. **Revista Saúde e loucura.** Rio de Janeiro: HUCITEC, v. 2, p. 3-17, 1990.

IMDB. Internet Movie Database: Biography. **Mars Ravelo.** 2020. Disponível em: [http://www.imdb.com/name/nm1294453/?ref=tt\\_ov\\_wr](http://www.imdb.com/name/nm1294453/?ref=tt_ov_wr). Acesso em 26 fev. 2020.

LENDRUM, Rob. Queering super-manhood: the gay superhero in contemporary mainstream comic books. **Journal for the Arts, Sciences, and Technology.** v.2 – n.2, 2004. p. 69-73.

KINJIROU, Sakamachi. Post 10: Filipino komiks! **Otaku in me.** 9 mar. 2013. Disponível em: <http://janediannegaylican.blogspot.com.br/2013/03/post-10-filipino-komiks.html>. Acesso em: 23 fev. 2020.

MENDOZA, Emilou Lindsay Mata; GONZAGA, Irene Villarin. Visual literacy and popular culture in the philippine literature classroom: Teaching filipino literature through the graphic novel. In: 2nd Conference on filipino as a global language. 2010. San Diego, California. 2nd Conference on filipino as a global language. **Anais...** 2010, p.1-10.

ORTMAN, Cris. Global box office remains strong in 2016, reaching \$38.6 billion. **MPAA**. 22 mar. 2017. Disponível em: <https://www.mpa.org/press/global-box-office-remains-strong/>. Acesso em 22 fev. 2020.

REPOSAR, Eleanor Sarah D. Carlo Vergara's Zsazsa Zaturannah and the Tradition of Subversion in Philippine komiks. In: PATAJO-LEGASTO, Priscelina. (org.). **Philippine studies: Have we gone beyond St. Louis?**. Quezon: University of the Philippines Press, 2008. p.427-443. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?id=uF6WDAQHu08C&lpq=PR15&ots=z2EHCb4mx9&dq=PATAJO-LEGASTO%2C%20Priscelina.%20\(org.\).%20Philippine%20studies&hl=pt-PT&pg=PR4#v=onepage&q=Priscelina&f=false](https://books.google.com.br/books?id=uF6WDAQHu08C&lpq=PR15&ots=z2EHCb4mx9&dq=PATAJO-LEGASTO%2C%20Priscelina.%20(org.).%20Philippine%20studies&hl=pt-PT&pg=PR4#v=onepage&q=Priscelina&f=false). Acesso em 23 fev. 2020.

REYES, Soledad S. The komiks and retelling the lore of the folk. **Philippine Studies**. v. 57, n. 3, 2009, p.389-417. Disponível em: <https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=260365175194983;res=IELIND>. Acesso em 23 fev. 2020.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **A construção multicultural da igualdade e da diferença**. Coimbra: Centro de Estudos Sociais, jan. 1999. (Oficina do CES, 135). Disponível em: <https://ces.uc.pt/publicacoes/oficina/ficheiros/135.pdf>. Acesso em 22 fev. 2020.

SILVA, Ludovico. Los comics y su ideología vistos del revés. In.: SILVA, Ludovico. **Teoría y práctica de la ideología**. Mexico: Editorial Nuestro Tiempo, 1977. Fondo Documental Euskal Herriko Komunistak, 2010. Disponível em: [https://www.abertzalekomunista.net/images/Liburu\\_PDF/Internacionales/Silva\\_Ludovico/Teoria\\_y\\_Practica\\_de\\_la\\_Ideologia-K.pdf](https://www.abertzalekomunista.net/images/Liburu_PDF/Internacionales/Silva_Ludovico/Teoria_y_Practica_de_la_Ideologia-K.pdf). Acesso em 23 fev. 2020.

VERGARA, Carlo. Ang Kagila-gilalas na Pakikipagsapalaran ni Zsazsa Zaturannah - Collected Edition: an interview. **Visual Print Enterprises**. 2003. Disponível em: <http://visprint.net/publications/zsazsa/interview/interview.html>. Acesso em 23 fev. 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. Super-heróis e cultura americana. In.: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (org.). **Super-heróis, cultura e sociedade: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida: Ideias & Letras, 2011. p.143-169.

ZIGO, Tom. New report: 2019 global theatrical and home entertainment market surpasses \$100 billion for first time ever. **MPAA**. 11 mar. 2020. Disponível em: <https://www.motionpictures.org/press/new-report-2019-global-theatrical-and-home-entertainment-market-surpasses-100-billion-for-first-time-ever/>. Acesso em 03 jul. 2020. **ZSAZSA Zaturannah: Ze Moveeh**. Direção. Joel Lamangan. Roteiro: Dino Erece. Filipinas: Regal Entertainment, 2006. 114min, son., color., digital.

## **Algumas possibilidades da HQ-escultura.<sup>78</sup>**

*Some possibilities of sculpture-comics.*

*Algunas posibilidades de los tebeos-escultura.*

*Fábio Purper Machado<sup>79</sup>*

---

<sup>78</sup> Recebido em 25/11/19, versão aprovada em 25/02/2020.

<sup>79</sup> Doutor em em Arte e Cultura Visual – Universidade Federal de Goiás – UFG, 2017. Membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial – ASPAS. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/2783105021952953>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7718-6796>. E-mail: <fabiopurper@gmail.com>.

## RESUMO

Partindo de movimentos entre os campos da escultura, da fotografia e da história em quadrinhos, é possível caracterizar as narrativas abordadas neste texto como poéticas híbridas (BELLOUR, 1997), num borrar de fronteiras característico das manifestações artísticas da contemporaneidade. Figuras nesta discussão comentários sobre HQ de Luiz Gê, Willian Hussar, Rodrigo dMart, Indio-San, Neil Gaiman e Dave McKean, assim como algumas do próprio autor, onde fotografias de esculturas ou bonecos ou hibridações do desenho com colagens de objetos compõem as cenas das histórias contadas. No estudo destas criações a partir da noção de “HQ-escultura”, é possível também operacionalizar conceitos como o efeito escultura (DUBOIS, 1988), o campo expandido ou ampliado da escultura (KRAUSS, 1979) e a filosofia da caixa preta (FLUSSER, 2002). A atenção aos modos com que diferentes artistas expandem seus campos de atuação e estabelecem com isso poéticas híbridas, além de criar um conjunto de referências para fazeres de um pesquisador em arte, também suscita pensares sobre conceitos operacionais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Escultura. História em Quadrinhos. Fotografia. Linguagens híbridas.

## ABSTRACT

Starting from movements between the fields of sculpture, photography, and comic strip, it is possible to characterize the narratives addressed in this text as hybrid poetics (BELLOUR, 1997), in a blurring of boundaries characteristic of contemporary artistic manifestations. Comments on HQ by Luiz Gê, Willian Hussar, Rodrigo dMart, Indio-San, Neil Gaiman and Dave McKean, and also some of the author, are featured in this discussion, where photographs of sculptures or dolls or hybridizations of the drawing with collages of objects compose the scenes of the stories told. In the study of these creations from the notion of “sculpture-comics”, it is also possible to operationalize concepts such as the sculpture effect (DUBOIS, 1988), the expanded or expanded field of sculpture (KRAUSS, 1979) and the philosophy of the black box (FLUSSER, 2002). Attention to the ways in which different artists expand their fields of activity and thereby establish hybrid poetics, in addition to creating a set of references for the actions of an art researcher, also raises thinking about operational concepts.

**KEYWORDS:** Sculpture. Comics. Photography. Hybrid Languages.

## RESUMEN

A partir de los movimientos entre los campos de la escultura, la fotografía y las historietas/tebeos/viñetas, es posible caracterizar las narraciones abordadas en este texto como poéticas híbridas (BELLOUR, 1997), en una confusión de límites característicos de las manifestaciones artísticas contemporáneas. Los comentarios sobre obras de Luiz Gê, Willian Hussar, Rodrigo dMart, Indio-San, Neil Gaiman y Dave McKean, así como algunas de las del autor, se presentan en esta discusión, donde fotografías de esculturas o muñecos o hibridaciones del dibujo con collages de objetos componen las escenas de las historias contadas. En el estudio de estas creaciones a partir de la noción de "escultura HQ", también es posible operacionalizar conceptos como el efecto escultura (DUBOIS, 1988), el campo expandido de escultura (KRAUSS, 1979) y la filosofía de la caja negra (FLUSSER, 2002). La atención a las formas en que diferentes artistas expanden sus campos de actividad y, por lo tanto, establecen poéticas híbridas, además de crear un conjunto de referencias para las acciones de un investigador de arte, también plantea pensar sobre conceptos operativos.

**PALABRAS CLAVE:** Escultura. Tebeo. Fotografía. Lenguajes Híbridas.



## 1 INTRODUÇÃO

As narrativas abordadas neste artigo partem de movimentos artísticos entre os campos da escultura, da fotografia e da história em quadrinhos (HQ). Especificamente, trato aqui de narrativas em quadrinhos que são ocupadas pela presença de esculturas, desde exemplos em que estas servem de modelo ou referência para desenhos até outros em que tal invasão se dá através da fotografia. São questões específicas de um dos vieses de minha poética individual, que chamo “HQ-escultura”. As páginas a seguir se dedicam a um conjunto de referenciais para esse viés.

Entre os conceitos com os quais é possível associar tais processos, trato-os aqui como poéticas híbridas (BELLOUR, 1997), já que ocorrem num borrar de fronteiras característico das manifestações artísticas da contemporaneidade. Figuram nesta discussão breves comentários sobre como essas relações acontecem em HQs do brasileiro Luiz Gê, uma desenhada tendo esculturas como referência e outra onde desenho, escultura e fotografia se misturam. Também são abordadas duas versões de uma narrativa da dupla Rodrigo dMart e Indio-San, onde fotografias de esculturas compõem as cenas das histórias contadas. E isto ocorre também em produções de Willian Hussar e, assim como nos trechos com bonecos de “Mr. Punch” (2010) dos ingleses Neil Gaiman e Dave McKean, entre diversos outros referenciais.

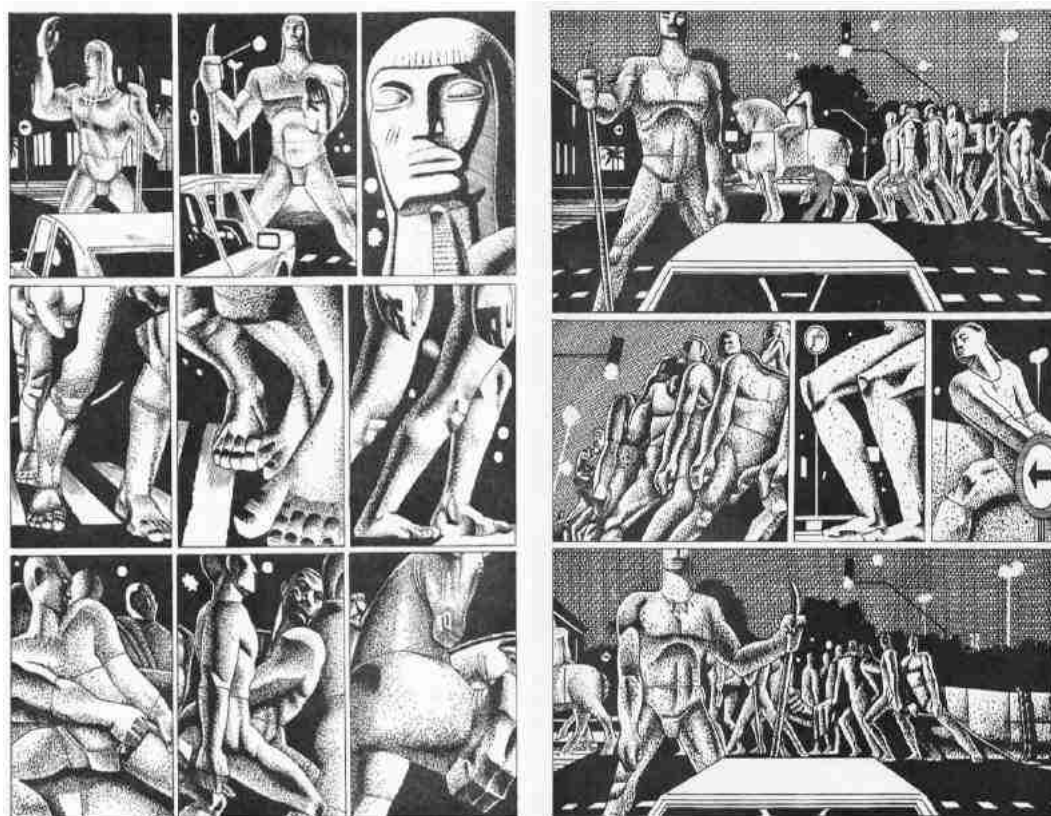
A obras como estas é possível também associar o conceito de “efeito escultura” (DUBOIS, 1988), relativo a quando, em suportes planos, fotografias de objetos levam a percepção do espectador a uma experiência tridimensional. Nos diferentes modos com que adentra narrativas em quadrinhos, a escultura explora possibilidades do que tem sido chamado seu campo expandido ou ampliado (KRAUSS, 1979). Para isto, passa por um processo que contrasta com a ação manual direta sobre materialidades tridimensionais que a costuma caracterizar.

Estas HQs-escultura têm como etapa central de sua produção uma captação fotográfica que depende da assistência de uma “caixa preta” (FLUSSER, 2002), onde o artista manipula entradas e saídas de signos e luzes através de um aparelho sem exercer controle total sobre o que acontece em seu interior. O termo “HQ-escultura” tem servido para designar histórias em quadrinhos bidimensionais que têm suas cenas constituídas por imagens de

esculturas. Ao lado desta, figuram em minhas pesquisas acadêmicas<sup>80</sup> as “esculturas-HQ”, peças tridimensionais que funcionam como histórias em quadrinhos, e as “videoHQesculturas”, narrativas audiovisuais povoadas por esculturas e por elementos estéticos do campo da HQ. O foco deste recorte é um conjunto de referenciais para a primeira das três categorias aqui listadas, a HQ-escultura, e algumas de suas possibilidades de hibridação com outros modos de se fazer quadrinhos.

## 2 HQ-ESCULTURA

**Figura 1:** Quando a escultura adentra a história em quadrinhos



**Fonte:** Luiz Gê. “Entradas e Bandeiras”, p.2 e 3 (1984).

<sup>80</sup> Na dissertação “Uma Poética entre a Escultura e os Quadrinhos” (PPGART-UFSM) e a tese “VideoHQescultura: uma poética narrativa” (PPGACV-UFG), assim como em alguns artigos decorrentes destas pesquisas, estabeleço parâmetros para essa classificação, tendo como foco processos e conceitos operacionalizados em minha produção artística individual e coletiva. Também, enquanto docente substituto nas Artes Visuais da UFU (2018-2019), segui realizando, junto aos discentes, variados processos em movimento entre escultura, cerâmica, quadrinhos e animação.

É emblemática para estudarmos a gama de movimentos possíveis entre o campo da escultura e o dos quadrinhos a história “Entradas e Bandeiras” de Luiz Gê (1984), em que ele dá vida ao Monumento às Bandeiras de Victor Brecheret (1953) e à estátua ao bandeirante Borba Gato, de Júlio Guerra (1960). Em uma curta narrativa onde se misturam as categorias do riso e do pavor, um trajeto noturno de automóvel de um casal de habitantes de São Paulo é interrompido pelo imenso grupo de bandeirantes e indígenas de pedra em seu caminho para o oeste (o lado esquerdo do ponto de vista do casal). A maior parte da história, incluindo as páginas que escolhi mostrar neste texto (**figura 1**), mantém o foco na passagem da obra de Brecheret:

O leitor é, então, levado a ver o Monumento em ação, em uma sequência que explora os detalhes da escultura sem alterações adicionais de seus elementos visuais. A obra de Brecheret desdobra-se em sucessivos enquadramentos que multiplicam o momento narrativo concebido pelo artista em sub-momentos, articulados entre si de modo a amplificar a dramaticidade da narrativa heroica do conjunto (QUELUZ; SANTOS, 2018, p.87).

Demonstração da profunda relação de Luiz Gê com a visualidade da capital paulista, especialmente com sua arquitetura e monumentos públicos, esta sequência narrativa traz diversos ângulos do Monumento às Bandeiras, com atenção gráfica à materialidade dos blocos de granito com que ele foi entalhado. A página 2 da HQ, onde este é revelado, é composta de uma sequência de nove quadros de dimensões e proporções muito próximos, sendo sete deles planos fechados de elementos da escultura escolhidos para acentuar a impressão de movimento pretendida pelo autor. Já na página 3 há dois planos abertos que diminuem a impressão de susto e nos dão uma noção mais geral da cena, assim como uma visão mais distanciada do monumento que passa.

A imagens como estas é possível associar o fenômeno chamado “efeito escultura” (DURAND, 2002; DUBOIS, 1988), quando, em um suporte plano, a representação de objetos leva a percepção do espectador a uma experiência da ordem do tridimensional. Especialmente quando diversos ângulos diferentes de um mesmo referencial são assim apresentados, nos é proporcionada uma visão que, apesar de não ser de elementos de fato tridimensionais, os compõe ou os imagina tridimensionalmente devido a essa sequencialidade, esse movimento subentendido. Um movimento da cena entre um quadrinho e outro, impossível na produção gráfica mas sendo efetuado no campo da imaginação do leitor.

O recurso do pontilhismo, como acabamento do desenho dos bandeirantes, indígenas, cavalos e canoa que compõem o Monumento às Bandeiras, dá volume e destaque a



sua presença na HQ, especialmente pelo contraste que cria em relação às hachuras lineares dedicadas ao restante dos demais elementos, como a cidade, o céu, o carro, as pessoas e a própria estátua do Borba Gato, esta com hachuras cruzadas que remetem ao acabamento de mosaico da obra original (**figura 2**).

**Figura 2:** Detalhe da HQ “Entradas e Bandeiras” de Luiz Gê



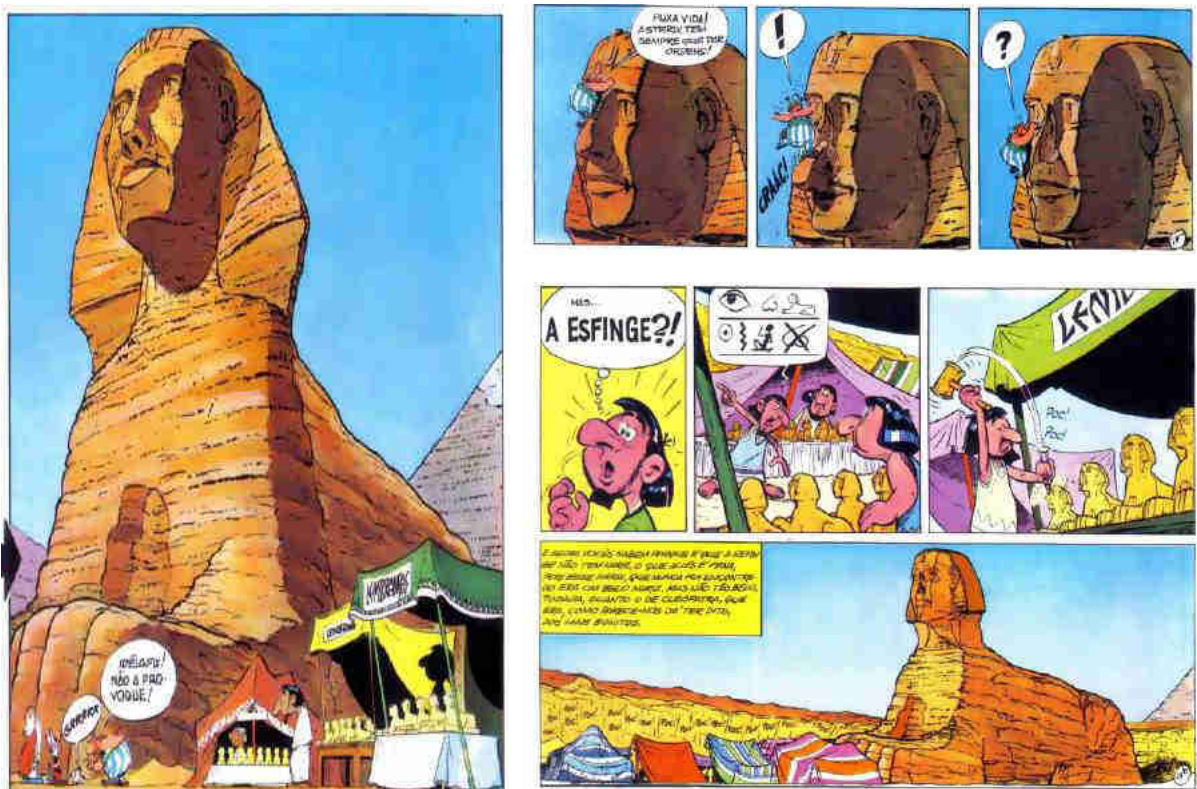
**Fonte:** Luiz Gê. “Entradas e Bandeiras”, p. 6 (1984).

Cabe ressaltar que estamos tratando de uma obra narrativa em cujos desenhos se faz a citação de monumentos construídos originalmente como homenagens a momentos controversos da história do Brasil. As Bandeiras foram uma das bases do processo de expansão dos colonizadores, e o modo como elas se deram, apesar de considerado heróico por alguns

setores da sociedade, foi inegavelmente violento, opressor (OLIVEIRA, 2017). Sua própria presença na HQ “Entradas e Bandeiras” ocorre na forma de entes imensos, de tom ameaçador. Um tom que reflete a relação ambígua que temos com os monumentos glorificando genocidas que habitam nosso patrimônio público. Para que as injustiças por eles lembradas não sejam repetidas, seria melhor destruí-las, como vem sendo debatido? Ou poderiam ser de algum modo retiradas de suas posições de destaque para dar lugar a visualidades mais democráticas, e então, transferidas a outros contextos, passarem a servir como instrumentos de aprendizagem e de memória?

Já havia ocorrido a presença de uma variedade de desenhos (e algumas fotografias) de esculturas, estátuas, monumentos em produções anteriores a esta no decorrer da história da história em quadrinhos. Considerando a brevidade com que esta se dá na maioria delas, escolho aqui lembrar “Astérix e Cleópatra”, dos franceses Goscinny e Uderzo (1970).

**Figura 3:** Aparição da Esfinge em “Asterix”



**Fonte:** Goscinny e Uderzo. “Astérix e Cleópatra” (1970).

Quando o personagem Obelix tenta subir na Esfinge de Gizé para ter uma visão panorâmica e, por acidente, acaba quebrando seu nariz - fazendo com que os vendedores de



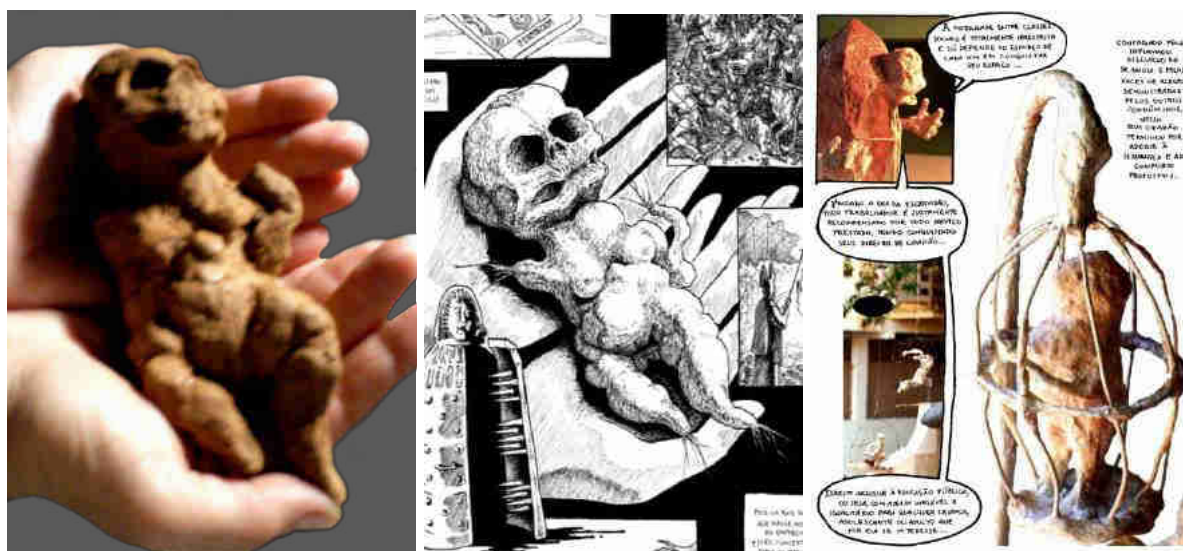
lembrancinhas turísticas ao seu redor imediatamente quebrem os narizes de suas miniaturas (Figura 3), estamos tendo mais um exemplo da presença imponente de uma escultura em uma HQ. Em “Astérix e Cleópatra”, a Esfinge aparece desenhada em duas páginas, vista de ângulos geralmente inferiores, que ressaltam seus 20 metros de altura, e com um acabamento pontilhado e um contraste de tons terrosos que evidenciam a própria textura da rocha calcária banhada pelo sol do deserto.

Tenha sido tal nariz depredado por um fanático na Idade Média ou por balas de canhão francesas no século XVIII (ZIVIE-COCHE, 1997), esta versão da quebra envolvendo um acidente de Obelix cativa o imaginário de leitores da *banda desenhada* franco-belga e se configura como um interessante exemplo de produção ficcional que se propõe a inventar soluções inusitadas para grandes mistérios de nossa história. E tanto “Entradas e Bandeiras” de Luiz Gê quanto estas páginas de Goscinny e Uderzo podem ser chamados de experiências precursoras ou pioneiras do campo que nomeio HQ-escultura.

Os processos de criação da história em quadrinhos “A Cria do Enforcado”, que realizei em alguns intervalos de tempo distribuídos entre os anos de 2007 e 2010 a partir de roteiro de Carlos Francisco Moraes, contaram tanto com estudos de iconografia medieval quanto com o uso de referenciais escultóricos para a maioria de suas cenas. Um exemplo é a cena em que aparece uma mandrágora (Figura 4-b), raiz de formato semelhante ao humano à qual os medievais atribuíam poderes mágicos.

A orientação do autor do roteiro era de que a mandrágora tivesse o aspecto de um bebê com rosto de caveira, com a textura das batatas transgênicas de um supermercado de nossa cidade natal (Cachoeira do Sul, RS). Para chegar a esta forma, além de desenhos medievais e imagens de crânios infantis pesquisadas na internet, estudei modos de hachurar no desenho as texturas da cenoura, da beterraba e do gengibre e, claro, das ditas batatas. Mas tais estudos passaram, também, pela fundamental etapa da criação de uma série de mandrágoras modeladas em argila (Figura 4-a), que foram fotografadas na pose e nas condições de luz desejadas para a cena.

**Figura 4:** Esculturas utilizadas em processo criativo de quadrinhos- exemplos



**Fonte:** Fábio Purper (de sua própria autoria). Registro fotográfico de “Mandrágora”, escultura em argila, 2007. Detalhes das histórias em quadrinhos “A Cria do Enforcado” (com roteiro de Carlos Francisco Moraes), 2010, p.2 (detalhe); “ConDomínio” (com texto de Tamiris Vaz), 2011, p.2.

Este foi um modo pelo qual a escultura começou a adentrar minha produção de HQ, sendo seguido pela presença direta de seus registros fotográficos em trabalhos seguintes como “ConDomínio” (Figura 4-c), que conta com texto de Tamiris Vaz e algumas fotografias de uma instalação em sucata e papel feita por nós em 2009 em Santa Maria, RS, dentro do coletivo (Des)Esperar, e de esculturas em arame e papietagem de minha produção individual que continuam a própria narrativa da instalação.

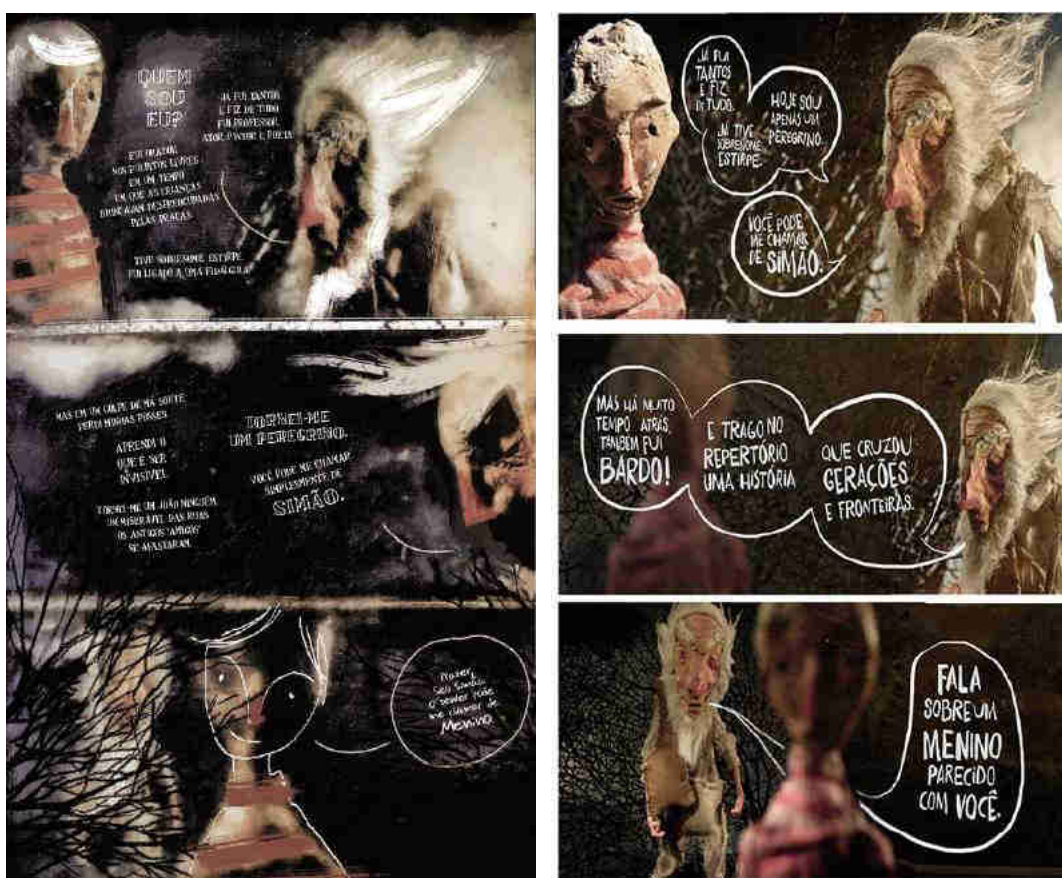
Enquanto experimentava transportar ângulos e texturas de esculturas de papietagem e de cerâmica para o suporte bidimensional dos quadrinhos, descobri um projeto que em vários aspectos se assemelhava a este, e que havia sido concluído um ano antes, com participação de um ilustrador da mesma cidade em que residia. Indio-San é autor dos bonecos fotografados nas cenas do livro “Um Outro Pastoreio” (2010), realizado junto com o escritor Rodrigo dMart como uma releitura da história folclórica do "Negrinho do Pastoreio", misturando-a com elementos da cultura afro-brasileira na criação de um ponto de vista singular sobre a obra do escritor Simões Lopes Neto.

A narrativa “Um Outro Pastoreio” é classificada pelos próprios autores como “livro ilustrado”, embora a estrutura de blocos de texto comum a essa categoria esteja ali alternada com a presença de balões de fala e de outros elementos associados à linguagem dos quadrinhos seja evidente na obra (Figura 5-a). Mas trata-se, sem dúvida, também de uma experiência

possível de ser chamada de HQ-escultura. Afirmo isso tanto no caso desta publicação impressa, onde as fotografias de bonecos contam com um trabalho posterior de desenho digital, quanto em sua adaptação posterior chamada “Reconto” (2014), (Figura 5-b), cujas cenas valorizam mais a materialidade das peças tridimensionais por serem fotografias com o mínimo de intervenções (exceto pelos balões e recordatários, geralmente vazados).

Reconto é uma história sobre a reinvenção de uma lenda. É uma narrativa gráfica que explora, através de uma atmosfera de teatro de bonecos e cinema de stop-motion, um ambiente incomum para as histórias em quadrinhos (INDIO-SAN, 2014).

**Figura 5:** Fotografia de escultura incorporada à arte dos quadrinhos - exemplos



Fonte: Rodrigo dMart e Indio-San. Páginas de “Um Outro Pastoreio”. 2010, p.24; “Reconto”, 2014, p.12.

A estética alcançada pelos artistas com um trabalho com as diferentes variáveis que temos quando trabalhamos com fotografia (iluminação, abertura de lente, tempo de exposição, sensibilidade do sensor ou filme, ângulo, enquadramento, foco, etc.) contrasta com sua ação manual direta sobre materialidades do desenho ou da escultura. É característica da captação



fotográfica ser centrada numa “caixa preta” (FLUSSER, 2002) onde o artista manipula signos e luzes sem controle total do que acontece no interior do aparelho.

“A Filosofia da Caixa Preta” (FLUSSER, 2002) se refere ao embate entre as intenções do fotógrafo e do aparelho. A imagem técnica, segundo o autor, é pós-histórica, pois o pensamento guiado pelo textual, pela linearidade história, seria uma reação à idolatria pré-histórica do ser humano que se guiava por uma espécie de *mágica* exercida pelas imagens e vivia em função delas. Esta era pós-histórica seria então marcada por um repensar dos meios de produção e propriedade, pois a manipulação de símbolos realizada pelos fotógrafos já não se presta a uma situação de consumo e mais-valia, mas sim ao esgotamento do programa do aparelho fotográfico. Flusser chama “funcionário” aquele que controla os *inputs* e *outputs* da câmera sem saber o que se passa dentro da caixa preta, o que se configura como um alerta ao artista para que perceba se não está mais sendo programado pelo aparelho do que de fato inovando a partir de seu programa.

**Figura 6:** Fotografia de escultura incorporada à arte dos quadrinhos - exemplos



**Fonte:** Neil Gaiman e Dave McKean. Detalhe de “Mr. Punch”, 2010, p.93.

Entre diversos outros referenciais, este uso das possibilidades da fotografia para incluir objetos tridimensionais em narrativas planas ocorre também nas hibridações do desenho com colagens de objetos em “Stray Toasters” (1988), do estadunidense Bill Sienkiewicz e também nos trechos com bonecos da HQ “A Comédia Trágica ou a Tragédia Cômica de Mr. Punch” (2010) dos ingleses Neil Gaiman e Dave McKean (Figura 6).

O último, influência dos recém citados pastoreios, se dá no formato de inserções em uma narrativa onde predomina o desenho. As marionetes da peça de teatro “Mr. Punch” são alguns dos elementos tridimensionais fotografados que constituem momentos surreais que envolvem o garoto que protagoniza a HQ, sendo o contraste entre sua materialidade e o desenho um recurso que acentua um tipo de distinção entre estados de consciência, entre realidade e fantasia.

**Figura 7:** Esculturas fotografadas e presentes em histórias em quadrinhos - exemplos



Fonte: Willian Hussar. Páginas de “Álbum de Família”, 1996. “South”, 1999.

Possibilidades do uso, na HQ, de elementos que podem ser chamados tanto de esculturas quanto de bonecos também são exploradas pelo brasileiro Willian Hussar, como se pode notar desde “Álbum de Família” (Figura 7-a), narrativa curta publicada em 1996 na revista Brazilian Heavy Metal. Ali uma maioria de cenas que conta com fotografias de produções tridimensionais (incluindo personagens e elementos cenográficos) se alterna com quadros desenhados. A temática da história, a investigação de um crime violento, tem seu suspense acentuado pela pouca definição proporcionada à hedionda cena pelas fotografias escuras em preto e branco utilizadas.



A escultura, ao adentrar narrativas em quadrinhos, ocupa mais um espaço possível àquilo que se costuma chamar de campo expandido ou ampliado (KRAUSS, 1979), pois se propõe ao estranhamento de habitar situações às quais não é canonicamente associada. Em 1979, Rosalind Krauss comentava a crescente maleabilidade da categoria que chamamos escultura. Para ela o historicismo, ao se apropriar do novo colocando-o em relação ao antigo, o coloca numa posição facilmente compreensível mas desprovida de parte de seu caráter de novidade. Sendo assim, a inclusão de um excesso de práticas espaciais dentro do escopo da escultura pode ser transgressora a ponto de tornar seus limites nebulosos. A partir dos estudos de poéticas híbridas empreendidos por Raymond Bellour (1997), temos a noção de um “espaço do entre”, habitado por artistas que não se encaixam em categorias estabelecidas por um sistema das artes. Por ser um lugar não pertencente a campos institucionalizados, este espaço se caracteriza por potencialidades de criação que fogem aos cânones destes.

E é nesse âmbito de um fazer que é difícil de ser estudado a partir de parâmetros mais antigos e engessados que ocorrem expansões de campo como essas que aqui abordo, da escultura e também da própria história em quadrinhos. O mesmo autor da HQ-escultura recém citada, Willian Hussar, também se tornou conhecido por criar quadrinhos voltados diretamente ao espaço tridimensional, como é o caso da narrativa “South” (1999, 26<sup>a</sup> Salão Internacional de Humor de Piracicaba), formada por cenas escultóricas em nichos que simulam páginas de HQ (Figura 7-b). O resultado plástico se assemelha a uma prateleira com fundos bidimensionais, esculturas refeitas tantas vezes e em tantas proporções e enquadramentos quantas forem as cenas em que os personagens aparecem, e balões de fala e recordatórios em relevo. Por se tratar de uma história em quadrinhos que se dá no tridimensional, “South” se configura como um exemplo daquilo que em minhas pesquisas chamo “escultura-HQ”.

Outro instigante exemplo é fornecido por Gazy Andraus, quadrinista cujo trabalho tenho acompanhado desde 2009, que, além de ser autor de um projeto de publicação independente com tiragem em impressão 3D, leciona disciplinas acadêmicas focadas no campo da HQ. De uma de suas experiências docentes relatadas no livro “História em Quadrinhos & Educação: Formação e Prática Docente”, organizado por Elydio dos Santos Neto e Marta Regina da Silva, (2011), faz-se pertinente citar aqui um trabalho de uma orientanda sua, em que uma história em quadrinhos ocorre sobre a superfície de uma escultura.

**Figura 8:** Escultura incorporada à arte dos quadrinhos - exemplos



**Fonte:** Juliana Seabra. “Dentro do Universo Chamado Eu”, 2011 (detalhe).

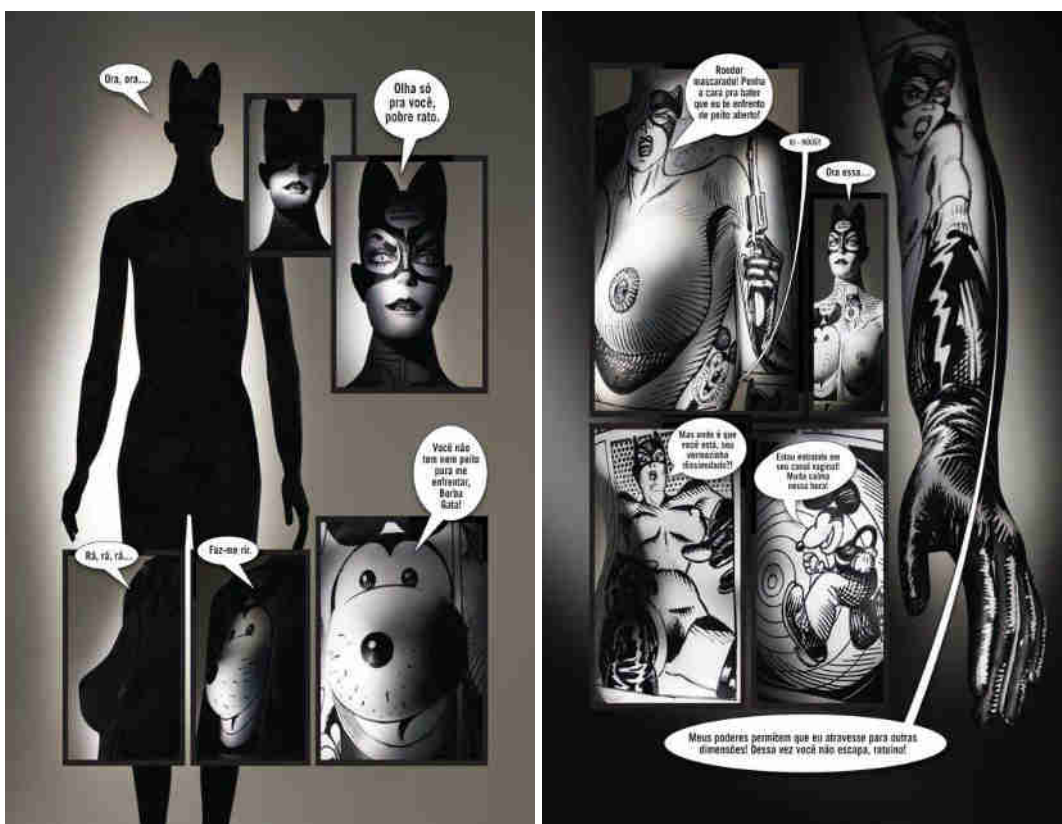
Por coincidência, Andraus chamou esse trabalho de “HQ/escultura” nessa publicação de 2011, ainda antes de nos comunicarmos sobre os estudos que vinha realizando em minha pesquisa no mesmo ano. O trabalho da então discente é por ele descrito como uma narrativa não-linear tatuada sobre o corpo de uma figura humana curvada. “Para ser lida, o observador precisará se mover em diversos ângulos ao redor da escultura” (ANDRAUS, 2011). Diferentemente dele, acabaria por chamar, segundo a terminologia que estabeleci, esta obra de “escultura-HQ”, pois ela foi realizada no intuito de ser lida no próprio espaço tridimensional.

Mais um exemplo de escultura-HQ é interessante de ser aqui mostrada devido a seus desdobramentos envolvendo a modalidade da HQ-escultura. A participação de Luiz Gê na exposição coletiva *Manequim Arte*, organizada em 2007 por Claudio Rocha (espaço Calligraphia, São Paulo), toca em questões em comum com a recém citada Seabra (Figura 8). “Borba Gata” é um jogo de gato e rato onde a ação se desenrola como que tatuada sobre o corpo da personagem principal (Figura 9). A protagonista, Borba Gata, alude com sua figura à personagem Mulher-Gato (DC Comics), e tem seu nome derivado da já comentada relação do autor com o imaginário de São Paulo, este marcado pelo bandeirante Borba Gato e pelo seu também já mencionado monumento. O rato, uma caricatura do personagem Mickey (Walt

Disney e Ub Iwerks, 1928), é o antagonista da história, e a perseguição se desenvolve em quadros desenhados sobre a superfície de um manequim feminino. Para acompanhar a narrativa que ali se desenrola, o público deve caminhar em torno da obra e percorrer suas formas. E a sequência de quadrinhos ocorre num direcionamento diferente daqueles da página retangular bidimensional, análogos à leitura escrita. Há uma sequência de leitura principal, que ocorre de um modo de certa forma intuitivo para quem está acostumado com este cânone ocidental, mas alguns desvios a ela não causam ruído significativo à experiência.

O trabalho com fotografia e luz de Gustavo Lacerda dá corpo a uma versão bidimensional do trabalho (a HQ-escultura da Figura 9, o desdobramento que justifica a recém concluída digressão), sendo dedicado um quadrinho desta para cada quadrinho desenhado sobre a escultura original. Estruturada de um modo mais fiel à sequência ocidental de leitura, esta produção foi originalmente publicada na revista O Mundo de Playboy (Ed. Abril, 2007) e figura também junto a um texto sobre suas relações com a ciência da Semiótica no livro “Análise textual da história em quadrinhos”, de Antonio Vicente Pietroforte e Luiz Gê (2009).

**Figura 9:** Escultura incorporada à arte dos quadrinhos - exemplos



Fonte: Luiz Gê e Gustavo Lacerda. Páginas de “Borba Gata” (2007, p.1- 2).

As próprias relações entre o tridimensional e o desenhado já poderiam ser tema de longas digressões, como o próprio percurso das hachuras de Luiz Gê. Em “Entradas e Bandeiras” (Figuras 1 e 2) elas transportam os monumentos e suas texturas às páginas planas. Em “Borba Gata”, elas criam novos volumes e também evocam materialidades distintas, como os reflexos de uma luva de couro preto sobre a própria forma tridimensional da mão da manequim – que depois se bidimensionaliza nas fotografias que compõem a HQ-escultura. As distorções pelas quais as formas desenhadas passam ao serem fotografadas, além de evidenciarem a tridimensionalidade de seu suporte, contribuem, junto ao trabalho com luz, para conferir à aventura ali narrada um aspecto de suspense, hipnótico, febril, característico dos trabalhos do autor.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atenção aos modos com que diferentes artistas expandem seus campos de atuação e estabelecem com isso poéticas híbridas, além de criar um conjunto de referências para fazeres de um pesquisador em arte, também suscita pensares sobre conceitos operacionais. Na escrita que aqui se encerra estes conceitos fizeram parte de comentários focados em uma dessas possíveis hibridações, a história em quadrinhos habitada por esculturas.

Diferentemente destas, as esculturas-HQ são peças únicas (incluindo-se nesta categoria as peças tridimensionais aqui mostradas), o que acaba por proporcioná-las a característica de terem um alcance reduzido de público. Apenas visitantes presenciais podem ter a experiência de percorrer as formas de um trabalho desse tipo, de ler aquilo que ele oferece para ser lido e sentir de perto sua materialidade. Apesar de esta se tornar distante na HQ-escultura, diversos outros dilemas são diluídos e novos questionamentos emergem. A escultura pode ser fotografada com uma luz e uma manipulação da caixa-preta que valorize sua textura, pode emprestar diferentes ângulos seus para uma sequência que nos mostre algo de sua tridimensionalidade, movendo-se num efeito-escultura. E a experiência presencial do público com as esculturas não está com isso sendo substituída, só estão sendo explorados outros vieses de criação que possam expandir, conciliar e mesmo confundir campos.

Como estes fazeres ocorrem e têm sido pesquisados em conjunto uns com os outros, é inevitável que sejam recheados de atravessamentos entre si, e isto se reflete também neste texto, quando invadido por exemplos de uma modalidade que não era foco. É prestando atenção

nas relações, nos espaços “entre”, que uns modos de fazer se alimentam dos outros nesta poética e em seus referenciais.

Nestes modos de criar se dão as experiências da HQ-escultura, escultura-HQ e videoHQescultura, e outras escritas que as têm acompanhado, umas engendradas no intuito de pensar relações entre estes processos e conceitos diversos, outras para apontarem referenciais e articulações, mas no geral destinadas a quem quer que se interesse em possibilidades de campos artísticos que se hibridam. Entrecruzamentos, extremidades, interstícios entre os campos da escultura, dos quadrinhos e do vídeo seguem sendo experimentados e motivando pesquisas por referenciais com os quais encontre possibilidades de diálogo com estas categorias, tanto em produções escritas, conceituais, quanto em poéticas onde novos movimentos e referenciais vão a todo momento sendo incorporados e reinventados.

## REFERÊNCIAS

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. Foto, cinema, vídeo. Campinas: Papiros, 1997.

DMART, Rodrigo; INDIO-SAN. **Um Outro Pastoreio**. 2010. Disponível em <<http://indiosan.com/um-outro-pastoreio>>, acesso em 18 mar. 2018.

DMART, Rodrigo; INDIO-SAN. **Reconto**. 2014. Disponível em <<http://indiosan.com/reconto>>, acesso em 18.mar.2018.

DUBOIS, Phillipe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papiros, 1993.

DURAND, Régis. Événements de l’Espace, Sculptures du Temps. In: **Le Regard Pensif**. Paris: Éditions de la Différence, 2002.

FLUSSER, Vilem. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

KRAUSS, Rosalind. **Sculpture in the Expanded Field**. October, Vol. 8. 1979, Pp.30-44.

OLIVEIRA, Regiane. Por que nos importamos com símbolos escravagistas dos EUA e ignoramos os do Brasil? **El País**, 4.set.2017. Disponível em <[https://brasil.elpais.com/brasil/2017/09/02/politica/1504310652\\_774711.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2017/09/02/politica/1504310652_774711.html)>, acesso em 04 jun. 2018.

PIETROFORTE, Antonio Vicente; GÊ, Luiz. **Análise textual da história em quadrinhos**. São Paulo: Annablume, 2009.

SANTOS NETO, Elydio (org.); SILVA, Marta Regina Paulo (org). **História em Quadrinhos e Educação**: Formação e Prática Docente. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.



ZIVIE-COCH E, Christiane. **Sphinx**: History of a Monument. Londres: Cornell, 1997.  
Disponível em <[http://gizamedia.rc.fas.harvard.edu/documents/zivie-coche\\_sphinx.pdf](http://gizamedia.rc.fas.harvard.edu/documents/zivie-coche_sphinx.pdf)>, acesso em 14 fev. 2019.

## VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

### Some possibilities of sculpture-comics.<sup>81</sup>

*Fábio Purper Machado*<sup>82</sup>

#### 1 INTRODUCTION

The narratives covered in this article start from artistic movements between the fields of sculpture, photography, and comics. Specifically, I deal here with comic narratives that are occupied by the presence of sculptures, from examples in which they serve as a model or reference for drawings to others in which such invasion occurs through photography. These are specific questions of one of the biases of my individual poetics, which I call “HQ-escultura” (sculpture-comics). The following pages are dedicated to a set of references for this bias.

Among the concepts with which it is possible to associate such processes, I treat them here as hybrid poetics (BELLOUR, 1997), since they occur in a blurring of boundaries characteristic of contemporary artistic manifestations. Brief comments are included in this discussion about how these relationships take place in comics by the Brazilian Luiz Gê, one designed with sculptures as a reference and the other where drawing, sculpture, and photography mix. Two versions of a narrative by the duo Rodrigo dMart and Indio-San are also addressed, where photographs of sculptures compose the scenes of the stories told. This also occurs in productions by Willian Hussar and, as well as in the excerpts with dolls from “Mr. Punch” (2010) by the English Neil Gaiman and Dave McKean, among several other references.

With works like these, it is also possible to associate the concept of “sculpture effect” (DUBOIS, 1988), relating to when, on flat supports, photographs of objects lead the viewer's perception to a three-dimensional experience. In the different ways in which comic narratives enter, sculpture explores possibilities of what has been called its expanded or enlarged field (KRAUSS, 1979). For this, it goes through a process that contrasts with the direct manual action on three-dimensional materialities that usually characterize it.

These sculpture-comics have as a central stage of their production a photographic capture that depends on the assistance of a “black box” (FLUSSER, 2002), where the artist

---

<sup>81</sup> Received on 11/25/19, version approved on 02/25/2020.

<sup>82</sup> LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/2783105021952953>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7718-6796>. E-mail: <fabiorpurper@gmail.com>.

manipulates entrances and exits of signs and lights through a device without exercising total control over what happens inside. The term “sculpture-comics” has been used in Brazil to designate two-dimensional comics whose scenes consist of images of sculptures. Beside this, they appear in my academic research<sup>83</sup> the “sculpture-comics”, three-dimensional pieces that work like comic books, and the “video/ sculpture-comics”, audiovisual narratives populated by sculptures and aesthetic elements from the comics field. The focus of this clipping is a set of references for the first of the three categories listed here, sculpture-comics, and some of its possibilities of hybridization with other ways of making comics.

## 2 SCULPTURE-COMICS

It is emblematic to study the range of possible movements between the field of sculpture and that of comics, the story “Entradas e Bandeiras” by Luiz Gê (1984), in which he gives life to the Monument to the Flags of Victor Brecheret (1953) and the statue to the bandeirante Borba Gato, by Júlio Guerra (1960). In a short narrative where the categories of laughter and dread are mixed, an overnight car journey by a couple of São Paulo inhabitants is interrupted by the immense group of pioneers and stone indigenous people on their way to the west (the left side of the point of view). Most of the story, including the pages I chose to show in this text (**Figure 1**), remains focused on the passage from Brecheret's work:

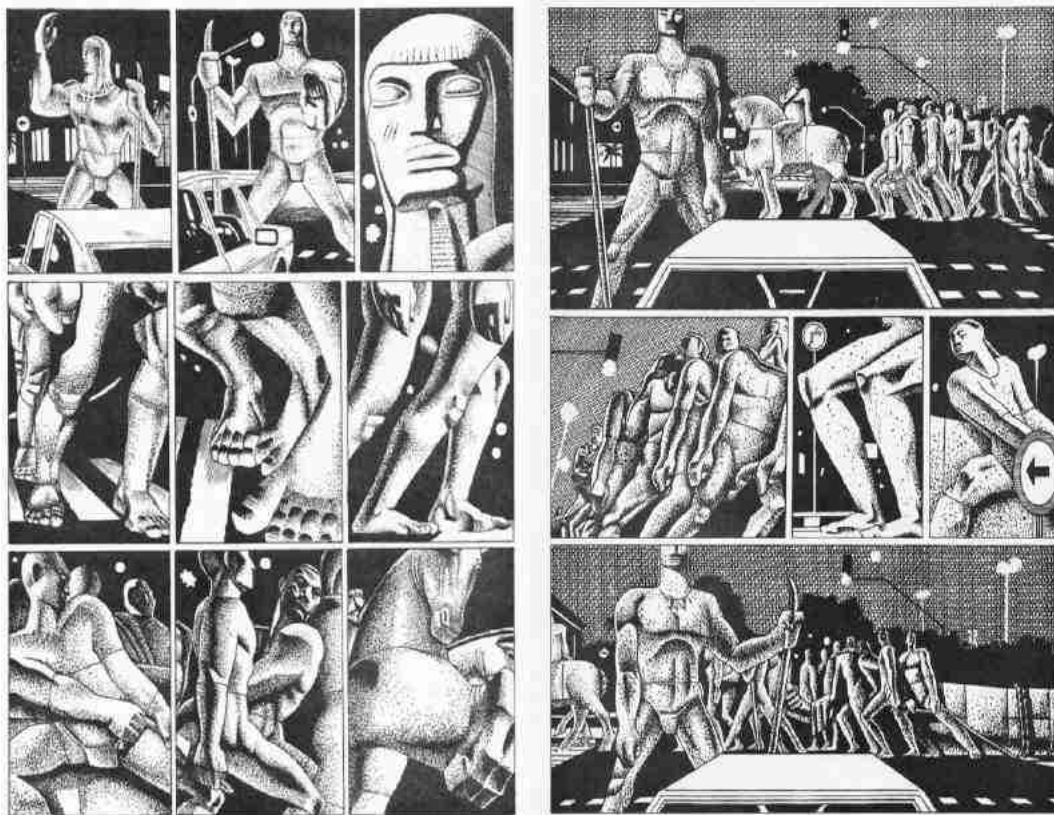
The reader is then taken to see the Monument in action, in a sequence that explores the details of the sculpture without further changes to its visual elements. Brecheret's work unfolds in successive frames that multiply the narrative moment conceived by the artist in sub-moments, articulated among themselves in order to amplify the drama of the group's heroic narrative (QUELUZ; SANTOS, 2018, p.87).

Demonstrating Luiz Gê's profound relationship with the visuality of the capital of São Paulo, especially with its architecture and public monuments, this narrative sequence brings different angles of the Monument to the Flags, with graphic attention to the materiality of the granite blocks with which he was carved.

---

<sup>83</sup> In the dissertation “A Poetics between Sculpture and Comics” (PPGART-UFSM) and the thesis “VideoHQescultura: a narrative poetics” (PPGACV-UFG), as well as in some articles resulting from these researches, I establish parameters for this classification, having as I focus on processes and concepts operationalized in my individual and collective artistic production. Also, as a lecturer in the Visual Arts at UFU (2018-2019), I continued carrying out, along with the students, various moving processes between sculpture, ceramics, comics and animation.

Figure 1: When the sculpture enters the comic book



Source: “Entradas e Bandeiras” by Luiz Gê (1984, p. 2-3).

Page 2 of the comic, where it is revealed, is composed of a sequence of nine frames of very close dimensions and proportions, seven of which are closed planes of sculpture elements chosen to accentuate the impression of movement intended by the author. On page 3 there are two open plans that reduce the impression of fright and give us a more general sense of the scene, as well as a more distant view of the monument that passes by.

With images like these, it is possible to associate the phenomenon called “sculpture effect” (DURAND, 2002; DUBOIS, 1988), when, on a flat support, the representation of objects takes the viewer's perception to an experience of the order of three-dimensional. Especially when several different angles of the same reference are presented in this way, we are provided with a vision that, despite not being actually three-dimensional elements, composes or imagines them three-dimensionally due to this sequentiality, this implied movement. A movement of the scene between one comic and another, impossible in graphic production but being carried out in the field of the reader's imagination.



The use of pointillism, as a finishing of the drawing of the pioneers, indigenous people, horses and canoe that make up the Monument to the Flags, gives volume and prominence to its presence in the comics, especially for the contrast it creates in relation to the linear hatches dedicated to the rest of the other elements, like the city, the sky, the car, the people and the Borba Gato statue itself, this one with crossed hatches that refer to the mosaic finish of the original work (Figure 2).

**Figura 2:** Detail from the “Entradas e Bandeiras” comic by Luiz Gê



Source: Luiz Gê. “Entradas e Bandeiras”, p. 6 (1984).

It is worth mentioning that we are dealing with a narrative work in whose drawings we quote monuments originally built as homage to controversial moments in the history of Brazil. The Flags were one of the bases of the expansion process of the colonizers, and the way



they took place, despite being considered heroic by some sectors of society, was undeniably violent, oppressive (OLIVEIRA, 2017). His own presence in the comic "Entradas e Bandeiras" occurs in the form of immense beings, in a threatening tone. A tone that reflects the ambiguous relationship we have with the monuments glorifying genocides that inhabit our public heritage. So that the injustices they remember are not repeated, would it be better to destroy them, as has been debated? Or could they be somehow removed from their prominent positions to give way to more democratic visualities, and then, transferred to other contexts, start to serve as instruments of learning and memory?

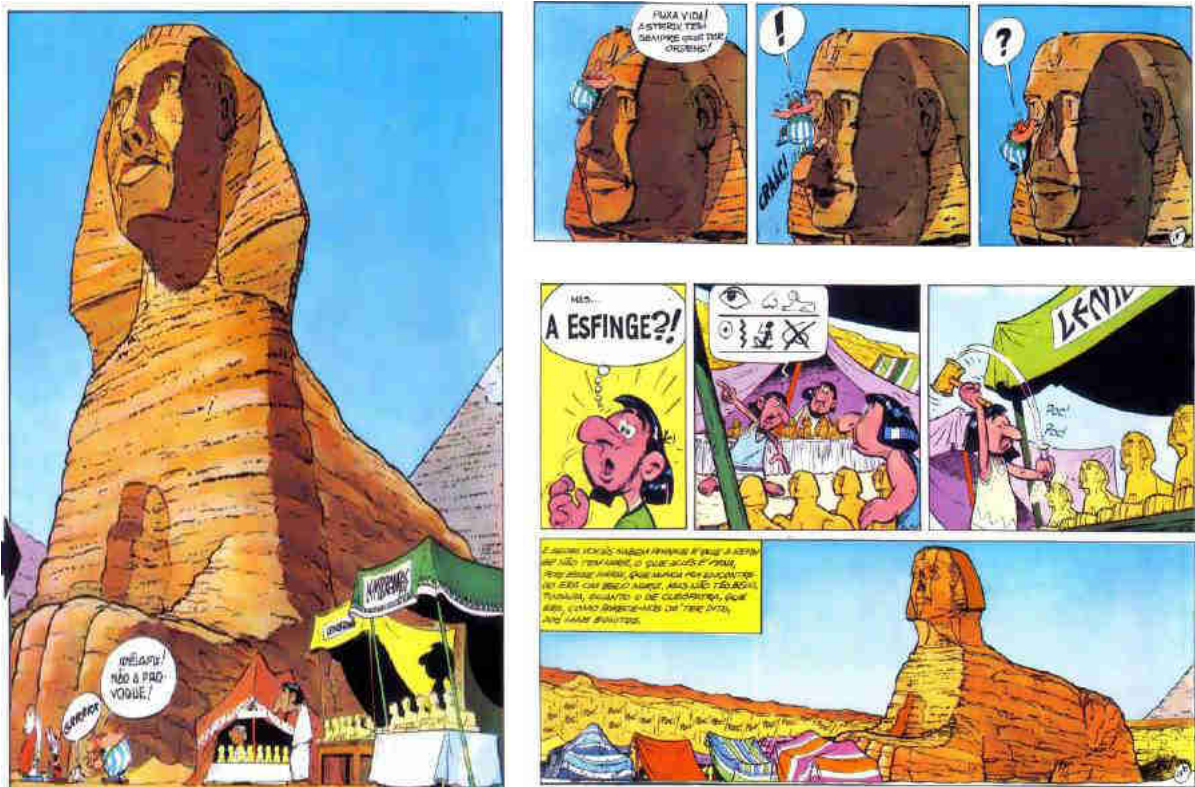
The presence of a variety of drawings (and some photographs) of sculptures, statues, monuments in previous productions in the course of the history of comic books had already occurred. Considering the brevity with which it occurs in most of them, I choose here to recall "Asterix and Cleopatra", by the French Goscinny and Uderzo (1970).

When the character Obelix tries to climb the Sphinx of Giza to get a panoramic view and, by accident, ends up breaking his nose - causing the tourist souvenir sellers around him to immediately break the noses of his miniatures (**Figure 3**), we are having another example of the imposing presence of a sculpture-comic. In "Asterix and Cleopatra", the Sphinx appears drawn on two pages, seen from generally lower angles, which emphasize its 20 meters high, and with a dotted finish and a contrast of earthy tones that show the very texture of the limestone bathed by desert sun.

Whether such a nose was plundered by a fanatic in the Middle Ages or by French cannonballs in the 18th century (ZIVIE-COCHE, 1997), this version of the crash involving an Obelix accident captivates the imagination of readers of *the Franco-Belgian comic* and it is an interesting example of fictional production that proposes to invent unusual solutions to the great mysteries of our history. And both "Entradas e Bandeiras" by Luiz Gê and these pages by Goscinny and Uderzo can be called precursor or pioneer experiences in the field that I name sculpture-comics.

The processes of creating the comic book "A Cria do Enforcado", which I carried out in some time intervals between the years 2007 and 2010 based on a script by Carlos Francisco Moraes, included both studies of medieval iconography and the use of sculptural references for most of his scenes. An example is the scene in which a mandrake appears (**Figure 4- b**), a root similar in shape to the human to which the mediaevals attributed magical powers.

Figure 3: Appearance of the Sphinx in “Asterix”

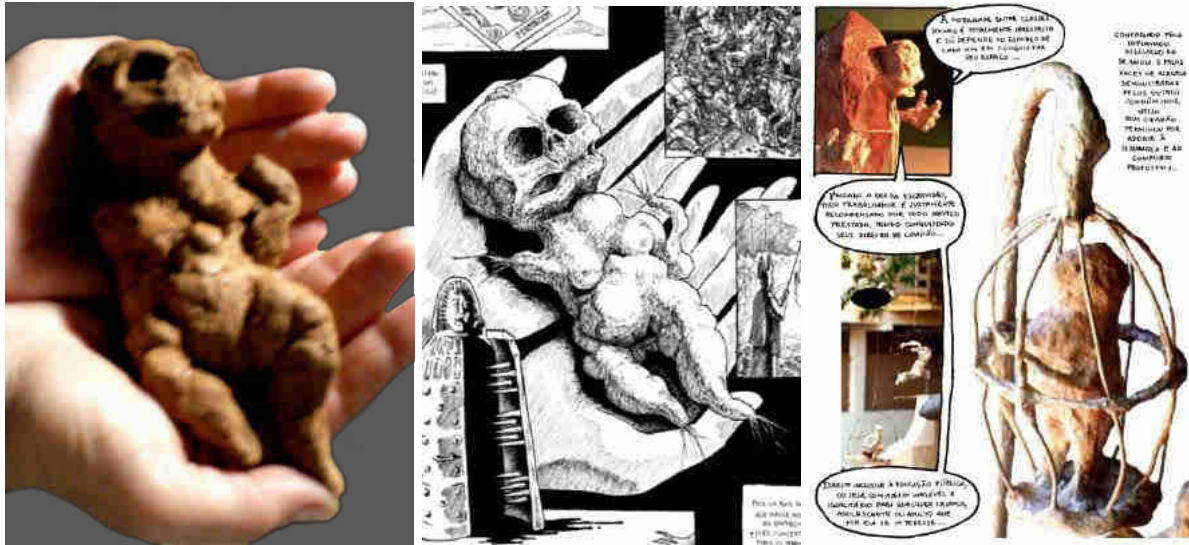


Fonte: “Astérix and Cleópatra” by Goscinny e Uderzo (1970).

The script writer's orientation was that the mandrake had the appearance of a baby with a skull face, with the texture of transgenic potatoes from a supermarket in our hometown (Cachoeira do Sul, RS). To get to this shape, in addition to medieval drawings and images of children's skulls researched on the internet, I studied ways to hatch the textures of carrots, beets and ginger and, of course, said potatoes in the drawing. But such studies also went through the fundamental stage of creating a series of mandrakes modeled in clay (**Figure 4-a**), which were photographed in the pose and in the desired light conditions for the scene.

This was a way in which the sculpture began to enter my production of comics, being followed by the direct presence of his photographic records in subsequent works such as “ConDomínio” (**Figure 4-c**), which includes text by Tamiris Vaz and some photographs by an installation in scrap and paper made by us in 2009 in Santa Maria, Rio Grande do Sul state, within the collective (Des)Esperar, and of wire sculptures and papietage of my individual production that continue the installation's own narrative.

Figure 4: Sculptures used in the creative process of comics – examples



Source: Fábio Purper (of his own authorship). Photographic record of “Mandrágora”, clay sculpture, 2007. Details of the comic books “A Cria do Enforcado” (with script by Carlos Francisco Moraes), 2010, p.2 (detail); “ConDomínio” (with text by Tamiris Vaz), 2011, p.2.

While experimenting with transporting angles and textures from papietage and ceramic sculptures to the two-dimensional support of comics, I discovered a project that in many ways resembled this one, and which had been completed a year earlier, with the participation of an illustrator from the same city in that resided. Indio-San is the author of the dolls photographed in the scenes of the book “Um Outro Pastoreio” (Another shepherd) (2010), carried out together with the writer Rodrigo dMart as a reinterpretation of the folkloric history of "Negrinho do Pastoreio" (little black shepherd boy)<sup>84</sup>, mixing it with elements of African culture. in creating a unique point of view on the work of writer Simões Lopes Neto.

The narrative “Um Outro Pastoreio” is classified by the authors themselves as “illustrated book”, although the structure of text blocks common to this category is alternated there with the presence of speech bubbles and other elements associated with the language of comics is evident in the work (Figure 5-a). But it is undoubtedly also an experience that can be called sculpture-comics. I affirm this both in the case of this printed publication, where the puppets' photographs have a later digital drawing work, as well as in their later adaptation called “Reconto” (2014), (Figure 5-b), whose scenes value more the materiality of the three-

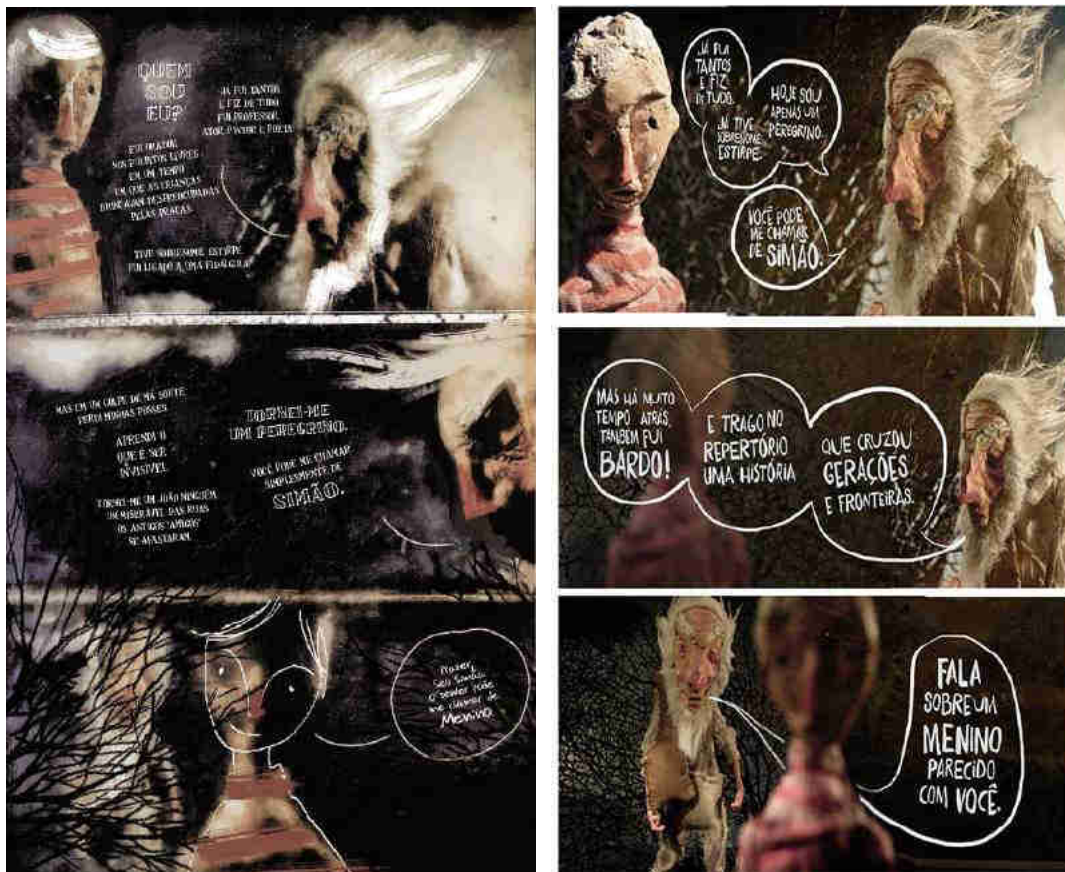
<sup>84</sup> Little black shepherd boy is a recorded history of Brazilian oral memory. The enslaved child, charged with caring for a valuable horse, cannot contain his escape. He is tortured by his "owner", tied up and covered with honey, buried in a large anthill to be devoured to death. Miraculously, he appears safe and sound, beside the lost horse. Enchanted boy and horse find missing objects and people who pray next to a candle in their memory. Note from the publisher.



dimensional pieces for being photographs with a minimum of interventions (except for balloons and recorders, usually leaked).

Reconto is a story about the reinvention of a legend. It is a graphic narrative that explores, through an atmosphere of puppet theater and stop-motion cinema, an unusual environment for comic books (INDIO-SAN, 2014).

**Figure 5:** Photograph of sculpture incorporated into the art of comics – examples



**Source:** Rodrigo dMart e Indio-San comic's: Pages in “Another Pastoring” (2010, p.24); “Reconto” (2014, p.12).

The aesthetics achieved by artists with a work with the different variables that we have when working with photography (lighting, lens aperture, exposure time, sensor or film sensitivity, angle, framing, focus, etc) contrasts with its direct manual action about materialities of drawing or sculpture. It is characteristic of the photographic capture to be centered in a “black box” (FLUSSER, 2002) where the artist manipulates signs and lights without total control of what happens inside the device.

“The Philosophy of black-box” (FLUSSER, 2002) refers to the clash between the photographer's and the camera's intentions. The technical image, according to the author, is

post-historical, because the thought guided by the textual, by the linearity of history, would be a reaction to the prehistoric idolatry of the human being guided by a kind of *magic* exercised by the images and lived in function from them. This post-historical era would then be marked by a rethinking of the means of production and property, since the manipulation of symbols carried out by photographers is no longer suitable for consumption and surplus value, but for the exhaustion of the program of the photographic apparatus.

Flusser calls “employee” the one who controls the *inputs* and *outputs* of the camera without knowing what is going on inside the black box, which is configured as an alert for the artist to realize if it is no longer being programmed by the device than actually innovating. from your program.

**Figure 6:** Photograph of sculpture incorporated into the art of comics – examples



**Fonte:** Neil Gaiman and Dave McKean comic’s “Mr. Punch” detail (2010, p.93).

Among several other references, this use of the possibilities of photography to include three-dimensional objects in flat narratives also occurs in the hybridization of drawing with collages of objects in “Stray Toasters” (1988), by the American Bill Sienkiewicz and also in the excerpts with puppets from comic “The Tragic Comedy or Comic Tragedy of Mr. Punch” (2010) by the British Neil Gaiman and Dave McKean (**Figure 6**).

The latter, influenced by the aforementioned pastors, takes the form of insertions in a narrative where drawing predominates. The puppets of the play “Mr. Punch ”are some of the



three-dimensional elements photographed that constitute surreal moments that involve the boy who stars in the comic, the contrast between his materiality and the drawing being a resource that accentuates a type of distinction between states of consciousness, between reality and fantasy.

Possibilities of the use, in the comic creation, of elements that can be called both sculptures and dolls are also explored by the Brazilian Willian Hussar, as can be seen since “Álbum de Família” (Figure 7 -a), short narrative published in 1996 in Brazilian Heavy Metal Magazine. There, a majority of scenes featuring photographs of three-dimensional productions (including characters and scenographic elements) alternate with drawn pictures. The theme of the story, the investigation of a violent crime, has its suspense accentuated by the little definition provided to the hideous scene by the dark black and white photographs used.

Figure 7: Photograph of sculpture incorporated into the art of comics – examples



Source: “Álbum de Família”, by Willian Hussar, 1996. Album “South”, 1999.

Sculpture, when entering comic narratives, occupies one more possible space to what is usually called expanded or expanded field (KRAUSS, 1979), as it proposes the strangeness of inhabiting situations to which it is not canonically associated. In 1979, Rosalind Krauss commented on the increasing malleability of the category we call sculpture. For her, historicism, when appropriating the new, placing it in relation to the old, places it in an easily

understandable position but devoid of part of its novelty character. Thus, the inclusion of an excess of spatial practices within the scope of the sculpture can be transgressive to the point of making its limits fuzzy. Based on the studies of hybrid poetics undertaken by Raymond Bellour (1997), we have the notion of a “space between”, inhabited by artists who do not fit into categories established by an arts system. As it is a place that does not belong to institutionalized fields, this space is characterized by potentialities of creation that are beyond their canons.

And it is in this context of doing that it is difficult to be studied from older and plastered parameters that field expansions such as the ones I approach here occur, of sculpture and also of the comic strip itself. The same author of the aforementioned sculpture-comics, Willian Hussar, also became known for creating comics aimed directly at three-dimensional space, as is the case of the narrative “South” (1999, 26th Piracicaba International Humor Salon), formed by scenes sculptures in niches that simulate comic pages (**Figure 7-b**). The plastic result resembles a shelf with two-dimensional backgrounds, sculptures remade as many times and in as many proportions and framings as there are scenes in which the characters appear and raised speech bubbles and memorabilia. Because it is a comic book that takes place in the three-dimensional, “South” is configured as an example of what in my research I call “sculpture-comics”.

Another exciting example is provided by Gazy Andraus, a comic artist whose work I have been following since 2009, who, in addition to being the author of an independent publication project with a print run in 3D printing, teaches academic disciplines focused on the field of comics. From one of his teaching experiences reported in the book “Comics and Education: Training and Teaching Practice”, organized by Elydio dos Santos Neto and Marta Regina da Silva, (2011), it is pertinent to mention here a work by a student, in which a comic book takes place on the surface of a sculpture.

Coincidentally, Andraus called this work “sculpture-comics” in this 2011 publication, even before we communicated about the studies, he had been carrying out in my research that same year. The student's work is described by him as a non-linear narrative tattooed on the body of a curved human figure. "To be read, the observer will need to move at different angles around the sculpture" (ANDRAUS, 2011). In contrast to him, according to the terminology I established, this work would be called “sculpture-comics”, as it was created in order to be read in the three-dimensional space itself.

Another example of sculpture-comics is interesting to be shown here due to its developments involving the modality of sculpture-comic. Luiz Gê's participation in the

collective exhibition *Manequim Arte*, organized in 2007 by Claudio Rocha, at the Espaço Calligraphia Art Gallery, in the city of São Paulo / SP, touches on issues in common with the recently mentioned Seabra (**Figure 8**). “Borba Gata” is a cat and mouse game where the action unfolds as if tattooed on the main character's body (**Figure 9**).

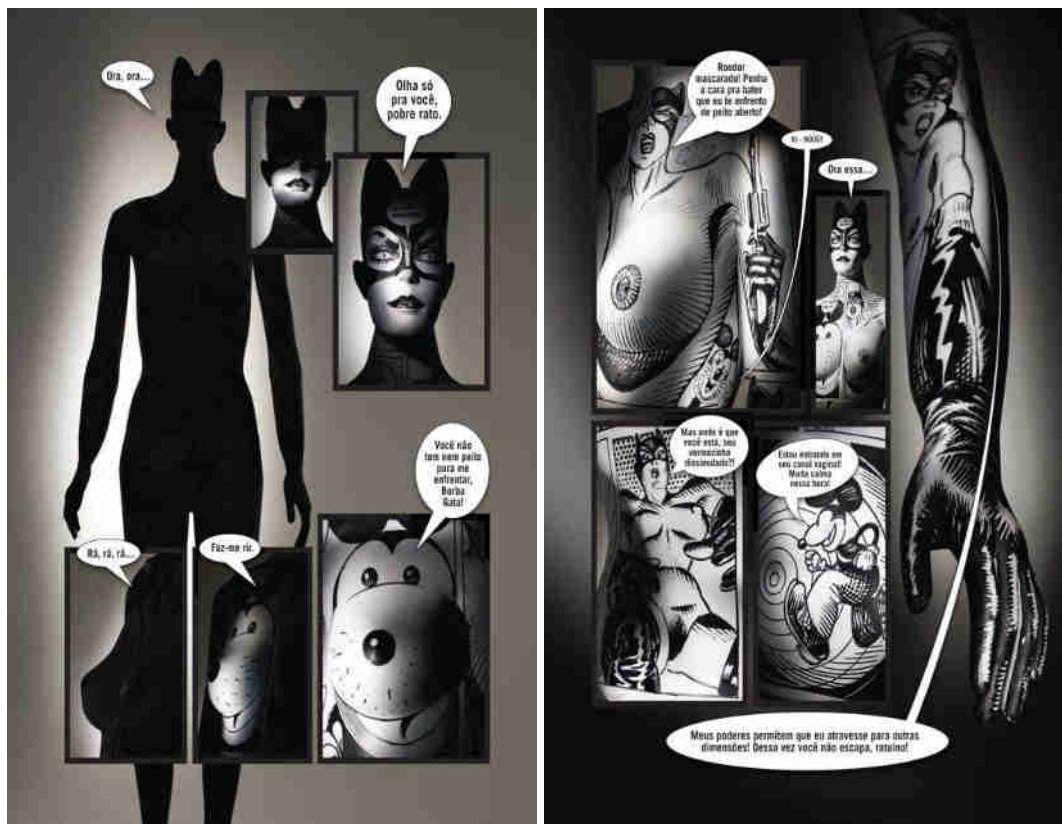
The protagonist, Borba Gata, alludes with her figure to the character *Mulher-Gato* (DC Comics), and her name derives from the author's already commented relationship with the imaginary of São Paulo, this one marked by the bandeirante Borba Gato and his also already mentioned monument. The mouse, a caricature of the character Mickey (Walt Disney and Ub Iwerks, 1928), is the antagonist of the story, and the chase unfolds in pictures drawn on the surface of a female mannequin. To follow the narrative that unfolds there, the audience must walk around the work and go through its forms.

**Figure 8:** Sculpture incorporated into the art of comics – examples



**Source:** “Dentro do Universo Chamado Eu” (2011) by Juliana Seabra.

Figure 9: Sculpture incorporated into the art of comics – examples



Source: “Borba Gato” (2007, p.1- 2) by Luiz Gê and Gustavo Lacerda.

And the sequence of comics occurs in a different direction from those of the two-dimensional rectangular page, analogous to written reading. There is a main reading sequence, which occurs in a somewhat intuitive way for those who are used to this western canon, but some deviations from it do not cause significant noise to the experience.

The relations between the three-dimensional and the drawing could already be the subject of long digressions, such as Luiz Gê's hatching path. In "Entradas e Bandeiras"<sup>85</sup> (Figures 1 and 2) they transport the monuments and their textures to the flat pages. In “Borba Gato”, they create new volumes and also evoke distinct materialities, such as the reflections of a black leather glove on the very three-dimensional shape of the mannequin's hand - which is

<sup>85</sup> Entradas and Bandeiras was some kind of wild expeditions, made by mercenaries at the service of the Portuguese metropolis, when Brazil was in a situation of colonized territory. These trips had several financial objectives: to discover mineral deposits and products convertible into goods. Another objective was to decimate the native peoples, enslaving the surrendered survivors. Women were often raped to generate mixed race slaves. In the absence of deported prostitutes, indigenous women were also subjected to Catholic conversion and forced marriages. However, the city of São Paulo also practiced consensual marriages with cultural and ethnic plurality. Editor's note.



then two-dimensionalized in the photographs that make up the sculpture-comics. The distortions that the drawn shapes go through when photographed, in addition to showing the three-dimensionality of their support, contribute, together with the work with light, to give the adventure narrated there a suspense, hypnotic, feverish aspect, characteristic of the author's works.

### 3 FINAL CONSIDERATIONS

Attention to the ways in which different artists expand their fields of activity and thereby establish hybrid poetics, in addition to creating a set of references for making an art researcher, also raises thinking about operational concepts. In the writing that ends here, these concepts were part of comments focused on one of these possible hybridizations, the comic strip inhabited by sculptures.

Unlike these, sculpture-comics are unique pieces (including the three-dimensional pieces shown here in this category), which ends up providing them with the characteristic of having a reduced audience reach. Only in-person visitors can have the experience of going through the forms of such work, of reading what it offers to be read and to feel its materiality up close. Despite this becoming distant in sculpture-comics, several other dilemmas are diluted, and new questions emerge. The sculpture can be photographed with a light and a manipulation of the black box that enhances its texture, it can lend different angles to a sequence that shows us something of its three-dimensionality, moving in a sculpture effect. And the public's face-to-face experience with sculptures is not being replaced, only other creative biases that can expand, reconcile, and even confuse fields are being explored.

As these actions occur and have been researched together with each other, it is inevitable that they are filled with crossings among themselves, and this is also reflected in this text, when invaded by examples of a modality that was not a focus. It is by paying attention to the relationships, the spaces “between”, that some ways of doing feed on the others in this poetics and in their references.

In these ways of creating comics, experiences with the sculpture's imagery repertoire, which we here call sculpture-comics and video/ sculpture-comics, are given, some engineered in order to think about relationships between these diverse processes and concepts, others to point out references and articulations, but in general aimed at anyone who is interested



in the possibilities of hybrid artistic fields. Crossings, ends, interstices between the fields of sculpture, comics and video continue to be experimented and motivating research by references with which to find possibilities for dialogue with these categories, both in written and conceptual productions, as well as in poetics where new movements and references they are constantly being incorporated and reinvented.

## REFERENCES

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. Foto, cinema, vídeo. Campinas: Papirus, 1997.

DMART, Rodrigo; INDIO-SAN. **Um Outro Pastoreio**. 2010. Disponível em <<http://indiosan.com/um-outro-pastoreio>>, acesso em 18 mar. 2018.

DMART, Rodrigo; INDIO-SAN. **Reconto**. 2014. Disponível em <<http://indiosan.com/reconto>>, acesso em 18.mar.2018.

DUBOIS, Phillipe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papiros, 1993.

DURAND, Régis. Événements de l'Espace, Sculptures du Temps. In: **Le Regard Pensif**. Paris: Éditions de la Différence, 2002.

FLUSSER, Vilem. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

KRAUSS, Rosalind. **Sculpture in the Expanded Field**. October, Vol. 8. 1979, Pp.30-44.

OLIVEIRA, Regiane. Por que nos importamos com símbolos escravagistas dos EUA e ignoramos os do Brasil? **El Pais**, 4.set.2017. Disponível em <[https://brasil.elpais.com/brasil/2017/09/02/politica/1504310652\\_774711.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2017/09/02/politica/1504310652_774711.html)>, acesso em 04 jun. 2018.

PIETROFORTE, Antonio Vicente; GÊ, Luiz. **Análise textual da história em quadrinhos**. São Paulo: Annablume, 2009.

SANTOS NETO, Elydio (org.); SILVA, Marta Regina Paulo (org). **História em Quadrinhos e Educação**: Formação e Prática Docente. São Bernardo do Campo: Universidade Metodista de São Paulo, 2011.

ZIVIE-COCHE, Christiane. **Sphinx**: History of a Monument. Londres: Cornell, 1997. Disponível em <[http://gizamedia.rc.fas.harvard.edu/documents/zivie-coche\\_sphinx.pdf](http://gizamedia.rc.fas.harvard.edu/documents/zivie-coche_sphinx.pdf)>, acesso em 14 fev. 2019.

**Quadrinhosofia:** uma proposta metodológica para a classificação conceitual das histórias em quadrinhos quanto à sua abordagem filosófica.<sup>86</sup>

*Comicsophy: a methodological proposal for the conceptual classification of stories in comic as to their philosophical approach.*

*Tebeosofia: una propuesta metodológica para la clasificación conceptual de historias en cómic en cuanto a su enfoque filosófico.*

*Edgar Indalecio Smaniotto*<sup>87</sup>

---

<sup>86</sup> Recebido em 22/11/19, versão aprovada em 22/02/2020.

<sup>87</sup> Doutor em Ciências Sociais pela Universidade Estadual Paulista - UNESP/Marília (2012). Membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial – ASPAS, do Centro de Educação Transdisciplinar – CETRANS, da Associação Brasileira de Antropologia – ABA, e da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência – SBPC. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/8264700030420015>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3212-1523>. E-mail: [edgarsmaniotto@gmail.com](mailto:edgarsmaniotto@gmail.com).

## RESUMO

Tomando por referência a base conceitual criada pelo filósofo Matthew Lipman (1922-2010), que desenvolveu uma tipologia de textos filosófico-literários, desenvolvemos uma classificação conceitual de histórias em quadrinhos em distintas categorias, de acordo com sua proposta filosófica. A partir das quatro divisões conceituais, inicialmente propostas por Lipman, adaptamos as três primeiras ao cenário específico das HQs, suprimindo a quarta, por considerá-la inadequada para nossa proposta. Desenvolvemos então outras três categorias, possibilitando, assim, seis categorias conceituais para a classificação das histórias em quadrinhos quanto à sua abordagem filosófica: 1. Histórias em quadrinhos de filosofações; 2. Histórias em quadrinhos a partir de um ponto de vista filosófico específico; 3. Histórias em quadrinhos com perspectiva filosófica específica; 4. Comentário filosófico (análise de autor/sistema) em histórias em quadrinhos; 5. História da Filosofia em quadrinhos; e 6. Filosofia em quadrinhos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Histórias em Quadrinhos. Representação Temática – Histórias em Quadrinhos. Filosofia – Histórias em Quadrinhos.

## ABSTRACT

Taking as a reference the conceptual basis created by the philosopher Matthew Lipman (1922-2010), who developed a typology of philosophical-literary texts, we developed a conceptual classification of comics in different categories, according to his philosophical proposal. Based on the four conceptual divisions, initially proposed by Lipman, we adapted the first three to the specific scenario, suppressing the fourth, as it was considered inappropriate for our proposal. We then developed three other categories, thus enabling six conceptual categories for classifying comic books in terms of their philosophical approach: 1. Philosophical comics; 2. Comics from a specific philosophical point of view; 3. Comics with a specific philosophical perspective; 4. Philosophical commentary (author / system analysis) in comics; 5. History of Philosophy in comics; and 6. Philosophy in comics.

**KEYWORDS:** Comics. Thematic Representation - Comics. Philosophy - Comics.

## RESUMEN

Tomando como referencia la base conceptual creada por el filósofo Matthew Lipman (1922-2010), quien desarrolló una tipología de textos filosófico-literarios, desarrollamos una clasificación conceptual de las historietas en diferentes categorías, de acuerdo con su propuesta filosófica. Con base en las cuatro divisiones conceptuales, inicialmente propuestas por Lipman, adaptamos las tres primeras al escenario específico, suprimiendo la cuarta, ya que se consideró inapropiado para nuestra propuesta. Luego desarrollamos otras tres categorías, permitiendo así seis categorías conceptuales para clasificar las historietas en términos de su enfoque filosófico: 1. Historietas filosóficas; 2. Historietas desde un punto de vista filosófico específico; 3. Historietas con una perspectiva filosófica específica; 4. Comentario filosófico (autor / análisis del sistema) en historietas; 5. Historia de la filosofía en las historietas; y 6. Filosofía en historietas.

**PALABRAS CLAVE:** Historietas. Tebeos. Representación Temática - Historietas. Filosofía - Historietas.

## 1 INTRODUÇÃO

Este trabalho nasce da reflexão sobre a categorização filosófica de textos literários proposta pelo filósofo norte-americano Matthew Lipman<sup>88</sup> no sétimo capítulo do livro *Natasha: Diálogos Vygotskianos* (1997). Nesse texto, o autor, que é o criador de uma metodologia de ensino de filosofia para crianças por meio do uso de histórias filosóficas, faz uma aproximação entre sua própria teoria didático-filosófica e a psicologia da aprendizagem do psicólogo soviético Lev Semyonovich Vygotsky (1896-1934). A introdução do livro tem o sugestivo nome de “Conciliando a Teoria Russa com a Prática Norte-Americana”, que resume o propósito e intenção do autor.

Neste trabalho não discutiremos o propósito central do texto, o que já fizemos em outro momento (SMANIOTTO, 2011). No livro “*Natasha: Diálogos Vygotskianos*” (1997), Lipman, em determinado momento do diálogo, apresenta uma tipologia de textos filosófico-literários, uma classificação desses textos, sendo:

[...] Romances propriamente ditos que contem filosofações, como alguns dos romances de Mann e Tolstoy, ou romances escritos a partir de um ponto de vista filosófico específico, como os de Sartre, Camus e de Beauvoir.

*O Pequeno Príncipe* é uma obra magistral... Mas creio que cada um deles brota de uma perspectiva filosófica específica e destina-se a nos conquistar para que concordemos com essa perspectiva, ao invés de fazermos filosofia, nós mesmos...

Bem, alguns dos *romans à clef* me permitem ver as possibilidades de tratar as ideias do modo que eles tratavam as pessoas. Como por exemplo, os romances de Aldous Huxley... John Erskine... D.H. Lawrence (LIPMAN, 1997, p. 108-109, grifos nossos).

Os textos literários são classificados por seu conteúdo filosófico, em quatro distintas categorias: textos de filosofações, textos a partir de um ponto de vista filosófico específico, textos a partir de uma perspectiva filosófica específica e textos que tratam de ideias. Partindo dessa classificação proposta por Lipman quanto aos textos literários, desenvolvemos uma classificação conceitual de histórias em quadrinhos (HQ) quanto à sua abordagem filosófica.

---

<sup>88</sup> Foi professor de Filosofia e fundador do “Institute for the Advancement of Philosophy for Children”, da Montclair State College, em Nova Jersey. Lipman nasceu em 1924 e faleceu em 2010. Com um grupo de colaboradores, criou o programa de Filosofia para Crianças. Esse programa consiste na adaptação das ideias filosóficas básicas ao universo das crianças, por meio de livros de literatura ou novelas filosóficas e da formação de uma comunidade investigativa em sala de aula. Temos então um método de prática do filosofar assentado em novelas filosóficas e na tradição do diálogo (da oralidade).

Nosso trabalho deu-se inicialmente a partir das quatro divisões conceituais propostas por Lipman; adaptamos as três primeiras, de forma que pudessem ser utilizadas na classificação filosófica de histórias em quadrinhos. Foi necessário, entretanto, suprimir a quarta proposta de Lipman, romances de ideias, uma vez que suas características foram incorporadas à primeira categoria.

Desenvolvemos então outras três categorias, essas tendo por orientação classificar histórias em quadrinhos cujo conteúdo filosófico seja explícito, por serem quadrinhos que buscam adaptar textos clássicos da filosofia, comentar obras ou expor períodos históricos da filosofia (categorias quatro e cinco). Por fim, na categoria seis, nossa intenção é classificar obras cujo conteúdo seja em si filosófico, ou seja, em que a filosofia é desenvolvida não exclusivamente pela dissertação lógico-expositiva em textos, mas que podem ser originalmente escritos diretamente na forma de histórias em quadrinhos (assim como a filosofia já foi uma prática oral, escrita em diálogos, aforismos e outros suportes e gêneros textuais).

Nossa proposta compreende seis categorias conceituais para a classificação das histórias em quadrinhos quanto à sua abordagem filosófica: 1. Histórias em quadrinhos de filosofações; 2. Histórias em quadrinhos a partir de um ponto de vista filosófico específico; 3. Histórias em quadrinhos com perspectiva filosófica específica; 4. Comentário filosófico (análise de autor/sistema) em histórias em quadrinhos; 5. História da Filosofia em quadrinhos; e 6. Filosofia em quadrinhos.

O propósito dessa classificação das histórias em quadrinhos quanto à sua abordagem filosófica é ser fonte de orientação ao filósofo/professor em sua prática diária em sala de aula, tanto como docente no Ensino Médio quanto em universidades, no trabalho interdisciplinar com histórias em quadrinhos nas aulas de filosofia. As histórias em quadrinhos podem ser um excelente instrumento didático por possibilitar um contato ao mesmo tempo lúdico e rigoroso com o pensamento filosófico.

Por fim, procuramos também, principalmente com a inserção da sexta categoria, pensar a possibilidade de um fazer filosófico que vá além do filosofar a partir da dissertação lógico-expositiva, predominante em nosso ensino acadêmico. Afinal, pensamos ser possível filosofar de diversas formas e por diferentes suportes textuais, inclusive histórias em quadrinhos.



## 2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DE FILOSOFAÇÕES

Em nossa proposta metodológica, esta primeira categoria compreende histórias em quadrinhos que apresentam filosofias de vida, perto do senso comum. São exemplos desse tipo de filosofia a defesa do modo de vida americano nos quadrinhos do Super-Homem, a filosofia pessoal do Homem-Aranha: “Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades”; que evoca diretamente a ética do utilitarismo defendida por Jeremy Bentham e John Stuart Mill.

Nos quadrinhos do Capitão América, por sua vez, está presente a ideia do nacionalismo (Universo Ultimato) ou patriotismo (versão clássica do universo 616), como filosofias pessoais do super-herói. Principalmente no início da publicação do personagem Capitão América, seus quadrinhos evocavam o patriotismo com maior frequência, mas também o individualismo. Tais representações de super-heróis são caracterizadas pela forte representação do modo de vida norte-americano, que, logicamente, permeia sua produção cultural de massa.

Culturalmente individualistas, os americanos acreditam na doutrina de que ‘você depende somente de si mesmo para se tornar um vencedor’ e no maniqueísmo em relação com o resto do mundo, sendo eles os únicos a serem culturalmente corretos, monstrificando assim aqueles que não se enquadram nas suas especificações de certo. Este sentimento individualista está incrustado nas raízes bélicas norte-americanas. Sua cultura está enquadrada e estagnada no arquétipo do Guerreiro, tornando-se difícil uma evolução no autoconhecimento da nação (BANDEIRA, 2007, p. 23).

É essa filosofia do senso comum que é encarnada por diferentes super-heróis dos quadrinhos: Capitão América, Super-Homem, Batman, Capitão Marvel, entre tantos outros. De acordo com nossa classificação metodológica, essas seriam histórias de filosofações em que filosofias de vida e ideias do senso comum são dominantes, as quais poderiam ser objeto de reflexão em sala de aula, debatendo suas condicionantes e limitações éticas, políticas e filosóficas.

### 2.1 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS A PARTIR DE UM PONTO DE VISTA FILOSÓFICO ESPECÍFICO

Identificar um ponto de vista filosófico específico em uma história em quadrinhos é muitas vezes um trabalho realizado pelo filósofo/professor, pois esse pode passar despercebido, pelo menos conscientemente, por quem não lê quadrinhos com o olhar do profissional de filosofia.

Em outro trabalho (SMANIOTTO, 2018), por exemplo, apresentamos como a filosofia de Epicuro está presente nos filmes dos X-Men, e o mesmo argumento vale para as histórias em quadrinhos. O Instituto Xavier para Jovens Superdotados tem características similares à proposta da Escola do Jardim de Epicuro.

A filosofia do Bom Selvagem e a ideia do homem em Estado de Natureza, ideias associadas ao filósofo Jean Jacques Rousseau, podem ser encontradas em histórias de “Tarzan” e “Akim”. Os dois são heróis que vivem na selva e se dedicam a proteger a natureza e os povos autóctones ali presentes da exploração e extermínio por parte, em geral, dos ditos civilizados.

Já a filosofia de Thomas Hobbes, que podemos resumir no adágio “o homem é o lobo do homem”, pode ser encontrada nas histórias em quadrinhos de “Conan, o bárbaro”. A filosofia de Conan é bem expressa, de acordo com Patrice (2012), em uma passagem de “Rainha da Costa Negra”:

Neste mundo, os homens lutam e sofrem por nada; se encontram prazer, é apenas no fulgurante desatino da batalha. [...] Preciso viver intensamente enquanto posso. Quero experimentar os ricos sucos da carne vermelha e o vinho picante, o aperto quente de braços brancos como o marfim, a loucura do triunfo na batalha, quando as lâminas azuladas queimam e se tingem de vermelho. Isso basta para me alegrar. Que os mestres, os sacerdotes e os filósofos meditem sobre questões de realidade e ilusão! De uma coisa eu sei. Se a vida é ilusão, também sou uma: a ilusão é real para mim. Eu vivo, estou cheio de vida, eu amo, eu mato, eu sou feliz assim (PATRICE, 2012, p.21).

Este outro pequeno trecho do conto “A Torre do Elefante” sintetiza o papel hobbesiano do Estado nas histórias de Conan: “Os homens civilizados são mais mal-educados que os selvagens, porque sabem que podem ser grosseiros e não ter o crânio despedaçado” (PATRICE, 2012, p. 20). Fica patente o papel do Estado que, mediante um contrato social, contém a violência que seria inerente ao ser humano. O Estado, tomado como sinônimo de civilização aqui, é uma necessidade para a mudança nas relações de guerra constante entre os homens, mas nunca idealizado.

Para Robert E. Howard, o criador de Conan, a força de suas histórias estaria justamente no fato do leitor poder viver uma experiência de pré-constituição do Estado: “Então, um homem lendo [uma] história sobre Conan age como eles imaginam que agiriam em circunstâncias semelhantes” (PATRICE, 2012, p. 21).

Conan, em suas histórias literárias ou nos quadrinhos<sup>89</sup>, em geral desdenha da civilização; se Hobbes via a formação do Estado como imprescindível para retirar o homem do

---

<sup>89</sup> A partir da leitura das histórias em quadrinhos publicadas na revista “A Espada Selvagem de Conan”, cujo número um foi a segunda história em quadrinho que este autor leu, podemos afirmar que as mesmas considerações feitas por Patrice Louinete sobre os textos literários valem também para as adaptações realizadas para as histórias em quadrinhos.

estado de “guerra de todos contra todos”, em Conan encontramos uma desconfiança para com esse Estado que cerceia a liberdade individual. Para Howard:

A civilização não é a fase final do desenvolvimento humano; pode ser uma ‘inevitável consequência’ desse desenvolvimento, mas trata-se de um estado transitório: as civilizações tendem a decair e a definhar, e eventualmente serem varridas por hordas conquistadoras de selvagens e bárbaros que, depois de algum tempo, se tornarão eles próprios civilizados (PATRICE, 2012, p. 21).

Essa condição de barbárie, para Howard, está longe da visão idílica de um nobre selvagem, como Tarzan e Akim. O criador de Conan afirma: “não tenho uma visão idílica do bárbaro – até onde pude aprender, trata-se de uma condição sombria, sangrenta, feroz e impiedosa (HOWARD apud PATRICE, 2012, p. 21). O bárbaro de Howard não é o bom-selvagem de Rousseau, ele é – antes da formação do Estado – um lobo, um lobo do próprio homem.

A mesma filosofia hobbesiana está presente nas histórias de “Mathai-Dor: A Noite dos Tempos e A Captura do Fogo”<sup>90</sup>. Em um mundo pós-apocalíptico, em que uma terceira guerra mundial levou a uma hecatombe nuclear, os humanos retornam a um estado de desenvolvimento comparável ao do período neolítico, sem uma organização estatal, no qual a guerra e violência imperam. Sem o Estado, o homem torna-se novamente lobo do homem.

Nas histórias do Quarteto Fantástico, é possível fazer uma leitura filosófica do confronto entre Reed Richards, o Senhor Fantástico, e seu inimigo, o Dr. Destino, o primeiro é um cientista que acredita no poder da ciência para conhecer os mistérios do universo (dedicado à ciência pura) e na eficácia da tecnologia, defensor das relações democráticas e da liberdade. O segundo, um mago que se apropria da ciência apenas para fins práticos e bélicos, um ditador que governa seu país com mãos de ferro.

Ambos representam arquétipos da disputa entre Iluminismo (Reed Richards) e Absolutismo (Dr. Destino). É fácil visualizar Reed Richards lendo Voltaire, Diderot, Montesquieu ou Rousseau, talvez consultando a Enciclopédia. Já o Dr. Destino representa as ideias de Bossuet, Maquiavel e Hobbes sobre governos absolutistas.

O filósofo/professor pode recorrer a tais personagens de histórias em quadrinhos de Conan, X-men, Tarzan, Akim, Reed Richards e Dr. Destino para exemplificar pontos de vista

---

<sup>90</sup> Publicação da Agência Portuguesa de Revistas, com texto e desenhos de Victor de La Fuente. Tradução do original em francês por Jorge Magalhães, publicado originalmente em 1974, mas sem data de publicação da edição portuguesa.

filosóficos adequados. Logicamente, outros quadrinhos e pontos de vista filosóficos podem ser selecionados pelo próprio docente.

## 2.2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS COM PERSPECTIVA FILOSÓFICA ESPECÍFICA

Nesta terceira categoria de histórias em quadrinhos de acordo com sua abordagem filosófica, propomos a existência de histórias em quadrinhos com perspectiva filosófica específica. Seriam aquelas em que o autor, ao contrário da categoria anterior, evidência a filosofia presente no quadrinho, e até mais que evidenciar, ele busca converter o leitor para sua perspectiva em particular.

Se, quando tratamos de histórias em quadrinhos a partir de um ponto de vista filosófico específico, esse ponto de vista pode ser descortinado através de uma leitura atenta do filósofo/professor com seus alunos, no caso de histórias em quadrinhos com perspectiva filosófica específica, é objetivo do autor propagar conscientemente sua perspectiva filosófica para o leitor. Steve Ditko, por exemplo, era seguidor da filosofia objetivista de Ayn Rand (GUEDES, 2019) e, em histórias do “Questão”, “Mister. A”<sup>91</sup> e “Dr. Estranho”, procurava tonar tal postura filosófica conhecida por seus leitores, que poderiam, mesmo inconscientemente, adotar a filosofia objetivista.

Matheus Moura, em “O.R.L.A. Liberdade para os animais”<sup>92</sup> constrói uma narrativa em torno da ética animal, sua intenção clara é que o leitor venha a concordar com sua perspectiva filosófica e, nesse caso, passe a, por exemplo, não comer carne ou utilizar produtos que causem sofrimento a animais em qualquer fase de sua produção. A filosofia do autor aqui é um ponto central para história, ela não existiria sem a presença filosófica da ética animal como elemento fundamental da narrativa.

Outra história em quadrinho que segue modelo semelhante é o “Homem Animal”, de Grant Morrison (2015); voltando à questão da ética animal, as histórias são centradas na relação predatória que estabelecemos com as outras espécies com que dividimos este planeta e que são objetos de teste em pesquisas científicas. Inclusive espécies possivelmente sapientes, como os golfinhos e chimpanzés.

---

<sup>91</sup> No Brasil uma história do personagem “Quando um homem deve ser julgado mau?” foi publicado no fanzine Gibilândia n° 5 publicado por Roberto Guedes (setembro de 2019).

<sup>92</sup> A sigla O.R.L.A significa “Organização para Reabilitar e Libertar Animais”. A história em quadrinhos foi publicada como edição do autor.

O mesmo ocorre em diversas criações do roteirista britânico Alan Moore (2012), no caso de “V de Vingança”, a filosofia libertária e anarquista do personagem principal é o principal motivador dos acontecimentos, e este é indissociável de suas posturas filosóficas. A própria contraposição entre as ideias totalitárias e a filosofia libertária são em si o antagonismo que move a obra e não o conflito entre o herói e o vilão, como em uma história em quadrinhos do Super-Homem em que o herói enfrenta seu aqui-inimigo Lex Luthor.

Por fim, no ciclo da personagem “Monstro do Pântano”, escrita por Alan Moore (2014), o mago inglês modifica o conceito original da história, e, de um cientista transformado em um monstro, temos um Elemental (uma criatura mágica primordial) que acreditou por um tempo ser o cientista morto. A transformação, mais que um recurso puramente estilístico, preconiza uma mudança filosófica no conteúdo das histórias.

Está presente uma ecofilosofia, uma defesa da natureza como uma entidade viva, filosofia adotada por vários grupos esotéricos e ambientalistas, que ganhou em James Lovelock e sua *Hipótese de Gaia*, nos *Campos Morfogenéticos* propostos Rupert Sheldrake e na *Teia da Vida* proposta por Fritjof Capra respaldo filosófico/científico. A fase de Alan Moore (2014) no “Monstro do Pântano” é permeada por esse pensamento filosófico, que é central nas histórias.

### 2.3 COMENTÁRIO FILOSÓFICO: EXPLICAÇÃO OU QUADRINHIZAÇÃO DE UMA OBRA FILOSÓFICA

Como quarta categoria de histórias em quadrinhos de acordo com sua abordagem filosófica, propomos a categoria de comentário filosófico em quadrinhos, ou seja, quando temos a quadrinhização de uma obra filosófica em histórias em quadrinhos. Como a quadrinhização de uma obra filosófica nunca é a própria obra filosófica original, ela é outra obra, ou seja, o equivalente ao que seria um comentário de uma obra filosófica.

Ao fazer a transposição do suporte textual para a história em quadrinhos, o quadrinista faz escolhas sobre o texto e, com os desenhos, uma intervenção na obra original, o que lhe dá um caráter específico; ela deixa de ser o texto de determinado filósofo e passa a ser a leitura que o quadrinista fez daquele texto. Assim, temos um comentário sobre a obra, uma segunda obra, tal processo não desmerece em nada o trabalho do quadrinista, antes o coloca como um comentador de filosofia, mesmo sem ser sua intenção.



“Descartes: Meditações Metafísicas”<sup>93</sup> é uma quadrinhização de uma das principais obras filosóficas de René Descartes, o filósofo que dá início à filosofia moderna. Ao se utilizar do desenho em apoio ao texto, o processo de dúvida metódica empreendido por Descartes é apresentado de forma didática, levantando a possibilidade de uma maior compreensão por parte do aluno que terá o primeiro contato com a obra do filósofo francês.

“O Leviatã”<sup>94</sup>, de Thomas Hobbes, com roteiro de Paulo Quaresma Neto, é uma leitura do clássico da filosofia política de Thomas Hobbes em que ele explora os motivos por que precisamos de um estado. Do mesmo quadrinista, “A Origem da Desigualdade entre os homens”<sup>95</sup>, uma quadrinhização da obra de Jean-Jacques Rousseau, é um contraponto filosófico às ideias de Hobbes. Nesse caso, o filósofo/professor pode comparar duas grandes obras da filosofia política através da leitura que Quaresma Neto faz delas.

O “Manifesto Comunista em Quadrinhos”, de Rodolfo Marcenaro, é uma quadrinhização deste que é um dos documentos políticos mais importantes da história. A arte caricatural de Marcenaro acaba sendo perfeita para visualizarmos as ideias de Karl Marx e Friedrich Engels. “O Capital em Quadrinhos”, de Ploekinger, K. e Wolfram, G., consegue a missão quase impossível de expor as ideias principais de uma das obras mais complexas do pensamento filosófico, sociológico e econômico de Karl Marx, considerada como sua principal obra.

A “Origem das Espécies em quadrinhos”<sup>96</sup>, de Fernando Gonsales, é uma divertida e bem-humorada história em quadrinhos em que o autor expõe as ideias sobre a evolução das espécies proposta por Charles Darwin, a partir da publicação de “A Origem das Espécies”. Apesar de ser uma obra de biologia, as implicações filosóficas da teoria darwiniana são imprescindíveis para o pensamento filosófico. “Piteco: as Sombras da Vida”<sup>97</sup> é uma história em quadrinhos, do Estúdio Maurício de Souza, em que o personagem principal entra em uma caverna e lá descobre três senhores contemplando as sombras projetadas no fundo como se fosse o mundo real. Faz-se uma releitura da famosa alegoria da caverna, uma das mais

---

93 Disponível em: <http://www.filosofianaescola.com.br/2016/12/descartes-meditacoes-metafisicas-hq.html>. Último acesso em: 13/08/2019.

94 Disponível em: <http://www.filosofianaescola.com.br/2016/12/leviata-thomas-hobbes-hq.html>. Último acesso em: 13/08/2019.

95 Disponível em: <http://www.filosofianaescola.com.br/2016/12/a-origem-da-desigualdade-entre-os.html>. Último acesso em: 13/08/2019.

96 Folha de São Paulo, Caderno Mais! São Paulo, domingo, 22 de novembro de 2009.

97 Disponível em: <http://www.filosofianaescola.com.br/2016/12/mito-da-caverna-hq.html>. Último acesso em: 13/08/2019.

conhecidas de Platão, parte do livro sete da República, em que o filósofo ateniense apresenta sua teoria do mundo das ideias.

Todas essas histórias em quadrinhos podem ser utilizadas pelo filósofo/docente da mesma forma com que se utilizaria um texto de um comentador sobre as mesmas obras, com o benefício didático de serem uma exposição lúdica. Cabe, então, ao professor seu papel como orientador dessas leituras.

## 2.4 HISTÓRIA DA FILOSOFIA EM QUADRINHOS

Uma quinta categoria que aqui elencamos é a das histórias em quadrinhos que abordam a história da filosofia, ou seja, são a própria história da filosofia em quadrinhos. Mais do que recorrer a ideias filosóficas, pretende-se apresentar uma história de um filósofo, de sua época e de seu sistema filosófico.

Um exemplo bastante elucidativo é a obra “Logicomix: uma jornada épica em busca da verdade” (2010), com roteiro de Apostolos Doxiadis e Christos H. Papadimitriou, arte de Alecos Papadatos. A HQ apresenta, a partir da centralidade biográfica do filósofo e matemático Bertrand Russell, a história da lógica entre o final do século XIX e início do XX.

Na obra, acompanhamos sua formação como matemático, o despertar de seu interesse pela filosofia, seguida de uma decepção ao encontrar com um “guru hegeliano”. O desejo de Russell era “entender a realidade” descobrir um “método que me possibilite adquirir um conhecimento incontestável” (2010, p. 94), por fim “alguém que proporcionasse bases sólidas e linguagem precisa e lógica” (2010, p. 95).

Daí acompanhamos Russell em sua descoberta ao mesmo tempo em que passamos a conhecer a história da lógica e seus desenvolvimentos. Aristóteles, Leibniz, George Boole, Alfred Whitehead, Gottlob Frege, Georg Cantor, Henri Poincaré, David Hilbert, Wittgenstein, os membros do Círculo de Viena, Kurt Gödel e Giuseppe Peano são alguns dos lógico-matemáticos cujas ideias são comentadas. Lógica, matemática e filosofia da linguagem concatenam-se nessa história gráfica da filosofia, dando um realismo surpreendente à descoberta da filosofia da linguagem de Wittgenstein, por exemplo.

Em uma imagem que retrata o campo de batalha da I Guerra Mundial, Wittgenstein pensa “o significado do mundo não está no mundo!”, resume-se sua filosofia. Abaixo o roteirista declara: “Coloque um homem à beira do abismo e – caso ele contrarie todas as probabilidades e não caia – se tornará um místico ou um louco... o que provavelmente é a

mesma coisa!” (DOXIADIS et al., 2010, p. 251). O professor de filosofia pode assim apresentar a filosofia em todo o seu esplendor, o aluno pode compreender que a filosofia nasce e faz parte do mundo, não importando o quanto ela apareça abstrata, é uma construção humana em meio aos desafios da vida humana.

O próprio Russell, herói desta história da filosofia, é apresentado como um ser humano, com suas limitações e paixões, envolto em amores e lutas políticas. Um pacifista em tempos de guerra, um lógico em busca da compreensão do mundo.

“Epicuro, o sábio”, escrito por William Messner-Loebs (2007), é outra obra que classificamos como uma história da filosofia em quadrinhos. Nessa HQ, acompanhamos a história de Epicuro, o filósofo cujas ideias começariam uma nova escola filosófica, que leva seu nome, o epicurismo.

A fim de melhor apresentar a filosofia epicurista, os autores se utilizam do “artifício de quebrar a linha do tempo e da realidade, colocando juntos personagens de eras – e universos – diferentes” (MORAES, 2007, s.p), Messner-Loebs coloca em debate com Epicuro filósofos que nem sequer viveram no mesmo século que ele. O artifício ficcional permite a melhor apresentação da filosofia epicurista.

Falando mais sobre “Epicuro, o sábio”, é uma obra que aposta no diálogo entre diferentes filosofias como forma de apresentar a filosofia de Epicuro. O professor João Quartim de Moraes não deixa de notar que “ainda que este procedimento possa soar estranho a algum professor mais sisudo, trata-se da apropriação bem-sucedida de um expediente comum nos manuais de filosofia” (MORAES, 2007, s.p.). Se é um procedimento comum em manuais de filosofia, por que não utilizar este tipo de quadrinhos como um manual de filosofia? Nossa proposta é que isso realmente seja feito.

No website Filosofia na Escola, está disponível a HQ “Diogenes, o Cínico”<sup>98</sup>, em que é apresentada a filosofia e a vida do filósofo grego, inclusive sua disputa com Platão. No mesmo site, podemos ler uma biografia de Auguste Comte<sup>99</sup> que utiliza quadrinhos, textos e infográficos para apresentar ao leitor a vida e obra do criador da física social.

Destacamos também a história em quadrinhos “Aristóteles e os pré-socráticos”<sup>100</sup>. Começando pela metafísica de Aristóteles e continuando com a cosmologia dos primeiros

---

98 Disponível em: <http://www.filosofianaescola.com.br/2012/02/diogenes-o-cinico-hq.html>. Último acesso em: 13/08/2019.

99 Disponível em: <http://www.filosofianaescola.com.br/2017/03/auguste-comte-hq.html>. Último acesso em: 13/08/2019.

100 Disponível em: <http://www.filosofianaescola.com.br/2016/12/aristoteles-e-os-pre-socraticos-hq.html>. Último acesso em: 13/08/2019.

filósofos – Tales de Mileto, Anaximandro, Anaxímenes, Heráclito, Parmênides e Empédocles –, esta pequena história em quadrinhos de apenas doze páginas é um manual de história da filosofia pré-socrática.

“Conheça Marx: teoria e política em quadrinhos”, de Eduardo Del Rio (1981) parte do pressuposto, enunciado pelo autor, que aqueles “imensos e ‘sisudos’ volumes escritos pelos teóricos que tentaram explicar Marx ... são muito mais difíceis do que o próprio ‘Carlos’” (1981, p. 8). Assim, o autor constrói uma história gráfica da filosofia e vida de Marx acessível, como ele espera, a qualquer um, não apenas a professores especializados nas obras de Marx.

As histórias presentes nos dois volumes *de* “A coleção Filósofos em Ação”<sup>101</sup>, de Freed Van Lente e Ryan Dunlavey, seguem o mesmo esquema de todos os outros textos comentados aqui: uma mescla entre a vida do filósofo, sua época e sua filosofia. Juntos, os dois volumes formam uma história da filosofia bastante completa. São discutidos os seguintes filósofos no volume 1: Platão, Bodhidharma, Nietzsche, Thomas Jefferson, Santo Agostinho, Ayn Rand, Freud, Carl Jung e Joseph Campbell.

Já no segundo volume, são apresentados os seguintes filósofos: Karl Marx, Maquiavel, René Descartes, Jean Paul Sartre, Jacques Derrida, Wittgenstein e Kierkegaard. Lente e Ryan Dunlavey conseguem ser bastante ecléticos ao escolher os filósofos que compõem os dois volumes; se temos clássicos absolutos e indispensáveis em qualquer história da filosofia, como Platão, Karl Marx, Maquiavel, René Descartes, Jean Paul Sartre, Wittgenstein, Kierkegaard e Nietzsche, também temos um filósofo oriental (Bodhidharma), o especialista em mitologia Joseph Campbell, Freud (o criador da psicanálise), o político e federalista Thomas Jefferson.

“Filósofos em Ação” é uma história da filosofia completa e eclética e, nesta segunda perspectiva, todas deveriam ser. O filósofo/professor tem em mãos um ótimo instrumento didático para o trabalho em sala de aula ao utilizar “Filósofos em Ação” como livro texto de apoio para suas aulas, tanto no Ensino Médio como no universitário.

## 2.5 FILOSOFIA EM QUADRINHOS

Nesta sexta e última categoria das histórias em quadrinhos quanto à sua abordagem filosófica, propomos a existência de filosofia em quadrinhos. É comum, ao pensarmos em

---

<sup>101</sup> Ambos os volumes publicados pela Gal Editora (São Paulo), com tradução de Eliane Gallucci. O volume 1 saiu em 2008 e o segundo volume, em 2010.

filosofia na atualidade, termos em mente o texto dissertativo como suporte para a reflexão filosófica. Para Folscheid e Wunenburger, “a dissertação filosófica, com efeito, é o exercício filosófico por excelência” (2006, p. 158). E é exatamente assim que nos é ensinado nos cursos de filosofia: para fazermos filosofia, precisamos dissertar sobre um tema filosófico em específico.

Não há melhor lugar para exercitar nosso pensamento sobre um tema preciso, para analisar e produzir conceitos articulando-os dentro e através de um discurso, não há outro meio de colocar-nos na necessidade de ter de construir uma problemática. Em suma, a dissertação, em filosofia, é insubstituível, essencial: tem a ver com a essência do ato de filosofar (FOLSCHIED; WUNENBURGER, 2006, p. 159).

O papel central da dissertação filosófica no modo de produzir filosofia no ocidente decorre principalmente da obra de Aristóteles, entretanto, apesar de este ser o suporte textual preferencialmente utilizado na academia<sup>102</sup>, não passa despercebido pelo aluno do curso de filosofia que Platão – tido justamente como o primeiro sistematizador de um sistema filosófico –, a quem o filósofo Alfred North Whitehead (1861-1947) declarou que “toda a filosofia ocidental é uma nota de rodapé à obra de Platão” (WHITEHEAD apud SEVERO, 2017, p. 159), tenha ele mesmo utilizado o diálogo, e não a dissertação, para expor sua filosofia. Mesmo antes de Platão, seu mestre Sócrates não pensava que a filosofia sequer podia ser escrita, deveria ser uma prática oral<sup>103</sup>.

Se antes a filosofia podia ser uma tradição oral, agora “a legitimação do pensamento filosófico ficou basicamente reservada à produção e registro do texto tipográfico, isto é, emoldurado na forma impressa e publicada em papel” (GOYA, 2018, p. 83). Ainda assim, mesmo contemporaneamente, começam a ser retomados fazeres filosóficos orais, como o caso da Filosofia Clínica do filósofo brasileiro Lucio Packter<sup>104</sup>, além de outras propostas de Aconselhamento Filosófico<sup>105,106,107</sup>, que retomam a tradição oral socrática da filosofia

---

<sup>102</sup> Descartando os textos com funções didáticas em si, como anotações de aula, fichamentos de textos, resenhas críticas e comentários.

<sup>103</sup> Ao contrário do que comumente se pensa, Sócrates se dedicou à escrita, mas escreveu poemas, o que ele nunca escreveu foi filosofia, por considerar que esta era adequada apenas como prática oral (GHIRALDELLI JR., 2015).

<sup>104</sup> Packter escreveu diversos cadernos de estudos clínicos, disponíveis para alunos de filosofia clínica. Seu método pode ser conhecido no livro de sua autoria, **Filosofia Clínica: Propedêutica** (1997).

<sup>105</sup> O filósofo francês Marc Sautet propõe seu método de “Cafés Filosóficos” e orientação pessoal a partir de textos clássicos da filosofia no livro “**Um Café para Sócrates**” (2012).

<sup>106</sup> É o caso do método PEACE – problema, emoção, análise, contemplação e equilíbrio; proposto pelo filósofo Lou Marinoff no livro **Mais Platão, Menos Prozac** (2013).

<sup>107</sup> O filósofo português Jorge Dias propõe o método *Project* de Aconselhamento Filosófico no livro **Filosofia Aplicada à Vida** (2006).



antiga<sup>108</sup>. O filósofo e poeta Will Goya defende que “é sim legitimamente possível ensinar a pensar filosoficamente com total autonomia em vários outros sistemas comunicativos de significação” (GOYA, 2018, p. 84). Epistemologicamente foi construída a ideia de que a filosofia é apenas legítima em um texto escrito, não podendo ser legitimamente feita em um texto não escrito, ou escrito de outra forma que não a dissertação lógico-expositiva.

Exceções são feitas para filósofos já consagrados, como Schopenhauer e Nietzsche, mas nunca para um filósofo ainda não consagrado pela história. Para legitimar uma quadrinhosofia, uma filosofia realizada em forma de história em quadrinhos, é necessário “retirar quaisquer restos históricos e epistêmicos da crença absurda de que só é possível filosofar com autonomia sob o imperativo da produção de um texto escrito” (GOYA, 2018, p. 85).

O diálogo como forma expositiva do pensamento filosófico foi utilizado por outros pensadores no decorrer da história da filosofia; Agostinho de Hipona utilizava deste recurso textual, bem como, mais recentemente, Matthew Lipman em seu “Natasha: Diálogos Vygotskianos” (1997). Sartre e Simone de Beauvoir tiveram no teatro e no romance gêneros centrais para a reflexão filosófica.

Matthew Lipman<sup>109</sup>, Rubem Alves e Jostein Gaarder escreveram literatura infantil como uma forma de fazer filosofia. Em “A Montanha Encantada dos Gansos Selvagens”, Rubem Alves (1999) trata do conceito da morte a partir de um ponto de vista metafísico. Anteriormente, em “O Escorpião e a Rã” (ALVES, 1997), trabalha com o tema da natureza e cultura com base na filosofia de Nietzsche, para ficarmos apenas nesses dois exemplos do autor citado.

O filósofo e escritor Jostein Gaarder (1995) escreveu uma história da filosofia romaneada (1995), um romance sobre o espanto diante do mundo e da vida que leva ao filosofar, e uma história infanto-juvenil sobre o mesmo tema: *Ei! Tem alguém aí?* (1997). Todas histórias que são filosóficas em si, e apenas por nossa compreensão da filosofia como exclusivamente acadêmica e centrada na escrita dissertativa lógico-expositiva é que essas são muitas vezes tidas como entretenimento e não filosofia.

---

<sup>108</sup> Pierre Hadot, filósofo francês especialista em filosofia antiga, considera a filosofia uma arte de viver, centrada nos exercícios espirituais, e, portanto, longe do exercício puramente acadêmico, a filosofia é um aprender a viver, portanto tanto reflexão quanto ação, como são as atuais filosofias de aconselhamento (HADOT, 2014).

<sup>109</sup> Lipman escreveu diversas novelas filosóficas para seu programa de Filosofia para Crianças: **Issao e Guga**: Maravilhando-se com o Mundo; **Pimpa**: Em busca de significado; **A Descoberta de Ari dos Telles**: Investigação Filosófica e **Luísa**: Investigação Ética.

Bacon, Campanella e Thomas Morus filosofaram a partir da literatura utópica, um gênero filosófico por excelência. Michel de Montaigne desenvolve suas reflexões por meio de ensaios, criando um gênero literário, em que reflexão filosófica é indistinguível de reflexões sobre problemas cotidianos.

Friedrich Nietzsche e Schopenhauer se utilizaram do aforismo como gênero literário para expor suas filosofias. É em sua última obra, “Parerga e paralipomena” [Ornatos e suplementos], que Schopenhauer se utilizará do aforismo, que, se não é um gênero acadêmico por excelência, foi muito bem recebido por seus leitores, pois é a partir da publicação desta obra que “a fama nos círculos instruídos e mesmo entre os leigos acompanha-o” (BARBOZA, 2015, p. 7).

Barboza salienta que “como bem sublinha Arthur Hübscher, editor alemão das obras schopenhauerianas, assim como a forma diálogo utilizada por Platão é indissociável do seu nome, o mesmo se pode dizer em relação à forma aforismo quando se trata de Schopenhauer” (BARBOZA, 2015, p. 7). Para Barboza (2015), o aforismo é uma “forma artístico-filosófica” de filosofar, que foi canonizado na obra de Schopenhauer.

Schopenhauer tinha a clara intenção de se contrapor à forma predominante do fazer filosófico de sua época, e que predomina ainda hoje, a dissertação lógico-expositiva. Cabe perguntamos se as histórias em quadrinhos não poderiam ser também uma forma de exposição do pensamento filosófico que, como os aforismos, escapam da forma corrente e valorizada na cultura acadêmica ocidental.

Desse modo, a tarefa filosófica se definiria antes como próxima à artística, ou seja, o genuíno filósofo é um artista racional que, em vez de munir-se de pincéis, mármore, argila etc. para transmitir suas ideias, mune-se de conceitos, porém sem se prender a eles, às meras palavras, pois sabe que o essencial são as visões por eles comunicadas (BARBOZA, 2015, p. 8).

Ao longo da história da filosofia, apesar de a dissertação lógico-expositiva ter se tornado o gênero predominante na expressão do pensamento filosófico, defendemos a ideia de que as histórias em quadrinhos podem também ser um gênero literário para a reflexão filosófica. No Brasil, esta empreitada é representada pelos “Quadrinhos Fantástico-Filosóficos”, um gênero de HQ produzido por artistas brasileiros que pretende discutir, por meio da arte, a complexidade da sociedade tecnológica moderna.

O pesquisador Henrique Magalhães (2000, p. 18), de fato, afirma que:

O ponto comum desses autores é a produção de quadrinhos de caráter muito pessoal, que podemos considerar como sendo poéticos e filosóficos, pois aludem às questões mais interiorizadas de cada um. Outro elemento marcante é o rompimento com a

formalidade dos quadrinhos comerciais, com a frequente eliminação do quadro como limite espacial e pelo fluxo atípico de narrativa... Certas vezes não vejo muita clareza nas ideias que público, fixando-me mais no aspecto gráfico, cada vez mais sofisticado. Mas é necessário reconhecer o potencial desse universo tão etéreo, quanto místico. Como editor, procuro, no entanto, privilegiar as HQs que ajudem à reflexão, à busca do autoconhecimento, ao aprofundamento das questões ligadas aos conflitos do ser humano... o texto deve estar vinculado à imagem, complementando-a ou reforçando-a, sem descrevê-la literalmente... o autor trabalha sua subjetividade, aguçando a percepção do leitor e propondo novas formas de leitura. Uma leitura centrada na imagem que eventualmente é complementada pelo texto, que por sua vez apresenta-se repleto de subjetividade.

São obras desse aspecto os quadrinhos do autor multimídia Edgar Silveira Franco, autor de obras como “BioCyberDrama Saga”, “Elegia”, “Artlectos e Pós-Humanos”, “Ecos Humanos” e “Agartha”. Franco cria um universo ficcional, a “Aurora Pós-humana ou Aurora Biocibertecnológica”, que perpassa por diversas mídias: histórias em quadrinhos, música, aforismos, audiovisual e HQtrônicas (SMANIOTTO, 2014). A partir deste universo ficcional, Franco é capaz de desenvolver uma profunda reflexão filosófica sobre a condição humana e seu futuro pós-evolutivo<sup>110</sup>.

Outros autores que estabelecem reflexões filosóficas tendo por suporte as histórias em quadrinhos são Antônio Amaral, em Hipocampo<sup>111</sup>, Srbek, em Quantum<sup>112</sup>, e Gazy Andraus, em diversas HQs, como: *Terra e Plantio*, *BiograficGazine*, *Homo Eternus*, *Convergência* e *HQMente*. Para Gazy Andraus, o potencial das histórias em quadrinhos fantástico-filosóficas estaria em “fazer a mente dar ‘saltos’ filosóficos e além, como são os koans budistas! Ainda mais se levarmos em conta que os desenhos são de estilos únicos e diferentes, muitas vezes elaborados intuitivamente com traços diretos a tinta e sob audição de músicas (ANDRAUS, 2011, p. 13)”.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dessa proposta metodológica, pretende-se o desenvolvimento de uma filosofia das HQs que possibilite ao filósofo/professor ter um livro-texto adequado para o trabalho didático-pedagógico e, ao filósofo, um legítimo meio de exposição de seu sistema

---

<sup>110</sup> Aqui utilizando uma terminologia do filósofo João de Fernandes Teixeira (2010). Teixeira estabelece uma reflexão sobre questões similares aquelas levantadas por Edgar Franco, mas enquanto Franco se utiliza de histórias em quadrinhos como suporte para suas reflexões, Teixeira utiliza da dissertação lógico-expositiva, e cada um ao seu modo, traz contribuições importantes a discussão, independente do gênero textual em que escrevem.

<sup>111</sup> História em quadrinhos publicada pela Opera Graphica, cujo estranhamento que ela é capaz de causar ao leitor, já é um ponto inicial para o fazer filosófico.

<sup>112</sup> História em quadrinhos independente em que a trama conta com a participação dos “quatro cavaleiros da modernidade” o Homem-dinamite (Nietsche), o iluminado (Marx), o Onironte (Freud) e o Poeta (Charles Baudelaire).

filosófico, tal como o texto discursivo/argumentativo. Não cabe aqui pensar as HQs apenas como suporte para instrumentalizar o ensino de Filosofia – como já se faz em diversas áreas: História, Geografia, Matemática, etc –, mas sim ultrapassar esse nível de instrumentalização para abordarmos a história em quadrinhos como possibilidade para a expressão do pensamento filosófico.

Os exemplos de histórias em quadrinhos citados em cada uma das categorias neste trabalho não são de forma alguma limitadores, ao contrário, filósofos/professores, a partir de sua própria leitura de histórias em quadrinhos e conhecimento da filosofia, poderão incorporar outras HQ de acordo com os parâmetros aqui expostos. Este trabalho pretende ser uma referência para o fazer pedagógico, mas de forma alguma criar correntes e amarras para o trabalho de ensino-aprendizagem da filosofia em ambiente escolar e não-escolar; antes que um fim, deve ser um início.

Pensamos, mediante os argumentos expostos no decorrer deste texto, que a filosofia não deve ficar restrita a uma única forma de exposição, mas que deve se utilizar de diferentes suportes textuais. Não estamos, entretanto, desvalorizando a exposição dissertativa lógico-expositiva, que tem uma importância central no trabalho filosófico até aqui, inclusive este texto é exposto nesse formato. O que pretendemos é abrir a discussão sobre a valorização de outras formas de expressão filosófica, algumas, como a oralidade, o diálogo e o aforismo, com uma longa tradição.

Afinal, podemos ler e comentar Nietzsche nas faculdades de filosofia, mas nunca escrever como ele. Uma perspectiva mais ampla sobre as possibilidades de exposição do pensamento filosófico tornaria inclusive a filosofia acadêmica mais inclusiva, pois abre suas portas não apenas para aqueles que filosofam utilizando histórias em quadrinhos, mas também para outras tradições filosóficas, como: a Tibetana, a Hindu, a Budista e Taoista, a filosofia africana, a filosofia cosmista russa, entre tantas outras, inclusive a filosofia nativo-americana.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Rubem. **A Montanha Encantada dos Gansos Selvagens**. São Paulo: Paulus, 1999.
- ALVES, Rubem. **O escorpião e a rã**. São Paulo: Loyola, 1997.
- ANDRAUS, Gazy. Pensamento Criativo (Entrevista). **Revista Filosofia: Conhecimento Prático**. São Paulo: Escala, 2011. nº 31.
- BANDEIRA, Daslei. **O Escudo Manchado: um herói em tempo de guerra**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007. ISBN 978-85-67732-87-9.

- BARBOZA, Jair. Em favor de uma boa qualidade de vida. In: SHOPENHAUER. **Aforismos para a Sabedoria de Vida**. São Paulo: Folha de S. Paulo, 2015. ISBN: 9788581932446.
- DEL RIO, Eduardo. **Conheça Marx**: teoria e política em quadrinhos. São Paulo: Proposta Editora, 1981.
- DIAS, Jorge. **Filosofia Aplicada à Vida**. Lisboa: Ésquilo, 2006.
- DOXIADIS, A.; PAPADIMITRIOU, Christos H.; PAPADATOS, Alecos. **Logicomix**: uma jornada épica em busca da verdade. São Paulo: Martins Fontes: São Paulo, 2010.
- FOLSCHIED, Dominique; WUNENBURGER, Jean-Jacques. **Metodologia Filosófica**. Trad. Paulo Neves. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006. ISBN: 9788578277505.
- GAARDER, Jostein. **Ei! Tem alguém aí?** São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- GAARDER, Jostein. **O Dia do Coringa**. Trad. João Azenha Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- GAARDER, Jostein. **O Mundo de Sofia**: romance da história da filosofia. Trad. João Azenha Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- GHIRALDELLI JR, Paulo. **Sócrates pensador e educador**: a filosofia do conhece-te a ti mesmo. São Paulo: Cortez, 2015. ISBN 978-85-249-2354-8.
- GOYA, Will. A força espiritual da palavra no diálogo da Filosofia Clínica. In: **Filosofia Clínica e espiritualidade**. Ronaldo M. da Silva e Will Goya (org.). Porto Alegre: Editora Mikelis, 2018.
- GUEDES, Roberto. **O Incrível Steve Ditko**. São Paulo: Editora Noir, 2019.
- HADOT, Pierre. **Exercícios Espirituais e Filosofia Antiga**. Trad. Flavio Fontenelle Loque e Loraine Oliveira. São Paulo: É Realizações Editora: 2014.
- LIPMAN, Matthew. **NATASHA**: Diálogos Vygotskianos. Trad. Lólio Lourenço de Oliveira. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.
- MARCENARO, Rodolfo. **Manifesto Comunista em Quadrinhos**. São Paulo: Editora Versus, 1979.
- MARINIFF, L. **Mais Platão, Menos Prozac**: A Filosofia Aplicada ao Cotidiano. Trad. Ana Luiza Borges. São Paulo: Editora Record, 2013.
- MESSNER-LOEBS, William. **Epicuro, o sábio**. São Paulo: Conrad Editora, 2007.
- MOORE, Alan. **A Saga do Mostro do Pântano**. Barueri: Panini, 2014. (seis volumes)
- MOORE, Alan. **V de Vingança**. Barueri: Panini, 2012.
- MORAES, João Quartim de. Filosofia com Humor. In: MESSNER-LOEBS, William. **Epicuro, o sábio**. São Paulo: Conrad Editora, 2007.
- MORRISON, Grant. **Homem-Animal**: O Evangelho do Coiote. Barueri: Panini, 2015.
- PACKTER, Lucio. **Filosofia Clínica**: Propedêutica. Porto Alegre: AGE, 1997.



PATRICE, Louinete. **A Era de Conan o Cimério**. In: Conan, o Bárbaro. Trad. Alexandre Callari. São Paulo: Évora, 2012.

PLOECKINGER, K.; WOLFRAM, G. **O Capital em Quadrinhos**. São Paulo: Editora Escrita, 1984.

SAUTET, Marc. **Um Café para Sócrates**. Trad. Vera Riveiro. Rio de Janeiro: Editora José Olympio 2012.

SEVERO, Luísa. Origem e natureza dos nomes: o Crátilo de Platão. In: ROCHA, Arlindo Nascimento (org.). **Entretextos: coletânea de textos acadêmicos**. Rio de Janeiro: PoD, 2017. p. 153-180. ISBN 978-85-8225-134-8

SMANIOTTO, Edgar Indalecio. A "Mansão X" e a "Escola do Jardim": uma leitura epicurista dos X-Men. In: Michel Silva. (Org.). **Para Além dos X-Men: embates e representações do universo mutante**. São Paulo: Todas as Musas, 2018. p. 35-52. ISBN 978-85-9583-030-1.

SMANIOTTO, Edgar Indalecio. **Diálogos Vygotskianos: apropriação do pensamento de Vygotsky por Lipman**. In: II Simpósio de Ciências Aplicadas da FAIP -V. I. **Anais...** Garça/SP: Editora FAEF, 2011. p. 307-312.

SMANIOTTO, Edgar Indalecio. Por uma antropologia do ciberpajé: misticismo e transcendência tecnológica na obra ficcional transmídia de Edgar Silveira Franco. VII Simpósio Nacional de História Cultural - história cultural: escritas, circulação, leituras e recepções. Universidade de São Paulo – USP, São Paulo – SP: 10 e 14 de novembro de 2014. **Anais...** Disponível em: <http://www.edgarsmaniotto.com.br/por-uma-antropologia-do-ciberpaje-misticismo-e-transcendencia-tecnologica-na-obra-ficcional-transmidia-de-edgar-silveira-franco/>. Acesso em 20 fev. 2020.

TEIXEIRA, João de Fernandes. **A Mente Pós-Evolutiva**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

## VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

**Comicsophy:** a methodological proposal for the conceptual classification of stories in comic as to their philosophical approach. <sup>113</sup>

*Edgar Indalecio Smaniotto*<sup>114</sup>

### 1 INTRODUCTION

This work arises from the reflection on the philosophical categorization of literary texts proposed by the American philosopher Matthew Lipman<sup>115</sup> in the seventh chapter of the book *Natasha: Vygotskian Dialogues* (1997). Besides and text, the author, who is the creator of a philosophy of teaching methodology for children through the use of philosophical stories, makes a connection between their own didactic-philosophical theory and the learning psychology works of the soviet psychologist Lev Semyonovich Vygotsky (1896-1934). The book's introduction has the suggestive name of "Reconciling Russian Theory with North American Practice", which summarizes the author's purpose and intention.

In this paper we will not discuss the central purpose of the text, which we have already done at another time (SMANIOTTO, 2011). In the book "*Natasha: Vygotski Dialogues*" (1997), Lipman, at some point the dialogue, presents a typology of philosophical and literary texts, a classification of these texts, as follows:

Novels themselves that contain philosophies, such as some of Mann and Tolstoy's novels, or novels written from a specific philosophical point of view, such as those by Sartre, Camus and Beauvoir.

*The Little Prince* is a masterful work... But I believe that each one springs from a specific philosophical perspective and is designed to win us over so that we agree with that perspective, instead of doing philosophy ourselves...

Well, some of the *romans à clef* allow me to see the possibilities of treating ideas the way they treated people. For example, the novels by Aldous Huxley ... John Erskine... DH Lawrence (LIPMAN, 1997, p. 108-109, emphasis added).

---

<sup>113</sup> Received on 11/22/19, version approved on 2/22/2020.

<sup>114</sup> LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/8264700030420015>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-3212-1523>. E-mail: [edgarsmaniotto@gmail.com](mailto:edgarsmaniotto@gmail.com).

<sup>115</sup> He was professor of philosophy and founder of the "Institute for the Advancement of Philosophy for Children", at Montclair State College in New Jersey. Lipman was born in 1924 and died in 2010. With a group of collaborators, he created the Philosophy for Children program. This program consists of adapting basic philosophical ideas to the children's universe, through literature books or philosophical novels and the formation of an investigative community in the classroom. We then have a method of practicing philosophizing based on philosophical novels and the tradition of dialogue (of orality).

Literary texts are classified by their philosophical content, into four distinct categories: texts from philosophies, texts from a specific philosophical point of view, texts from a specific philosophical perspective and texts that deal with ideas. Based on this classification proposed by Lipman regarding literary texts, we developed a conceptual classification of comics in terms of their philosophical approach.

Our work took place initially from the four conceptual divisions proposed by Lipman; we adapted the first three, so that they could be used in the philosophical classification of comic books. It was necessary, however, to suppress Lipman's fourth proposal, novels of ideas, since its characteristics were incorporated into the first category.

We then developed three other categories, those with the purpose of classifying comic books whose philosophical content is explicit, because they are comics that seek to adapt classic texts of philosophy, comment on works or expose historical periods of philosophy (categories four and five). Finally, in category six, our intention is to classify works whose content is itself philosophical, that is, in which philosophy is developed not exclusively by the logical-expository dissertation in texts, but which can be originally written directly in the form of stories in comics (just like philosophy was once an oral practice, written in dialogues, aphorisms and other supports and textual genres).

Our proposal comprises six conceptual categories for the classification of comics in terms of their philosophical approach: 1. Philosophical comics; 2. Comic books from a specific philosophical point of view; 3. Comics with a specific philosophical perspective; 4. Philosophical commentary (author/system analysis) in comics; 5. History of Philosophy in comics; and 6. Philosophy in comics.

The purpose of this classification of comics as to their philosophical approach is to be a source of guidance to the philosophers and teachers in their daily practice in the classroom, both as a teacher in high school and in universities, in interdisciplinary work with comic books in class of philosophy. Comics can be an excellent teaching tool as they allow a contact that is both playful and rigorous with philosophical thinking.

Finally, we also tried, especially with the insertion of the sixth category, to think about the possibility of a philosophical doing that goes beyond philosophizing from the logical-expository dissertation, prevalent in our academic teaching. After all, we think it is possible to philosophize in different ways and through different textual supports, including comic books.

## 2 PHILOSOPHICAL COMICS

In our methodological proposal, this first category comprises comics that present philosophies of life, close to common sense. Examples of this type of philosophy are the defense of the “American way of life” in the Superman comics, the personal philosophy of Spider-Man: “With great powers, great responsibilities come”; which directly evokes the ethics of utilitarianism advocated by Jeremy Bentham and John Stuart Mill.

In the Captain America comics, in turn, the idea of nationalism (Universe Ultimatum) or patriotism (classic version of Universe 616) is present, as personal superhero philosophies. Especially at the beginning of the publication of the character Captain America, his comics evoked patriotism more often, but also individualism. Such representations of superheroes are characterized by a strong representation of the American way of life, which, of course, permeates their cultural mass production.

Culturally individualistic, Americans believe in the doctrine that "you depend only on yourself to become a winner" and in Manichaeism in relation to the rest of the world, being the only ones to be culturally correct, thus monstrating those who do not fit in your specifications right. This individualistic feeling is embedded in the American warlike roots. Its culture is framed and stagnant in the Warrior archetype, making it difficult to evolve in the nation's self-knowledge (BANDEIRA, 2007, p. 23).

It is this common-sense philosophy that is embodied by different comic book superheroes: Captain America, Superman, Batman, Captain Marvel, among many others. According to our methodological classification, these would be philosophical stories in which life philosophies and common-sense ideas are dominant, which could be the object of reflection in the classroom, debating their ethical, political, and philosophical constraints and limitations.

### 2.1 COMICS FROM A SPECIFIC PHILOSOPHICAL POINT OF VIEW

Identifying a specific philosophical point of view in a comic book is often a work done by the philosopher/teacher, as this can go unnoticed, at least consciously, by those who do not read comics with the eyes of the philosophy professional.

In another work (SMANIOTTO, 2018), for example, we present how the philosophy of Epicurus is present in the films of the X-Men, and the same argument applies to comics. The Xavier Institute for Gifted Young People has characteristics similar to the proposal of the Escola do Jardim de Epicuro.

The philosophy of the good savage and the idea of man in a state of nature, ideas associated with the philosopher Jean Jacques Rousseau, can be found in stories of "Tarzan" and "Akim". They are heroes who live in the jungle and are dedicated to protecting the nature and indigenous peoples were present exploitation and extermination by part in general of said civilized.

Already the philosophy of Thomas Hobbes, which can be summarized in the adage "man is a wolf to man", it can be found in the comics of "Conan the Barbarian". Conan's philosophy is well expressed, according to Patrice (2012), in a passage from "Queen of the Black Coast":

In this world, men struggle and suffer for nothing; if they find pleasure, it is only in the dazzling madness of battle. [...] I need to live intensely while I can. I want to try the rich juices of red meat and spicy wine, the warm grip of ivory-white arms, the madness of triumph in battle, when the bluish blades burn and dye red. This is enough to make me happy. Let masters, priests and philosophers meditate on questions of reality and illusion! I know one thing. If life is an illusion, I am also one: the illusion is real to me. I live, I am full of life, I love, I kill, I am happy like that (PATRICE, 2012, p. 21).

This other short excerpt from the short story "The Elephant Tower" summarizes the Hobbesian role of the State in Conan's stories: "Civilized men are more rude than savages, because they know they can be rude and not have their skull shattered" (PATRICE, 2012, p. 20). The role of the State is evident, which, through a social contract, contains the violence that would be inherent to human beings. The State, taken as a synonym for civilization here, is a necessity for changing relations of constant war between men, but never idealized.

To Robert E. Howard, creator of Conan, the strength of their stories would just not the fact that the reader be able to live an experience of pre-constitution of E stado: "So a man reading [one] story about Conan act like them they imagine that they would act in similar circumstances" (PATRICE, 2012, p. 21).

Conan, in his literary stories or in the comics<sup>116</sup>, generally disdains civilization; if Hobbes saw the formation of the State as essential to remove man from the state of "war of all against all", in Conan we find a distrust towards this State that restricts individual freedom. For Howard:

The civilization is not the final stage of human development; it may be an 'inevitable consequence' of this development, but it is a transitory state : civilizations tend to decay and languish, and eventually be swept away by conquering hordes of

---

<sup>116</sup> From reading the comic books published in the magazine "The Wild Sword of Conan", whose number one was the second comic that this author read, we can say that the same considerations made by Patrice Louinete about literary texts they also apply to adaptations made for comics.



savages and barbarians who, after some time, will become themselves civilized (PATRICE, 2012, p. 21).

This condition of barbarism, for Howard, is far from the idyllic vision of a wild nobleman, like Tarzan and Akim. The creator of Conan states: “I don't have an idyllic vision of the barbarian - as far as I could learn, it is a dark, bloody, fierce and unforgiving condition” (HOWARD apud PATRICE, 2012, p. 21). Howard's barbarian is not Rousseau's savage, he is - before the formation of the state - a wolf, a wolf of man himself.

The same Hobbesian philosophy is present in the stories of “Mathai-Dor: The Night of the Times and The Capture of Fire”<sup>117</sup>. In a post-apocalyptic world, in which a third world war led to a nuclear hecatomb, humans return to a state of development comparable to that of the Neolithic period, without a state organization, in which war and violence prevail. Without the State, man again becomes man's wolf.

In the stories of the Fantastic Four, it is possible to make a philosophical reading of the confrontation between Reed Richards, Mr. Fantastic, and his enemy, Dr. Doom. The first is a scientist who believes in the power of science to know the mysteries of the universe (dedicated to pure science) and the effectiveness of technology, defender of democratic relations and freedom. The second, a magician who appropriates science only for practical and warlike purposes, a dictator who rules his country with an iron hand.

Both represent archetypes of the dispute between Enlightenment (Reed Richards) and Absolutism (Dr. Doom). It is easy to see Reed Richards reading Voltaire, Diderot, Montesquieu, or Rousseau, perhaps referring to the Encyclopedia. Already Dr. Doom is the ideas of Bossuet, Machiavelli, and Hobbes on absolutist governments.

The philosopher/teacher can turn to such comic book characters from Conan, X-men, Tarzan, Akim, Reed Richards and Dr. Doom to exemplify suitable philosophical views. Of course, other comics and philosophical points of view can be selected by the teacher himself.

## 2.2 STORIES IN COMICS WITH SPECIFIC PHILOSOPHICAL PERSPECTIVE

In this third category of comics, according to its philosophical approach, we propose the existence of comics with a specific philosophical perspective. They would be those

---

<sup>117</sup> Publication of the Portuguese Magazine Agency, with text and drawings by Victor de La Fuente. Translation of the original in French by Jorge Magalhães, originally published in 1974, but with no date of publication of the Portuguese edition.

in which the author, unlike the previous category, evidences the philosophy present in the comic, and even more than evidence, he seeks to convert the reader to his particular perspective.

If, when we deal with comic books from a specific philosophical point of view, that point of view can be unveiled through a careful reading of the philosopher/teacher with his students, in the case of comics with a specific philosophical perspective, it is The author's objective is to consciously propagate his philosophical perspective to the reader. Steve Ditko, for example, was a follower of Ayn Rand's objectivist philosophy (GUEDES, 2019) and, in stories from the "Question", "Mister. A"<sup>118</sup> and "Dr. Strange", he tried to take such a philosophical stance known to his readers, who could, even unconsciously, adopt the objectivist philosophy.

Matheus Moura, in "ORLA Freedom for animals"<sup>119</sup>, builds a narrative around animal ethics, his clear intention is that the reader will agree with his philosophical perspective and, in this case, start, for example, not eating meat or using products that cause suffering to animals at any stage of their life. production. The author's philosophy here is a central point for history, it would not exist without the philosophical presence of animal ethics as a fundamental element of the narrative.

Another comic that follows a similar model is the "Animal Man", from Grant Morrison (2015); going back to the issue of animal ethics, the stories are centered on the predatory relationship that we establish with the other species with which we share this planet and that are objects of test in scientific research. Possibly sapient species, such as dolphins and chimpanzees.

The same occurs in several creations of the British writer Alan Moore (2012), in the case of "V for Vendetta", the main character's libertarian and anarchist philosophy is the main motivator of events, and this is inseparable from his philosophical stances. The very contrast between totalitarian ideas and libertarian philosophy is in itself the antagonism that moves the work and not the conflict between the hero and the villain, as in a Superman comic book in which the hero faces his arch-enemy Lex Luthor.

Finally, in the cycle of the character "Monster of the Swamp", written by Alan Moore (2014), the English magician modifies the original concept of the story, and, from a scientist transformed into a monster, we have an Elemental (a primordial magical creature) who

---

<sup>118</sup> In Brazil, a story about the character "When should a man be judged bad?" was published in the fanzine Gibilândia n° 5 published by Roberto Guedes (September 2019).

<sup>119</sup> The acronym ORLA stands for "Organization to Rehabilitate and Release Animals". The comic was published as the author's edition.

believed for a time to be the dead scientist . The transformation, more than a purely stylistic resource, calls for a philosophical change in the content of the stories.

There is an ecophilosophy, a defense of nature as a living entity, a philosophy adopted by various esoteric and environmental groups, which won in James Lovelock and his Gaia Hypothesis, in the Morphogenetic Fields proposed by Rupert Sheldrake and in the Web of Life proposed by Fritjof Capra backing philosophical/scientific. Alan Moore's (2014) phase in “Monster of the Swamp” is permeated by this philosophical thought, which is central to the stories.

### 2.3 PHILOSOPHICAL COMMENT: EXPLANATION OR SQUARE OF A PHILOSOPHICAL WORK IN STORIES IN COMIC

As the fourth category of comic books according to its philosophical approach, we propose the category of philosophical commentary on comics, that is, when we have the comic book drawing of a philosophical work. As the rasterization of a philosophical work is never the original philosophical work itself, it is another work, that is, the equivalent of what would be a commentary on a philosophical work.

When transposing the textual support for the story in comics , the comic artist makes choices about the text and, with the drawings , an intervention in the original work , which gives it a specific character; it ceases to be the text of a certain philosopher and becomes the reading that the comic artist made of that text. Thus, we have a comment on the work, a second work, such a process does not detract from the work of the comic artist, rather it places him as a commentator on philosophy, even without his intention.

“Descartes: Metaphysical Meditations”<sup>120</sup> is comic book drawing of the main philosophical works of René Descartes, the philosopher who begins the modern philosophy. When using drawing in support of the text, the process of methodical doubt undertaken by Descartes is presented in a didactic way, raising the possibility of greater understanding on the part of the student who will have the first contact with the work of the French philosopher.

---

<sup>120</sup> Available at: <http://www.filosofianaescola.com.br/2016/12/descartes-meditacoes-metafisicas-hq.html>. Last accessed on: 08/13/2019.

"The Leviathan"<sup>121</sup>, by Thomas Hobbes, with a screenplay by Paulo Quaresma Neto, is a comic drawing of Thomas Hobbes' classic political philosophy in which he explores the reasons why we need a state. From the same comic book, "The Origin of Inequality between Men"<sup>122</sup>, a comic of Jean-Jacques Rousseau's work, is a philosophical counterpoint to Hobbes' ideas. In this case, the philosopher/teacher can compare two great works of political philosophy through Quaresma Neto's reading of them.

The "Communist Manifesto in Comics", by Rodolfo Marcenaro, is a comic book of this which is one of the most important political documents in history. Marcenaro's caricatural art turns out to be perfect for visualizing the ideas of Karl Marx and Friedrich Engels. "The Capital in Comics", by Ploekinger, K. and Wolfram, G., achieves the almost impossible mission of exposing the main ideas of one of the most complex works of Karl Marx's philosophical, sociological and economic thought, considered as his main work .

"The Origin of Species in Comics"<sup>123</sup>, by Fernando Gonsales, is a fun and humorous comic book in which the author exposes the ideas about the evolution of species proposed by Charles Darwin, from the publication of "The Origin of Species". Despite being a work of biology, the philosophical implications of Darwinian theory are indispensable for philosophical thought. "Piteco: the Shadows of Life"<sup>124</sup> is a comic book by the Maurício de Souza Studio, in which the main character enters a cave and there discovers three gentlemen contemplating the shadows projected in the background as if it were the real world. A reinterpretation of the famous allegory of the cave is made, one of the best known by Plato, part of book seven of the Republic, in which the Athenian philosopher presents his theory of the world of ideas.

All of these comics can be used by the philosopher/teacher in the same way that a commentator's text on the same works would be used, with the didactic benefit of being a playful exhibition. It is then up to the teacher to play his role as a guide for these readings.

---

<sup>121</sup> Available at: <http://www.filosofianaescola.com.br/2016/12/leviata-thomas-hobbes-hq.html> . Last accessed on: 08/13/2019.

<sup>122</sup> Available at: <http://www.filosofianaescola.com.br/2016/12/a-origem-da-desigualdade-entre-os.html> . Last accessed on: 08/13/2019.

<sup>123</sup> Available at: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2211200904.htm>. Last accessed on: 09/17/2020.

<sup>124</sup> Available at: <http://www.filosofianaescola.com.br/2016/12/mito-da-caverna-hq.html> . Last accessed on: 08/13/2019.

## 2.4 HISTORY OF PHILOSOPHY IN COMIC

One of the fifth categories we list here is that of comic books that address the history of philosophy, that is, they are the history of philosophy in comics. More than resorting to philosophical ideas, it is intended to present a story of a philosopher, his time, and his philosophical system.

A very illuminating example is the work “Logicomix: an epic journey in search of the truth” (2010), with a script by Apostolos Doxiadis and Christos H. Papadimitriou, art by Alecos Papadatos. Based on the biographical centrality of the philosopher and mathematician Bertrand Russell, the HQ presents the history of logic between the end of the 19th century and the beginning of the 20th.

In this comic, we accompany his training as a mathematician, the awakening of his interest in philosophy, followed by a disappointment when meeting with a “Hegelian guru”. Russell's desire was to "understand reality" to discover a "method that allows me to acquire undisputed knowledge" (2010, p. 94), finally "someone who would provide solid bases and precise and logical language" (2010, p. 95).

Hence, we accompanied Russell in his discovery at the same time as we came to know the history of logic and its developments. Aristotle, Leibniz, George Boole, Alfred Whitehead, Gottlob Frege, Georg Cantor, Henri Poincaré, David Hilbert, Wittgenstein, the members of the Vienna Circle, Kurt Gödel and Giuseppe Peano are some of the logical-mathematicians whose ideas are commented on. Logic, mathematics and philosophy of language are concatenated in this graphic history of philosophy, giving surprising realism to the discovery of Wittgenstein's philosophy of language, for example.

In an image that depicts the battlefield of World War I, Wittgenstein thinks “the meaning of the world is not in the world!”, Summarizes his philosophy. Below the screenwriter declares: "Put a man on the edge of the abyss and - if he goes against all odds and doesn't fall - he will become a mystic or a madman ... which is probably the same thing!" (DOXIADIS et al, 2010, p. 251). The philosophy teacher can thus present philosophy in all its splendor, the student can understand that philosophy is born and part of the world, no matter how abstract it appears, it is a human construction in the midst of the challenges of human life.

Russell himself, hero of this history of philosophy, is presented as a human being, with his limitations and passions, wrapped in loves and political struggles. A pacifist in times of war, a logician in search of understanding the world.



"Epicurus the wise", written by William Messner-Loebs (2007), is another work that we classify as a history of philosophy in comics. In this comic, we follow the story of Epicurus, the philosopher whose ideas would start a new philosophical school, named after him, epicurism.

In order to better present the Epicurean philosophy, the authors use the "artifice of breaking the timeline and reality, putting together characters from different eras - and universes" (MORAES, 2007, sp), Messner-Loebs puts in debate with Epicurus philosophers who did not even live in the same century as him. The fictional device allows the best presentation of Epicurean philosophy.

Talking more about "Epicurus, the wise", is a piece of work that focuses on the dialogue between different philosophies as a way of presenting Epicurus' philosophy. Professor João Quartim de Moraes does not fail to note that "although this procedure may sound strange to some more serious teacher, it is the successful appropriation of a common expedient in the philosophy manuals" (MORAES, 2007, s.p.). If it is a common procedure in philosophy manuals, why not use this type of comics as a philosophy manual? Our proposal is that this really is done.

On the website Philosophy at School, the comic "Diogenes, the Cynic"<sup>125</sup> is available, in which the philosophy and life of the Greek philosopher is presented, including his dispute with Plato. On the same site, we can read a biography of Auguste Comte<sup>126</sup> that uses comics, texts, and infographics to introduce the reader to the life and work of the creator of social physics.

We also highlight the comic book "Aristotle and the pre-Socratics"<sup>127</sup>. Starting with the metaphysics of Aristotle and continuing with the cosmology of the first philosophers - Thales, Anaximander, Anaximenes, Heraclitus, Parmenides and Empedocles - , is a short story in only twelve pages of comics is a story of manual pre-Socratic philosophy.

"Meet Marx: theory and politics in comics", by Eduardo Del Rio (1981) starts from the assumption, stated by the author, that those "immense and 'serious' volumes written by theorists who tried to explain Marx ... are much more difficult than than 'Carlos' "(1981, p. 8).

---

<sup>125</sup> Available at: <http://www.filosofianaescola.com.br/2012/02/diogenes-o-cinico-hq.html> . Last accessed on: 08/13/2019.

<sup>126</sup> Available at: <http://www.filosofianaescola.com.br/2017/03/auguste-comte-hq.html> . Last accessed on: 08/13/2019.

<sup>127</sup> Available at: <http://www.filosofianaescola.com.br/2016/12/aristoteles-e-os-pre-socraticos-hq.html> . Last accessed on: 08/13/2019.

Thus, the author builds a graphic history of Marx's philosophy and life accessible, as he expects, to anyone, not just to professors specialized in Marx's works.

The stories present in the two volumes of “The Philosophers in Action collection”<sup>128</sup>, by Freed Van Lente and Ryan Dunlavey, follow the same scheme as all the other texts commented here: a mixture between the philosopher's life, his time and his philosophy. Together, the two volumes form a very complete history of philosophy. The following philosophers are discussed in volume 1: Plato, Bodhidharma, Nietzsche, Thomas Jefferson, Saint Augustine, Ayn Rand, Freud, Carl Jung and Joseph Campbell.

In the second volume, the following philosophers are presented: Karl Marx, Machiavelli, René Descartes, Jean Paul Sartre, Jacques Derrida, Wittgenstein and Kierkegaard. Lente and Ryan Dunlavey manage to be quite eclectic when choosing the philosophers who make up the two volumes; if we have absolute and indispensable classics in any history of philosophy, such as Plato, Karl Marx, Machiavelli, René Descartes, Jean Paul Sartre, Wittgenstein, Kierkegaard and Nietzsche, we also have an Eastern philosopher (Bodhidharma), the mythological expert Joseph Campbell, Freud (the creator of psychoanalysis), the politician and federalist Thomas Jefferson.

“Philosophers in Action” is a complete and eclectic history of philosophy and, in this second perspective, they should all be. The philosopher / teacher has in his hands a great didactic tool for working in the classroom when he uses “Philosophers in Action” as a supporting textbook for his classes, both in high school and university.

## 2.5 PHILOSOPHY IN COMICS

In this sixth and final category of comics in terms of their philosophical approach, we propose the existence of philosophy in comics. It is common, when thinking about philosophy today, to keep in mind the essay text as a support for philosophical reflection. For Folscheid and Wunenburger, “the philosophical dissertation, in effect, is the philosophical exercise par excellence” (2006, p. 158). And that is exactly how it is taught in philosophy courses: in order to do philosophy, we need to talk about a specific philosophical topic.

There is no better place to exercise our thinking on a precise topic, to analyze and produce concepts by articulating them within and through a discourse, there is no other way to put ourselves in the need to have to build a problem. In short, the dissertation

---

<sup>128</sup> Both volumes published by Gal Editora (São Paulo), with translation by Eliane Gallucci. Volume 1 came out in 2008 and the second volume in 2010.

in philosophy is irreplaceable, essential: it has to do with the essence of the act of philosophizing. (FOLSCHEID; WUNENBURGER, 2006, p. 159).

The central role of philosophical dissertation in order to produce philosophy in the West due mainly to the work of Aristotle, however, despite and despite textual support preferably used in the academy<sup>129</sup>, it does not go unnoticed by the student of the philosophy course that Plato - considered precisely as the first systematizer of a philosophical system -, to whom the philosopher Alfred North Whitehead (1861-1947) declared that “all Western philosophy is a note footnotes to the work of Plato” (WHITEHEAD apud SEVERO, 2017, p. 159), has himself used the dialogue, not a dissertation, to expose his philosophy. Even before Plato, his master Socrates did not think that philosophy could even be written, it should be an oral practice<sup>130</sup>

If before philosophy could be an oral tradition, now “the legitimation of philosophical thought was basically reserved for the production and registration of the typographic text, that is, framed in printed form and published on paper” (GOYA, 2018, p. 83). Even so, even at the same time, oral philosophical practices are beginning to be resumed, as in the case of the Clinical Philosophy of the Brazilian philosopher Lucio Packter<sup>131</sup>, in addition to other proposals for Philosophical Counseling<sup>132</sup>, which take up the oral Socratic tradition of ancient philosophy<sup>133</sup>.

The philosopher and poet Will Goya argue that “it is indeed legitimate to teach how to think philosophically with total autonomy in several other communicative systems of meaning” (GOYA, 2018, p. 84). Epistemologically, the idea was built that philosophy is only legitimate in a written text, and cannot be legitimately made in an unwritten text, or written in a way other than the logical-expository dissertation.

Exceptions are made for established philosophers, such as Schopenhauer and Nietzsche, but never for a philosopher not yet consecrated by history. To legitimize a comic

---

<sup>129</sup> Discarding texts with didactic functions in them, such as class notes, text files, critical reviews and comments.

<sup>130</sup> Contrary to what is commonly thought, Socrates dedicated himself to writing, but wrote poems, which he never wrote was philosophy, considering that it was only suitable as an oral practice (GHIRALDELLI JR., 2015).

<sup>131</sup> Packter wrote several clinical study notebooks, available to students of clinical philosophy. His method can be found in the book of his own, *Clinical Philosophy: Propedeutics* (1997).

<sup>132</sup> French philosopher Marc Sautet proposes his method of “Philosophical Cafés” and personal guidance from classic philosophy texts in the book “Um Café para Sócrates” (2012). This is the case with the PEACE method - problem, emotion, analysis, contemplation, and balance; proposed by the philosopher Lou Marinoff in the book *Mais Plato, Menos Prozac* (2013). The Portuguese philosopher Jorge Dias proposes the Project Method of Philosophical Counseling in the book *Philosophy Applied to Life* (2006).

<sup>133</sup> Pierre Hadot, a French philosopher specializing in ancient philosophy, considers philosophy an art of living, centered on spiritual exercises, and therefore, far from purely academic exercise, philosophy is a learning to live, therefore both reflection and action, as are the current counseling philosophies (HADOT, 2014).

strip, a philosophy carried out in the form of a comic strip, it is necessary to “remove any historical and epistemic remains from the absurd belief that it is only possible to philosophize with autonomy under the imperative of producing a written text” (GOYA, 2018 , p. 85).

Dialogue as an expository form of philosophical thought has been used by other thinkers throughout the history of philosophy; Agostinho de Hipona used this textual resource, as well as, more recently, Matthew Lipman in his “Natasha: Dialogues Vygotskianos” (1997). Sartre and Simone de Beauvoir had in theater and romance genres that were central to philosophical reflection.

Matthew Lipman<sup>134</sup>, Rubem Alves and Jostein Gaarder wrote children's literature as a way of doing philosophy. In “The Enchanted Mountain of the Wild Geese”, Rubem Alves (1999) deals with the concept of death from a metaphysical point of view. Previously, in “The Scorpion and the Frog” (ALVES, 1997), he works with the theme of nature and culture based on Nietzsche's philosophy, to stay only in these two examples of the mentioned author.

The philosopher and writer Jostein Gaarder (1995) wrote a history of romanticized philosophy (1995), a novel about the astonishment at the world and the life that leads to philosophizing, and a children's story about the same theme: Hey! Is anyone there? (1997). All stories that are philosophical in themselves, and only because of our understanding of philosophy as exclusively academic and centered on logical-expository writing, are these often-considered entertainment and not philosophy.

Bacon, Campanella and Thomas Morus philosophized from utopian literature, a philosophical genre par excellence. Michel de Montaigne develops his reflections through essays, creating a literary genre, in which philosophical reflection is indistinguishable from reflections on everyday problems.

Friedrich Nietzsche and Schopenhauer used aphorism as a literary genre to expose their philosophies. It is in his last work, “Parerga e paralipomena” [Ornatos and supplements], that Schopenhauer will use the aphorism, which, if it is not an academic genre par excellence, was very well received by his readers, as it is from the publication of this work that “fame in educated circles and even among the laity accompanies him” (BARBOZA, 2015, p. 7).

Barboza points out that “as Arthur Hübscher, German editor of Schopenhauerian works, rightly points out, as well as the dialogue form used by Plato is inseparable from his

---

<sup>134</sup> Lipman wrote several philosophical novels for his Philosophy for Children program: Issao and Guga: Marveling at the World; Pimpa: In search of meaning; The Discovery of Ari dos Telles: Philosophical Research and Luísa: Ethical Research.

name, the same can be said in relation to the aphorism form when it comes to Schopenhauer” (BARBOZA, 2015, p. 7). For Barboza (2015), aphorism is an “artistic-philosophical form” of philosophizing, which was canonized in the work of Schopenhauer.

Schopenhauer had the clear intention of opposing the predominant form of philosophical practice of his time, which still prevails today, the logical-expository dissertation. It is worth asking whether comic books could also be a way of exposing philosophical thought that, like aphorisms, escape the current and valued form in Western academic culture.

In this way, the philosophical task would rather be defined as close to the artistic, that is, the genuine philosopher is a rational artist who, instead of equipping himself with brushes, marbles, clay etc. to convey his ideas, he uses concepts, but without being attached to them, to mere words, as he knows that the essentials are the visions communicated by them (BARBOZA, 2015, p. 8) .

Throughout the history of philosophy, although the logical-expository dissertation has become the predominant genre in the expression of philosophical thought, we defend the idea that comic can also be a literary genre for philosophical reflection. In Brazil, this endeavor is represented by the “Fantastic-Philosophical-Comics”, a comic genre produced by Brazilian artists that intends to discuss, through art, the complexity of modern technological society.

Researcher Henrique Magalhães (2000, p. 18), in fact, states that:

The common point of these authors is the production of very personal comics, which we can consider as being poetic and philosophical, as they allude to the most internalized questions of each one. Another striking element is the break with the formality of commercial comics, with the frequent elimination of the painting as a spatial limit and the atypical flow of narrative ... Sometimes I do not see much clarity in the ideas that I publicize, focusing more on the graphic aspect, increasingly sophisticated. But it is necessary to recognize the potential of this universe, as ethereal as it is mystical. As an editor, I try, however, to privilege comic books that help reflection, the search for self-knowledge, the deepening of issues related to human conflicts ... the text must be linked to the image, complementing or reinforcing it, without literally describing it ... the author works on his subjectivity, sharpening the reader's perception and proposing new ways of reading. A reading centered on the image that is eventually complemented by the text, which in turn presents itself full of subjectivity.

Works of this aspect are the comics by multimedia author Edgar Silveira Franco<sup>135</sup>, author of works such as "BioCyberDrama Saga", "Elegia", "Artlectos e Post-Humans", "Human Ecos" and "Agartha". Franco creates a fictional universe, the “Aurora Post-human or Aurora Biocibertecnológica”, which runs through various media: comics, music, aphorisms,

---

<sup>135</sup> Franco, in addition to having artistic and philosophical production of an unprecedented character, coined the term HQtrônica in Brazil to conceptualize the emerging production of digital comics and its diffusion on social networks. Note from the publisher.



audiovisual and HQtronics (SMANIOTTO, 2014). From this fictional universe, Franco is able to develop a deep philosophical reflection on the human condition and its post-evolutionary future<sup>136</sup>.

Other authors who establish philosophical reflections based on comics are Antônio Amaral, in *Hipocampo*<sup>137</sup>, Srbek, in *Quantum*<sup>138</sup>, and Gazy Andraus, in several comics, such as: *Terra e Plantio*, *BiograficGazine*, *Homo Eternus*, *Convergência* and *HQMente*. For Gazy Andraus, the potential of fantastic-philosophical comics would be to “make the mind take philosophical ‘leaps’ and beyond, as Buddhist koans are! Even more so if we consider that the drawings are of unique and different styles, often elaborated intuitively with direct lines in ink and listening to music” (ANDRAUS, 2011, p. 13).

### 3 FINAL CONSIDERATIONS

Based on this methodological proposal, the development of a comic book philosophy is intended to enable the philosopher / teacher to have a textbook suitable for didactic-pedagogical work and, for the philosopher, a legitimate means of exposing his philosophical system, such as the discursive / argumentative text. It is not appropriate here to think of comics only as a support to instrumentalize the teaching of Philosophy - as is already done in several areas: History, Geography, Mathematics, etc. -, but to go beyond this level of instrumentalization to approach comic books as a possibility for expression of philosophical thought.

The examples of comic books cited in each of the categories in this work are by no means limiting, on the contrary, philosophers / teachers, from their own reading of comic books and knowledge of philosophy, may incorporate other comic books according to the parameters exposed here. This work intends to be a reference to do pedagogical, but in no way to create chains and bonds for the teaching-learning work of philosophy in school and non-school environment; rather than an end, it must be a beginning.

---

<sup>136</sup> Here using the terminology of the philosopher João de Fernandes Teixeira (2010). Teixeira establishes a reflection on issues similar to those raised by Edgar Franco, but while Franco uses comic books as a support for his reflections, Teixeira uses the logical-expository dissertation, and each in his own way, brings important contributions to the discussion, regardless of the textual genre in which they write.

<sup>137</sup> Comic book published by Opera Graphica, whose strangeness it is capable of causing to the reader, is already a starting point for making it philosophical.

<sup>138</sup> History in comic s independent in the plot with the participation of the "four horsemen of modernity" the Mandynamite (Nietzsche), the enlightened (Marx), the Onironte (Freud) and the Poet (Charles Baudelaire).

We think, through the arguments exposed in the course of this text, that philosophy should not be restricted to a single form of exposure, but that it should use different textual supports. We are not, however, devaluing the logical-expository essay, which has been of central importance in philosophical work until now, even this text is exposed in this format. What we intend to do is to open the discussion about the valorization of other forms of philosophical expression, some, such as orality, dialogue and aphorism, with a long tradition.

After all, we can read and comment on Nietzsche in the faculties of philosophy, but never write like him. A broader perspective on the possibilities of exposing philosophical thought would make academic philosophy even more inclusive, as it opens its doors not only to those who philosophize using comic books, but also to other philosophical traditions, such as: Tibetan, Hindu, Buddhist and Taoist, African philosophy, Russian cosmist philosophy, among many others, including Native American philosophy.

## REFERENCES

- ALVES, Rubem. **A Montanha Encantada dos Gansos Selvagens**. São Paulo: Paulus, 1999.
- ALVES, Rubem. **O escorpião e a rã**. São Paulo: Loyola, 1997.
- ANDRAUS, Gazy. Pensamento Criativo (Entrevista). **Revista Filosofia: Conhecimento Prático**. São Paulo: Escala, 2011. nº 31.
- BANDEIRA, Daslei. **O Escudo Manchado: um herói em tempo de guerra**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2007. ISBN 978-85-67732-87-9.
- BARBOZA, Jair. Em favor de uma boa qualidade de vida. In: SHOPENHAUER. **Aforismos para a Sabedoria de Vida**. São Paulo: Folha de S. Paulo, 2015. ISBN: 9788581932446.
- DEL RIO, Eduardo. **Conheça Marx: teoria e política em quadrinhos**. São Paulo: Proposta Editora, 1981.
- DIAS, Jorge. **Filosofia Aplicada à Vida**. Lisboa: Ésquilo, 2006.
- DOXIADIS, A.; PAPADIMITRIOU, Christos H.; PAPADATOS, Alecos. **Logicomix: uma jornada épica em busca da verdade**. São Paulo: Martins Fontes: São Paulo, 2010.
- FOLSCHIED, Dominique; WUNENBURGER, Jean-Jacques. **Metodologia Filosófica**. Trad. Paulo Neves. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006. ISBN: 9788578277505.
- GAARDER, Jostein. **Ei! Tem alguém aí?** São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- GAARDER, Jostein. **O Dia do Coringa**. Trad. João Azenha Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

GAARDER, Jostein. **O Mundo de Sofia**: romance da história da filosofia. Trad. João Azenha Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

GHIRALDELLI JR, Paulo. **Sócrates pensador e educador**: a filosofia do conhece-te a ti mesmo. São Paulo: Cortez, 2015. ISBN 978-85-249-2354-8.

GOYA, Will. A força espiritual da palavra no diálogo da Filosofia Clínica. In: **Filosofia Clínica e espiritualidade**. Ronaldo M. da Silva e Will Goya (org.). Porto Alegre: Editora Mikelis, 2018.

GUEDES, Roberto. **O Incrível Steve Ditko**. São Paulo: Editora Noir, 2019.

HADOT, Pierre. **Exercícios Espirituais e Filosofia Antiga**. Trad. Flavio Fontenelle Loque e Loraine Oliveira. São Paulo: É Realizações Editora: 2014.

LIPMAN, Matthew. **NATASHA**: Diálogos Vygotskianos. Trad. Lólio Lourenço de Oliveira. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

MARCENARO, Rodolfo. **Manifesto Comunista em Quadrinhos**. São Paulo: Editora Versus, 1979.

MARINIFF, L. **Mais Platão, Menos Prozac**: A Filosofia Aplicada ao Cotidiano. Trad. Ana Luiza Borges. São Paulo: Editora Record, 2013.

MESSNER-LOEBS, William. **Epicuro, o sábio**. São Paulo: Conrad Editora, 2007.

MOORE, Alan. **A Saga do Mostro do Pântano**. Barueri: Panini, 2014. (seis volumes)

MOORE, Alan. **V de Vingança**. Barueri: Panini, 2012.

MORAES, João Quartim de. Filosofia com Humor. In: MESSNER-LOEBS, William. **Epicuro, o sábio**. São Paulo: Conrad Editora, 2007.

MORRISON, Grant. **Homem-Animal**: O Evangelho do Coiote. Barueri: Panini, 2015.

PACKTER, Lucio. **Filosofia Clínica**: Propedêutica. Porto Alegre: AGE, 1997.

PATRICE, Louinete. **A Era de Conan o Cimério**. In: Conan, o Bárbaro. Trad. Alexandre Callari. São Paulo: Évora, 2012.

PLOECKINGER, K.; WOLFRAM, G. **O Capital em Quadrinhos**. São Paulo: Editora Escrita, 1984.

SAUTET, Marc. **Um Café para Sócrates**. Trad. Vera Riveiro. Rio de Janeiro: Editora José Olympio 2012.

SEVERO, Luísa. Origem e natureza dos nomes: o Crátilo de Platão. In: ROCHA, Arlindo Nascimento (org.). **Entretextos: coletânea de textos acadêmicos**. Rio de Janeiro: PoD, 2017. p. 153-180. ISBN 978-85-8225-134-8

SMANIOTTO, Edgar Indalecio. A "Mansão X" e a "Escola do Jardim": uma leitura epicurista dos X-Men. In: Michel Silva. (Org.). **Para Além dos X-Men**: embates e representações do universo mutante. São Paulo: Todas as Musas, 2018. p. 35-52. ISBN 978-85-9583-030-1.

SMANIOTTO, Edgar Indalecio. **Diálogos Vygotskianos**: apropriação do pensamento de Vygotsky por Lipman. In: II Simpósio de Ciências Aplicadas da FAIP -V. I. **Anais...** Garça/SP: Editora FAEF, 2011. p. 307-312.

SMANIOTTO, Edgar Indalecio. Por uma antropologia do ciberpajé: misticismo e transcendência tecnológica na obra ficcional transmídia de Edgar Silveira Franco. VII Simpósio Nacional de História Cultural - história cultural: escritas, circulação, leituras e recepções. Universidade de São Paulo – USP, São Paulo – SP: 10 e 14 de novembro de 2014. **Anais...** Disponível em: <http://www.edgarsmaniotto.com.br/por-uma-antropologia-do-ciberpaje-misticismo-e-transcendencia-tecnologica-na-obra-ficcional-transmidia-de-edgar-silveira-franco/>. Acesso em 20 fev. 2020.

TEIXEIRA, João de Fernandes. **A Mente Pós-Evolutiva**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

# **ESTUDOS DE CASO E RELATOS DE PESQUISA: NARRATIVA SEQUENCIAL GRÁFICA EM ANÁLISE**



**Fanzines: autorialidade e expressividade na produção textual de crianças.**<sup>139</sup>

*Fanzines: authorship and expressiveness in textual production of children.*

*Fanzines: autoría y expresividad en la producción textual de niños.*

*Andrea Gomes Barbosa*<sup>140</sup>

---

<sup>139</sup> Recebido em 23/11/19, versão aprovada em 23/02/2020.

<sup>140</sup> Doutoranda em Língua Portuguesa pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Mestre em Letras pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro – UERJ (2018). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/4590035647900686>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6010-2234>. E-mail: [andrea.barbosa@iff.edu.br](mailto:andrea.barbosa@iff.edu.br).

## RESUMO

Tendo como tema o estudo da relação entre o fanzine e a produção textual, buscou-se entender de que forma essa revista artesanal contribui para a expressividade, a criatividade e o processo de autorialidade na produção de texto por crianças. O fanzine contribui para a aproximação da criança e sua produção escrita, que deixa de ser um mero exercício, para se converter em um ato criativo, possibilitando que se torne autor de sua obra e a compartilha com seus pares e outros públicos leitores. A pesquisa, de natureza intervencionista, sob um enfoque qualitativo teve como metodologia a pesquisa-ação. O marco teórico que guiou o processo investigativo segue os princípios sociointeracionistas. Com base nessa perspectiva, o estudo partiu da concepção de gênero de Bakhtin (2011), que trata da linguagem como um modo de interação social, e de outros estudiosos que compartilham suas ideias sobre esse tema como Marcuschi (2008), Schneuwly e Dols (2004); da proposta de sequência didática de Schneuwly, demonstrada por Dolz e Noverraz (2004); da produção de texto verbo visual de Nikolajeva e Scott (2011); e dos estudos sobre fanzine de Andraus (2013), Guimarães (2005), Santos Neto (2010), Magalhães (2013), entre outros. **PALAVRAS-CHAVE:** Fanzines – Autorialidade. Fanzines – Produção de Texto. Fanzines – Educação.

## ABSTRACT

Having as theme the study of the relationship between fanzine and textual production, we sought to understand how this artisanal magazine contributes to expressiveness, creativity and the process of authoriality in text production by children. The fanzine contributes to the approach of the child and his written production, which is no longer a mere exercise, to become a creative act, allowing him to become the author of his work and share it with his peers and other reading audiences. Research, of an interventionist nature, under a qualitative approach, used research-action as its methodology. The theoretical framework that guided the investigative process follows the sociointeractionist principles. Based on this perspective, the study started from the concept of gender by Bakhtin (2011), which deals with language as a mode of social interaction, and from other scholars who share their ideas on this topic, such as Marcuschi (2008), Schneuwly and Dols (2004); Schneuwly's didactic sequence proposal, demonstrated by Dolz and Noverraz (2004); the production of visual verb text by Nikolajeva and Scott (2011); and studies on fanzine by Andraus (2013), Guimarães (2005), Santos Neto (2010), Magalhães (2013), among others. **KEYWORDS:** Fanzines - Authorship. Fanzines - Text Production. Fanzines - Education.

## RESUMEN

Teniendo como tema el estudio de la relación entre fanzine y la producción textual, buscamos entender cómo esta revista artesanal contribuye a la expresividad, la creatividad y el proceso de autorralidad en la producción de textos por parte de los niños. El fanzine contribuye al enfoque del niño y su producción escrita, que ya no es un simple ejercicio, para convertirse en un acto creativo, lo que le permite convertirse en el autor de su trabajo y compartirlo con sus compañeros y otras audiencias de lectura. La investigación, de naturaleza intervencionista, bajo un enfoque cualitativo, utilizó la investigación-acción como metodología. El marco teórico que guió el proceso de investigación sigue los principios sociointeracionistas. En base a esta perspectiva, el estudio comenzó con el concepto de género de Bakhtin (2011), que trata el lenguaje como un modo de interacción social, y de otros académicos que comparten sus ideas sobre este tema, como Marcuschi (2008), Schneuwly y Dols (2004); Propuesta de secuencia didáctica de Schneuwly, demostrada por Dolz y Noverraz (2004); la producción de texto verbal verbal por Nikolajeva y Scott (2011); y estudios sobre fanzine de Andraus (2013), Guimarães (2005), Santos Neto (2010), Magalhães (2013), entre otros. **PALABRAS CLAVE:** Fanzines - Autoría. Fanzines - Producción de texto. Fanzines - Educación.

## 1 INTRODUÇÃO

Os fanzines são uma experiência de paixão, criação, autoralidade, rebeldia, autonomia e transgressão. Muitas práticas escolares, apesar de um discurso democrático, dialogal e participativo, são, na verdade, ainda práticas bancárias, autoritárias, domesticadoras. Quando se vai trabalhar com fanzines na escola o que não pode acontecer é eles serem construídos dentro de tais práticas que terminam por engessar a criatividade e os movimentos de transformação.

Elydio dos Santos Neto (2020)

Ultimamente muitos professores se preocupam com a prática de produção textual, dedicando-se a pesquisas e à busca de estratégias pedagógicas que desenvolvam tal habilidade. Quem lida com atividades que envolvem o ensino de produção de textos sabe o quanto é difícil despertar nos alunos o processo autoral. Este artigo relata o resultado de uma pesquisa desenvolvida no Mestrado Profissional em Letras, tendo como tema o estudo da relação entre o fanzine e a produção textual, buscando entender de que forma essa revista artesanal contribui para a expressividade, a criatividade e o processo autoral nas aulas de produção de texto.

O fanzine é uma publicação artesanal e alternativa na qual se prima pela criação e autoralidade. O mesmo contribui para a aproximação do aluno com a produção escrita, possibilitando que se torne autor de sua obra e se faça ouvir. Apesar de possuir muitos fatores positivos, ainda tem sido pouco utilizado enquanto ferramenta pedagógica. Nesse sentido, o estudo realizado contribui para o desenvolvimento de estratégias facilitadoras da aprendizagem de leitura e escrita, nas aulas de língua portuguesa, através da metodologia usada na confecção de fanzines.

Segundo Renato Donisete Pinto (2013, p.18), o fanzine contribui para a aproximação do aluno com a produção escrita e, especificamente na Língua Portuguesa, demonstra o caráter abrangente, crítico e prático da língua. Além de ser um valioso exercício de leitura e escrita, possibilita ao aluno se tornar autor de sua obra e de se fazer ouvir.

O professor e pesquisador Gazy Andraus também tem contribuído com estudos e artigos sobre o tema, para ele

A importância essencial do fanzine e sua verve didática é a de impulsionar a criatividade adormecida – amortecida – da maioria das pessoas, independente de sua formação profissional e atuação. Saberem que podem criar e desenvolver textos, imagens, estruturas mesmo que básicas numa montagem simulando uma revista personalizada (ainda que de apenas uma cópia, qual seria o fanzine-arte, ou artezine), faz com que tanto alunos como docentes percebam que são autores em potencial e que o desenvolvimento das ideias lhes coloca frente a um processamento criativo prazeroso que pode levá-los ao autodesenvolvimento e autoconhecimento, pelo menos das potencialidades e do que podem extrair e compartilhar (ANDRAUS, 2013, p. 93).

Apesar de tantos fatores positivos, são escassos trabalhos que apontem o uso do fanzine efetivamente empregado pelo professor de português no ensino da produção de textos.

## 2 A PRODUÇÃO DE TEXTOS AUTORAIS POR CRIANÇAS E ADOLESCENTES

O conceito de autoralidade, essencial para a compreensão desse artigo e suas análises, será adotado como nas mais recentes pesquisas de Dominique Maingueneau (2016), cuja atualização no conceito consagrado de autoria nos remete aos valores que desejamos para a formação leitora praticada na sociedade, sobretudo na infância. Segundo Maingueneau, a diferença entre autoralidade e autoria seria verificada nos processos de publicação dos textos, cujas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) devolvem para o controle das pessoas, mas que pregressamente já se expressava no recurso do fanzine e outras mídias disseminadas socialmente, no contexto da cultura underground ocidental. Segundo Maingueneau:

É o caso, em particular, do que chamo de “discursos constituintes”, que mantêm, por natureza, uma relação forte com a autoralidade e a pseudonímia. O que faz com dos discursos constituintes um observatório privilegiado da pseudonímia é que os produtores de textos que deles relevam devem assumir sua posição de autor em função do Absoluto em nome do qual eles falam: há um envelopamento recíproco entre o “conteúdo” das obras e as condições biográficas e institucionais que as tornam possíveis. O autor não é mais um simples indivíduo: ele existe em função de um mundo paratópico (literário, filosófico, científico, religioso...), ao mesmo tempo contemporâneo e imemorial, do qual ele é um autor (MAINGUENEAU, 2016, p. 107).

Documentos oficiais como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) destacam a importância do domínio da língua para a plena participação social e enfatizam que cabe à escola promover a ampliação do letramento dos alunos, progressivamente, de forma que cada aluno se torne capaz de interpretar textos que circulam socialmente, de assumir a palavra e de produzir textos eficazes nas mais variadas situações (2001, p. 23). O trabalho com produções de textos ao longo do Ensino Fundamental deve ter como finalidade formar escritores competentes capazes de produzir textos coerentes, coesos e eficazes. Segundo os PCN,

Um escritor competente é alguém que, ao produzir um discurso, conhecendo possibilidades que estão postas culturalmente, sabe selecionar o gênero no qual seu discurso se realizará escolhendo aquele que for apropriado a seus objetivos e à circunstância enunciativa em questão. [...] é alguém que planeja o discurso e conseqüentemente o texto em função do seu objetivo e do leitor a que se destina, sem desconsiderar as características específicas do gênero. [...] Um escritor competente é, também, capaz de olhar para o próprio texto como um objeto e verificar se está confuso, ambíguo, redundante, obscuro ou incompleto. Ou seja: é capaz de revisá-lo e reescrevê-lo até considerar satisfatório para o momento. É, ainda, um leitor

competente, capaz de recorrer, com sucesso, a outros textos quando precisa utilizar fontes escritas para a sua própria produção (BRASIL, 2001, p. 65).

O documento enfatiza a necessidade de uma prática continuada de produção de uma grande variedade de textos na sala de aula e uma aproximação das condições de produção às circunstâncias nas quais se produzem esses textos (2001, p. 68). Para isso, cita alguns procedimentos didáticos para que tais práticas sejam implementadas, no primeiro segmento do Ensino Fundamental, como oferecer aos alunos textos escritos impressos de boa qualidade, solicitar que produzam textos mesmo antes de saber grafá-los, propor situações de produção em pequenos grupos nas quais os alunos compartilhem as atividades, embora realizando diferentes tarefas. São sugeridas, também, algumas situações didáticas para a prática de produção de textos: projetos, textos provisórios, produção com apoio e situações de criação como oficinas ou ateliês de produção.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o eixo da produção de textos deve compreender as práticas de linguagem relacionadas à interação e à autoria, individual ou coletiva, do texto escrito, oral e multissemiótico com diferentes finalidades além de projetos enunciativos (BRASIL, 2017, p. 510). Assim, justifica-se o uso do fanzine no meio educacional, publicação artesanal e alternativa, na qual se prima pela criação e autoria. Em uma das habilidades relacionadas ao campo da vida pessoal, o aluno deverá:

Produzir, de forma colaborativa, e socializar playlists comentadas de preferências culturais e de entretenimento, revistas culturais, fanzines, e-zines ou publicações afins que divulguem, comentem e avaliem músicas, games, séries, filmes, quadrinhos, livros, peças, exposições, espetáculos de dança etc., de forma a compartilhar gostos, identificar afinidades, fomentar comunidades etc (BRASIL, 2017, p. 511)

Apesar de a BNCC relacionar o fanzine e o e-zine às competências e habilidades referentes ao segundo segmento do Ensino Fundamental e ao Ensino Médio, estes também podem ser utilizados como recurso de leitura e escrita em qualquer etapa de ensino. A própria BNCC afirma que outros gêneros, além daqueles cuja abordagem é sugerida, podem e devem ser incorporados aos currículos das escolas e, assim como já salientado, os gêneros podem ser contemplados em anos diferentes dos indicados (BRASIL, 2017, p. 139).

Com base nos princípios sociointeracionistas, e a partir de leitura que estudiosos fizeram da teoria bakhtiniana, são apresentados a seguir conceitos que embasaram a formulação de proposta para a prática da produção textual escrita utilizando os fanzines.

Segundo Marcuschi (2008, p. 61), a língua pode ser vista sob vários pontos de vistas teóricos: como forma ou estrutura, como instrumento, como atividade cognitiva ou como



atividade sociointerativa situada. Trabalhamos com a última perspectiva, na qual a língua é um conjunto de práticas sociais e cognitivas historicamente situadas. Assim, ele a define:

Tomo a língua como um sistema de práticas cognitivas abertas, flexíveis, criativas e indeterminadas quanto à informação ou estrutura. De outro ponto de vista, pode-se dizer que a língua é um sistema de prática sociais e históricas sensíveis à realidade sobre a qual atua, sendo-lhe parcialmente prévio e parcialmente dependente esse contexto em que se situa. Em suma, a língua é um sistema de práticas com o qual os falantes/ouvintes (escritores/leitores) agem e expressam suas intenções com ações adequadas aos objetivos em cada circunstância, mas não construindo tudo como se fosse uma pressão externa pura e simples (MARCUSCHI, 2008, p. 61).

A função mais importante da língua, por conseguinte, é a de inserir os indivíduos em contextos sócio-históricos e permitir que se entendam. Assim, sem negar a individualidade e a responsabilidade pessoal, pode-se afirmar que as formas enunciativas e as possibilidades enunciativas não emanam de um indivíduo isolado e sim de um indivíduo numa sociedade e no contexto de uma instituição (MARCUSCHI, 2008, P. 67).

Ainda segundo os PCN, é através da linguagem que os indivíduos se entendem, por meio de interação verbal, e produzir linguagem significa produzir discursos, dizer algo para alguém, de uma determinada forma, num determinado contexto histórico (BRASIL, 2001, p.25). O discurso manifesta-se linguisticamente por meio de textos. Desse modo, o texto é definido pelas diretrizes curriculares:

[...] pode-se afirmar que texto é o produto da atividade discursiva oral ou escrita que forma um todo significativo e acabado, qualquer que seja a sua extensão. É uma sequência verbal constituída por um conjunto de relações que se estabelecem a partir da coesão e da coerência. Esse conjunto de relações tem sido chamado de textualidade. Dessa forma, um texto só é um texto quando pode ser compreendido como unidade significativa global, quando possui textualidade. Caso contrário, não passa de um amontoado aleatório de enunciados (BRASIL, 2001, p.25).

Pode-se dizer que o texto é a base do processo ensino-aprendizagem de língua portuguesa e que o mesmo se organiza dentro de um determinado gênero. Bakhtin (2011, p. 262) define os gêneros como “*tipos relativamente estáveis* (grifo do autor) de enunciados” e destaca que eles se constituem a partir do campo de atividade desenvolvida pelos sujeitos e refletem as condições específicas e as finalidades de cada campo através de três elementos – o conteúdo, o estilo e a construção composicional. Bakhtin (2011, p. 283) destaca ainda que a diversidade de gêneros é muito grande e é determinada pelo fato de que eles são diferentes em função da situação, da posição social e das relações pessoais de reciprocidade entre os participantes da comunicação.

A riqueza e diversidade de gêneros do discurso são infinitas porque são inesgotáveis as possibilidades da multiforme atividade humana e porque em cada campo dessa atividade é integral o repertório de gêneros do discurso, que cresce e se diferencia à medida que se desenvolve e se complexifica um determinado campo (BAKHTIN, 2011, P. 262).

A perspectiva bakhtiniana fornece subsídios teóricos a vários estudos e pesquisas sobre os gêneros do discurso. Dentre esses, destaca-se a sequência didática, estratégia de ensino abordada a seguir.

Se os gêneros favorecem a interação entre os sujeitos e muitos alunos apresentam dificuldade em relação às habilidades de leitura e escrita, é necessário que o professor repense o seu fazer pedagógico planejando atividades que permitam a ampliação do domínio discursivo dos alunos. Partindo desse pensamento, os pesquisadores Schneuwly, Dolz *et alii* (2004, p. 44) discutem o trabalho com os gêneros, na perspectiva bakhtiniana, considerando que todo gênero se define por três dimensões essenciais:

- os conteúdos que são dizíveis por meio dele;
- a estrutura particular dos textos pertencentes ao gênero;
- as configurações específicas das unidades de linguagem que são sobretudo traços da posição enunciativa do enunciador, e os conjuntos particulares de sequências textuais e de tipos discursivos que formam sua estrutura.

Schneuwly e Dolz (2004) discutem a importância das intervenções dos professores que devem buscar novas estratégias de ensino e apresentam um instrumento para o planejamento do ensino de gêneros específicos: a sequência didática.

Finalmente, as estratégias de ensino supõem a busca de intervenções no meio escolar que favoreçam a mudança e a promoção dos alunos a uma melhor maestria dos gêneros e das situações de comunicação que lhes correspondem. Trata-se, fundamentalmente, de se fornecerem aos alunos os instrumentos necessários para progredir. Para fazê-lo, as atividades comunicativas complexas que os alunos ainda não estão aptos a realizar de maneira autônoma serão, de certa maneira, decompostas, o que permitirá abordar um a um, separadamente, os componentes que colocam problema para eles. As intervenções sociais, a ação recíproca dos membros do grupo e, em particular, as intervenções formalizadas nas instituições escolares são fundamentais para a organização das aprendizagens em geral e para o processo de apropriação de gêneros em particular. Nesse sentido, as sequências didáticas são instrumentos que podem guiar as intervenções dos professores (SCHNEUWLY; DOLZ, 2004, p. 45).

A sequência didática é definida como um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual oral ou escrito (DOLZ; NOVERRAZ, 2004, p. 82) e se estrutura levando em consideração os quatro componentes descritos a seguir:

- apresentação da situação de comunicação - expor aos alunos o contexto de produção, o(s) gênero(s) abordado(s), os possíveis destinatários, que forma assumirá a produção, as etapas a serem percorridas até a produção final;
- produção inicial – primeiro texto, oral ou escrito, que corresponda ao gênero trabalhado. Permite avaliar as capacidades já adquiridas pelos alunos e ajustar as atividades e os exercícios previstos para os módulos de acordo com as possibilidades e dificuldades da turma;
- módulos – trabalham os problemas que apareceram na primeira produção dando aos alunos os instrumentos necessários para superá-los. Se desenvolvem a partir de três princípios:
  - I. trabalhar problemas de níveis diferentes;
  - II. variar as atividades e exercícios;
  - III. capitalizar as aquisições.
- produção final – o aluno põe em prática o que aprendeu durante os módulos e também permite que o professor faça uma avaliação somativa.

Todas essas etapas nortearam o trabalho com o fanzine proposto na intervenção aqui descrita e analisada.

### 3 BREVE HISTÓRICO SOBRE OS FANZINES: DO ARTESANAL AO ELETRÔNICO

Os primeiros fanzines surgiram nos Estados Unidos e eram feitos por leitores de revistas profissionais de ficção científica, na década de 1930, embora a palavra fanzine tenha sido criada mais tarde, em 1941, por Russ Chauvenet, também nos EUA. O primeiro fanzine se chamava *The Comet* e era voltado para ficção científica.

A origem desse termo encontra-se na contração das palavras inglesas “**fanatic**” e “**magazine**”, ou seja, revista do fã. Assim Henrique Magalhães define:

Os fanzines são publicações de fãs – ou aficionados – por algum tema artístico que se dirigem a outros fãs que tenham o mesmo interesse. São publicações amadoras, sem fins lucrativos, feitas geralmente de forma artesanal, em pequenas tiragens, que visam à liberdade de expressão de seus produtores, à troca de informações com o grupo, ao exercício artístico, à crítica e à divulgação da obra de novos autores (MAGALHÃES, 2013, p. 54).

No Brasil, *Ficção* é o primeiro fanzine de que se tem registro, criado por Edson Rontani em 12 de outubro de 1965, em Piracicaba. Nessa época usava-se o termo boletim para designar as publicações amadoras, o termo fanzine só começou a ser utilizado a partir dos meados da década de 70 (GUIMARÃES, 2005, p. 14).

O fanzine espalhou-se pelo mundo sendo considerado um paratópico por estar à margem do conhecimento oficial de editoração. Ganhou força e começou a ser amplamente utilizado por jovens estudantes como mídia alternativa nos anos 70, como contestação do sistema social vigente. Segundo Andraus, nesse contexto, “seria a contracultura ou mesmo o ‘*underground*’ – movimento independente de tudo que diz respeito à cultura massificada ou de consumo” (ANDRAUS, 2013, p.85).

Nessa mesma época, os zines ganharam força através do surgimento do movimento punk. Sobre esse período, afirma Márcio Sno,

Com sua postura agressiva e discurso conta o *status quo*, os punks encontraram nos zines importante veículo para veicular suas ideias, ideais e sons. Nesse período o zine Sniffing Glue, de Marky Pessy, com o lema “*do it your self*” (faça você mesmo) incentivou outras pessoas a produzirem seus próprios zines (SNO, 2014, p.4).

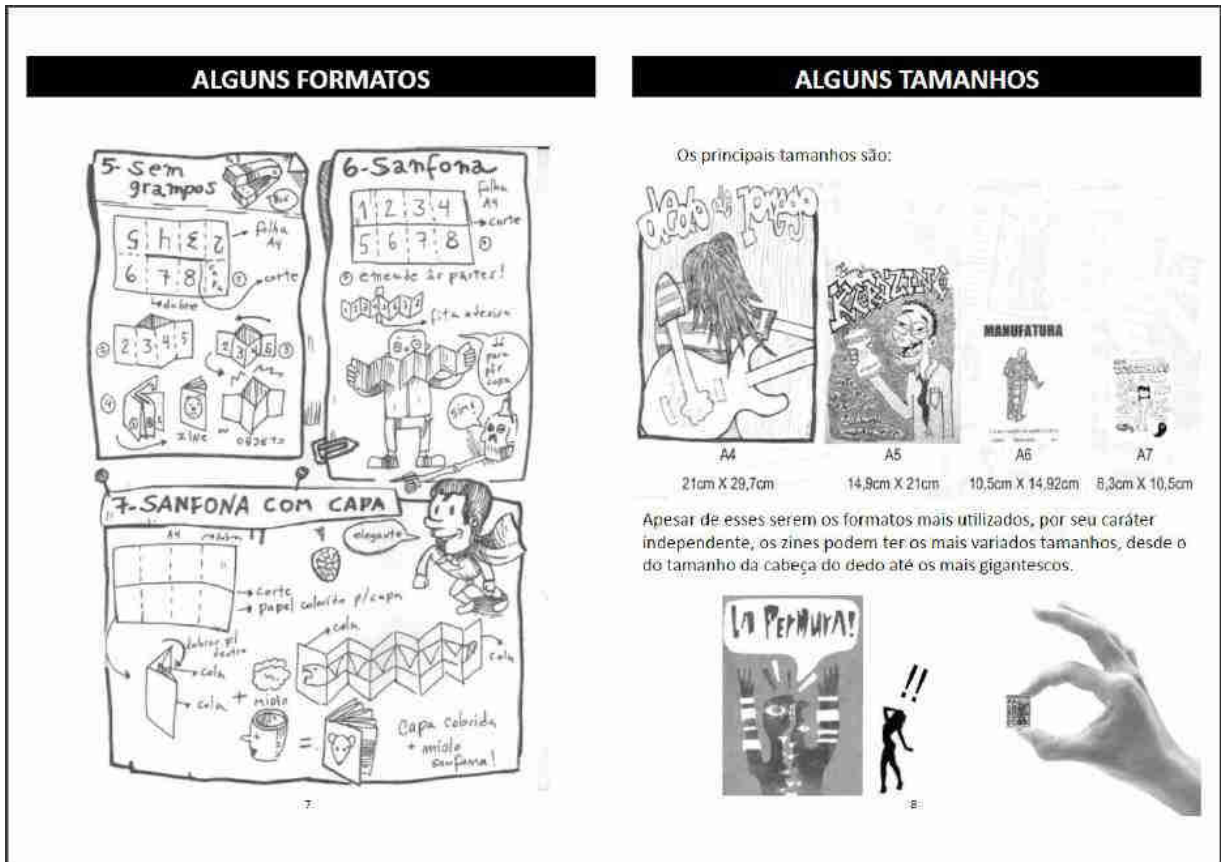
O fanzine foi, até a metade da década de 1990, o principal veículo de divulgação de artistas independentes e, com a chegada da internet, deixou de ter exclusivamente esse papel, passando a ser visto como uma plataforma para socializar trabalhos artísticos, com formatos e temas variados. Há fanzines sobre os mais diversos assuntos: de quadrinhos, de ficção científica e de horror, de música e literário, filosóficos e experimentais e o biograficzine (ou fanzine autobiográfico), entre outros temas.

Todo o processo editorial do fanzine é controlado por seus autores, desde a concepção da ideia até a coleta de informações, a diagramação, a composição, a ilustração, a montagem, a paginação, a divulgação, a distribuição e a venda. Para Henrique Magalhães, professor e quadrinista, essa é uma das características mais importantes dos fanzines já que dá ao editor maior liberdade de criação e execução da ideia, embora exija mais tempo e habilidade (MAGALHÃES, 2013, p. 45).

Edgar Guimarães destaca a simplicidade, quando se quer fazer um original, para ser reproduzido através de fotocópias, já que são necessários pouquíssimos recursos:

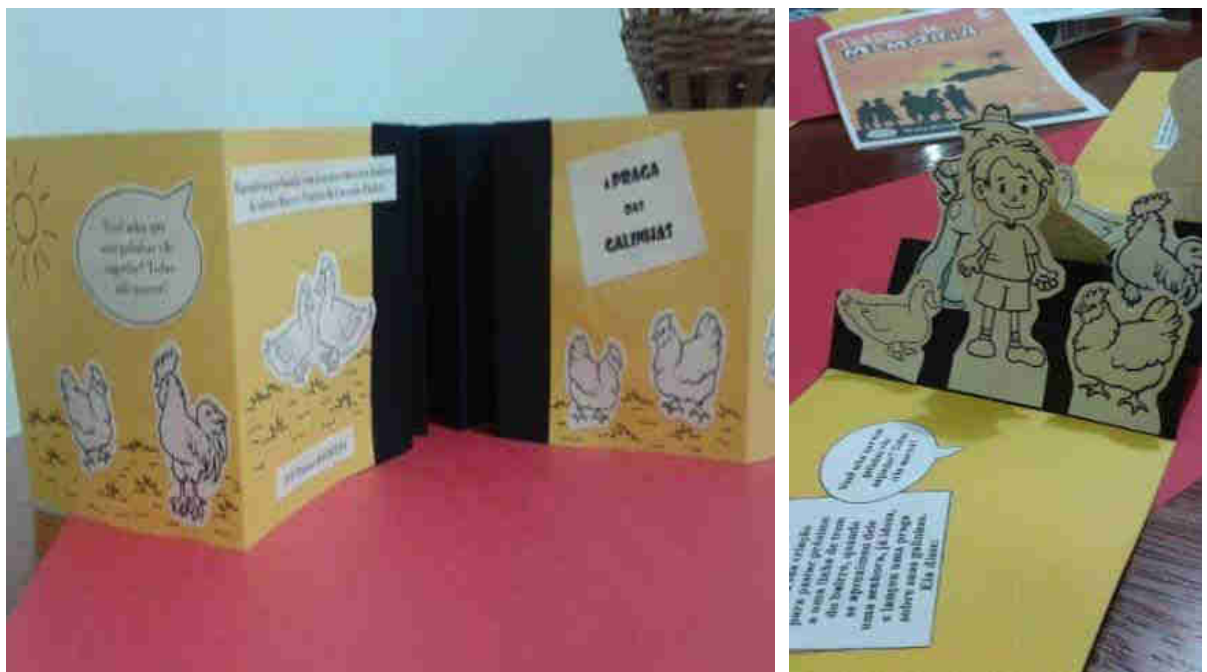
A maneira mais simples de fazer um original de fanzine, que vá ser reproduzido em xerox utiliza apenas papel, caneta (ou máquina de escrever) e cola. O editor escreve ou coleta o material escrito, seleciona as ilustrações, faz a montagem do material em folhas de papel no formato que vai ser reproduzido. Após a impressão em xerox de um certo número de cópias de cada original, o editor deve montar cada exemplar e grampeá-lo (GUIMARÃES, 2005, p. 23).

Figura 1: Formatos de Fanzine



Fonte: (SNO, 2014, p. 7-8).

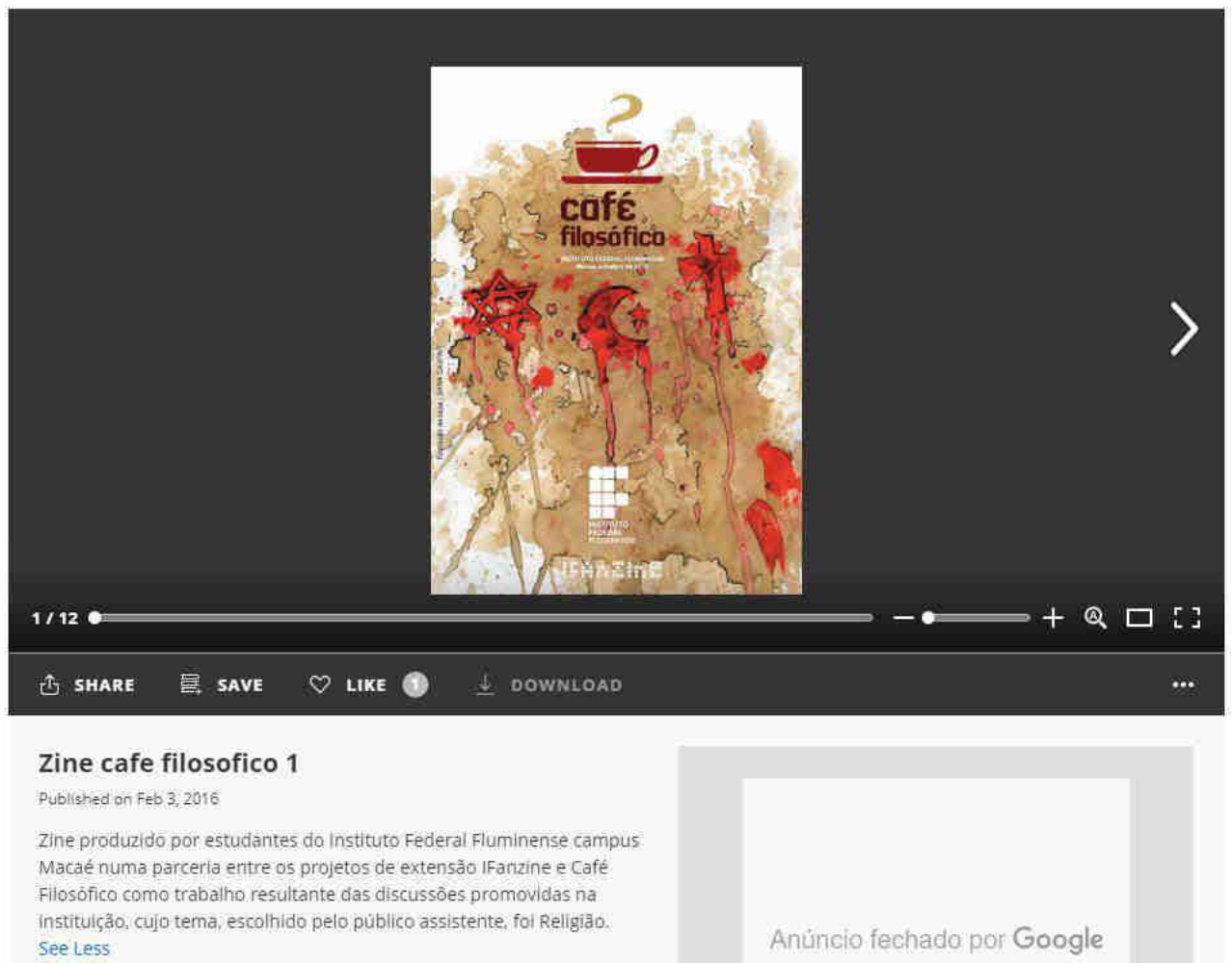
Figuras 2 e 3: Zine POP-UP “A praga das galinhas”



Fonte: Registro fotográfico de Andrea Gomes Barbosa, 2019.



Figura 4: Zine Café Filosófico



Fonte: Arquivo em Slideshare. Disponível em: [https://issuu.com/ifanzine/docs/zine\\_cafe\\_filosofico\\_1](https://issuu.com/ifanzine/docs/zine_cafe_filosofico_1). Acesso em 23 fev. 2020.

Os formatos e tamanhos dos zines também são diversos, mas os mais utilizados são os A5 (folhas A4 dobradas ao meio) e A6 (uma folha com duas dobras). A primeira ilustração da figura 1 refere-se a passos que devem ser seguidos para produzir o *no staples* ou fanzine de bolso como é conhecido no Brasil. Com apenas uma folha de tamanho A4 é possível fazer um zine de 8 páginas, sem utilizar cola ou grampos.

Recentemente os zines têm ganhado novos formatos, variadas técnicas são aplicadas como, por exemplo, o pop-up. Nesse formato há a presença de abas, dobraduras, janelas fazendo com que as ilustrações se movam ou saltem na página, técnica também conhecida como engenharia de papel. As figuras 2 e 3 ilustram um exemplo de zine pop-up.

Com o avanço da internet, um outro formato encontrado atualmente é o “e-zine”, um fanzine eletrônico. O termo surgiu da contração das palavras *eletronic* e *fanzine*. Nesse formato, mantêm-se as características de uma revista, entretanto a sua distribuição é feita por e-mail ou

por postagem em um *site*. A figura 4 ilustra uma página eletrônica onde o projeto de extensão Iffanzine, coordenado por Alberto de Souza, docente e pesquisador, disponibilizados no sistema *Slideshare* as edições dos e-zines produzidos pela equipe do projeto.

Os formatos variados oferecem ao fanzineiro a possibilidade de, além de criar o seu texto, seja ele verbal e/ou imagético, também escolher dentre os diversos formatos já existentes (ou até criar o seu), contribuindo para o seu processo autoral através de uma produção única.

#### 4 OS FANZINES COMO MÍDIA E LINGUAGEM DE AUTORALIDADE

Recentemente, o uso de fanzines como um recurso de apropriação da linguagem e seus registros, da leitura, escrita e narrativa sido tema de estudos e pesquisas. Professores e pesquisadores favoráveis à utilização dessas revistas artesanais como recurso destacam os seguintes pontos positivos sobre os zines: propiciam o desenvolvimento de criatividade, expressividade, autoralidade e o trabalho em equipe; empregados como suportes de narrativas ficcionais, podem, se bem utilizados, fomentar o pensamento divergente e a convivência com pontos de vista diferentes; podem ser empregados no trabalho com qualquer componente curricular de forma reflexiva, consciente e criativa; colaboram eficazmente em processos educacionais que precisam estabelecer conexões transversais, inter e transdisciplinares; servem como instrumento eficaz de avaliação, especialmente quando são relacionados com processos contínuos ou como uma maneira de averiguar os conhecimentos acumulados pelo estudante.

No meio educacional, onde práticas educativas inovadoras buscam despertar tanto no docente como nos alunos uma educação para autonomia que desenvolva a expressividade e autoralidade, o uso de fanzines é visto como um caminho viável. Gazy Andraus defende o seu uso didático e afirma que a produção de um zine é um processo criativo prazeroso e faz com que professores e alunos percebam que são autores em potencial:

[...] um fanzine (ou zine) é na realidade um instrumento que permite ao autor desenvolver melhor suas ideias que muitas vezes não têm espaço e nem local propício para serem liberadas, já que o excesso de rigor cientificista cartesiano oriundo de anos de formatação (e cristalização) no ensino acadêmico levou a coibir a expressão, prejudicando o desenvolvimento pessoal no quesito da expressão artística em geral. Os fanzines, então, sob esse prisma das possibilidades, são imprescindíveis e importantíssimos catalisadores proeminentes (e agregadores fraternais) que precisam urgentemente ser adotados nas escolas e até nas universidades (ANDRAUS, 2013, p. 92).

Ultimamente, tem crescido o número de professores que utilizam o fanzine em atividades com fins educacionais, seja em escolas públicas ou privadas, em várias etapas do

ensino, do fundamental à pós-graduação. Além de ser um estímulo à criatividade e à produção autônoma, pode-se trabalhar qualquer disciplina de forma reflexiva, consciente e criativa (CAMPOS, 2009, p. 71).

No artigo intitulado “Da marginalidade à sala de aula: o fanzine como artefato cultural, educativo e pedagógico”, a professora Ioneide Nascimento (2010, p.121) relata a sua percepção sobre o fanzine a partir de suas experiências tanto no Curso Normal Superior como com estudantes do Ensino Fundamental. Segundo ela,

Por um lado, o trabalho com fanzine permite que os estudantes assumam seu papel de sujeitos desse processo e se envolvam com mais entusiasmo em um projeto que cada dia se torna mais autônomo.

Por outro lado, ainda carece de maior divulgação e discussão nos meios educacionais as várias possibilidades do fanzine como recurso pedagógico. Os educadores precisam vislumbrar a importância desempenhada pelo fanzine na constituição de valores éticos e estéticos no exercício da cidadania e constituição dos educandos. E que o fanzine na sala de aula seja instrumento de ampliação de horizontes, favorecendo aos estudantes um processo de inserção crítica e renovadora do ambiente que o cerca (NASCIMENTO, 2010, p. 132).

Apesar de tantos benefícios, Renato Donisete Pinto, em seu livro “Fanzine na educação: algumas experiências em sala de aula”, faz um alerta:

Os fanzines são uma experiência de paixão, criação, autoralidade, rebeldia, autonomia e transgressão. Muitas práticas escolares, apesar de um discurso democrático, dialogal e participativo, são, na verdade, ainda práticas bancárias, autoritárias, domesticadoras. Quando se vai trabalhar com fanzines na escola o que não pode acontecer é eles serem construídos dentro de tais práticas que terminam por engessar a criatividade e os movimentos de transformação. É uma negação do espírito fanzineiro (PINTO, 2013, p. 11).

Cabe, então, não somente ao professor, mas a qualquer profissional que queira desenvolver atividades com fins educacionais utilizando o fanzine como um instrumento pedagógico, permitir que o aluno possa, de fato, ter autonomia para se expressar e, por que não, transgredir, se necessário for.

Embora o fanzine já esteja sendo utilizado no meio educacional, em várias disciplinas e até em atividades interdisciplinares, praticamente não há literatura que aborde teoricamente a sua relação com a língua portuguesa, mais precisamente com o ensino de leitura e escrita, e são poucos os relatórios de pesquisa que abordam o tema. Dessa forma, será feita a seguir uma rápida abordagem teórica da relação do fanzine e a produção textual.

Sendo o fanzine um impresso que se assemelha a uma revista ou jornal, nele podem ser encontrados vários gêneros textuais, servindo de suporte tanto para textos verbais como não verbais, textos críticos e opinativos sobre produção cultural como a republicação de trabalhos

oriundos de outras publicações e/ou textos inéditos, além de imagens coletadas em outros impressos ou desenhos feitos para esse fim (NASCIMENTO, 2010, p. 122).

O fanzine apresenta uma diversidade de textos imagéticos ou não, que são frutos de informações e conhecimentos fabricados no mundo social, no cotidiano e que, ao serem transportados para o impresso, instigam o diálogo feito pelo faneditor ou zineiro, suscitando a autonomia de sujeitos aprendentes. O fanzine funciona como um veículo de disseminação de ideias, não se prendendo às amarras ditadas pela grande imprensa. [...] revela-se também como um instrumento enriquecedor das “vozes” dos estudantes, comunicando significados, construindo e reconstruindo saberes (NASCIMENTO, 2010, p. 125).

Embora haja quem trate o fanzine como um suporte, a questão é um tanto controversa. Constata-se no mesmo, um conflito entre as noções de gênero e veículo já que há mais de um propósito comunicativo. Pesquisadores e estudiosos afirmam que estudos sistemáticos a respeito do suporte de gêneros textuais é uma discussão ainda em andamento e muitas são as indagações conforme afirma Marcuschi (2008, p. 173). Para ele,

A ideia central é que o suporte não é neutro e o gênero não fica indiferente a ele. Mas ainda estão por ser discutidos a natureza e o alcance dessa interferência ou desse papel. Uma importância preliminar pode ser feita a respeito da importância do suporte. Ele é imprescindível para que o gênero circule na sociedade e deve ter alguma influência na natureza do gênero suportado. Mas isso não significa que o suporte determine o gênero e sim que o gênero exige um suporte especial. Contudo, essa posição é questionável, pois há casos complexos em que o suporte determina a distinção que o gênero recebe (MARCUSCHI, 2008, p. 174).

Marcuschi (2008, p. 174) define o suporte de um gênero como um *locus* físico ou virtual com formato específico que serve de base ou ambiente de fixação do gênero materializado como texto, comportando três aspectos: a) suporte é um lugar (físico ou virtual); b) suporte tem formato específico; c) suporte serve para fixar e mostrar o texto. O autor enfatiza que se deve considerar que a função básica dos suportes é **fixar** (grifo do autor) os gêneros e não veicular ou transportar ou circular o texto como tal.

Como afirmou Marcuschi, há casos complexos em que o suporte determina a distinção que o gênero recebe. O fanzine parece se encaixar nesses “casos complexos” e merece uma investigação mais acurada. Apesar de sua semelhança com uma revista, não podemos reduzir o seu conceito à noção de veículo textual, como afirmam Chagas e Rodrigues:

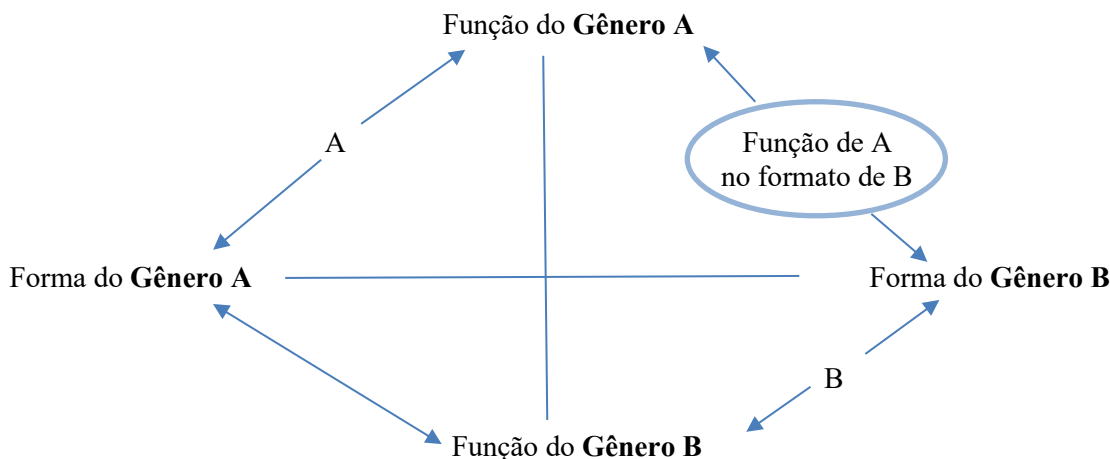
[...] Note-se que os fanzines estão deixando de ser uma revista de fã, feita pelo fã, para abrigar uma mescla de diferentes assuntos, um texto híbrido, de difícil “rotulação” pelo leitor. Em muitos casos, o fanzine não é reconhecido como gênero específico, mas como “revistinha”, “folheto” ou “história em quadrinhos”. A tiragem é fotocopiada, em diversos formatos de dobraduras. Sua veiculação se processa de modo não ortodoxo. Não raro, as edições são distribuídas gratuitamente. O mercado

desse tipo de publicação restringe-se aos próprios fanzineiros (CHAGAS; RODRIGUES, 2006, p. 153).

Ainda segundo as autoras, a partir do uso dos diversos gêneros textuais, utilizados aparentemente de maneira caótica para os olhos que não estão acostumados, o zine pretende repensar conceitos estéticos e editoriais presentes na maioria das publicações, discutindo acerca do comportamento social e individual do seu tempo. Dessa forma, assim o definem: [...] o fanzine não se constitui, meramente, em um veículo alternativo de informação, pois trata-se, com efeito, de um gênero textual híbrido [...] que atualmente se dispõe a ser uma forma alternativa de interação humana, criação e consumo de informação (CHAGAS; RODRIGUES, 2006, p. 153).

Partindo de estudos de vários autores, em especial Bakhtin, Marcuschi (2008, p. 163) afirma que os gêneros se imbricam e interpenetram para constituírem novos gêneros. A figura a seguir representa o fenômeno de hibridização, ou da intergenericidade, proposto pelo autor ao analisar uma publicidade no formato de uma bula de remédio e um artigo no formato de um poema.

**Figura 5:** Diagrama do fenômeno da hibridização de gêneros literários



Fonte: (MARCUSCHI, 2008, p.163).

Conforme afirmou Marcuschi, o infográfico por ele desenvolvido é uma tentativa de representar a intertextualidade tipológica. Marcuschi (2008, p. 166) chama a atenção para problemas bastante complexos no caso dessa análise, ressaltando que não há evidências que se possa distinguir com clareza total entre formas e funções e é provável que a intergenericidade seja uma situação mais natural e normal do que imaginamos, além do que os textos convivem em geral em interação constante.

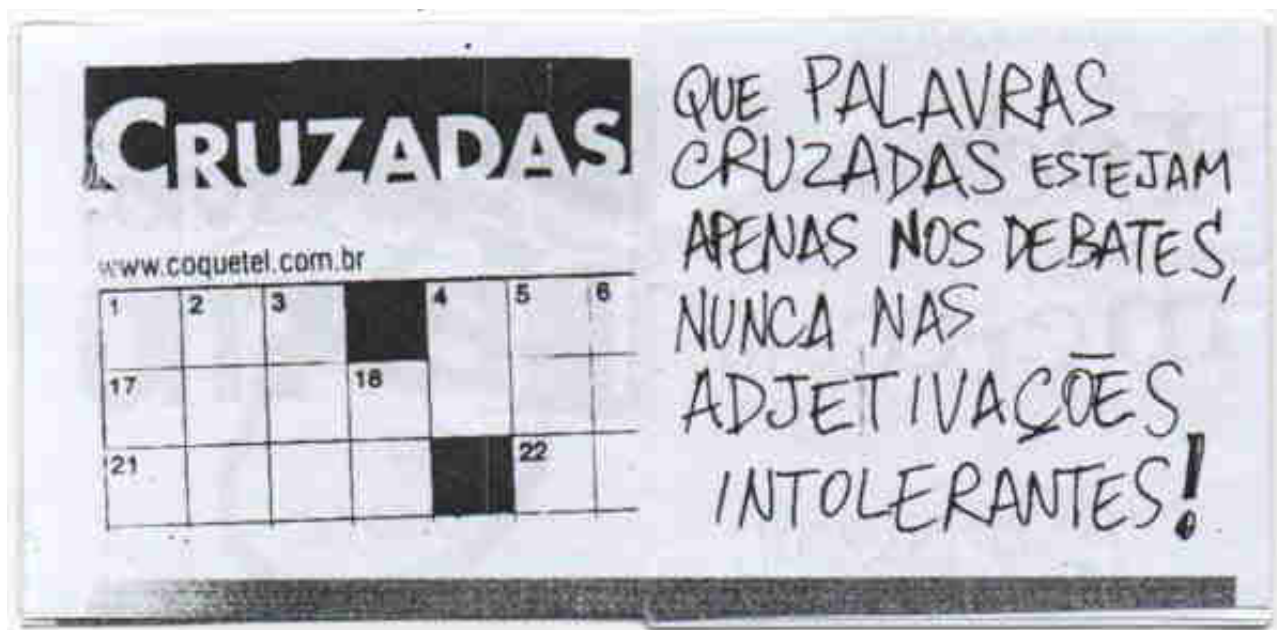


Figura 6: Amostra de arte original do fanzine Marx na Atualidade, com técnica de colagem



Fonte: Registro fotográfico de Andrea Gomes Barbosa, 2018.

Figura 7: Uso metafórico das palavras cruzadas em arte original do fanzine #ÉCoisaDoIFF



Fonte: Registro fotográfico de Andrea Gomes Barbosa, 2018.

Assim como em outros gêneros textuais, durante o processo de escrita de alguns fanzines também acontecem relações dialógicas com outros textos, como verificamos na página anterior (figura 6), no zine Marx na Atualidade, um trabalho desenvolvido pelo professor de Filosofia Leonardo Berbat em parceria com o projeto de extensão Ifanzine, sob coordenação de Alberto de Souza.

Observe que o autor, que podemos assim denominar “zineiro”, toma como ponto de partida o dito popular “Mais vale um pássaro na mão do que dois voando”, servindo este de base para sua nova criação. Outro exemplo de intertextualidade pode ser verificado no fanzine #ÉCoisaDoIFF, produzido através de parceria entre a Fanzinoteca do Instituto Federal Fluminense *campus* Macaé, o Resultados da procura Núcleo de Estudos Afro-brasileiro e Indígena (NEABI Macaé), o Núcleo de Gênero (NUGEN) e o Grêmio Estudantil Pégasus.

O fenômeno de hibridização, ou da intergenericidade, proposto por Marcuschi é bastante usual no processo de produção textual de fanzines. É possível dizer que a hibridização, ao mesmo tempo que horizontaliza linguagens e modelos de produção do registro dos conhecimentos, também borra as fronteiras das linguagens e mídias, que já possuem cânones próprios.

O cânone ou cânon é um conceito modelar, denominado pela palavra grega *κανόνας*, que significa originalmente uma vara utilizada como instrumento de medida. Esse modelo geralmente tem um componente de estética, que se encontra presente nas Belas Artes. Para conhecer os cânones da literatura, os especialistas recorrem às produções premiadas, mais lidas ou melhor classificadas, nas obras de arte e literárias. Como as narrativas sequenciais gráficas são componentes da Nona Arte, ou seja, mais novas na história da humanidade, muitos autores tentam captar cânones adequados. Russ Kick (2014), é um dos pesquisadores que tem se debruçado sobre a importante questão dos cânones gráficos. Nesse meio fanzineiro é comum burlar-se o cânon de vários gêneros literários e gráficos, fazendo uma mescla de formas e funções, como podemos perceber nos três exemplos a seguir.

Para analisarmos o diagrama da figura 8 tomemos como ponto de partida as definições dos verbetes “fanzine”, “*e-zine*”, “anúncio” e “propaganda” publicadas no dicionário de gêneros textuais (COSTA, 2012):

**FANZINE:** [...]“Fanzine (*fanatic + magazine*) são publicações impressas, fora das estruturas comerciais de produção cultural, feita por pessoas interessadas na divulgação ou na (re)produção de história em quadrinhos, poemas, ficção científica, informação sobre bandas independentes, experimentações gráficas, entre outras expressões artísticas”. [...] Numa linguagem textual e gráfica experimental, que foge

aos padrões convencionais, pode ser produzida desde a forma mais rudimentar (folha feita à mão, mimeografada, xerocada...) até a forma de jornal ou revista padrões. De baixo custo, pode ser vendido informalmente por seus próprios produtores e editores diretamente aos leitores interessados nesse tipo de publicação. Com o advento da internet, nasceram os *blogzines*, *e-zines* e *web-zines* (v. todos) (COSTA, 2012, p. 124).

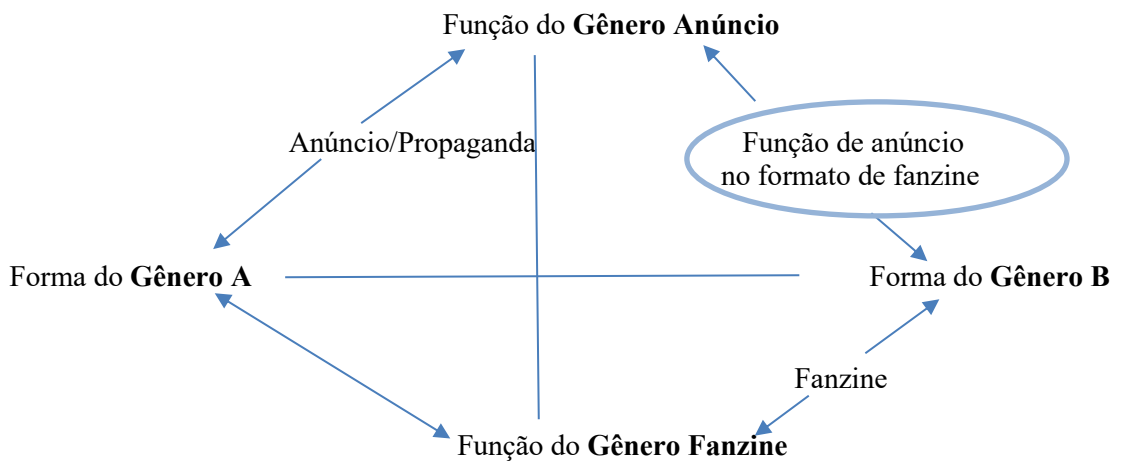
**E-ZINE:** o *e-zine*, (fan)zine eletrônico, é um e-gênero marcadamente marginal. E-gênero porque faz parte das práticas culturais discursivas do espaço cibernético; marginal, porque essas práticas são típicas de “gêneros que se colocam à margem do processo de produção cultural institucionalmente constituído e valorizado” (apud ZAVAM, 2007, p. 110). No *e-zine*, os *e-zineiros* quebram os padrões convencionais linguístico-discursivos e culturais, modificando as relações de poder. Vozes reprimidas pelos meios tradicionais de comunicação emergem com a liberação de emissão que a internet possibilita. [...] Conteúdo e estilo rebeldes, contestadores, descontraídos, marginais se refletem no quadro da enunciação de maneira específica e singular, sem o padrão de confiabilidade e autoridade do estilo jornalístico de revistas tradicionais *on-line*, nas quais predominam um conteúdo temático cultural, uma língua culta e uma escolha genérica, socialmente mais valorizados.[...] A “língua marginal” em que se publica esse conteúdo concretiza-se nas escolhas linguístico-discursivas, lexicais e sintáticas, próprias de um estilo rebelde e contestador e pode ser vista em enunciados concretos que circulam em *e-zines* [...] (COSTA, 2012, P. 121).

**ANÚNCIO:** notícia ou aviso por meio do qual se divulga algo ao público, ou seja, a criação de alguma mensagem de propaganda com objetivos comerciais, institucionais, políticos, culturais, religiosos, etc. Como publicidade, trata-se de uma mensagem que procura transmitir ao público, por meio de recursos técnicos, multissemióticos e através de veículos de comunicação, as qualidades e os eventuais benefícios de determinada marca, produto, serviço ou instituição. [...] (COSTA, 2012, P.36).

**PROPAGANDA:** o discurso publicitário usa *outdoors*, televisão, rádio, jornal, revista, internet para vender seus produtos através de mensagens que procuram convencer para conseguir consumidores, cujas mensagens geralmente são curtas, breves, diretas e positivas, com predomínio da forma imperativa [...]. Aliado a essa estratégia discursiva verbal, o texto publicitário compõe-se também de linguagem não verbal, em que o formato do suporte, as imagens, ilustrações e animações são de grande importância na construção de um discurso que explora os desejos de consumo da sociedade moderna.[...] É um gênero textual essencialmente multissemiótico, em que os argumentos de venda, embora pareçam lógicos, caracterizam-se por apelos totalmente emocionais e pelo uso de padrões sociais, estéticos, etc, estereotipados (COSTA, 2012, p. 196).

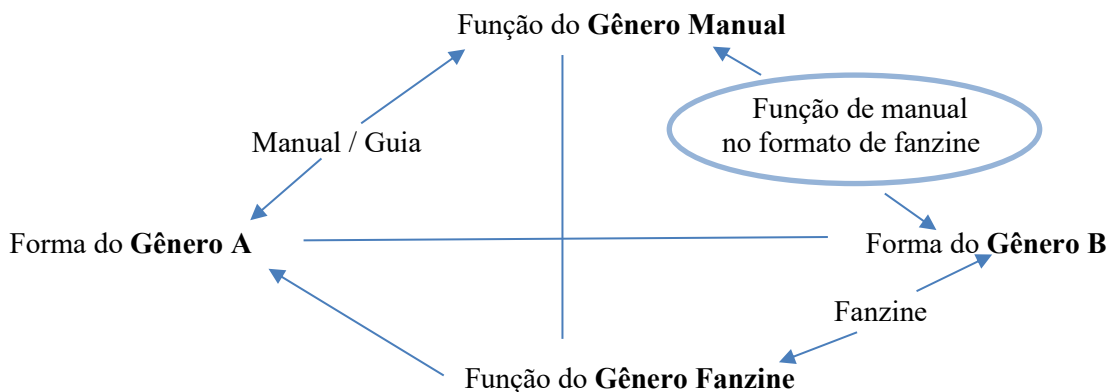
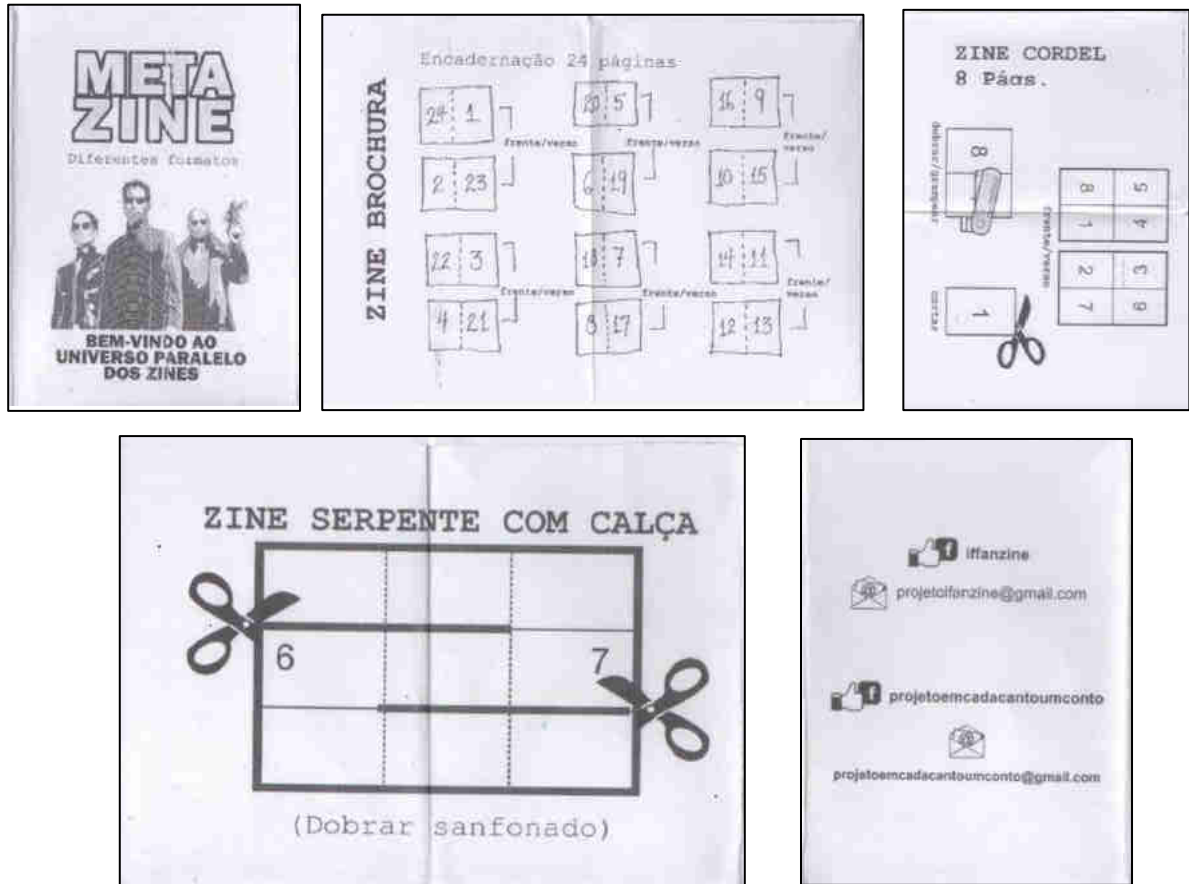
A arte registrada na figura 8, compõe o Zine Marx na Atualidade, e foi produzido por um aluno do Ensino Médio. Constatamos que o autor burlou o cânone não só de um gênero, fazendo uma mescla de formas e funções de vários gêneros. É um texto multissemiótico, pois representa imagetivamente uma informação de modo que o leitor tem, além do texto verbal, textos visuais que propõem outras mensagens em outras linguagens em relação ao conteúdo em questão. Produzido de forma rudimentar, com recortes de letras e figuras, folha feita a mão e depois xerocada (e disponibilizada na internet), há quebras dos padrões convencionais linguísticos-discursivos e culturais, com presença de conteúdo contestador, marcas estas relacionadas à forma e conteúdos dos fanzines e *e-zines*.

**Figura 8:** Função do gênero anúncio no formato de fanzine



Fonte: Registro fotográfico e análise pelo diagrama de Marcuschi, por Andrea Gomes Barbosa, 2018.

Figura 9: Função do gênero manual no formato de fanzine



Fonte: Registro fotográfico e análise pelo diagrama de Marcuschi, por Andrea Gomes Barbosa, 2018.

Entretanto, também constatamos características próprias de um discurso publicitário, presentes em anúncios e propagandas, uma mensagem que procura transmitir ao público, por meio de recursos técnicos, multissemióticos e através de veículos de comunicação, as qualidades e os eventuais benefícios de determinada marca, produto ou serviço. O texto



publicitário, gênero essencialmente semiótico, também se compõe de linguagem não verbal em que o formato do suporte, as imagens e ilustrações são de grande importância na construção do discurso. Por meio desse exemplo, podemos perceber o fenômeno de hibridização proposto por Marcuschi (2008, p. 166), constatando como vários gêneros se interpenetram para constituírem um outro gênero. E, como afirmado pelo próprio autor, essa análise é complexa, já que não se pode distinguir com clareza total entre as formas e funções de cada gênero que compõe o texto híbrido.

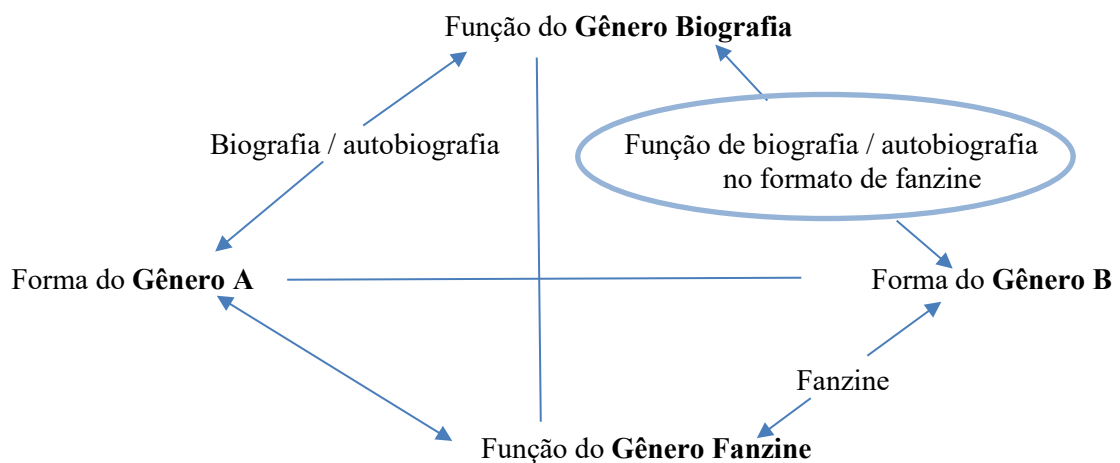
Como o próprio título sugere, podemos observar na figura 9 a função metalinguística no Minizine Metazine, ou seja, temos um zine que fala sobre ele mesmo. A intergenericidade se faz presente a partir do momento em que temos um texto no formato de fanzine com função de manual. Segundo Costa (2012, p. 164), o manual caracteriza-se, em geral, pelo predomínio do discurso instrucional e didático, em que orientações são dadas usando-se o imperativo, o infinitivo, sempre numa interlocução direta com o leitor.

Assim como um manual, em relação ao conteúdo, o Metazine apresenta um conjunto de noções práticas sobre procedimentos a serem cumpridos para que uma tarefa seja bem executada, estabelecendo um saber fazer ao leitor, no caso, alguns formatos de um fanzine. Já em relação ao discurso, é isento de ambiguidades e predomina a cena enunciativa de aconselhamento. Quanto ao linguístico discursivo, predomínio de enunciados curtos e de verbos no modo imperativo ou futuro e infinitivo com valor de imperativo.

O Fanzine Biograficizine é um texto híbrido já que reúne em um só gênero o formato de fanzine e a função de uma autobiografia, como exemplificado na figura 10. Um texto narrativo sobre fatos da vida de um indivíduo, geralmente produzido de forma rudimentar, com recortes de letras e ilustrações e/ou figuras, folha feita a mão e depois xerocada e, muitas vezes apresenta quebras dos padrões convencionais linguísticos-discursivos e culturais. Outra propriedade discursiva importante é a coincidência, tanto no biograficizine quanto na autobiografia, entre autor e narrador e do autor com a personagem principal.

Segundo Marcuschi (2008, p. 171) muitos são os problemas envolvidos na questão da intergenericidade e, não havendo trabalhos conclusivos sobre o tema, ressalta a importância de discussões envolvendo o assunto. O mesmo pode-se afirmar em relação ao fanzine, são necessárias novas pesquisas que gerem uma produção teórica a respeito do caráter híbrido e do processo de intergenericidade envolvido na produção de um fanzine.

**Figura10:** Função do gênero biografia no formato de fanzine



**Fonte:** Registro fotográfico e análise pelo diagrama de Marcuschi, por Andrea Gomes Barbosa, 2018.

O fanzine enquanto gênero híbrido, infringe convenções já estabelecidas promovendo uma ruptura do convencional e serve de estímulo à criatividade dos alunos já que, para produzirem um texto que carregue a sua identidade, terão de fazer escolhas e construir suas perspectivas discursivas.

Nesse sentido, a produção de um zine é um ótimo recurso para se exercitar o processo de autoria. Em relação ao assunto, Andraus (2009, apud PINTO, 2013, p. 19) afirma que

[...] é uma questão muito importante no sentido que o indivíduo através da confecção de um fanzine torna-se o autor de sua própria obra e amplia sua expressão individual, indo no caminho inverso aos padrões criados pela sociedade industrial. Dessa forma cada pessoa torna-se autor elaborando sua própria edição utilizando os formatos que julgar necessário e tratar de temas do seu gosto pessoal (PINTO, 2013, p. 19).

Muniz (2010, p.18), no texto intitulado “Na desordem da palavra: fanzines e a escrita em si”, ao analisar o Fanzine PalavraDesordem, parte do pressuposto de que os fanzines podem ser compreendidos como uma manifestação do que Foucault chamou **artes da existência** (grifo da autora) concebendo que a escrita dessa revista artesanal atua como uma prática de invenção de si, com a qual os indivíduos se constituem e se reconhecem como sujeitos ao experienciarem a função de autoria (MUNIZ, 2010, p.19).

Ainda citando Foucault (2001, p. 26), no mesmo texto, Muniz (2010, p. 20) afirma que por autor se pode compreender não exatamente o indivíduo que pronunciou ou escreveu um texto, mas “o princípio de agrupamento do discurso, como unidade e origem de suas significações, como foco de sua coerência”. Compreende, então, por autor, a “função que caracteriza um modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos na sociedade” (Muniz cita Foucault, 1992, p. 46). Partindo desse princípio, identificou no Fanzine PalavraDesordem uma autoria plural e dinâmica constituída por três **formas de si** (grifo da autora):

- 1) o *autor-editor*, aquele que atua como o principal responsável pela composição do fanzine e/ou da revista, como a coleta e colagem dos textos, a montagem, a produção das fotocópias e impressões, a organização dos meios de custeio, bem como a distribuição;
- 2) o *autor-narrador*, aquele que participa com os textos propriamente, verbais (escritos) ou não-verbais (imagéticos, visuais), sejam textos assinados (e aí prevalecem os contos, poemas e ilustrações, embora também apareçam outros gêneros textuais, como resenhas acadêmicas e artigos de opinião) ou anônimos, como no caso de poesias coletivas, muitas vezes escritas numa mesa de bar ou em rodas afins;
- 3) o *autor-personagem*, um caso à parte, e bem significativo: trata-se de alguém do grupo que é personificado em algum texto, transformado em personagem através de narrativa de um episódio vivenciado e redimensionado (MUNIZ, 2010, p. 21).

Essa pluralidade em relação à autoria também é constatada em outros fanzines já que, muitas vezes, não há autoria fixa e quem o produz pode exercer diferentes papéis na produção e confecção dos mesmos. Essa autonomia proporcionada pelo fanzine enquanto recurso incentivador de um processo autoral tem permeado alguns ambientes educacionais e

desenvolvido potenciais criativos de alunos e professores. Com base nessa perspectiva e no referencial teórico aqui apresentado, foi elaborada a proposta de intervenção relatada a seguir.

## 5 INTERVENÇÃO POR MEIO DOS FANZINES

Com base na fundamentação teórica, foi elaborada e aplicada a proposta de intervenção, com finalidade de obtenção do grau de Mestrado Profissional em Letras (BARBOSA, 2018), sendo utilizada a sequência didática de Schneuwly e Dolz (2004) como procedimento do estabelecimento da relação ensino-aprendizagem, na produção de texto por crianças. Conforme já relatado, uma sequência didática é um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero textual, levando-se em consideração a comunicação em situação real. Dessa forma, proporciona à criança, como aluno, um procedimento para realizar todas as etapas da produção de um gênero discursivo, literário, artístico ou midiático. A sequência didática envolve quatro fases: apresentação da situação, produção inicial, os módulos e a produção final.

A proposta foi desenvolvida em uma turma de 4º ano do Ensino Fundamental, com alunos entre 9 e 11 anos, da Escola Municipalizada Tosana, localizada na área rural do município de Cabo Frio, estado do Rio de Janeiro. Importante destacar que, antes da intervenção, mais da metade da turma não realizava as atividades de produção textual propostas nas aulas de língua portuguesa. A síntese do relato das etapas desenvolvidas, demonstra a potência dos Fanzines na apropriação da linguagem e na produção de textos com autoralidade.

### 5.1 - 1ª FASE: APRESENTAÇÃO DA SITUAÇÃO

Foi feita a exposição inicial da situação e apresentada a tarefa a ser desenvolvida pelos alunos: a produção de um fanzine com as histórias contadas em suas famílias. Nesse momento, levando em conta o projeto coletivo, foram definidos: o gênero a ser produzido, a forma, a modalidade e para quem seria produzido. Expliquei aos alunos que produziram um fanzine coletivo, com as histórias de tradição oral contadas por seus familiares, que seria distribuído tanto em suas famílias como em toda comunidade escolar e que poderiam também produzir um fanzine individual cujo tema seria escolhido por eles. Nessa fase também foram apresentados alguns exemplares do gênero, fanzines de variados formatos e assuntos. Os alunos puderam ler, manusear e tirar algumas dúvidas em relação à sua organização.

Em um segundo momento, os alunos fizeram a entrevista com a pessoa mais velha de sua família (acessível no momento). A atividade consistia em pedir aos pais, avós ou pessoas mais velhas da comunidade que lhes contasse um caso. Foi solicitado ao aluno que registrasse por escrito e ilustrasse a história contada. Entre os objetivos dessa etapa está o recolhimento de histórias para a produção do fanzine coletivo.

Na semana seguinte, houve a socialização das histórias através de uma roda de contação. Essa atividade foi feita numa área externa à sala de aula, no varandão da escola. Nesse momento, pude perceber a alegria de alguns alunos cujos pais nunca tinham sentado para conversar e contar algum caso ou história de família. Foi uma manhã muito agradável, cheia de lobisomens, sacis e outros personagens da literatura infantil. Interessante ressaltar o debate provocado pelas várias “versões” de sacis e lobisomens apresentadas e a discussão em torno de se os fatos relatados pelos responsáveis seriam “verdadeiros” ou não. Boa parte das famílias viveu (algumas ainda vivem) em zona rural, em meio a canaviais, plantações de bananas e próximo a matas. E, acredita de fato, na existência de lobisomens e sacis.

Após sistematizar a apresentação da situação, ressaltando os pontos principais em relação ao gênero a ser produzido, como forma e conteúdo e público alvo, partimos para a segunda fase.

## 5.2 - 2ª FASE: A PRIMEIRA PRODUÇÃO

Essa fase teve por objetivo conhecer o potencial de escrita dos alunos que se reuniram na sala de Artes. A escolha do local se deu pelo fato de ser mais ampla que a sala de aula da turma, possibilitando vários agrupamentos. Materiais e equipamentos ficaram à disposição, como papéis variados, lápis de escrever e de cor, canetas coloridas finas e grossas, cola, tesoura, revistas para recortes, um notebook, uma impressora multifuncional e uma máquina de escrever.

De início, os alunos se encantaram com a máquina de escrever, e durante aproximadamente meia hora, conversamos sobre o seu uso e funcionamento. Até que um deles lembrou que alguns fanzines que tiveram contato na primeira fase pareciam ter sido escritos com uma máquina daquele tipo. Também aproveitei o momento para mostrar como funcionava a impressora multifuncional, caso necessitassem tirar cópias.

Passado esse momento, foi explicado que eles deveriam produzir um fanzine com as histórias pesquisadas. Poderia ser uma produção coletiva ou, quem desejasse, poderia



produzir um fanzine individual. A atividade foi desenvolvida em 6 aulas durante dois dias seguidos. Durante a execução da mesma, os próprios alunos foram levantando algumas questões sobre a produção do fanzine. 10 alunos sinalizaram a necessidade de “aprender mais sobre o formato do fanzine”, como dobrar as folhas, como grampear. 4 alunos demonstraram o desejo de aprender a fazer fanzine de quadrinhos, como alguns que eles manusearam na primeira fase. No término do período destinado, tínhamos uma espécie de “rascunho” de um fanzine coletivo e tentativas de minizines. Foi feita uma avaliação dos textos produzidos. Seguimos, então, para a próxima fase: os módulos.

### 5.3 - 3ª FASE: OS MÓDULOS

A construção dos módulos foi feita para atender às necessidades levantadas pelos alunos e professor, na fase anterior. A sequência foi planejada para que, no percurso fosse treinada a produção para a elaboração final do fanzine, dando aos alunos os instrumentos necessários para superar as dificuldades encontradas na primeira produção.

#### 5.3.1 *Módulo 1: Oficinas sobre fanzine abordando os diversos formatos e o processo de edição*

Essa atividade foi realizada durante duas semanas, totalizando 6 aulas, distribuídas em dois dias. Foi um trabalho interdisciplinar, envolvendo além de mim, professora de Língua Portuguesa, a professora de Expressão Artística e a de Tecnologia da Informação e Comunicação. As oficinas sobre fanzine abordaram os seguintes tópicos: definição, origem do termo, tipos de fanzine, processo de edição. A mesma foi feita em parceria com os projetos de extensão *Ifanzine* e *Em cada canto, um conto*, ambos do Instituto Federal Fluminense *campus* Macaé.

No primeiro dia, o coordenador do projeto de extensão *Ifanzine* Alberto de Souza conversou com os alunos sobre a sua experiência de fanzineiro e, em seguida, eles tiveram contato com vários tipos de fanzines. Manusearam e leram zines dos mais variados formatos e assuntos. Em grupos, observaram e discutiram questões sobre conteúdos e estruturas dos fanzines analisados por eles. Após falar sobre a origem, definição e os mais variados formatos,

os alunos aprenderam como elaborar alguns formatos de fanzines: o zine brochura, o zine cordel, o Serpente Com Calças e o minizine. Nesse dia tiveram a oportunidade de treinar os vários formatos.

No segundo dia, foram abordadas questões relacionadas ao processo de edição, aos tipos de ilustrações usadas, processo de recorte e colagem, como montar a capa, a diagramação, como montar as páginas e fazer o boneco do zine. Como tarefa, os alunos tiveram de escolher um formato trabalhado no encontro anterior e produzir um fanzine. A escolha pelo minizine foi unânime. Eles ficaram encantados com o processo de dobradura que transformava uma simples folha de papel A4 em um zine de 8 páginas sem ter de grampeá-las.

### *5.3.2 Módulo 2: Oficina sobre HQs e textos humorísticos*

O interesse de parte da turma pelo tema da oficina surgiu a partir do contato com fanzines de quadrinhos. Alguns alunos que, geralmente, não realizam as atividades de produção textual nas aulas de Língua Portuguesa, mostraram-se muito interessados por esse tipo de fanzine. Essa atividade também foi realizada por Alberto de Souza, coordenador do projeto de extensão Ifanzine, e desenvolvida com a integração das disciplinas Língua Portuguesa, Leitura e Arte, Expressão Artística e Tecnologia da Informação e Comunicação. Além do material já disponibilizado anteriormente, os alunos receberam cadernos de desenho e lápis 4B e 6B, para realizarem as atividades propostas.

Foram necessárias nove aulas, distribuídas em três dias, para o desenvolvimento da atividade. No primeiro dia os alunos fizeram o estudo do esquema cabeça: frontal (linhas média, alta e baixa), perfil e meio-perfil. Também foi feito o estudo das expressões. No segundo dia foi abordado o esquema corpo inteiro e foi feito o estudo dos movimentos. No terceiro dia foi abordado a composição das tiras: personagem, cenário, balões. E nesse último encontro foram trabalhadas as onomatopeias.

### *5.3.3 Módulo 3: Elaboração de um glossário*

Depois dos alunos terem aprendido a falar sobre o fanzine e adquirido meios de observá-lo sob vários pontos de vista, chegou a hora de adquirir uma linguagem técnica para se expressar sobre o que está fazendo. Essa atividade foi desenvolvida em duas aulas. Primeiro,

retomamos oralmente alguns conceitos aprendidos. Enquanto os alunos falavam, eu ia anotando no quadro palavras-chave, em relação ao fanzine e às HQs. Depois de formada a listagem, os alunos, coletivamente, procuraram definir, com o meu auxílio, cada termo anotado. Após o registro, no quadro, os alunos copiaram o glossário no caderno e foi feito um cartaz no papel pardo. O glossário foi intitulado *fanzinário* e ficou exposto na sala durante todo o período do projeto, para consulta dos alunos sempre que houvesse necessidade.

#### 5.4 - 4ª FASE: A PRODUÇÃO FINAL

Chegou o momento de os alunos colocarem em prática o que aprenderam durante os módulos. Fizemos uma retomada sobre a produção inicial, conversamos sobre o que eles haviam levantado de dificuldades em relação à primeira produção do fanzine coletivo e se eles haviam superado essas dificuldades após a realização das oficinas.

Iniciamos, então, a produção de um fanzine utilizando os textos verbais e não verbais produzidos pelos alunos a partir das entrevistas e histórias pesquisadas.

Os alunos foram divididos em equipes e cada uma ficou responsável por uma etapa da produção:

- Digitação de algumas histórias ou reescrita com letras manuscritas. Ficou à disposição dos alunos, além do computador, uma máquina de escrever. Após a seleção das histórias que iriam fazer parte do zine, cada aluno escolheu a forma de apresentação do seu texto (se seria manuscrito, digitado ou datilografado).
- Ilustrações (com os desenhos feitos pelos alunos e montagens através de recorte e colagem);
- Montagem das páginas e preparação do boneco;
- Produção de um texto para a apresentação do zine;

Após a divisão em grupos, iniciamos o desenvolvimento das atividades que foram desenvolvidas no período de duas semanas, totalizando oito aulas, durante quatro dias letivos.

Assim que a composição das páginas ficou pronta, a turma escolheu o título para o zine. Depois de algumas sugestões, foi escolhido “*Tracinhos de memória*”. A escolha se deu pelo fato de os alunos terem contato, através dos projetos de extensão *Ifanzine* e *Em cada canto, um conto*, com os zines *Traços de memória 1 e 2* que também fazem o registro de contos, causos e relatos de memória.

A confecção da capa (figura 11) e contracapa foi feita no computador, com o auxílio da turma. Os alunos escolheram a ilustração e expliquei que seria interessante colocar no fanzine todas as instituições envolvidas no projeto. Também combinamos de deixar uma página destinada aos autógrafos (figura 12). Eles ficaram radiantes quando falamos dessa possibilidade. Parece que, nesse momento, se descobriram como “autores” do fanzine.

**Figuras 11 e 12:** Capa e contracapa do Fanzine Tracinhos da Memória



**Fonte:** Registro fotográfico por Andrea Gomes Barbosa, 2018.

Na semana seguinte, com as páginas já reproduzidas, fizemos a montagem do fanzine. Quatro alunos ficaram responsáveis por colocar as páginas em ordem, outros quatro por dobrar as folhas ao meio, dois alunos grampeavam e passavam para outros três, responsáveis por arrumá-los em uma caixa.

Fanzines prontos, chegou a hora de marcar o dia da sessão de autógrafos e a forma de socializar essa informação com a comunidade escolar. Numa conversa coletiva, ficou decidido que os alunos iriam às turmas para fazer o convite oralmente e, também, seria produzido um convite em forma de minizine que seria distribuído na escola e nas famílias. Na semana seguinte, os alunos produziram e distribuíram os convites.

Na última semana de aula foi feita a socialização do fanzine coletivo e dos trinta e nove minizines individuais produzidos com a comunidade escolar através de uma manhã de

autógrafos. Os familiares também foram convidados. Foi uma manhã diferente para toda a escola e todos os alunos que estiveram presentes estavam radiantes com o fato de autografarem.

Foram produzidos duzentos exemplares do Fanzine Tracinhos da Memória. Cada pessoa presente (outros alunos, professores, funcionários da escola e familiares) recebeu um exemplar autografado. E depois, cada aluno da turma participante recebeu 10 exemplares do fanzine coletivo e 5 do individual para levar à casa e distribuir a seus familiares.

## 6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O fanzine proporcionou aos alunos a possibilidade de expressão de suas próprias ideias. Ao produzir um texto que circularia socialmente, sem fingir receptor, constatamos a satisfação pessoal de produzir e publicar algo de sua autoria. Puderam perceber que, a partir dos fanzines, podem produzir textos cuja temática seja do seu próprio interesse e que a escrita e sua realidade de vida não estão tão distantes assim.

Os alunos se entusiasmaram muito quando faziam os seus zines. Tiveram de desenvolver um trabalho colaborativo, quando da produção do zine coletivo, exercitando a socialização de ideias e discutindo preferências estéticas de cada um quanto às formas de organizar os textos verbais e não-verbais nas páginas. Além disso, exercitaram a autoanálise linguística e semiótica dos seus trabalhos nos momentos de socialização deles, ampliaram os seus conhecimentos e demonstraram mais autonomia para produzi-los.

Antes da intervenção, em geral, os alunos não demonstravam preocupação em, por exemplo, escrever as palavras corretamente.

Essa preocupação surgiu a partir do momento em que eles teriam seus textos realmente lidos por outras pessoas, sem ser o professor. Na maioria das vezes, eram os próprios alunos que sinalizavam se havia necessidade de correção, como na situação a seguir.

Uma aluna estava confeccionando o título de uma história, quando outro aluno percebeu que havia uma letra trocada (figura 13, primeira linha). Dirigiu-se à colega informando que a palavra “lobisomem” se escrevia com a letra M no final e não N. Nesse momento surgiu um impasse, já que a primeira afirmou que estava correto, seria com N. O aluno, então, foi à estante e consultou o dicionário, mostrando que seria realmente com a letra M. Esse movimento se deu entre os alunos, fiquei apenas observando e, os dois, concluíram que seria necessário confeccionar o título novamente com a letra correta. Esse processo de



reflexão, seja individual ou coletivo, esteve presente durante as etapas da intervenção permanecendo após o término da mesma.

**Figura 13:** Produção cooperativa de texto e correção ortográfica



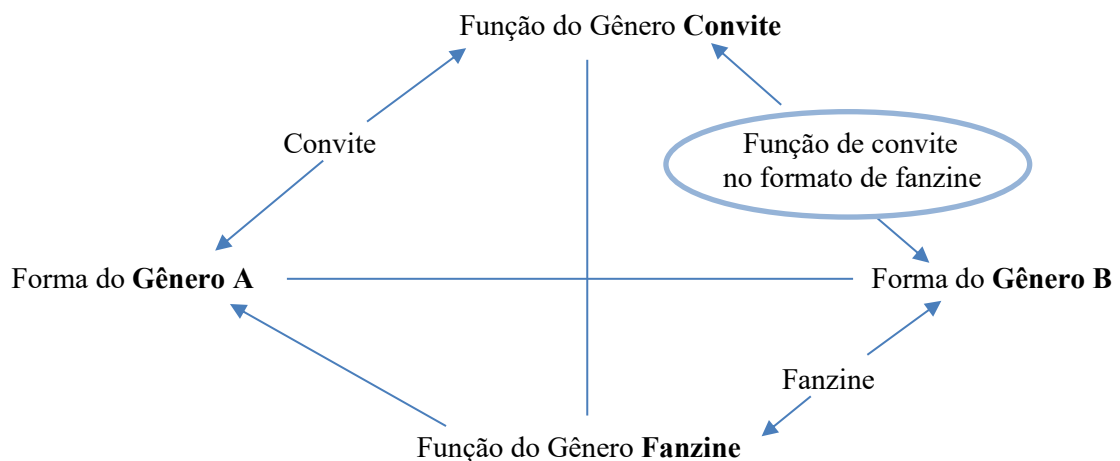
**Fonte:** Registro fotográfico, por Andrea Gomes Barbosa, 2018.

Durante as atividades propostas na sequência didática, constatei exemplos de atitudes responsivas e ativas na interação dos alunos em diversas situações. Como afirma Bakhtin:

Cada enunciado deve ser visto antes de tudo como uma resposta aos enunciados precedentes de um determinado campo (aqui concebemos a palavra “resposta” no sentido mais amplo): ela os rejeita, confirma, completa, baseia-se neles, subentende-os como conhecidos, de certo modo os leva em conta. Porque o enunciado ocupa uma posição definida em uma dada esfera da comunicação, em uma dada questão, em um dado assunto, etc. É impossível alguém definir sua posição sem relacioná-la com outras posições. Por isso, cada enunciado é pleno de variadas atitudes responsivas a outros enunciados de dada esfera da comunicação discursiva (BAKHTIN, 2011, p. 297).

Em suas produções, os alunos demonstraram ter conhecimento da função e formas do fanzine, um gênero discursivo verbo-visual. Apesar de ter uma constituição relativamente livre, costuma apresentar as linguagens verbal e não-verbal relacionadas entre si. E acredito que essa linguagem intersemiótica, com a qual as crianças convivem desde cedo, foi o que mais despertou interesse nos alunos.

Figura 14: Função do gênero convite no formato de fanzine



Fonte: Registro fotográfico e análise pelo diagrama de Marcuschi, por Andrea Gomes Barbosa, 2018.

O fenômeno da intergenericidade proposto por Marcuschi (2008, p.163) também pode ser constatado no convite produzido para a manhã de autógrafos (figura 14). O formato do mesmo foi sugerido por um aluno e a produção foi feita coletivamente. A intergenericidade se faz presente a partir do momento em que temos um texto no formato de fanzine com função de convite. O mesmo solicita a presença ou participação de alguém em um evento, no caso podemos dizer literário, informando dia, local e horário, produzido de forma rudimentar, com

recortes de letras e ilustrações, folha feita a mão e depois xerocada e dobrada no formato de minizine (ou zine de bolso).

Além das contribuições já relatadas, gostaria de ressaltar que o tema escolhido para a produção do fanzine coletivo *Tracinhos de Memória* proporcionou o envolvimento da família dos alunos. Foi gratificante ouvir depoimentos de alguns pais e avós informando que, por causa da pesquisa proposta, houve um diálogo maior na família: os mais novos procurando os mais velhos, os mais velhos "puxando" da memória as histórias contadas pelos seus avós e pais ou os casos vivenciados, e recontando-os aos filhos e netos.

Não poderia deixar de relatar, entre tantos depoimentos, a fala de uma aluna, na manhã de autógrafos: “Alguns textos que fazemos na escola não são interessantes, nós só copiamos ou o professor já escolheu o tema e eu não posso criar, inventar. Hoje, com os fanzines, eu realizei um dos meus sonhos: ser escritora! Estou muito feliz.”

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O fanzine, gênero discursivo verbo-visual, promove um diálogo democrático entre professores, alunos e sociedade. Ao produzir fanzines, os alunos fazem escolhas, constroem perspectivas discursivas no processo de produção, e têm a oportunidade de produzir um texto que carregue a sua identidade de forma original e autêntica. Assim, verificou-se que o trabalho com o fanzine no ensino fundamental atende às orientações dadas nos documentos oficiais como os PCN (2001, p.23) o qual enfatiza que cabe à escola criar condições para o desenvolvimento da capacidade de uso eficaz da linguagem que satisfaça necessidades pessoais e que, além dos textos que respondem a exigências práticas da vida diária, promova aqueles que favorecem a reflexão crítica e imaginativa, o exercício de formas de pensamentos mais elaboradas e abstratas, sendo estes os mais vitais para a plena participação na sociedade letrada.

Ressalta-se ainda que a BNCC (BRASIL, 2017) traz o fanzine e o e-zine como gêneros textuais a serem trabalhados no desenvolvimento de habilidades relacionadas tanto à leitura quanto à produção textual no componente curricular Língua Portuguesa. Entretanto, apesar de também já constarem no Dicionário de Gêneros Textuais, desde o ano de 2012, a maioria dos professores não tem conhecimento a respeito do assunto. Esse fato, colabora para a originalidade e a importância do presente trabalho.

Constatou-se, durante todas as etapas da intervenção descrita nesse artigo, que a apropriação da língua se dá através da interação social, assim como se concretiza nos processos

criativos de produção de texto, conforme as reflexões propostas por Bakhtin (2011, p. 294) que concentra sua atenção no discurso e afirma que todos os enunciados, no processo de comunicação, são dialógicos e levam em conta o discurso alheio.

Eis por que a experiência discursiva individual de qualquer pessoa se forma e se desenvolve em uma interação constante e contínua com os enunciados individuais dos outros. Em certo sentido, essa experiência pode ser caracterizada como processo de assimilação – mais ou menos criador – das palavras do outro (e não das palavras da língua). Nosso discurso, isto é, todos os nossos enunciados (inclusive as obras criadas) é pleno de palavras dos outros, de um grau vário de alteridade ou de assimilabilidade, de um grau vário de aperceptibilidade e de relevância. Essas palavras dos outros trazem consigo a sua expressão, o seu tom valorativo que assimilamos, reelaboramos e reacentuamos (BAKHTIN, 2011, p. 294).

Assim, o trabalho com o fanzine leva a criança em fase de alfabetização e letramento a adotar uma atitude “responsiva ativa”, na perspectiva bakhtiniana, cumprindo uma função protagonista, interagindo e se comunicando. E para isso, a sequência didática, estratégia de ensino proposta por Schneuwly e Dolz (2004), forneceu aos alunos os instrumentos necessários para a apropriação do gênero trabalhado contribuindo para a eficácia da intervenção.

O fanzine, como gênero híbrido, infringe convenções já estabelecidas promovendo uma ruptura do convencional e serve de estímulo à criatividade dos alunos já que, para produzirem um texto que carregue a sua identidade, terão de fazer escolhas e construir suas perspectivas discursivas. Nesse sentido, a produção de um zine é um ótimo recurso para se exercitar o processo de autoria, como afirmou Andraus (2009, apud PINTO, 2013, p. 19)

[...] é uma questão muito importante no sentido que o indivíduo através da confecção de um fanzine torna-se o autor de sua própria obra e amplia sua expressão individual, indo no caminho inverso aos padrões criados pela sociedade industrial. Dessa forma cada pessoa torna-se autor elaborando sua própria edição utilizando os formatos que julgar necessário e tratar de temas do seu gosto pessoal (PINTO, 2013, p. 19).

Desse modo, após a aplicação da intervenção foi possível analisar e constatar que o fanzine serve de estímulo à criatividade infantil, reforçando os processos de autoralidade, e permite que produzam e divulguem textos cuja temática seja do seu interesse, proporcionando satisfação pessoal de produzir e publicar algo de sua autoria. Por conseguinte, também tem como resultado uma produção textual que interessa a outros leitores e suplanta as limitações dos exercícios escritos em ambientes da educação formal, aqui exemplificados pelo Ensino Fundamental.

O estudo realizado contribui para o desenvolvimento de estratégias facilitadoras da aprendizagem de leitura e escrita, nas aulas de língua portuguesa, entretanto desperta outros questionamentos a respeito da relação fanzine e gêneros textuais. Aponta-se, portanto, a necessidade da continuidade de estudos que contribuam para o entendimento do fanzine enquanto suporte ou gênero textual e que gerem um referencial teórico a respeito do caráter híbrido e do processo de intergenericidade envolvido na sua produção, buscando entender como vários gêneros se interpenetram para o constituírem.

## REFERÊNCIAS

ANDRAUS, Gazy. Minhas experiências no ensino com os criativos fanzines de histórias em quadrinhos e outros temas. In: SANTOS NETO, Elydio dos (org.); SILVA, Marta Regina Paulo da (org.). **Histórias em quadrinhos e práticas educativas**. Volume I: o trabalho com universos ficcionais e fanzines. 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2013.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 6ª ed. – São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

BARBOSA, Andrea Gomes. **Fanzines: autorialidade e expressividade nas aulas de produção textual**. 2018. 147f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Faculdade de Formação de Professores, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, São Gonçalo, 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6647605](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6647605). Acesso em 23 fev. 2020.

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa / Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental**. 3. ed. Brasília: MEC/SEF, 2001. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em 23 fev. 2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_20dez\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf). Acesso em: 22 de dezembro de 2017.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf>. Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

CAMPOS, Fernanda Ricardo. abraFANZINE: da publicação independente à sala de aula. **Txt: Leituras Transdisciplinares de Telas e Textos**, [S.l.], v. 5, n. 10, p. 65-77, 2016. ISSN 1809-8150. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/txt/article/view/10053>>. Acesso em: 26 fev. 2017. doi:<http://dx.doi.org/10.17851/1809-8150.5.10.65-77>.

CHAGAS, Isabel; RODRIGUES, B. B. O fanzine: um gênero textual marginal. In: SOARES, Maria Elias (org.). **Pesquisas em Linguística e Literatura: descrição, aplicação, ensino**. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará – Programa de Pós-Graduação em Linguística/Grupo de Estudos Linguísticos do Nordeste (GELNE), 2006. p.151-153. ISBN: 85-906478-0-3.



Disponível em: <https://gelne.com.br/arquivos/anais/gelne-2002/index.html>. Acesso em 26 fev. 2020.

COSTA, Sérgio Roberto. **Dicionário de gêneros textuais**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle. Os gêneros escolares: das práticas de linguagem aos objetos de ensino. In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim; et. al. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado de Letras, 2004. P. 80-128.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. 7. ed. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** 3. ed. Tradução de António Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. Alpiarça: Vega, 1992.

GUIMARÃES, Edgard. **Fanzine**. 3ª edição. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

KICK, Russ (org.). **Cânone Gráfico**: Clássicos da literatura universal em quadrinhos. Volume 1. São Paulo: Barricada, 2014.

MAGALHÃES, Henrique. Fanzines de histórias em quadrinhos: conceito e contribuições a educação. In: SANTOS NETO, Elydio dos Santos Neto (org.); SILVA, Marta Regina Paulo da (org.). **Histórias em quadrinhos e práticas educativas**. Volume I: o trabalho com universos ficcionais e fanzines. 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2013.

MAGALHÃES, Henrique. O rebuliço apaixonante dos fanzines. 3ª edição. João pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

MAINGUENEU, Dominique. Autoralidade e Pseudonímia. **Revista da ABRALIN**, v.15, n.2, p. 101-117, jul./dez. 2016. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/abralin/article/view/47886/28821>. Acesso em 23 fev. 2020.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MUNIZ, Cellina. Na desordem da palavra: Fanzines e a escrita em si. In: MUNIZ, Cellina (org.). **Fanzines**: Autoria, subjetividade e invenção de si. Fortaleza: Edições UFC, 2010. p. 15-28.

MUNIZ, Cellina. (org.). **Fanzines**: Autoria, subjetividade e invenção de si. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

NASCIMENTO, Ioneide Santos do. Da marginalidade à sala de aula: o fanzine como artefato cultural, educativo e pedagógico. In: MUNIZ, Cellina. (org.). **Fanzines**: Autoria, subjetividade e invenção de si. Fortaleza: Edições UFC, 2010. p. 121-133.

PINTO, Renato Donisete. **Fanzine na Educação**: algumas experiências em sala de aula. João Pessoa: Marca de Fantasia. Disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/livros/quiosque/fanzinenaeducacao/fanzinenaeducacao2ed.pdf>. Acesso em 23 fev. 2020.

SANTOS NETO, Elydio dos. Prefácio: A paixão pelos fanzines e pelo corpo gerando práticas educativas desafiadoras. In: PINTO, Renato Donizete. **Fanzine na Educação: algumas experiências em sala de aula.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013. p. 5-8. ISBN: 978-65-86031-09-6. Disponível em:

<https://www.marcadefantasia.com/livros/quiosque/fanzinenaeducacao/fanzinenaeducacao2ed.pdf>. Acesso em 23 fev. 2020.

SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim *et al.* **Gêneros orais e escritos na escola.** Campinas: Mercado das Letras, 2004.

SNO, Márcio. **Oficina de zines: Guia para educadores.** São Paulo: edição do autor, 2014. Disponível em: [https://issuu.com/marciosno/docs/cartilha\\_educadores\\_-\\_vers\\_o2](https://issuu.com/marciosno/docs/cartilha_educadores_-_vers_o2). Acesso em 23 fev. 2020.

## VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

**Fanzines: authorship and expressiveness in the textual production of children.**<sup>141</sup>

*Andrea Gomes Barbosa*<sup>142</sup>

### 1 INTRODUCTION

Fanzines are an experience of passion, creation, authority, rebellion, autonomy, and transgression. Many school practices, despite a democratic, dialogical, and participatory discourse, are, in fact, still banking, authoritarian, domesticating practices. When going to work with fanzines at school, what cannot happen is that they are built within such practices that end up hampering creativity and transformational movements.

Elydio dos Santos Neto (2020)

Lately, many teachers are concerned with the practice of textual production, dedicating themselves to research and the search for pedagogical strategies that develop such skill. Anyone who deals with activities that involve teaching text production knows how difficult it is to awaken the authorial process in students. This article reports the result of a

---

<sup>141</sup> Received on 11/23/19, version approved in 02/23/2020.

<sup>142</sup> LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/4590035647900686>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-6010-2234>. E-mail: [andrea.barbosa@iff.edu.br](mailto:andrea.barbosa@iff.edu.br).

research developed in the Professional Master's in Letters, with the theme of studying the relationship between fanzine and textual production, seeking to understand how this handmade magazine contributes to expressiveness, creativity and the authorial process in text production classes.

The fanzine is an artisanal and alternative publication in which it stands out for its creation and authority. It contributes to the student's approach to written production, enabling him to become the author of his work and make himself heard. Despite having many positive factors, it has still been little used as a pedagogical tool. In this sense, the study carried out contributes to the development of strategies that facilitate the learning of reading and writing, in Portuguese language classes, through the methodology used in the making of fanzines.

According to Renato Donisete Pinto (2013, p.18), the fanzine contributes to the student's approach to written production and, specifically in the Portuguese language, demonstrates the comprehensive, critical, and practical character of the language. In addition to being a valuable exercise in reading and writing, it allows the student to become the author of his work and make himself heard.

Professor and researcher Gazy Andraus have also contributed with studies and articles on the subject, for him,

The essential importance of the fanzine and its didactic verve is to boost the dormant creativity - dampened - of most people, regardless of their professional background and performance. Knowing that they can create and develop texts, images, even basic structures in a montage simulating a personalized magazine (even if only one copy, which would be the fanzine-art, or artzine), makes both students and teachers realize that they are authors potential and that the development of ideas puts them facing a pleasurable creative processing that can lead them to self-development and self-knowledge, at least of the potentials and of what they can extract and share (ANDRAUS, 2013, p. 93).

Despite so many positive factors, there are few studies that point to the use of the fanzine effectively used by the Portuguese teacher in teaching text production.

## **2 THE PRODUCTION OF AUTHORAL TEXTS BY CHILDREN AND ADOLESCENTS**

The concept of authorship, essential for the understanding of this article and its analyzes, will be adopted as in the most recent research by Dominique Maingueneau (2016), whose update in the consecrated concept of authorship brings us to the values that we want for the reading education practiced in society, especially in childhood. According to Maingueneau, the difference between authorship and authorship would be verified in the processes of

publication of texts, whose Information and Communication Technologies (ICT) return to the control of people, but which previously was expressed in the resource of the fanzine and other socially disseminated media, in the context of western underground culture. According to Maingueneau:

This is the case, in particular, of what I call “constituent speeches”, which, by nature, maintain a strong relationship with authority and pseudonymy. What makes constituent discourses a privileged observatory of pseudonymy is that the producers of texts that come out of them must assume their position of author in function of the Absolute in whose name they speak: there is a reciprocal enveloping between the “content” of the works and the biographical and institutional conditions that make them possible. The author is no longer a simple individual: he exists because of a paratopic world (literary, philosophical, scientific, religious...), at the same time contemporary and immemorial, of which he is an author (MAINGUENEAU, 2016, p. 107).

Official documents such as Curriculum Standards National (PCN) highlight the importance of the language for the full social participation and emphasizes in that is the school promote the expansion of literacy of students progressively so that each student becomes able to interpret texts that circulate socially, to assume the word and to produce effective texts in the most varied situations (2001, p. 23). The work with text productions throughout Elementary School should aim to train competent writers capable of producing coherent, cohesive, and effective texts. According to the PCN,

A competent writer is someone who, when producing a speech, knowing possibilities that are culturally posed, knows how to select the genre in which his speech will take place, choosing the one that is appropriate to his objectives and the enunciative circumstance in question. [...] it is someone who plans the discourse and consequently the text according to its objective and the reader for whom it is intended, without disregarding the specific characteristics of the genre. [...] A competent writer is also able to look at the text itself as an object and check if it is confused, ambiguous, redundant, obscure or incomplete. In other words, it is capable of revising and rewriting it until it is considered satisfactory for the moment. He is also a competent reader, able to successfully use other texts when he needs to use written sources for his own production (BRASIL, 2001, p. 65).

The document emphasizes the need for a continued practice of producing a wide variety of texts in the classroom and an approximation of the conditions of production to the circumstances in which these texts are produced (2001, p. 68). For this, he mentions some didactic procedures for such practices to be implemented, in the first segment of Elementary Education, such as offering students good quality printed texts, asking them to produce texts even before knowing how to write them, proposing production situations in small groups in which students share activities, while performing different tasks. Some didactic situations are

also suggested for the practice of text production: projects, provisional texts, production with support and creative situations such as workshops or production workshops.

According to the National Common Curricular Base (BNCC), the axis of text production must understand the language practices related to the interaction and authorship, individual or collective, of written, oral and multisemiotic text with different purposes in addition to enunciative projects (BRASIL, 2017, p. 510). Thus, the use of fanzines in the educational environment, artisanal and alternative publication, in which creation and authorship is emphasized, is justified. In one of the skills related to the field of personal life, the student must:

Collaboratively produce and socialize commented playlists of cultural and entertainment preferences, cultural magazines, fanzines, e-zines or similar publications that disseminate, comment and evaluate music, games, series, films, comics, books, plays, exhibitions, dance shows etc., in order to share tastes, identify affinities, foster communities etc (BRASIL, 2017, p. 511).

Although the BNCC relates the fanzine and the e-zine to the competencies and skills related to the second segment of Elementary and Secondary Education, these can also be used as a reading and writing resource at any stage of teaching. BNCC itself states that other genres, in addition to those whose approach is suggested, can and should be incorporated into school curricula and, as already noted, genders can be contemplated in different years than indicated (BRASIL, 2017, p. 139).

Based on the sociointeractionist principles, and from the reading that scholars have made of Bakhtinian theory, the following are presented concepts that supported the formulation of a proposal for the practice of written text production using fanzines.

According to Marcuschi (2008, p. 61), language can be seen from several theoretical points of view: as a form or structure, as an instrument, as a cognitive activity or as a situated socio-interactive activity. We work with the latter perspective, in which language is a set of historically situated social and cognitive practices. Thus, he defines it:

I take language as a system of open, flexible, creative and indeterminate cognitive practices in terms of information or structure. From another point of view, it can be said that language is a system of social and historical practices that are sensitive to the reality on which it operates, being partly prior and partly dependent on the context in which it is located. In short, language is a system of practices with which speakers / listeners (writers/readers) act and express their intentions with actions appropriate to the objectives in each circumstance, but not building everything as if it were pure and simple external pressure (MARCUSCHI, 2008, p. 61).

The most important function of language, therefore, is to insert individuals into socio-historical contexts and to allow them to understand each other. Thus, without denying individuality and personal responsibility, it can be said that enunciative forms and enunciative



possibilities do not emanate from an isolated individual, but from an individual in a society and in the context of an institution (MARCUSCHI, 2008, P. 67 ).

Still according to the PCN, it is through language that individuals understand each other, through verbal interaction, and producing language means producing discourses, saying something to someone, in a certain way, in a certain historical context (BRASIL, 2001, p. 25). The speech manifests itself linguistically through texts. Thus, the text is defined by the curriculum guidelines:

[...] it can be said that text is the product of oral or written discursive activity that forms a meaningful and finished whole, whatever its extension. It is a verbal sequence made up of a set of relationships that are established from cohesion and coherence. This set of relationships has been called textuality. Thus, a text is only a text when it can be understood as a global significant unit, when it has textuality. Otherwise, it is nothing more than a random pile of statements (BRASIL, 2001, p.25).

It can be said that the text is the basis of the teaching-learning process of Portuguese language and that it is organized within a certain genre. Bakhtin (2011, p. 262) defines genres as “*relatively stable types* (emphasis added) of the utterances” and highlights that they are constituted from the field of activity developed by the subjects and reflect the specific conditions and purposes of each field through three elements - content, style and compositional construction. Bakhtin (2011, p. 283) also highlights that the diversity of genres is very large and is determined by the fact that they are different depending on the situation, social position and personal reciprocal relationships between participants in the communication.

The richness and diversity of discourse genres are endless because the possibilities of multiform human activity are inexhaustible and because in each field of this activity the repertoire of discourse genres is integral, which grows and differentiates as a given development and complexity becomes more complex. field (BAKHTIN, 2011, P. 262).

The Bakhtinian perspective provides theoretical support for various studies and research on the genres of discourse. Among these, the didactic sequence, the teaching strategy discussed below, stands out.

If genres favor interaction between subjects and many students have difficulty in reading and writing skills, it is necessary for the teacher to rethink his pedagogical practice by planning activities that allow the expansion of the students' discursive domain. Based on this thought, the researchers Schneuwly, Dolz *et alii* (2004, p. 44) discuss the work with genres, in the Bakhtinian perspective, considering that every genre is defined by three essential dimensions:

- the contents that are sayable through it;
- the particular structure of texts belonging to the genre;
- the specific configurations of the language units that are above all traces of the enunciator's enunciative position, and the particular sets of textual sequences and discursive types that form their structure.

Schneuwly and Dolz (2004) discuss the importance of interventions by teachers who must seek new teaching strategies and present an instrument for planning the teaching of specific genres: the didactic sequence.

Finally, the teaching strategies suppose the search for interventions in the school environment that favor the change and the promotion of the students to a better mastery of the genres and the communication situations that correspond to them. It is fundamentally about providing students with the necessary tools to progress. In order to do so, the complex communicative activities that students are not yet able to perform autonomously will, in a way, be decomposed, which will allow to approach, one by one, separately, the components that pose a problem for them. Social interventions, the reciprocal action of group members and, in particular, formalized interventions in school institutions are fundamental for the organization of learning in general and for the process of genre appropriation in particular. In this sense, didactic sequences are instruments that can guide teachers' interventions (SCHNEUWLY; DOLZ, 2004, p. 45).

The didactic sequence is defined as a set of school activities organized, in a systematic way, around an oral or written textual genre (DOLZ; NOVERRAZ, 2004, p. 82) and is structured taking into account the four components described below:

- A. presentation of the communication situation - exposing students to the context of production, the genre (s) addressed, the possible recipients, what form the production will take, the steps to be taken until the final production;
- B. initial production - first text, oral or written, corresponding to the genre worked. It allows to evaluate the skills already acquired by the students and to adjust the activities and exercises planned for the modules according to the possibilities and difficulties of the class;
- C. modules - work on the problems that appeared in the first production, giving students the necessary tools to overcome them. They develop from three principles:
  - I. work on problems at different levels;
  - II. vary activities and exercises;
  - III. capitalize acquisitions.
- D. final production - the student puts into practice what he learned during the modules and also allows the teacher to make a summative assessment.

All of these steps guided the work with the fanzine proposed in the intervention described and analyzed here.

### 3 BRIEF HISTORY ABOUT FANZINES: FROM ARTISANAL TO ELECTRONIC

The first fanzines appeared in the United States and were made by readers of professional science fiction magazines in the 1930s, although the word fanzine was coined later, in 1941, by Russ Chauvenet, also in the USA. The first fanzine was called *The Comet* and was aimed at science fiction.

The origin of this term is found in the contraction of the English words "**fan**atic" and "maga**zine**", that is, fan magazine. Thus Henrique Magalhães defines:

Fanzines are publications by fans - or aficionados - for some artistic theme that are addressed to other fans who have the same interest. They are amateur, non-profit publications, usually made by hand, in short runs, aimed at the freedom of expression of their producers, the exchange of information with the group, artistic exercise, criticism and the dissemination of the work of new authors (MAGALHÃES, 2013, p. 54).

In Brazil, *Fiction* is the first registered fanzine, created by Edson Rontani on October 12, 1965, in Piracicaba. At that time, the term bulletin was used to designate amateur publications, the term fanzine only started to be used from the mid-70s (GUIMARÃES, 2005, p. 14).

The fanzine spread around the world being considered a paratopic because it is outside the official publishing knowledge. It gained strength and began to be widely used by young students as an alternative media in the 1970s, as a challenge to the current social system. According to Andraus, in this context, "it would be the counterculture or even the '*underground*' - movement independent of everything that concerns mass culture or consumption" (ANDRAUS, 2013, p.85).

At the same time, zines gained strength through the rise of the punk movement. About this period, says Márcio Sno,

With their aggressive posture and speech that tells the *status quo*, punks found in zines an important vehicle to convey their ideas, ideals, and sounds. During this period, the zine Sniffing Glue, by Marky Pessy, with the motto "*do it yourself*" (do it yourself) encouraged other people to produce their own zines (SNO, 2014, p.4).

The fanzine was, until the mid-1990s, the main vehicle for the dissemination of independent artists and, with the arrival of the internet, it ceased to have this role exclusively, starting to be seen as a platform for socializing artistic works, with formats and varied themes. There are fanzines on the most diverse subjects: comics, science fiction and horror, music and literary, philosophical, and experimental and the biographiczine (or autobiographical fanzine), among other themes.

The entire editorial process of the fanzine is controlled by its authors, from the conception of the idea to the collection of information, the layout, the composition, the illustration, the assembly, the pagination, the dissemination, the distribution and the sale. For Henrique Magalhães, professor and comic artist, this is one of the most important characteristics of fanzines since it gives the editor greater freedom to create and execute the idea, although it requires more time and skill (MAGALHÃES, 2013, p. 45).

Edgar Guimarães highlights simplicity, when you want to make an original, to be reproduced through photocopies, since very few resources are needed:

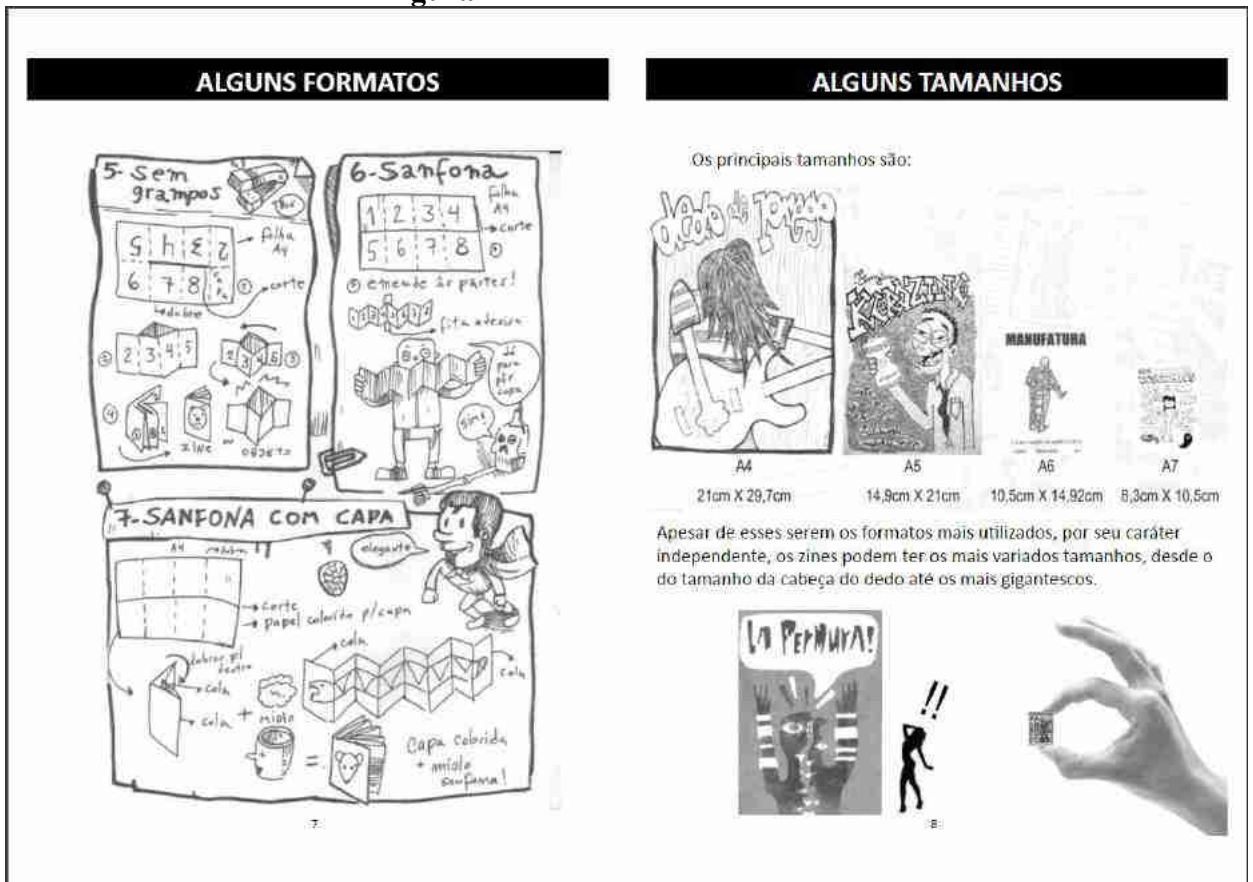
The simplest way to make a fanzine original, which will be reproduced in xerox, uses only paper, pen (or typewriter) and glue. The editor writes or collects the written material, selects the illustrations, assembles the material on sheets of paper in the format that will be reproduced. After a certain number of copies of each original are printed on xerox, the editor must assemble each copy and staple it (GUIMARÃES, 2005, p. 23).

The formats and sizes of the zines are also diverse, but the most used are A5 (A4 sheets folded in half) and A6 (one sheet with two folds). The first illustration in figure 1 refers to steps that must be followed to produce the *no staples* or pocket fanzine as it is known in Brazil. With just one sheet of A4 size it is possible to make an 8 pages zine, without using glue or staples.

Recently, zines have been gaining new formats, various techniques are applied, such as, for example, pop-up. In this format there are the presence of flaps, folds, windows causing the illustrations to move or jump on the page, a technique also known as paper engineering. Figures 2 and 3 illustrate an example of a pop-up zine.

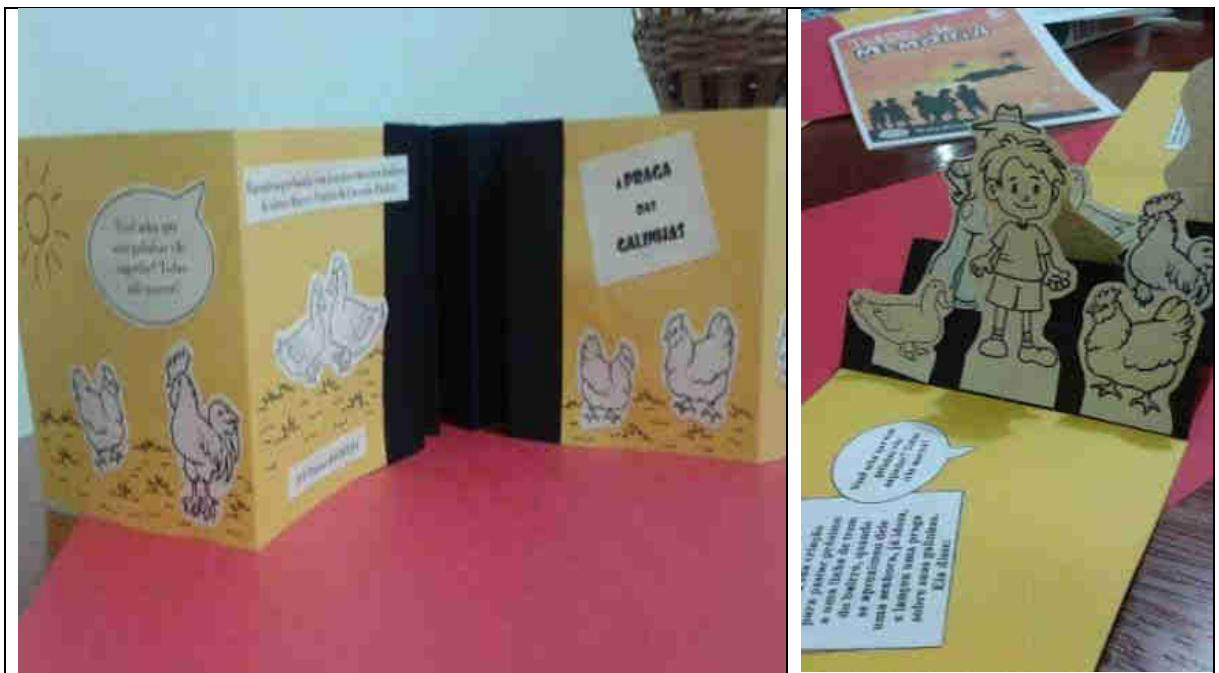
With the advancement of the internet, another format currently found is the “e-zine”, an electronic fanzine. The term arose from the contraction of words *e*lectronic and fan *zine*. In this format, the characteristics of a magazine are maintained, however its distribution is made by email or by posting on a *website*.

Figura 1: Fanzine's fold formats



Source: (SNO, 2014, p. 7-8).

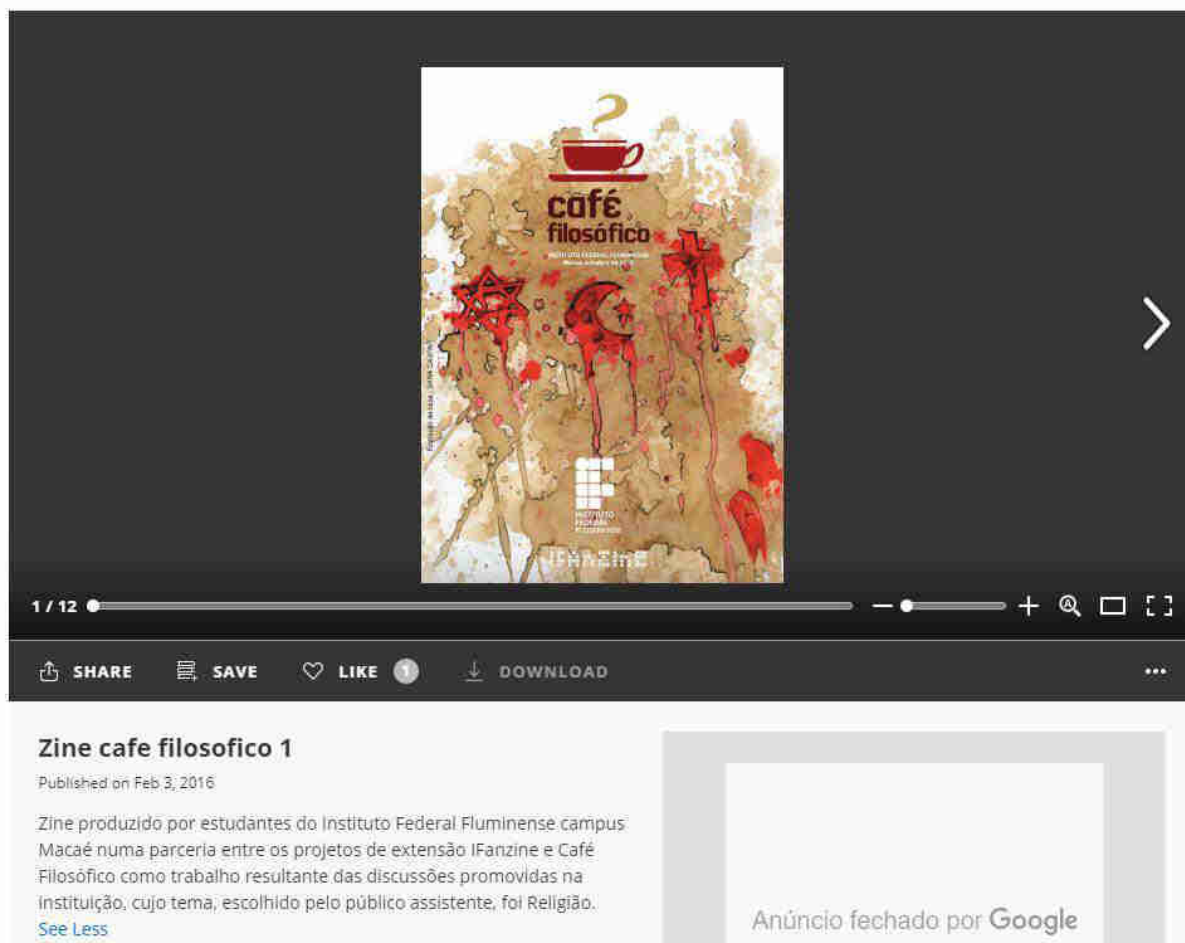
Figures 2 e 3: Zine pop-up “Chicken’s plague”



Source: Photographic record of Andrea Gomes Barbosa, 2019.



Figure 4: Zine Café Filosófico



Source: Slideshare file. Available at: [https://issuu.com/ifanzine/docs/zine\\_cafe\\_filosofico\\_1](https://issuu.com/ifanzine/docs/zine_cafe_filosofico_1). Accessed on February 23, 2020.

Figure 4 illustrates an electronic page where the Iffanzine extension project, coordinated by Alberto de Souza, professor, and researcher, made available on the *Slideshare* system the editions of the e-zines produced by the project team.

The varied formats offer the fanzineiro the possibility of, in addition to creating his text, be it verbal and / or imagetica, also choose among the several existing formats (or even create his own), contributing to his authorial process through a unique production.

#### 4 FANZINES AS MEDIA AND AUTHORALITY LANGUAGE

Recently, the use of fanzines as a resource for appropriating language and its records, reading, writing and narrative has been the subject of studies and research. Professors and researchers in favor of using these artisanal magazines as a resource highlight the following positive points about zines: they foster the development of creativity, expressiveness,

authorship and teamwork; used as supports for fictional narratives, they can, if well used, encourage divergent thinking and coexistence with different points of view; they can be employed at work with any curricular component in a reflective, conscious and creative way; collaborate effectively in educational processes that need to establish transversal, inter and transdisciplinary connections; they serve as an effective assessment tool, especially when they are related to continuous processes or as a way of ascertaining the knowledge accumulated by the student.

In the educational environment, where innovative educational practices seek to awaken both the teacher and the students an education for autonomy that develops expressiveness and authority, the use of fanzines is seen as a viable path. Gazy Andraus defends its didactic use and affirms that the production of a zine is a pleasant creative process and makes teachers and students realize that they are potential authors:

[...] a fanzine (or zine) is in reality an instrument that allows the author to better develop his ideas that often have no space or a suitable place to be released, since the excess of Cartesian scientific rigor derived from years of formatting (and crystallization) in academic teaching led to curb expression, impairing personal development in terms of artistic expression in general. Fanzines, then, from this perspective of possibilities, are essential and very important prominent catalysts (and fraternal aggregators) that urgently need to be adopted in schools and even universities (ANDRAUS, 2013, p. 92).

Lately, the number of teachers who use the fanzine in activities for educational purposes has grown, whether in public or private schools, in various stages of education, from elementary to postgraduate. In addition to being a stimulus to creativity and autonomous production, any discipline can be worked on in a reflexive, conscious and creative way (CAMPOS, 2009, p. 71).

In the article entitled “From marginality to the classroom: the fanzine as a cultural, educational and pedagogical artifact ”, Professor Ioneide Nascimento (2010, p.121) reports her perception of the fanzine from her experiences both in the Normal Course as with elementary school students. According to her,

On the one hand, working with fanzines allows students to assume their role as subjects of this process and become more enthusiastically involved in a project that is becoming more autonomous every day.

On the other hand, the various possibilities of the fanzine as a pedagogical resource still need greater dissemination and discussion in educational circles. Educators need to see the importance played by the fanzine in the constitution of ethical and aesthetic values in the exercise of citizenship and the constitution of students. And that the fanzine in the classroom is an instrument for expanding horizons, favoring students in a process of critical and renewing insertion of the environment that surrounds them (NASCIMENTO, 2010, p. 132).

Despite so many benefits, Renato Donisete Pinto, in his book “Fanzine in education: some experiences in the classroom”, makes an alert:

Fanzines are an experience of passion, creation, authority, rebellion, autonomy and transgression. Many school practices, despite a democratic, dialogical and participatory discourse, are, in fact, still banking, authoritarian, domesticating practices. When going to work with fanzines at school, what cannot happen is that they are built within such practices that end up hampering creativity and transformational movements. It is a denial of the fanzine spirit (PINTO, 2013, p. 11).

It is then up to not only the teacher, but any professional who wants to develop activities for educational purposes using the fanzine as a pedagogical tool, allowing the student to, in fact, have autonomy to express themselves and, why not, transgress, if necessary.

Although the fanzine is already being used in the educational field, in various disciplines and even in interdisciplinary activities, there is practically no literature that theoretically addresses its relationship with the Portuguese language, more precisely with the teaching of reading and writing, and there are few reports research that address the topic. Thus, a brief theoretical approach to the fanzine relationship and textual production will be made next.

Since the fanzine is a print that resembles a magazine or newspaper, several text genres can be found in it, serving as support for both verbal and non-verbal texts, critical and opinionated texts on cultural production as well as the republication of works from other publications and / or unpublished texts, in addition to images collected in other printed materials or drawings made for this purpose (NASCIMENTO, 2010, p. 122).

The fanzine presents a diversity of imagery texts or not, which are the result of information and knowledge manufactured in the social world, in everyday life and which, when transported to print, instigate the dialogue made by the faneditor or zineiro, raising the autonomy of learning subjects . The fanzine works as a vehicle for the dissemination of ideas, not being tied to the bonds dictated by the mainstream press. [...] it also reveals itself as an instrument that enriches the students' “voices”, communicating meanings, building and reconstructing knowledge (NASCIMENTO, 2010, p. 125).

Although there are those who treat the fanzine as a support, the issue is somewhat controversial. There is a conflict between the notions of gender and vehicle since there is more than one communicative purpose. Researchers and scholars say that systematic studies regarding the support of textual genres is a discussion that is still ongoing and there are many questions as stated by Marcuschi (2008, p. 173). For him,

The central idea is that support is not neutral and gender is not indifferent to it. But the nature and scope of this interference or role remains to be discussed. A preliminary

importance can be made regarding the importance of support. It is essential for the gender to circulate in society and must have some influence on the nature of the supported gender. But that does not mean that support determines gender, but that gender requires special support. However, this position is questionable, as there are complex cases in which the support determines the distinction that the gender receives (MARCUSCHI, 2008, p. 174).

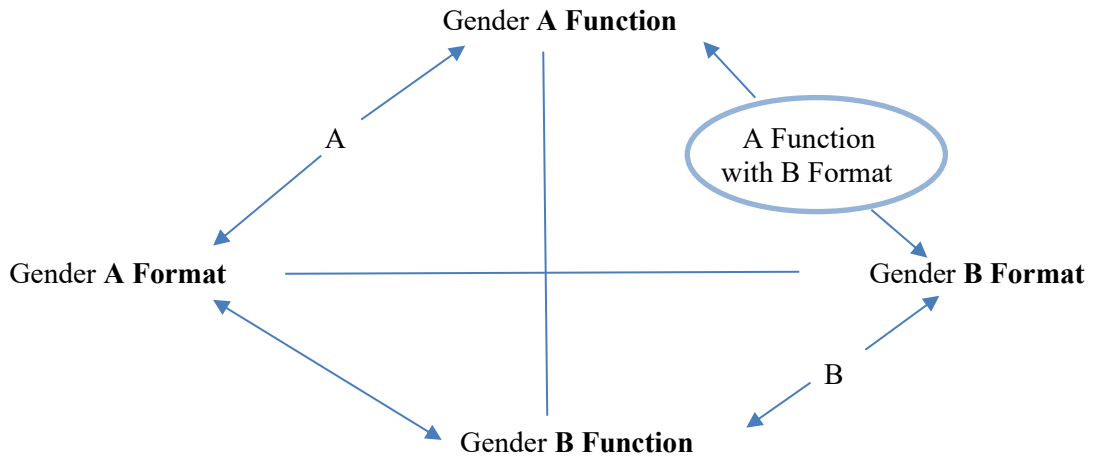
Marcuschi (2008, p. 174) defines the support of a genre as a physical or virtual *locus* with a specific format that serves as the base or setting environment for the materialized genre as text, comprising three aspects: a) support is a place (physical or virtual); b) support has a specific format; c) support serves to fix and show the text. The author emphasizes that one should consider that the basic function of the supports is to **fix** (emphasis added) the genres and not to convey or transport or circulate the text as such.

As Marcuschi said, there are complex cases where support determines the distinction that the genre receives. The fanzine seems to fit these “complex cases” and deserves a more accurate investigation. Despite its similarity to a magazine, we cannot reduce its concept to the notion of textual vehicle, as stated by Chagas and Rodrigues:

[...] It should be noted that fanzines are ceasing to be a fan magazine, made by the fan, to house a mixture of different subjects, a hybrid text, difficult to "label" by the reader. In many cases, the fanzine is not recognized as a specific genre, but as "magazine", "leaflet" or "comic book". The print run is photocopied, in different folding formats. Its transmission is unorthodox. Often, editions are distributed free of charge. The market for this type of publication is restricted to fanzineiros themselves (CHAGAS; RODRIGUES, 2006, p. 153).

Still according to the authors, from the use of different textual genres, apparently used in a chaotic way for the eyes that are not used to, the zine intends to rethink aesthetic and editorial concepts present in most publications, discussing about the social and individual behavior of its time. That is how they define it: [...] the fanzine does not constitute, merely, an alternative vehicle of information, as it is, in effect, a hybrid textual genre [...] that is currently available to be an alternative form of human interaction, creation and consumption of information (CHAGAS; RODRIGUES, 2006, p. 153).

Figure 5: Diagram of the hybridization phenomenon for literary genres



Source: (MARCUSCHI, 2008, p.163).

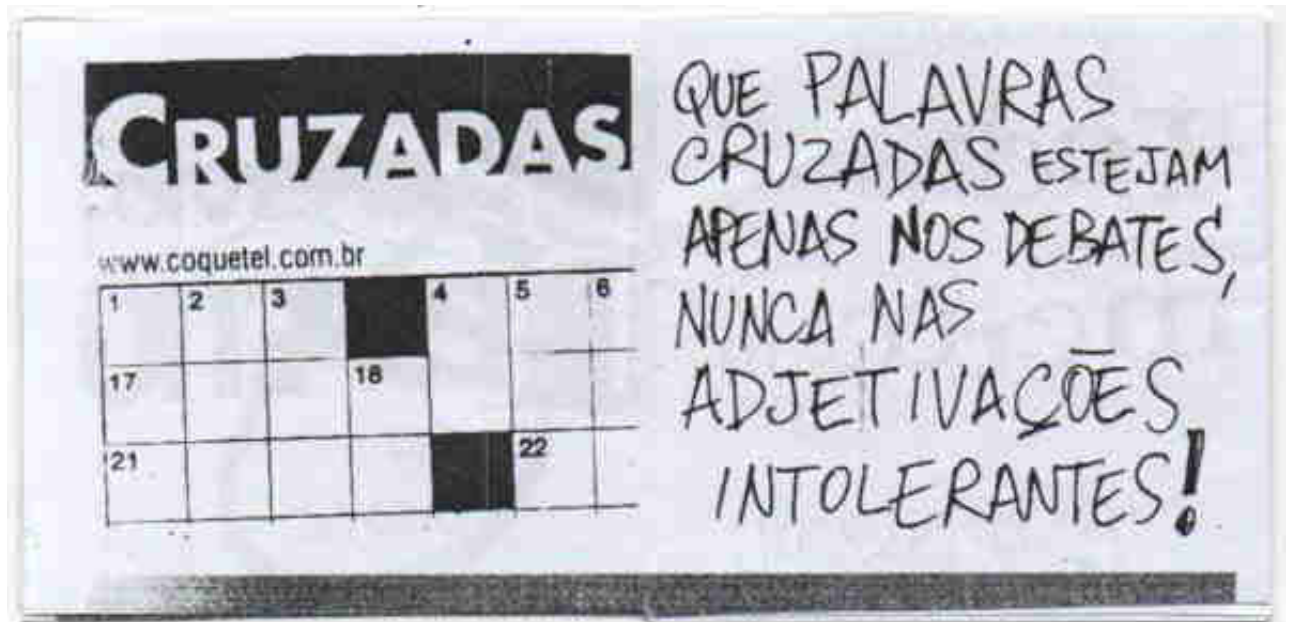
Figure 6: Sample of original art from the Marx fanfare Actuality, using collage technique



Source: Photographic record of Andrea Gomes Barbosa, 2019.



Figura 7: Metaphorical use of crosswords in original fanzine art # ÉCoisaDoIFF<sup>143</sup>



Source: Photographic record of Andrea Gomes Barbosa, 2019.

Based on studies by several authors, especially Bakhtin, Marcuschi (2008, p. 163) affirms that the genres are interwoven and interpenetrate to constitute new genres. The following figure represents the phenomenon of hybridization, or intergenericity, proposed by the author when analyzing an advertisement in the form of a medicine leaflet and an article in the form of a poem.

As Marcuschi stated, the infographic he developed is an attempt to represent typological intertextuality. Marcuschi (2008, p. 166) draws attention to very complex problems in the case of this analysis, emphasizing that there is no evidence that can be clearly distinguished between forms and functions and it is likely that intergenericity is a more natural and normal situation than that we imagine, in addition to what the texts generally live in constant interaction.

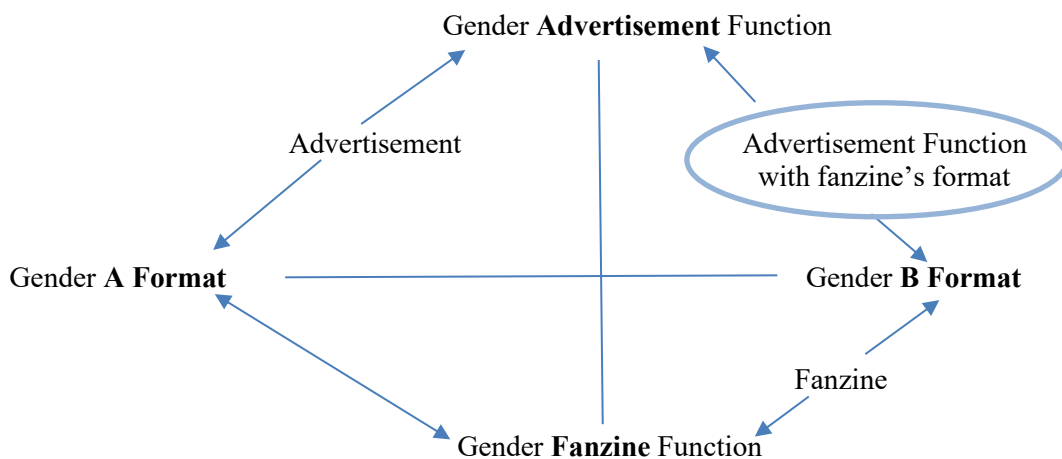
As in other textual genres, during the writing process of some fanzines there are also dialogical relationships with other texts, as we can see on the previous page (figure 6), in the zine Marx in the Actuality, a work developed by Philosophy professor Leonardo Berbat in partnership with the Ifanzine extension project, under the coordination of Alberto de Souza.

Note that the author, which we can call “zineiro”, takes as a starting point the popular saying “A bird in the hand is worth two in the air”, serving as the basis for his new creation. Another example of intertextuality can be seen in the fanzine # ÉCoisaDoIFF,

<sup>143</sup> May the crossword puzzle be only in debates, never in intolerant adjectives!

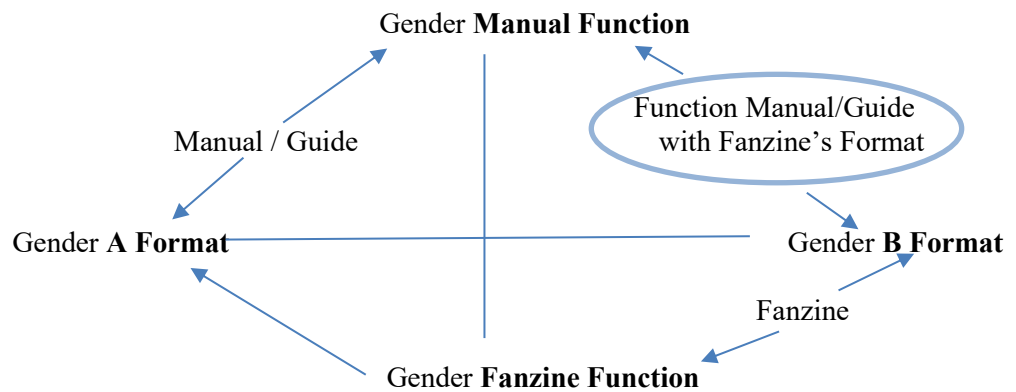
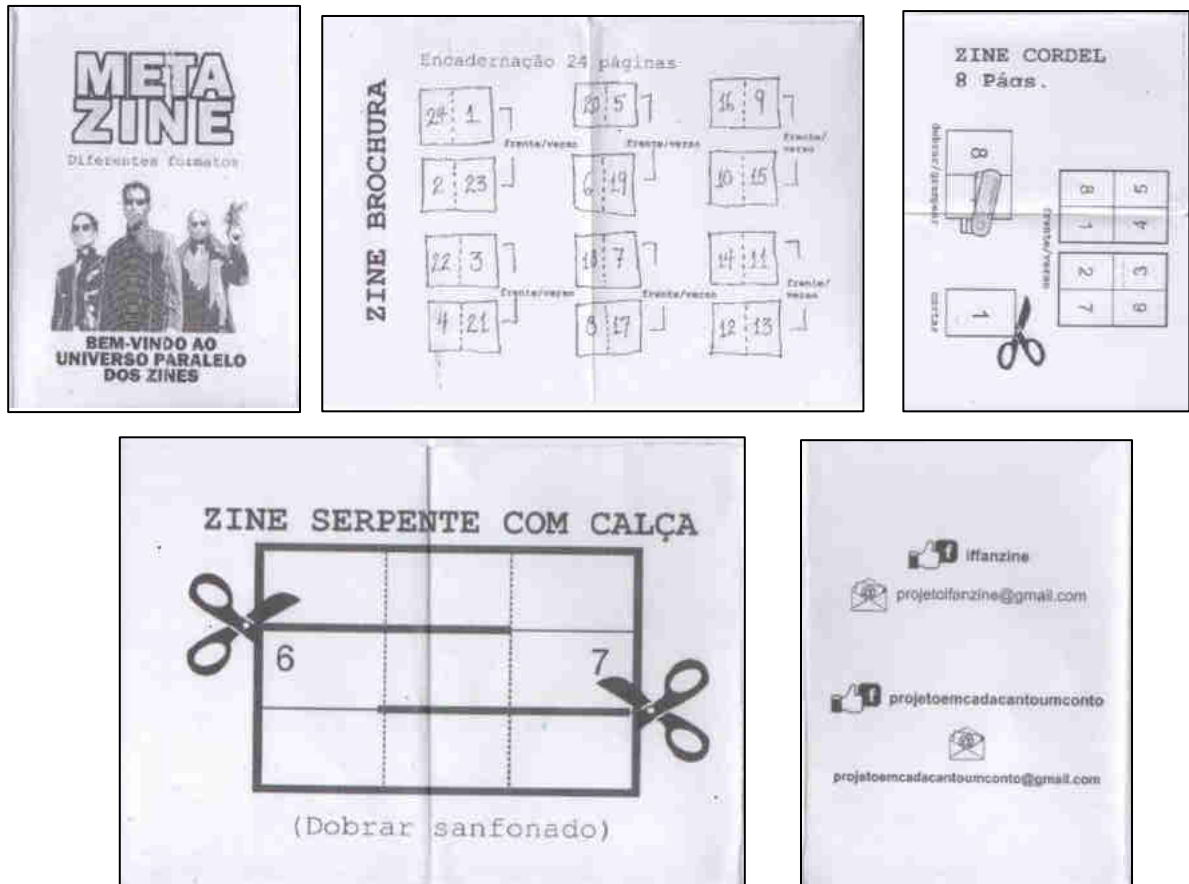
produced through a partnership between the Fanzinoteca of the Instituto Federal Fluminense *campus* Macaé, the Results of the search Center for Afro-Brazilian and Indigenous Studies (NEABI Macaé), the Gender Center (NUGEN) and the Pégasus Student Union.

**Figure 8:** Ad Function with Fanzine's Format



**Source:** Photographic record and Marcusschi's diagram analyse of Andrea Gomes Barbosa, 2019.

Figure 9: Manual Function with Fanzine's Format



Source: Photographic record and Marcusschi's diagram analyse of Andrea Gomes Barbosa, 2019.

The phenomenon of hybridization, or intergenericity, proposed by Marcuschi is quite usual in the textual production process of fanzines. It is possible to say that the hybridization, at the same time that it horizontalizes languages and production models of the knowledge register, also blurs the borders of languages and media, which already have their own canons.

The canon or canon is a model concept, named by the Greek word *κανόνας*, which originally means a stick used as a measuring instrument. This model generally has an aesthetic component, which is present in the Fine Arts. To get to know the canons of literature, experts turn to award-winning productions, most read or best classified, in works of art and literature. As graphic sequential narratives are components of the Ninth Art, that is, newer in the history of humanity, many authors try to capture adequate canons. Russ Kick (2014), is one of the researchers who has been addressing the important issue of graphic canons. In this fanzine environment it is common to circumvent the canon of various literary and graphic genres, making a mixture of forms and functions, as we can see in the following three examples.

To analyze the diagram in figure 8, take as a starting point the definitions of the entry's "fanzine", "e-zine", "ad" and "advertisement" published in the dictionary of textual genres (COSTA, 2012):

**FANZINE** : [...] " Fanzine (*fanatic + magazine* ) are printed publications, outside the commercial structures of cultural production, made by people interested in the dissemination or (re) production of comic books, poems, science fiction, information about independent bands, graphic experiments, among other artistic expressions ". [...] In an experimental textual and graphic language, which differs from conventional standards, it can be produced from the most rudimentary form (hand-made, mimeographed, xerocated sheet ...) to the form of a standard newspaper or magazine. Low-cost, it can be sold informally by its own producers and editors directly to readers interested in this type of publication. With the advent of the internet, *blogzines*, *e-zines* and *webzines* were born (see all) (COSTA, 2012, p. 124).

**E-ZINE**: the *e-zine* (fan) e-zine, is a markedly marginal e-genre. E- gender because it is part of the discursive cultural practices of cyber space; marginal, because these practices are typical of "genres that place themselves outside the institutionally constituted and valued cultural production process" (apud ZAVAM, 2007, p. 110). In the *e-zine*, *e-zineiros* break conventional linguistic-discursive and cultural patterns, changing power relations. Voices suppressed by the traditional means of communication emerge with the release of broadcasting that the internet allows. [...] Rebellious, defiant, relaxed, marginal content and style are reflected in the enunciation framework in a specific and singular way, without the standard of reliability and authority of the journalistic style of traditional *online* magazines, in which thematic content predominates. cultural, a cultured language and a generic choice, socially more valued. [...] The "marginal language" in which this content is published is concretized in linguistic-discursive, lexical and syntactic choices, typical of a rebellious and challenging style and it can be seen in concrete statements that circulate in e-zines [...] (COSTA, 2012, P. 121).

**ANNOUNCEMENT**: news or notice through which something is disclosed to the public, that is, the creation of some advertising message for commercial, institutional,

political, cultural, religious purposes, etc. As advertising, it is a message that seeks to transmit to the public, through technical resources, multisemiotics and through communication vehicles, the qualities and possible benefits of a certain brand, product, service, or institution. [...] (COSTA, 2012, P.36).

**ADVERTISING** : advertising discourse uses *billboards*, television, radio, newspaper, magazine, internet to sell its products through messages that seek to convince consumers, whose messages are generally short, brief, direct and positive, with a predominance of the imperative [. ..]. Allied to this verbal discursive strategy, the advertising text is also composed of non-verbal language, in which the format of the support, images, illustrations and animations are of great importance in the construction of a discourse that explores the consumption desires of modern society [...] It is an essentially multisemiotic textual genre, in which the selling points, although they seem logical, are characterized by totally emotional appeals and by the use of stereotyped social, aesthetic, etc. (COSTA, 2012, p. 196).

The art registered in figure 8, composes the Zine Marx in Actuality, and was produced by a high school student. We found that the author circumvented the canon not only of one genre, making a mixture of forms and functions of several genres. It is a multisemiotic text, since it represents information in an imagery so that the reader has, in addition to the verbal text, visual texts that propose other messages in other languages in relation to the content in question. Produced in a rudimentary way, with cutouts of letters and figures, a hand made sheet and then xerocated (and made available on the internet), there are breaks in conventional linguistic-discursive and cultural patterns, with the presence of contentious content, marks related to form and content fanzines and *e-zines* .

However, we also find characteristics that are characteristic of an advertising discourse, present in advertisements and advertisements, a message that seeks to transmit to the public, through technical resources, multisemiotics and through communication vehicles, the qualities and possible benefits of a certain brand, product or service. Advertising text, an essentially semiotic genre, is also composed of non-verbal language in which the format of the medium, the images and illustrations are of great importance in the construction of the discourse. Through this example, we can perceive the hybridization phenomenon proposed by Marcuschi (2008, p. 166), seeing how several genres interpenetrate to constitute another genre. And, as stated by the author himself, this analysis is complex, since it is not possible to distinguish with total clarity between the forms and functions of each genre that composes the hybrid text.

As the title suggests, we can see in Figure 9 the metalinguistic function in Minizine Metazine, that is, we have a zine that talks about itself. Intergenericity is present from the moment we have a text in the form of a fanzine with the function of a manual. According to Costa (2012, p. 164), the manual is generally characterized by the predominance of instructional



and didactic discourse, in which guidelines are given using the imperative, the infinitive, always in a direct dialogue with the reader.

Just like a manual, in relation to content, Metazine presents a set of practical notions about procedures to be followed in order for a task to be performed well, establishing a know-how for the reader, in this case, some formats of a fanzine. Regarding the discourse, it is unambiguous, and the enunciative counseling scene predominates. As for the discursive linguistic, predominance of short utterances and verbs in the imperative or future and infinitive mode with an imperative value.

The Fanzine Biograficizine is a hybrid text since it combines in a single genre the format of fanzine and the function of an autobiography, as exemplified in figure 10. A narrative text about facts of an individual's life, usually produced in a rudimentary way, with cutouts of letters and illustrations and / or figures, a hand-made sheet and then xerocated and often shows breaks from conventional linguistic-discursive and cultural patterns. Another important discursive property is the coincidence, both in the biograficizine and in the autobiography, between author and narrator and between the author and the main character.

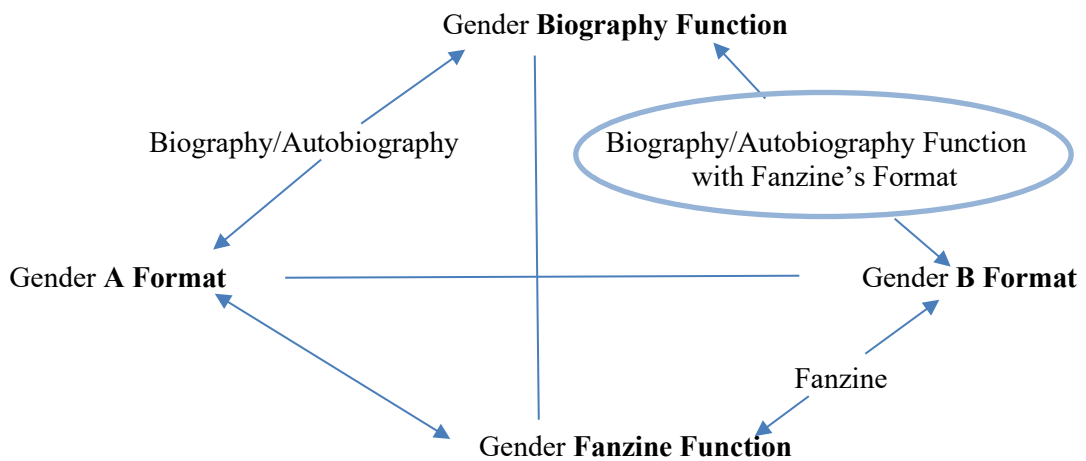
According to Marcuschi (2008, p. 171), there are many problems involved in the issue of intergenericity and, in the absence of conclusive works on the topic, it highlights the importance of discussions involving the subject. The same can be said for the fanzine, further research is needed to generate a theoretical production regarding the hybrid character and the intergeneric process involved in the production of a fanzine.

The fanzine as a hybrid genre, violates already established conventions promoting a break from the conventional and serves to stimulate students' creativity since, to produce a text that carries their identity, they will have to make choices and build their discursive perspectives.

In this sense, the production of a zine is a great resource for exercising the authorship process. Regarding the subject, Andraus (2009, apud PINTO, 2013, p. 19) states that:

[...] it is a very important question in the sense that the individual through the making of a fanzine becomes the author of his own work and expands his individual expression, going in the opposite direction to the standards created by industrial society. In this way, each person becomes an author elaborating their own edition using the formats they deem necessary and dealing with themes of their personal taste (PINTO, 2013, p. 19).

**Figure 10: Function Biography with Fanzine's Format**



Source: Photographic record and Marcuschi's diagram analyse of Andrea Gomes Barbosa, 2019.

Muniz (2010, p.18), in the text entitled "In the disorder of the word: fanzines and the writing itself", when analyzing the Fanzine WordDesordem, starts from the assumption that fanzines can be understood as a manifestation of what Foucault called **arts of existence** (emphasis added) conceiving that the writing of this handmade magazine acts as a

practice of inventing oneself, with which individuals constitute themselves and recognize themselves as subjects when they experience the function of authorship (MUNIZ, 2010, p.19).

Still quoting Foucault (2001, p. 26), in the same text, Muniz (2010, p. 20) states that the author can understand not exactly the individual who pronounced or wrote a text, but “the principle of grouping discourse, as the unity and origin of its meanings, as the focus of its coherence”.

The author, then, understands the “function that characterizes a way of existence, circulation and functioning of some discourses in society” (Muniz quotes Foucault, 1992, p. 46). Based on this principle, he identified in the Fanzine PalavraDesordem a plural and dynamic authorship consisting of three **forms of self** (emphasis added):

- 1) the *author-editor*, who acts as the main responsible for the composition of the fanzine and / or the magazine, such as the collection and collage of texts, the assembly, the production of photocopies and prints, the organization of the means of funding, as well as the distribution;
- 2) the *author-narrator*, the one who participates with the texts properly, verbal (written) or non-verbal (imagery, visual), are signed texts (and there the stories, poems and illustrations prevail, although other textual genres also appear, as academic reviews and opinion articles) or anonymous, as in the case of collective poetry, often written on a bar table or on similar wheels;
- 3) the *author-character*, a separate case, and very significant: it is someone from the group who is personified in some text, transformed into a character through the narrative of an experienced and resized episode (MUNIZ, 2010, p. 21 ).

This plurality in relation to authorship is also seen in other fanzines since, many times, there is no fixed authorship and whoever produces it can play different roles in the production and manufacture of the same. This autonomy provided by the fanzine as a resource that encourages an authorial process has permeated some educational environments and developed potential creative students and teachers. Based on this perspective and on the theoretical framework presented here, the intervention proposal reported below was prepared.

## 5 INTERVENTION THROUGH FANZINES

Based on the theoretical foundation, the intervention proposal was developed and applied, with the purpose of obtaining the Professional Master's degree in Letters (BARBOSA, 2018), using the didactic sequence of Schneuwly and Dolz (2004) as a procedure for establishing the relationship teaching-learning, in the production of text by children. As already reported, a didactic sequence is a set of school activities organized, in a systematic way, around

a textual genre, taking into account communication in a real situation. Thus, it provides the child, as a student, with a procedure to perform all stages of the production of a discursive, literary, artistic or media genre. The didactic sequence involves four phases: presentation of the situation, initial production, the modules, and the final production.

The proposal was developed in a class of 4th grade of elementary school, with students between 9 and 11 years old, from Escola Municipalizada Tosana, located in the rural area of the municipality of Cabo Frio, state of Rio de Janeiro. It is important to highlight that, before the intervention, more than half of the class did not carry out the textual production activities proposed in Portuguese language classes. The synthesis of the report of the stages developed, demonstrates the power of Fanzines in the appropriation of language and in the production of texts with authority.

### 5.1 - 1st PHASE: PRESENTATION OF THE SITUATION

The initial presentation of the situation was made and the task to be developed by the students was presented: the production of a fanzine with the stories told in their families. At that moment, considering the collective project, the following were defined: the genre to be produced, the form, the modality and for whom it would be produced. I explained to the students that they would produce a collective fanzine, with stories of oral tradition told by their families, that it would be distributed both in their families and throughout the school community and that they could also produce an individual fanzine whose theme would be chosen by them. In this phase, some copies of the genre were also presented, fanzines of various formats and subjects. The students were able to read, handle and ask questions about their organization.

In a second step, the students did the interview with the oldest person in their family (accessible at the moment). The activity consisted of asking parents, grandparents or older people in the community to tell them a story. The student was asked to register in writing and illustrate the story told. Among the objectives of this stage is the collection of stories for the production of the collective fanzine.

The following week, the stories were socialized through a counting wheel. This activity was carried out in an area outside the classroom, on the school balcony. At that moment, I could see the joy of some students whose parents had never sat down to talk and tell a story or family history. It was a very pleasant morning, full of werewolves, bags and other characters from children's literature. It is interesting to highlight the debate provoked by the various "versions" of sacks and werewolves presented and the discussion around whether the facts

reported by those responsible were “true” or not. A good part of the families lived (some still live) in rural areas, in the middle of reeds, banana plantations and close to forests. And, believe in fact, in the existence of werewolves and sacks.

After systematizing the presentation of the situation, highlighting the main points in relation to the genre to be produced, such as form and content and target audience, we moved on to the second phase.

## 5.2 - 2nd PHASE: THE FIRST PRODUCTION

This phase aimed to discover the writing potential of students who met in the Arts room. The choice of location was due to the fact that it was wider than the classroom of the class, allowing several groups. Materials and equipment were available, such as various papers, colored and colored pencils, thin and thick colored pens, glue, scissors, clippings, a notebook, a multifunctional printer, and a typewriter.

At first, the students were enchanted by the typewriter, and for approximately half an hour, we talked about its use and operation. Until one of them remembered that some fanzines that had contact in the first phase seemed to have been written with a machine of that type. I also took the opportunity to show how the multifunction printer worked in case they needed to make copies.

After that moment, it was explained that they should produce a fanzine with the researched stories. It could be a collective production or, whoever wished, it could produce an individual fanzine. The activity was developed in 6 classes for two consecutive days. During the execution of the same, the students themselves have been raising some questions about the production of the fanzine. 10 students signaled the need to “learn more about the fanzine format”, how to fold the sheets, how to staple. 4 students demonstrated the desire to learn how to make comic book fanzines, like some they handled in the first phase. At the end of the intended period, we had a kind of “draft” of a collective fanzine and attempts at minizines. An evaluation of the texts produced was made. We then proceed to the next phase: the modules.

## 5.3 - 3rd PHASE: THE MODULES

The construction of the modules was done to meet the needs raised by the students and teacher, in the previous phase. The sequence was planned so that, on the way, production



was trained for the final elaboration of the fanzine, giving students the necessary tools to overcome the difficulties encountered in the first production.

### *5.3.1 Module 1: Fanzine workshops addressing the various formats and the editing process*

This activity was carried out for two weeks, totaling 6 classes, distributed over two days. It was an interdisciplinary work, involving, besides me, a Portuguese Language teacher, the Artistic Expression teacher and the Information and Communication Technology teacher. The fanzine workshops covered the following topics: definition, origin of the term, types of fanzine, editing process. The same was done in partnership with the extension projects *Ifanzine* and *In Each Corner, A Short Story*, both from the Instituto Federal Fluminense *campus* Macaé.

On the first day, the coordinator of the *Ifanzine* Alberto de Souza extension project talked to the students about their fanzine experience, and then they had contact with various types of fanzines. They handled and read zines of the most varied formats and subjects. In groups, they observed and discussed questions about the contents and structures of the fanzines analyzed by them. After talking about the origin, definition and the most varied formats, the students learned how to elaborate some fanzine formats: the zine brochure, the zine cordel, the snake with pants and the minizine. That day they had the opportunity to train the various formats.

On the second day, issues related to the editing process, the types of illustrations used, the clipping and collage process, how to assemble the cover, the layout, how to assemble the pages and make the zine doll were addressed. As a task, the students had to choose a format worked in the previous meeting and produce a fanzine. The choice for the minizine was unanimous. They were delighted with the folding process that transformed a simple sheet of A4 paper into an 8-page zine without having to staple them.

### *5.3.2 Module 2: Workshop on comics and humorous texts*

The interest of part of the class in the workshop theme arose from the contact with comic book fans. Some students, who generally do not carry out textual production activities in Portuguese language classes, were very interested in this type of fanzine. This activity was also carried out by Alberto de Souza, coordinator of the *Ifanzine* extension project, and developed with the integration of the disciplines Portuguese Language, Reading and Art,

Artistic Expression and Information and Communication Technology. In addition to the material previously made available, students received sketchbooks and pencils 4B and 6B, to carry out the proposed activities.

Nine classes, distributed over three days, were necessary for the development of the activity. On the first day the students studied the head scheme: frontal (mid, high and low lines), profile and half-profile. The study of expressions was also done. On the second day the whole-body scheme was approached, and the movements were studied. On the third day the composition of the strips was discussed: character, scenery, balloons. On that last meeting, onomatopoeia was worked on.

### 5.3.3 Module 3: *Development of a glossary*

After the students have learned to talk about the fanzine and have acquired ways to observe it from various points of view, it is time to acquire a technical language to express themselves about what they are doing. This activity was developed in two classes. First, we take up orally some concepts learned. While the students were talking, I wrote down keywords on the board, in relation to the fanzine and the comic books. After the list was formed, the students, collectively, tried to define, with my help, each term noted. After registration, on the board, students copied the glossary in the notebook and a poster was made on the brown paper. The glossary was titled *fanzinário* and was displayed in the room for the entire period of the project, for students to consult whenever there was a need.

## 5.4 - 4th PHASE: THE FINAL PRODUCTION

The time has come for students to put into practice what they learned during the modules. We resumed the initial production, talked about what they had raised about difficulties in relation to the first production of the collective fanzine and whether they had overcome these difficulties after the workshops were held.

We then started the production of a fanzine using the verbal and non-verbal texts produced by the students from the interviews and researched stories.

The students were divided into teams and each one was responsible for a stage of production:

- Typing some stories or rewriting them with handwritten letters. In addition to the computer, a typewriter was available to the students. After selecting the stories that would be part of the zine, each student chose how to present their text (whether it would be handwritten or typed);
- Illustrations (with drawings made by students and assemblies through cutting and pasting);
- Assembly of pages and preparation of the mock-up;
- Production of a text for the presentation of the zine;

After dividing into groups, we started the development of activities that were developed in the period of two weeks, totaling eight classes, during four school days.

**Figures 11 e 12:** Cover and Back Cover from *Tracinhos da Memória*



**Source:** Photographic record of Andrea Gomes Barbosa, 2019.

As soon as the composition of the pages was ready, the class chose the title for the zine. After some suggestions, “*Tracinhos de memória*”<sup>144</sup> was chosen. The choice was made due to the fact that the students had contact, through the *Ifanzine* and *In each corner* extension projects, a short story, with the *Traces of memory 1 and 2* zines that also record tales, stories and memory reports.

The making of the cover (figure 11) and back cover was done on the computer, with the help of the class. The students chose the illustration and I explained that it would be

<sup>144</sup> Memory’s little traces.

interesting to put in the fanzine all the institutions involved in the project. We also agreed to leave a page for autographs (figure 12). They were overjoyed when we talked about this possibility. It seems that, at that moment, they discovered themselves as “authors” of the fanzine.

The following week, with the pages already reproduced, we assembled the fanzine. Four students were responsible for putting the pages in order, another four for folding the pages in half, two students stapled and passed on to three others, responsible for storing them in a box.

Ready fanzines, it is time to mark the day of the autograph session and the way to share this information with the school community. In a collective conversation, it was decided that the students would go to classes to make the invitation orally and, also, an invitation in the form of a minizine would be produced that would be distributed at school and in families. The following week, students produced and distributed the invitations.

In the last week of class, the collective fanzine and the thirty-nine individual minizines produced with the school community were socialized through an autograph morning. Family members were also invited. It was a different morning for the whole school and all the students who were present were delighted with the fact that they signed.

Two hundred copies of the Fanzine Tracinhos da Memória were produced. Each person present (other students, teachers, school staff and family members) received a signed copy. And then, each student in the participating class received 10 copies of the collective fanzine and 5 of the individuals to take home and distribute to their families.

## 6 RESULTS AND DISCUSSION

The fanzine provided students with the possibility of expressing their own ideas. When producing a text that would circulate socially, without pretending to be a recipient, we found the personal satisfaction of producing and publishing something of his own. They were able to realize that, from fanzines, they can produce texts whose theme is of their own interest and that writing, and their life reality are not that far apart.

The students were very enthusiastic when doing their zines. They had to develop a collaborative work, when producing the collective zine, exercising the socialization of ideas and discussing aesthetic preferences of each one as to the ways of organizing the verbal and non-verbal texts on the pages. In addition, they exercised the linguistic and semiotic self-

analysis of their work in their moments of socialization, expanded their knowledge and demonstrated more autonomy to produce them.

Before the intervention, in general, the students did not show concern for, for example, writing the words correctly.

This concern arose from the moment when they would have their texts really read by other people, without being the teacher. Most of the time, it was the students themselves who signaled if there was a need for correction, as in the following situation.

**Figure 13:** Cooperative text production and spell checking



**Source:** Photographic record of Andrea Gomes Barbosa, 2018.

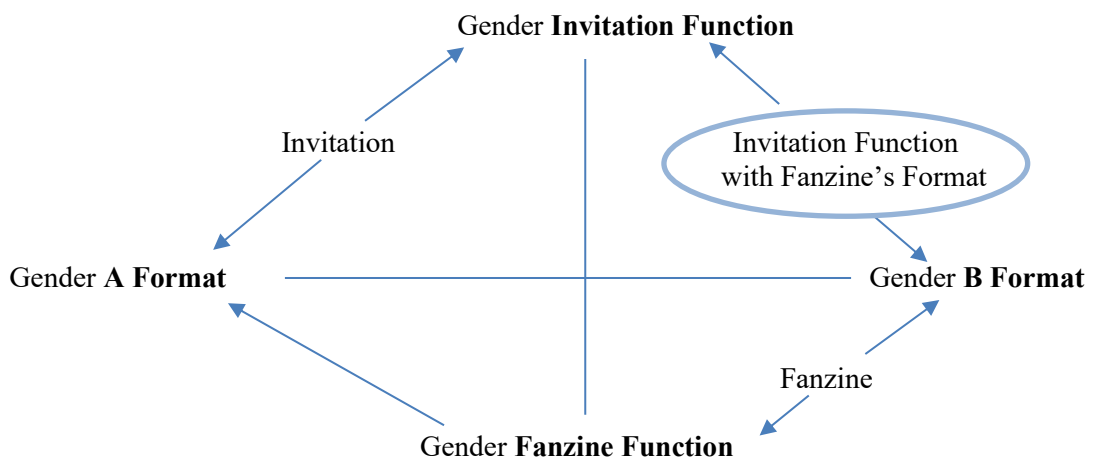
A student was making the title of a story, when another student realized that there was a letter exchanged (figure 13, first line). He went to his colleague informing that the word "werewolf" was written with the letter M at the end and not N. At that moment, an impasse emerged, since the first said it was correct, it would be with N. The student then went to bookshelf and consulted the dictionary, showing that it would really be with the letter M. This movement took place among the students, I just watched and, the two concluded that it would be necessary to make the title again with the correct letter. This process of reflection, whether individual or collective, was present during the stages of intervention remain after the end.



During the activities proposed in the didactic sequence, I found examples of responsive and active attitudes in the interaction of students in different situations. As Bakhtin states:

Each statement must be seen above all as a response to the preceding statements in a given field (here we conceive of the word “answer” in the broadest sense): it rejects, confirms, completes, is based on them, implies them as known, in a way takes them into account. Because the statement occupies a defined position in a given sphere of communication, in a given question, in a given subject, etc. It is impossible for anyone to define their position without relating it to other positions. Therefore, each statement is full of varied attitudes responsive to other statements in a given sphere of discursive communication (BAKHTIN, 2011, p. 297).

**Figura 14:** Invitation Function with Fanzine’s Format



Source: Photographic record and Marcuschi’s diagram analyse of Andrea Gomes Barbosa, 2019.

In their productions, the students demonstrated to have knowledge of the function and forms of the fanzine, a discursive verb-visual genre. Despite having a relatively free constitution, it usually presents the related verbal and non-verbal languages. And I believe that this intersemiotic language, with which children live from an early age, was what most interested students.

The intergeneric phenomenon proposed by Marcuschi (2008, p.163) can also be seen in the invitation produced for the autograph morning (figure 14). The shape of it was suggested by a student and the production was done collectively. Intergenericity is present from the moment we have a fanzine text with an invitation function. It requests the presence or participation of someone at an event, in this case we can say literary, informing day, place and time, produced in a rudimentary way, with cutouts of letters and illustrations, hand made sheet and then xerxed and folded in the format of minizine (or pocket zine).

In addition to the contributions already mentioned, I would like to emphasize that the theme chosen for the production of the collective *Tracinhos de Memória* fanzine provided the involvement of the students' family. It was gratifying to hear testimonies from some parents and grandparents informing that, because of the proposed research, there was a greater dialogue in the family: the younger ones looking for the older ones, the older ones "pulling" from memory the stories told by their grandparents and parents or the cases experienced, and retelling them to children and grandchildren.

I could not fail to report, among so many testimonies, the speech of a student, in the morning of autographs: "Some texts we do at school are not interesting, we just copy or the teacher has already chosen the theme and I cannot create, invent. Today, with fanzines, I realized one of my dreams: to be a writer! I am very happy."

## 7 FINAL CONSIDERATIONS

The fanzine, a verbal-visual discursive genre, promotes a democratic dialogue between teachers, students and society. When producing fanzines, students make choices, build discursive perspectives in the production process, and have the opportunity to produce a text that carries their identity in an original and authentic way. Thus, it was found that working with the fanzine in elementary school meets the guidelines given in official documents such as the PCN (2001, p.23) which emphasizes that it is up to the school to create conditions for the development of the ability to use language effectively that satisfies personal needs and that, in

addition to texts that respond to practical demands of daily life, promotes those that favor critical and imaginative reflection, the exercise of more elaborate and abstract thought forms, these being the most vital for full participation in the literate society.

It should also be noted that BNCC (BRASIL, 2017) brings fanzine and e-zine as textual genres to be worked on in the development of skills related to both reading and textual production in the Portuguese Language curriculum component. However, although they have also been included in the Dictionary of Textual Genres, since 2012, most teachers are not aware of the subject. This fact contributes to the originality and the importance of the present work.

It was found, during all the stages of the intervention described in this article, that the appropriation of the language occurs through social interaction, as well as materialized in the creative processes of text production, according to the reflections proposed by Bakhtin (2011, p. 294) that focuses its attention on the discourse and affirms that all statements, in the communication process, are dialogical and take into account the discourse of others.

That is why anyone's individual discursive experience is formed and developed in a constant and continuous interaction with the individual statements of others. In a sense, this experience can be characterized as a process of assimilation - more or less creator - of the words of the other (and not of the words of the language). Our discourse, that is, all our statements (including the created works) is full of the words of others, of a varying degree of alterity or assimilability, of a varying degree of perceivability and relevance. These words of others bring with them their expression, their evaluative tone that we assimilate, re-elaborate and re-emphasize (BAKHTIN, 2011, p. 294).

Thus, working with the fanzine leads children in the literacy and literacy phase to adopt an “active responsive” attitude, in the Bakhtinian perspective, fulfilling a leading role, interacting and communicating. And for that, the didactic sequence, teaching strategy proposed by Schneuwly and Dolz (2004), provided students with the necessary instruments for the appropriation of the gender worked, contributing to the effectiveness of the intervention.

The fanzine, as a hybrid genre, violates already established conventions promoting a break from the conventional and serves as a stimulus to the students' creativity since, to produce a text that carries their identity, they will have to make choices and build their discursive perspectives. In this sense, the production of a zine is a great resource for exercising the authorship process, as stated by Andraus (2009, apud PINTO, 2013, p. 19)

[...] it is a very important question in the sense that the individual through the making of a fanzine becomes the author of his own work and expands his individual expression, going in the opposite direction to the standards created by industrial society. In this way, each person becomes an author elaborating their own edition

using the formats they deem necessary and dealing with themes of their personal taste (PINTO, 2013, p. 19).

Thus, after applying the intervention, it was possible to analyze and verify that the fanzine serves as a stimulus to children's creativity, reinforcing the authorial processes, and allows them to produce and disseminate texts whose theme is of interest, providing personal satisfaction in producing and publishing something of your own. Consequently, it also results in a textual production that interests other readers and overcomes the limitations of written exercises in formal education environments, exemplified here by Elementary School.

The study carried out contributes to the development of strategies that facilitate the learning of reading and writing, in Portuguese language classes, however it raises other questions regarding the fanzine relationship and textual genres. Therefore, there is a need for the continuity of studies that contribute to the understanding of the fanzine as a support or textual genre and that generate a theoretical framework regarding the hybrid character and the intergeneric process involved in its production, seeking to understand how various genres interpenetrate to constitute it.

## REFERENCES

ANDRAUS, Gazy. Minhas experiências no ensino com os criativos fanzines de histórias em quadrinhos e outros temas. In: SANTOS NETO, Elydio dos (org.); SILVA, Marta Regina Paulo da (org.). **Histórias em quadrinhos e práticas educativas**. Volume I: o trabalho com universos ficcionais e fanzines. 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2013.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 6ª ed. – São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

BARBOSA, Andrea Gomes. **Fanzines: autoralidade e expressividade nas aulas de produção textual**. 2018. 147f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Faculdade de Formação de Professores, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, São Gonçalo, 2018. Disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=6647605](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6647605). Acesso em 23 fev. 2020.

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa / Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental**. 3. ed. Brasília: MEC/SEF, 2001. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>. Acesso em 23 fev. 2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_20dez\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_20dez_site.pdf). Acesso em: 22 de dezembro de 2017.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN)**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf>. Acesso em: 05 de dezembro de 2017.

CAMPOS, Fernanda Ricardo. abraFANZINE: da publicação independente à sala de aula. **Txt: Leituras Transdisciplinares de Telas e Textos**, [S.l.], v. 5, n. 10, p. 65-77, 2016. ISSN 1809-8150. Disponível em: <<http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/txt/article/view/10053>>. Acesso em: 26 fev. 2017. doi:<http://dx.doi.org/10.17851/1809-8150.5.10.65-77>.

CHAGAS, Isabel; RODRIGUES, B. B. O fanzine: um gênero textual marginal. In: SOARES, Maria Elias (org.). **Pesquisas em Linguística e Literatura**: descrição, aplicação, ensino. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará – Programa de Pós-Graduação em Linguística/Grupo de Estudos Linguísticos do Nordeste (GELNE), 2006. p.151-153. ISBN: 85-906478-0-3. Disponível em: <https://gelne.com.br/arquivos/anais/gelne-2002/index.html>. Acesso em 26 fev. 2020.

COSTA, Sérgio Roberto. **Dicionário de gêneros textuais**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

DOLZ, Joaquim; NOVERRAZ, Michèle. Os gêneros escolares: das práticas de linguagem aos objetos de ensino. In: SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim; et. al. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado de Letras, 2004. P. 80-128.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**. 7. ed. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** 3. ed. Tradução de António Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. Alpiarça: Vega, 1992.

GUIMARÃES, Edgard. **Fanzine**. 3ª edição. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2005.

KICK, Russ (org.). **Cânone Gráfico**: Clássicos da literatura universal em quadrinhos. Volume 1. São Paulo: Barricada, 2014.

MAGALHÃES, Henrique. Fanzines de histórias em quadrinhos: conceito e contribuições a educação. In: SANTOS NETO, Elydio dos Santos Neto (org.); SILVA, Marta Regina Paulo da (org.). **Histórias em quadrinhos e práticas educativas**. Volume I: o trabalho com universos ficcionais e fanzines. 1ª ed. São Paulo: Criativo, 2013.

MAGALHÃES, Henrique. O rebuliço apaixonante dos fanzines. 3ª edição. João pessoa: Marca de Fantasia, 2013.

MAINGUENEU, Dominique. Autoralidade e Pseudonímia. **Revista da ABRALIN**, v.15, n.2, p. 101-117, jul./dez. 2016. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/abralin/article/view/47886/28821>. Acesso em 23 fev. 2020.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MUNIZ, Cellina. Na desordem da palavra: Fanzines e a escrita em si. In: MUNIZ, Cellina (org.). **Fanzines**: Autoria, subjetividade e invenção de si. Fortaleza: Edições UFC, 2010. p. 15-28.



MUNIZ, Cellina. (org.). **Fanzines**: Autoria, subjetividade e invenção de si. Fortaleza: Edições UFC, 2010.

NASCIMENTO, Ioneide Santos do. Da marginalidade à sala de aula: o fanzine como artefato cultural, educativo e pedagógico. In: MUNIZ, Cellina. (org.). **Fanzines**: Autoria, subjetividade e invenção de si. Fortaleza: Edições UFC, 2010. p. 121-133.

PINTO, Renato Donisete. **Fanzine na Educação**: algumas experiências em sala de aula. João Pessoa: Marca de Fantasia. Disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/livros/quiosque/fanzinenaeducacao/fanzinenaeducacao2ed.pdf>. Acesso em 23 fev. 2020.

SANTOS NETO, Elydio dos. Prefácio: A paixão pelos fanzines e pelo corpo gerando práticas educativas desafiadoras. In: PINTO, Renato Donizete. **Fanzine na Educação**: algumas experiências em sala de aula. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2013. p. 5-8. ISBN: 978-65-86031-09-6. Disponível em: <https://www.marcadefantasia.com/livros/quiosque/fanzinenaeducacao/fanzinenaeducacao2ed.pdf>. Acesso em 23 fev. 2020.

SCHNEUWLY, Bernard; DOLZ, Joaquim *et al.* **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado das Letras, 2004.

SNO, Márcio. **Oficina de zines**: Guia para educadores. São Paulo: edição do autor, 2014. Disponível em: [https://issuu.com/marciosno/docs/cartilha\\_educadores\\_-\\_vers\\_o2](https://issuu.com/marciosno/docs/cartilha_educadores_-_vers_o2). Acesso em 23 fev. 2020.