

Revista



Cajueiro

Revista Cajueiro: Ciência da Informação e Cultura da Leitura
Cajueiro Magazine: Information Science and reading Culture



UFPA | ANO 4 | NÚMERO 1 | MARÇO 2023



2546-8374

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, março de 2023.

Dados de Catalogação na Publicação (CIP)

R449c 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. 4, n. 1 (2023) - São Cristóvão, Sistema
Eletrônico de Editoração da Universidade Federal de Sergipe (SEER-UFS),
2023.

276 f.: il.

Semestral. Bilíngue.

ISSN 2595-9379 (publicação eletrônica).

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

1. Ciência da Informação – Periódicos. I. Universidade Federal de Sergipe
(UFS). II. Bari, Valéria Aparecida (org.). III. Título.

CDU: 02(05)

CDD: 020.5

Ficha catalográfica elaborada por Valéria Aparecida Bari (CRB-5/SE-001552/O)

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

VOLUME 4, NÚMERO 1, 2023.

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>
- ❖ 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
 - 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
 - Documentação e Gestão da Informação
 - 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-Gerente**

- ❖ Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari, Universidade Federal de Sergipe (UFS), Brasil

Comissão Científica e Editorial

- ❖ Prof^ª. Dr^ª. Alessandra dos Santos Araújo - UFS
- ❖ Prof. M^º. Antonio Edilberto Costa Santiago - UFS
- ❖ Prof. Dr. Amaro Xavier Braga Júnior – UFAL
- ❖ Prof^ª. Dr^ª. Carla Eugenia Caldas Barros – UFS
- ❖ Prof^ª. M^º. Daniela dos Santos Rodrigues Marino - UNISANTA
- ❖ Prof^ª. Dr^ª. Germana Gonçalves de Araujo - UFS
- ❖ Prof^ª. M^º. Isis Carolina Garcia Bispo – UFS
- ❖ Prof. Dr. Iuri Andréas Reblin – UNIEST
- ❖ Prof^ª. Dr^ª. Maiara Alvim de Almeida – IFRJ
- ❖ Prof^ª. Dr^ª. Niliane Cunha de Aguiar
- ❖ Prof. Dr. Paulo da Silva Quadros – UNIP
- ❖ Prof. M^º. Paulo Roberto Fernandes Júnior - UFS
- ❖ Prof. M^º. Raul Felipe Silva Rodrigues - UFS
- ❖ Prof. M^º. Salim Silva Souza – IFS/SE
- ❖ Prof. Dr. Sérgio Luiz Elias de Araújo – UFS
- ❖ Prof^ª. M^º. Shirley dos Santos Ferreira – UFS
- ❖ Prof. Dr. Thiago Vasconcellos Modenesi - UNIGUARARAPES
- ❖ Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro – USP
- ❖ Prof. M^º. Wanderley de Oliveira Menezes – UFS
- ❖ Prof^ª. Dr^ª. Valéria Aparecida Bari (Coordenação) - UFS
- ❖ Prof^ª. M^º. Vanderléa Nóbrega Azevedo Cortes – UFS

Conselho de Pareceristas Ad Hoc 2021

- ❖ Prof^ª. Dr^ª. Débora Eleonora Pereira da Silva – UFS
- ❖ Prof. Dr. Geraldo Moreira Prado – IBICT
- ❖ Prof. Dr. Iuri Reblin – UNIEST
- ❖ Prof. Dr. Napoleão dos Santos Queiroz – UFS
- ❖ Prof. Dr. Pablo Boaventura Sales Paixão – IFS
- ❖ Prof^ª. Dr^ª. Patrícia Horta Alves – UFS

- ❖ Prof. Dr. Thiago Vasconcellos Modenesi – UNIGUARARAPES
- ❖ Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro – USP

Equipe de Editoração

Líder

- ❖ Prof^ª. M^ª. Ida Conceição Andrade de Melo - Bibliotecaria documentalista - UFS

Revisão ortográfica

- ❖ Prof^ª. M^ª. Debora Cristina dos Santos – Bibliotecária Documentalista - UFS
- ❖ Joyce Dayse de Oliveira Santos – Bibliotecária Documentalista - UFS

Tradução por recursos automáticos

- ❖ Maria Magna Correia Menezes Nogueira – Licenciatura em História - UFS
- ❖ Djully Rodrigues Costa – Bibliotecária Documentalista - UFS

Normalização

- ❖ Prof^ª. M^ª. Ida Conceição Andrade de Melo - Bibliotecaria documentalista - UFS
- ❖ Prof^ª M^ª. Vanderléa Nóbrega Azevedo Cortes – UFS

Divulgação específica em redes sociais

- ❖ Prof^ª. M^ª. Shirley dos Santos Ferreira – UFS
- ❖ Prof^ª. M^ª. Ida Conceição Andrade de Melo - UFS
- ❖ Erivan Silva Mota – Graduando em Artes Visuais - UFS
- ❖ Rafaela Ferreira Lopes – Bibliotecária Documentalista - UFS

Equipe de Capa, Design e Artes

- ❖ Prof^ª M^ª. Isis Carolina Garcia Bispo – UFS
- ❖ Gabriel Ferreira Souza – Design Gráfico - UFS
- ❖ Prof^ª. Dr^ª. Germana Gonçalves de Araujo – UFS
- ❖ Prof. M^ª. Raul Felipe Silva Rodrigues – UFS
- ❖ Prof. M^ª. Salim Silva Souza – IFS/SE
- ❖ Prof^ª M^ª. Shirley dos Santos Ferreira – UFS

**SUMÁRIO****EDITORIAL**

Editorial: Um ano de sobrevivência.

Valéria Aparecida Bari 09

ARTIGOS ORIGINAIS E ENSAIOS

Os romances cor-de-rosa e a formação de leitoras: memórias e histórias.

Alzira Queiroz Gondim Tude de Sá 21

Metrópolis e Jogos Vorazes: duas distopias que fizeram história na literatura.

Luísa Arantes Bahia 41

Intertextualidade na literatura fantástica: apropriações imagéticas entre King e Tolkien.

Amaro Xavier Braga Júnior
Danielle Souza de Jaimez 59

Reflexões sobre a interculturalidade e a tradução num contexto decolonial.

Gabriele Greggersen 94



Entre a vida e a morte: apropriação da linguagem dos quadrinhos e o tema do suicídio em W: Two Worlds.

Natania Aparecida da Silva Nogueira 125

Linguística Aplicada e as Histórias em Quadrinhos: Diálogos e Reflexões.

João Soares Rampi

Kátia Juliane Lopes de Oliveira

Nataniel dos Santos Gomes 167

Alguns processos de apropriação artística em quadrinhos.

Fábio Purper Machado 190

A crítica especializada de histórias em quadrinhos e a legitimação das produções femininas.

Daniela dos Santos Domingues Marino 218

EDITORIAL: Um ano de sobrevivência.

Profa. Dra. Valéria Aparecida Bari¹

Editora Científica Responsável

Prezados leitores: é um prazer voltar a redação deste editorial. Após um período de readaptação e retorno à convivência social e à docência presencial, poderemos proporcionar várias inovações a esta publicação, que já tem sido tão bem aceita e acolhida pelo público leitor. Nossa Revista Cajueiro, lança seu volume 4, número 1, com os artigos coletados e submetidos ao nosso processo editorial, no ano de 2022. Assim como encontra-se em fase editorial o volume 4, número 2.

Os membros estatutários do Grupo de Pesquisa em Leitura, Escrita e Narrativa (GRUPO PLENA), concretizaram o planejamento evolutivo da Revista Cajueiro, que passará para a periodicidade quadrimestral no volume 5 e contará com os recursos do identificador de objeto digital (DOI) em seus artigos. O DOI já será registrado de modo prospectivo, ao publicarmos os números seguintes, mas também será aplicado retrospectivamente aos volumes anteriores, de modo a proporcionar uma recuperação mais dinâmica da informação e seu registro internacional.

A volta das atividades da universidade, dos grupos de trabalho e dos grupos de pesquisa em reuniões presenciais também reveste de humanidade e acolhimento a ambiência científica. A comoção nacional, principalmente no exercício profissional da Biblioteconomia, tem sido às discussões biblioterápicas aliadas à alteração do regime de informação. Sobreviver é a ordem do dia, mas não existe sobrevivência sem adaptação.

Ao optar pela metamorfose, o profissional da informação poderá valer-se de alguns fenômenos comunicacionais para ampliar seu espectro de ação social, assim como suas oportunidades de empregabilidade e empreendedorismo. Afinal, para defender a comunidade e a população em geral dos efeitos devastadores das *fake news*, a atuação deverá ser profissionalizada junto às redes sociais, com suas comunidades de interesse e comunidades de prática.

¹ Doutora em Ciência da Informação pela USP (2008). ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2871-5780>. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/0106962520738975>. E-mail: valbari@gmail.com.

ARTIGOS

Num ano particularmente desafiador, no qual paulatinamente voltamos ao convívio social e algumas práticas analógicas foram retomadas, a temática do medo e da nostalgia tomaram conta dos artigos publicados. A tendência é visível na produção da comunicação científica, no campo da leitura e Ciência da Informação, que poderá ser desfrutada por meio desta excelente amostra.

A docente e pesquisadora Alzira Queiroz Godim Tude de Sá nos apresenta um estudo histórico, que resgata a memória da formação de leitura entre as mulheres. Para a representação feminina da sociedade, valores patriarcais projetam uma *persona* feminina, e essa representação da mulher e sua socialização orientam a criação de obras direcionadas para este público-alvo. Aspectos do romantismo, assim como na expressão de fragilidades e desejos que visivelmente favorecem uma visão heterodoxa da família patriarcal, podem também ocultar diálogos de identidade e autonomia feminina?

Uma jovem pesquisadora, Luísa Arantes Bahia, que vem crescendo desde o Ensino Fundamental no convívio com o coletivo da Associação Brasileira de Pesquisas em Arte Sequencial (ASPAS), apresenta seus estudos sobre a formação de leitores, por meio de enredos distópicos. Comparando importantes obras ficcionais produzidas respectivamente no século XX e XXI, apresentam diferenças essenciais. Embora seja temível a substituição de recursos humanos por robôs, como apontado na obra literária e fílmica *Metrópolis*, a segmentação e segregação apontadas em *Jogos Vorazes* representam os novos temores de uma sociedade que vem enfrentando uma crise identitária. Como a vida imita a arte, nos deparamos com pensamentos aflitivos e as opções de busca utópica, por conseguinte, com as possibilidades de desconstrução e reconstrução de status sociais, suas vantagens e riscos.

Estudos de literatura fantástica também podem explorar os sentimentos e temores dos leitores por outros caminhos. O consagrado pesquisador e membro fundador da ASPAS, Amaro Xavier Braga Júnior, em parceria com a jovem pesquisadora Danielle de Souza Jaimes, observam as apropriações imagéticas entre as obras ficcionais de Stephen King e seu antecessor, Tolkien. Embora Tolkien não tenha a clara intenção de criar obras classificáveis no gênero de terror, as mesmas trazem consigo elementos da psique humana que compõe conflitos existenciais essenciais. Leitor confesso de Tolkien, King se apropria de metáforas de seu antecessor, com as quais constrói enredos fantásticos e mais fortes, que fazem seus leitores encarar os cantos mais sombrios de sua própria personalidade. Como leitora exaustiva de King

e Tolkien, esta editora sentiu-se contemplada pela leitura do artigo, em sua erudição e discussão presente na vida em sociedade: nossos medos e nossas superações.

Outra surpreendente colaboração ao nosso periódico foi o artigo inédito de Gabriele Greggersen, trazendo reflexões sobre a interculturalidade e a tradução num contexto decolonial. Falando sobre a desconstrução de valores que chegaram à obsolescência, mas que estão presentes na memória social e intelectual, Greggersen verifica que leituras contemporâneas podem influenciar no protagonismo de narrativas e personagens. Se o “passado é uma roupa que não nos serve mais”, a memória deste corpo social antigo precisa ser observada como um capital intelectual igualmente relevante, para que a reconstrução não repita erros essenciais, ou valores não sejam esquecidos juntamente com o que não se deseja mais para a convivência humana.

Passando pelos portais da vida, os pesquisadores e membros da ASPAS, Natânia Aparecida da Silva Nogueira nos leva para as fronteiras entre a vida e a morte, especialmente quando a mesma, tão modificada, perde o sentido. O suicídio é um tema recorrente na literatura, sobretudo na ficção ultrarromântica do séc. XX. Contudo, principalmente na fase de transformação que vive toda pessoa adolescente, este tema se renova, assim como está presente nos enredos narrativos produzidos para este público-alvo. O tema suicídio na narrativa sequencial gráfica, estudada por meio do título de quadrinhos *W: Two Worlds*, nos traz o tema do medo da morte e, por conseguinte, o medo da vida. Importante análise, nos traz a discussão de um recurso consagrado, diante de uma realidade social diversa, e seus efeitos na formação de novos leitores.

Num aprofundamento da linguagem híbrida da narrativa sequencial gráfica, estudiosos da linguística e filologia, os pesquisadores João Soares Rampi, Kátia Kátia Juliane Lopes de Oliveira e Nataniel dos Santos Gomes desenvolveram uma pesquisa aplicada e nos trazem suas principais sínteses. A linguística aplicada revela a vida e renovação da comunicação e da construção do texto, assim como nos convidam a participar do diálogo, inserido de novos temas e olhares.

O contexto da cena cultural, do ponto de vista da releitura e apropriação de processos artísticos, foi revisitada pela pesquisador Fábio Purper Machado, em seu artigo especialmente dedicado aos quadrinhos. O processo criativo, que é pesquisado e explorado no aprofundamento dos conhecimentos da Arte e Literatura, se consolida em estudos voltados para as linguagens híbridas, como a das histórias em quadrinhos. É evidente que a complexidade desses estudos, assim como a necessidade de imersão na leitura dos bens culturais e produções

sociais diversas, faz parte da erudição necessária à síntese de análises. Por essa razão, o artigo de Purper também pode funcionar como expositor de abordagens antropológicas e metodologias ativas de investigação sobre o objeto e objetivos narrativos e comunicacionais da narrativa sequencial gráfica.

Por fim, os estudos de recepção e suas repercussões sociais se refletem na produção literária e na formação de novos leitores. Em especial, a crítica especializada de histórias em quadrinhos tem aprimorado sua abordagem sobre as produções de autoria feminina, conforme apontado pelo artigo da pesquisadora Daniela dos Santos Domingues Marino. É importante salientar que a autoria feminina, no Brasil e no mundo, já enfrenta resistência na produção editorial de forma sistemática. Em pleno séc. XX, nos chegam casos de autoras que adotam pseudônimos masculinos ou abreviam seus prenomes, para lograr êxito em publicações, com vastos antecedentes... Desse modo, Marino verifica se a ideia que se faz da produção feminina de narrativas sequenciais gráficas, segundo os especialistas e influenciadores que produzem as críticas literárias, corresponde à realidade das obras que efetivamente foram escritas por mulheres.

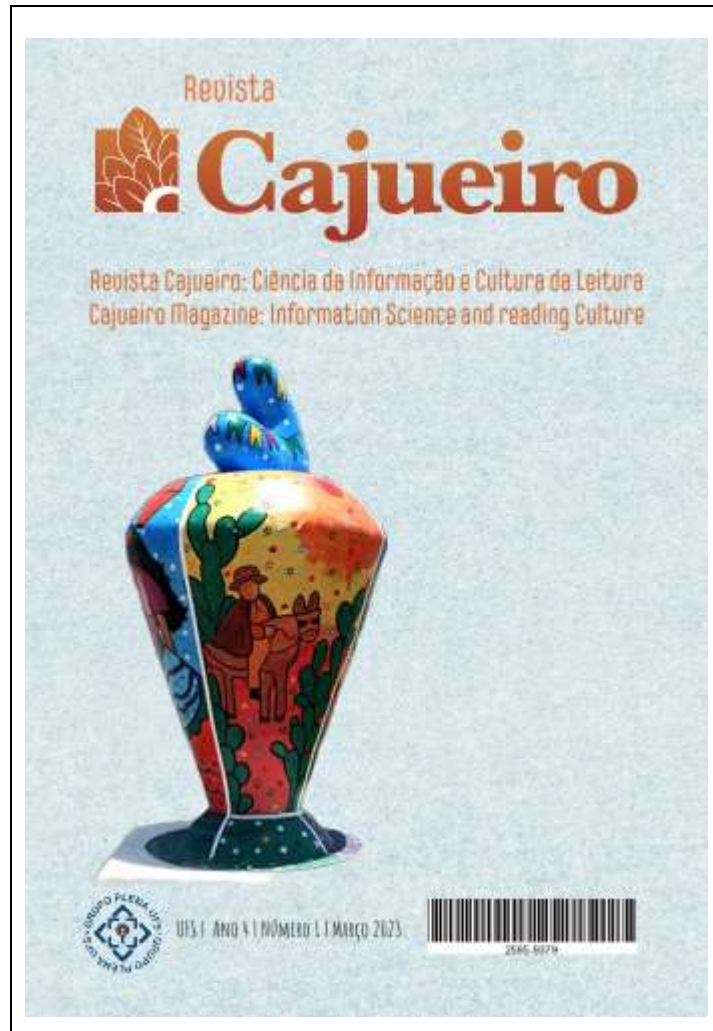
A CAPA DA REVISTA E SEU PROCESSO CRIATIVO

A nossa capa oferece uma visão do projeto “Caju na Rua”, promovido a partir do ano de 2010 pela Secretaria do Estado da Cultura da cidade de Aracaju, capital do estado de Sergipe. O fruto típico da cidade foi utilizado para criar um design monumental, de forma a se oferecer como interface de representação da cultura e manifestações populares. Os cajus estão distribuídos por toda a cidade e são frequentemente fotografados e veiculados pelos cidadãos e turistas. Receberam pinturas de diferentes estilos, com a predominância do Naif, que é localmente praticado pelos artistas plásticos.

A beleza da peça nos traz algumas observações importantes sobre o acesso às artes plásticas. A produtora do projeto “Caju na Rua”, Ana Carolina Westrup, baseou-se em intervenções de arte urbana da primeira década do séc. XXI, como a das “vacas de cores” madrilinhas, que são ainda hoje um destaque no turismo da capital espanhola e tiveram replicações em diversas cidades do mundo. A Arte realmente valoriza os espaços públicos e enriquece as experiências. São aproximações que criam identidade e memórias importantes para a comunidade. Como conhecimento mais antigo, e predecessor do registro dos demais, a

Arte deve sempre ser fomentada e resguardada da intolerância e destruição, para que a vida em sociedade seja mais bela, digna e feliz.

Figura 1: Capa da Revista Cajueiro v. 4, n. 1



Fonte: Registro Fotográfico de André Moreira (2012), design de Raul Felipe Silva Rodrigues (2023).

O GRUPO PLENA, ao se deparar com o conjunto arquitetônico do Caju Monumental, presente na cidade de Aracaju/SE, também se apropria de sua força e simplicidade. Somos uma comunidade de escritores, leitores, docentes, pesquisadores e ativistas sociais, mas, sobretudo, pessoas. A expressão da arte e a socialização nas ruas deve ser assim, bela e acessível.

VERSÃO INTEGRAL EM LINGUA INGLESA**EDITORIAL: A year of survival.***Valeria Aparecida Bari²*

Scientific Editor

Dear readers, it is a pleasure to return to the editorial office of this editorial. After a period of readjustment and a return to social interaction and face-to-face teaching, we will be able to provide several innovations to this publication, which has already been so well accepted and welcomed by the readership. Our Revista Cajueiro, launches its volume 4, number 1, with the articles collected and submitted to our editorial process, in the year 2022. Just as volume 4, number 2 is in the editorial phase.

The statutory members of the Research Group on Reading, Writing and Narrative (GRUPO PLENA), implemented the evolutionary planning of Revista Cajueiro, which will be published every four months in volume 5 and will have the resources of the digital object identifier (DOI) in its articles. The DOI will already be registered prospectively, when we publish the following issues, but it will also be applied retrospectively to previous volumes, in order to provide a more dynamic retrieval of information and its international registration.

The return of university activities, working groups and research groups in face-to-face meetings also lends humanity and welcomes the scientific ambience. The national commotion, mainly in the professional practice of Librarianship, has been due to bibliotherapy discussions allied to the alteration of the information regime. Surviving is the order of the day, but there is no survival without adaptation.

By opting for metamorphosis, the information professional will be able to take advantage of some communicational phenomena to expand their spectrum of social action, as well as their opportunities for employability and entrepreneurship. After all, to defend the community and the population in general from the devastating effects of *fake news*, action must be professionalized with social networks, with their communities of interest and communities of practice.

²PhD in Information Science USP (2008). ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2871-5780>. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/0106962520738975>. Email: valbari@gmail.com.

ARTICLES

In a particularly challenging year, in which we gradually returned to social life and some analogical practices were resumed, the themes of fear and nostalgia took over the published articles. The trend is visible in the production of scientific communication, in the field of reading and Information Science, which can be enjoyed through this excellent sample.

Professor and researcher Alzira Queiroz Godim Tude de Sá presents us with a historical study, which rescues the memory of reading training among women. For the female representation of society, patriarchal values project a female *persona*, and this representation of women and their socialization guide the creation of works aimed at this target audience. Aspects of romanticism, as well as the expression of weaknesses and desires that visibly favor a heterodox view of the patriarchal family, can they also hide dialogues of female identity and autonomy?

A young researcher, Luísa Arantes Bahia, who has been growing up since Elementary School in contact with the Associação Brasileira de Pesquisas em Sequencial Art (ASPAS) collective, presents her studies on the formation of readers, through dystopian plots. Comparing important fictional works produced respectively in the 20th and 21st centuries, they present essential differences. Although the replacement of human resources by robots is fearsome, as pointed out in the literary and filmic work *Metrópolis*, the segmentation and segregation pointed out in *The Hunger Games* represent the new fears of a society that has been facing an identity crisis. As life imitates art, we are faced with distressing thoughts and utopian search options, therefore, with the possibilities of deconstruction and reconstruction of social statuses, their advantages, and risks.

Fantastic literature studies can also explore readers' feelings and fears in other ways. The consecrated researcher and founding member of ASPAS, Amaro Xavier Braga Júnior, in partnership with the young researcher Danielle de Souza Jaimes, observe the imagery appropriations between the fictional works of Stephen King and his predecessor, Tolkien. Although Tolkien does not have the clear intention of creating works classified in the horror genre, they bring with them elements of the human psyche that compose essential existential conflicts. A self-confessed reader of Tolkien, King appropriates metaphors from his predecessor, with which he builds fantastic and stronger plots, which make his readers face the darkest corners of their own personality. As an exhaustive reader of King and Tolkien, this

editor felt contemplated by reading the article, in its erudition and discussion present in life in society: our fears and our overcoming.

Another surprising contribution to our journal was the unpublished article by Gabriele Greggersen, bringing reflections on interculturality and translation in a decolonial context. Speaking about the deconstruction of values that have reached obsolescence, but which are present in social and intellectual memory, Greggersen verifies that contemporary readings can influence the protagonism of narratives and characters. If the “past is a garment that no longer fits us”, the memory of this ancient social body needs to be seen as an equally relevant intellectual capital, so that the reconstruction does not repeat essential mistakes, or values are not forgotten along with what is not desires more for human coexistence.

Passing through the portals of life, researchers and members of ASPAS, Natânia Aparecida da Silva Nogueira take us to the borders between life and death, especially when it, so modified, loses its meaning. Suicide is a recurring theme in literature, especially in the ultra-romantic fiction of the 20th century. XX. However, especially in the transformation phase that every adolescent goes through, this theme is renewed, as it is present in the narrative plots produced for this target audience. The theme of suicide in the graphic sequential narrative, studied through the comic book title *W: Two Worlds*, brings us the fear of death theme and, consequently, the fear of life. An important analysis, it brings us the discussion of a consecrated resource, in the face of a different social reality, and its effects on the formation of new readers.

In a deepening of the hybrid language of graphic sequential narrative, linguistics and philology scholars, researchers João Soares Rampi, Kátia Kátia Juliane Lopes de Oliveira and Nataniel dos Santos Gomes developed applied research and bring us their main syntheses. Applied linguistics reveals the life and renewal of communication and the construction of the text, as well as inviting us to participate in the dialogue, inserted with new themes and perspectives.

The context of the cultural scene, from the point of view of rereading and appropriating artistic processes, was revisited by researcher Fábio Purper Machado, in his article especially dedicated to comics. The creative process, which is researched and explored in the deepening of knowledge of Art and Literature, is consolidated in studies focused on hybrid languages, such as comics. It is evident that the complexity of these studies, as well as the need for immersion in the reading of cultural assets and diverse social productions, is part of the erudition necessary for the synthesis of analyses. For this reason, Purper 's article can

also function as an expositor of anthropological approaches and active research methodologies on the object and narrative and communication objectives of graphic sequential narrative.

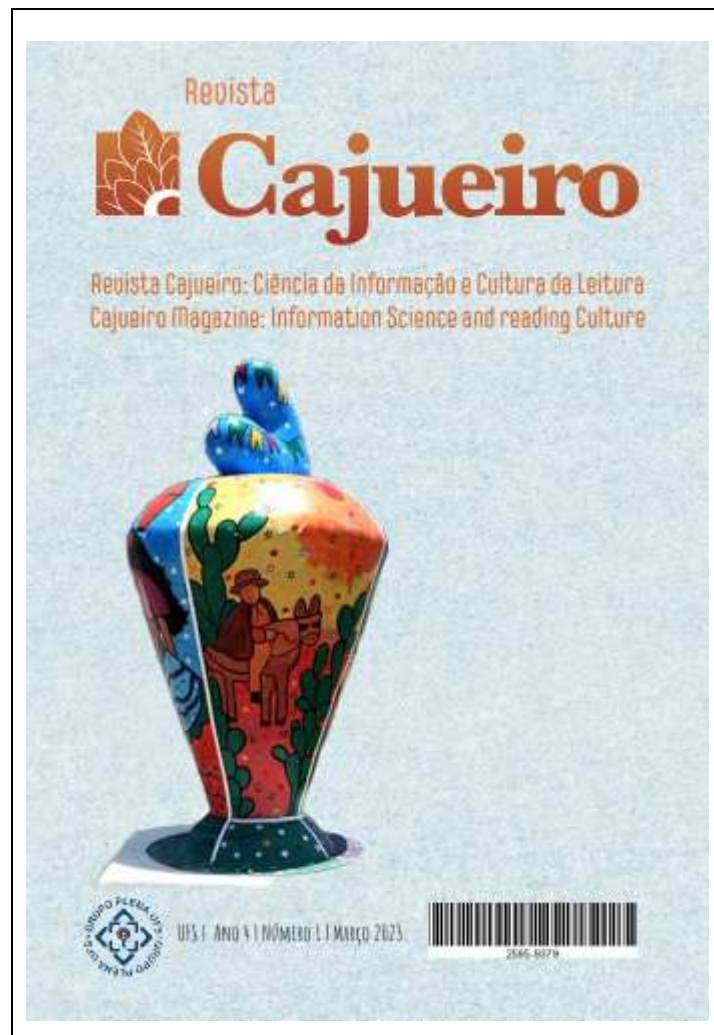
Finally, reception studies and their social repercussions are reflected in literary production and in the formation of new readers. In particular, specialized comic book critics have improved their approach to productions by female authors, as pointed out in the article by researcher Daniela dos Santos Domingues Marino. It is important to point out that female authorship, in Brazil and in the world, already faces systematic resistance in editorial production. In full century. XX, we have cases of authors who adopt male pseudonyms or abbreviate their first names, to achieve success in publications, with vast antecedents... In this way, Marino verifies whether the idea that is made of female production of sequential graphic narratives, according to specialists and influencers who produce literary reviews, corresponds to the reality of works that were effectively written by women.

THE COVER OF THE MAGAZINE AND ITS CREATIVE PROCESS

Our cover offers a view of the “Caju na Rua” project, promoted since 2010 by the State Secretariat for Culture in the city of Aracaju, capital of the state of Sergipe. The typical fruit of the city was used to create a monumental design, in order to offer itself as an interface for the representation of culture and popular manifestations. Cashews are distributed throughout the city and are frequently photographed and shared by citizens and tourists. They received paintings of different styles, with a predominance of Naif, which is practiced locally by plastic artists.

The beauty of the piece brings us some important observations about access to the visual arts. The producer of the “Caju na Rua” project, Ana Carolina Westrup, was based on urban art interventions from the first decade of the 20th century. XXI, such as the “cows of color” from Madrid, which are still a highlight in tourism in the Spanish capital and have had replications in various cities around the world. Art really values public spaces and enriches experiences. They are approaches that create identity and important memories for the community. As the oldest knowledge, and predecessor of the others, Art must always be fostered and protected from intolerance and destruction, so that life in society is more beautiful, dignified, and happy.

Figure 1: Cover of Revista Cajueiro v. 4, no. 1



Source: Photographic Record by André Moreira (2012), design by Raul Felipe Silva Rodrigues (2023).

The members of the GRUPO PLENA, when faced with the architectural complex of Caju Monumental, present in the city of Aracaju/SE, also appropriates its strength and simplicity. We are a community of writers, readers, teachers, researchers, and social activists, but, above all, people. The expression of art and socializing on the streets should be like this, beautiful and accessible.



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



**Os romances cor-de-rosa e a formação de
leitoras: memórias e histórias³**

*Novels in pink and the formation of female
readers: memories and stories*

*Las novelas color de rosa y la formación de
lectoras: memorias e historias*

Alzira Queiroz Gondim Tude de Sá⁴

³ Recebido em 25/08/2022, versão aprovada em 25/11/2022.

⁴ Doutora em Ciência da Informação pela UFBA (2016). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/8179247092679836>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8628-0300>. Email: alziratude@gmail.com.

RESUMO

Este artigo discorre sobre um percurso da história da leitura, registrando que há motivações históricas para o ato de ler, como há registros da sua proibição. Destaca o papel fundamental exercido pelos romances na formação da mulher leitora, especialmente os romances cognominados de romances cor-de-rosa. Aborda sobre as proibições impostas pelas elites sociais e religiosas às leituras das mulheres, como aponta para o papel da literatura na criação e sedimentação, no imaginário social, do estereotipo da mulher leitora frágil, fútil e romanticamente sensível. Aponta para as mudanças ocorridas na contemporaneidade e para o compromisso que deve ser assumido pelos profissionais da informação no que concerne a socialização do direito ao livro e à leitura. Inseridas e inseridos que somos, faz-se necessário que tenhamos uma visão histórica, crítica e analítica do vivido, da nossa formação como leitores e leitoras.

PALAVRAS-CHAVE: leitura e sexualidade; leitura e empoderamento feminino; papéis de gênero e leitura; cultura da leitura feminina.

ABSTRACT

This article discusses a course in the history of reading, noting that there are historical motivations for the act of reading, as there are records of its prohibition. It highlights the fundamental role played by the novels in the formation of the woman reader, especially the novels called “rose-colored novels” in Brazil, like a female gender of reading. It addresses the prohibitions imposed by the social and religious elites on the reading of women, as it points to the role of literature in the creation and sedimentation, in the social imaginary, of the stereotype of the fragile, futile and romantically sensitive woman reader. It points to the changes that have taken place in contemporary times and to the commitment that must be assumed by information professionals with regard to the socialization of the right to book and reading. Inserted and inserted that we are, it is necessary that we have a historical, critical and analytical view of the experience, of our formation as readers.

KEYWORDS: reading and sexuality; reading and female empowerment; gender roles and Reading; culture of women's reading.

RESUMEN

Este artículo aborda un curso de historia de la lectura, señalando que existen motivaciones históricas para el acto de leer, así como existen registros de su prohibición. Destaca el papel fundamental que juegan las novelas en la formación de la mujer lectora, especialmente las novelas llamadas “novelas color de rosa” en Brasil, como género femenino de lectura. Aborda las prohibiciones impuestas por las élites sociales y religiosas a la lectura de las mujeres, pues apunta al papel de la literatura en la creación y sedimentación, en el imaginario social, del estereotipo de la mujer lectora frágil, fútil y románticamente sensible. Señala los cambios que se han producido en la contemporaneidad y el compromiso que deben asumir los profesionales de la información con respecto a la socialización del derecho al libro ya la lectura. Insertados e insertados que estamos, es necesario que tengamos una mirada histórica, crítica y analítica de la experiencia, de nuestra formación como lectores.

PALABRAS CLAVE: lectura y sexualidad; lectura y empoderamiento femenino; roles de género y lectura; cultura de lectura de mujeres.

UM PRÓLOGO

Sobre os romances cor-de-rosa, cabe-nos discorrer sobre o seu cognome, designação, que já nos remete ao passado. Não a ouvimos ou a pronunciamos, há muito. Instiga-nos sem dúvida rever o porquê da sua existência e assim entramos no território da memória, certos de que sem as balizas temporais que são principalmente, a origem e o acontecimento, nenhuma identificação é possível.

Partindo da premissa de que não há identidade sem memória e sem história e que, na opinião de quando queremos saber de nós mesmos é na memória que encontramos as respostas, aqui estamos tentando, narrar fragmentos da história de homens e mulheres leitoras, embarcando em uma viagem, na qual poderemos quem sabe, encarar a vida presente com mais esperança, com mais e mais leitores e leitoras. A história de que lhes falo é a história da leitura, de leitores que como nós ou como tantos, lutaram por este direito e ainda lutam pela liberdade de escolha, pelo pensamento livre e aberto.

LEITURA, LEITORES, LEITORAS, HISTÓRIAS E MEMÓRIAS

A história da leitura registra que há motivações históricas para o ato de ler, como há registros da sua proibição. Como se fosse natural que a palavra escrita ao penetrar na intimidade do leitor o faz agir, mover-se por lugares e caminhos que só ele é capaz de escolher e trilhar. Tal afirmação segundo Manguel (1997), nos faz pressupor que o ato de ler, ao ser exercido, abre espaço, cria liberdade e, portanto precisa ser conduzido, vigiado, punido, muitas vezes. Essa forma de pensar a leitura e as suas possibilidades de transformação do homem, norteou a cultura ocidental e não só se aplicava ao universo feminino, mas às classes operárias, artesãos, aos escravos, aos funcionários de escritórios, à gentilha.

Ao escrever sobre a formação do público leitor no século XIX, Lyons (1999, p. 166), aponta para o fato de que “os novos leitores do século XIX eram uma boa fonte de lucro, mas também provocavam ansiedade e inquietação entre as elites sociais” daí atribuir-se as revoluções do ano de 1848, à disseminação de obras subversivas e socialistas as quais tiveram acesso os trabalhadores urbanos e os camponeses. Essa foi também a época de expansão dos romances e da ampliação do público leitor, principalmente do público leitor feminino.

Lyons (1999) situa esses novos leitores predominantemente na Inglaterra, despertavam na classe média um misto sentimento de espanto e de temor. Era necessário que se tivesse um controle sobre o que liam, controle que era exercido pelas elites sociais, religiosas, pelas bibliotecas circulantes cujos acervos eram formados por obras de cunho

moralista ou edificante, pelos clássicos, funcionando como um instrumento de controle de quem se esperava a garantia da harmonia social.

Essas bibliotecas tinham um objetivo filantrópico e político: eram um instrumento de controle social, concebidas para incorporar uma elite operária bem-comportada ao sistema de valores da classe governante. Estudioso da questão, Lyons (1999, p. 186) afirma que havia, no entanto “muita resistência dos leitores contra as tentativas das bibliotecas de fornecer literatura moralista ou edificante.” A essas leituras impostas, sobrepunham-se as leituras secretas que como uma forma de resistência ao cerco instituído, eram praticadas “pelos leitores operários que se esforçavam por formar uma cultura literária própria, livre do controle da burguesia, do catolicismo ou da burocracia” (LYONS, 1999, p. 187).

Se fôssemos abordar sobre o tema da clandestinidade presente em toda a história do livro e da leitura, teríamos de retornar a um momento marcante, ao Século XVI. Ao momento do interrogatório de Domenico Scandella - o moleiro Menocchio - um aldeão do burgo de Montereale, cujas leituras o indiciaram perante a inquisição, cuja vida foi trazida à luz da história por Ginsburg (2006), em sua obra **O queijo e os vermes**.

As leituras de Menocchio e a interpretação pessoal que ele dava aos textos lidos, foram responsáveis pelas idéias que cultivava e difundia, afastadas, todas elas, da ortodoxia católica que o condenou à morte na fogueira da Inquisição. Ginsburg, ao trazer à cena Menocchio, dá mostras de que a história que se apoia unicamente em fatos e ou documentos oficiais não dá conta das histórias e anseios individuais que se escondem atrás dos acontecimentos cotidianos.

São conhecidas também as pesquisas históricas desenvolvidas por Chartier (1996), sobre a *Bibliothèque Bleu* e seus leitores, assim como as pesquisas de Daniel Roche, Jean Hébrard entre outros, sobre leitores populares, do século XVI ao XIX, que, em sua maioria autodidatas, se apropriaram de textos de circulação restrita a grupos sociais mais familiarizados com a cultura escrita. A partir de seu instrumental mental e cultural específicos, fizeram usos e interpretações peculiares, por vezes conflitantes com aqueles idealizados pelos seus autores.

Historicamente, a leitura nunca foi uma prática encorajada, pelo menos de uma forma generalizada entre as classes, e muitos menos entre os gêneros. Seus efeitos, considerados perniciosos, foram tidos como os responsáveis pela falta de popularização dessa prática que se restringia ao clero, às classes sociais mais elevadas. Muitas estratégias foram utilizadas, nas mais diferentes épocas, para condicionar ou mesmo reprimir os leitores e as

suas leituras, numa interdição que articulada em cada época, primava pela manutenção ou subversão das hierarquias culturais ou entre homens e mulheres. Segundo Belo (2002, p. 56), “as classes populares, as mulheres e as crianças foram grupos sistematicamente considerados como desprovidos de autonomia para escolherem e fazerem por si mesmos suas leituras, necessitando do acompanhamento de padres, pais ou tutores”.

Ou seja, leituras mediadas por leitores autorizados. Essa visão controladora e paternalista dos leitores fez com que bibliotecários, padres, professores funcionassem como intermediários no acesso aos livros. Ao exercerem esse papel, procuravam desviar o público leitor de certas obras, principalmente dos romances ou qualquer obra de entretenimento, conduzindo suas leituras para aquelas consideradas mais sérias e úteis à formação moral e religiosa.

As imagens construídas e que povoam o imaginário coletivo do que seja o ato de ler, foram gravadas por pintores e fotógrafos, apontando essas representações para o conceito que se tinha de leitor: Homens bem-vestidos, pois os homens da elite tinham a liberdade de ler jornais, obras científicas tanto em casa como em lugares públicos o que não era permitido às mulheres, representadas sempre em atitudes proibidas ou no interior de suas casas, em lugares íntimos e aconchegantes. No recôndito do lar.

ANTIGOS MODOS DE LER: O ROMANCE E AS MULHERES

Essa forma de pensar, controlar e proibir a leitura, não só a leitura feita pelas mulheres tem uma longa história, como estamos trazendo alguns dos seus fragmentos. O acesso aos livros e a leitura não era permitido a todos, muito menos um privilégio feminino. E a figura da mulher leitora entra em cena como aquela que vai atrás do sentido da própria vida nas páginas de um livro. No romance. E a leitura de romances, pelas mulheres, muitas vezes feita em segredo, era vista como um descaminho. Uma perdição.

O gênero romance, entendido como uma história de amor e aventura, segundo Manguel (1997, p. 256), já existia entre os gregos e destinava-se provavelmente a uma platéia, predominantemente feminina, onde “o tema era amor e aventura; o herói e a heroína eram sempre jovens, belos e bem-nascidos; a desgraça caía sobre eles, mas o final era sempre feliz [...]”. No entanto para que possamos entender com maior propriedade a relação feminina com as práticas leitoras, vale ressaltar que o romance começou a ganhar prestígio na sociedade burguesa do século XIX, tempo do nascimento do Romantismo, estreando nos jornais da Europa, e publicado com o nome de *roman-feuilleton* (romance-folhetim). E mesmo não sendo

as mulheres suas únicas leitoras, estas eram consideradas o alvo principal desse gênero romanesco, que foi cognominado de literatura *cor de rosa* por suas narrativas girarem em torno do amor sentimental. O que prevalece na leitura literária **cor-de-rosa** é o pacto narrativo estabelecido entre a leitora e esse tipo de literatura. no qual ela é conduzida a uma situação de cumplicidade em relação a ideia de que os protagonistas nasceram um para o outro e serão felizes para sempre.

Lyons (1999) considera que apesar da grande aceitação do folhetim pelos leitores, a preferência por este gênero pelas mulheres só confirma as restrições da época para esse tipo de leitura: frívola, sentimentalista e limitada, O romance era a antítese da literatura prática e instrutiva.

Os jornais, com reportagens sobre eventos públicos, pertenciam geralmente ao domínio masculino; os romances, que tratavam da vida interior, eram parte da esfera privada à qual eram relegadas as mulheres burguesas do século XIX. E ademais, o romance surge como um “inimigo” para a continuidade da cultuação dos costumes da época, uma vez que as mulheres poderiam deixar de realizar suas atividades domésticas para ler: “Descascar batatas, bordar, fazer pão e sabão eram tarefas que não deixavam tempo livre para a recreação, na lembrança de muitas mulheres operárias” (LYONS,1999, p. 170).

Porém, para estas mulheres, os romances-folhetins serviam como um bálsamo para a enfadonha rotina doméstica e muitas delas, para ter acesso aos *roman-feuilleton*, recortavam os capítulos e os encadernavam, de modo que, ao se reunirem com outras leitoras, permutavam e emprestavam suas cópias.

Moldando uma certa visão das mulheres e do mundo, o romance, ao mesmo tempo em que alimentava o imaginário das leitoras, inculcava-lhes normas, valores e condutas que plasmavam, via leitura, a construção de uma sensibilidade romântica feminina. Ao mesmo tempo em que as mulheres eram consideradas como criaturas de capacidade intelectual limitada, frívolas e emotivas, elas se tornaram o principal alvo da ficção romântica e o público leitor mais relevante para os romancistas. Ao mesmo tempo em que essa literatura ficcional, fruto da imaginação lhes era dirigida, pois exigia pouco de seu leitor, por esse público dispor de tempo ocioso e por ser o romance uma leitura feminilizada, ela passou a ser vista e temida “como um forte perigo para a moral, especialmente a das mulheres e das moças” (ABREU, 2002, n.p.).

A leitura de romances foi, através dos séculos, um ato proibido. Os efeitos perniciosos atribuídos à leitura até meados do século XIX, limitavam a sua prática. Quando

essa prática era exercida pelas mulheres, a ordem do dia era desconfiança, proibição e controle. Aos homens era permitida e dirigida, apesar de vigiada, a leitura dos clássicos, da Bíblia, leituras filosóficas, científicas. Às mulheres, as novas leitoras, “novas formas de literatura foram concebidas para seu uso “livros de cozinha, revistas e, sobretudo o romance popular barato” (LYONS,1999, p. 171).

Diz Abreu (2002), que se acreditava que as mulheres eram “governadas pela imaginação e inclinadas ao prazer” e, portanto estariam, ao ler romances, fadadas às desordens do coração e piores que essas, às desordens do corpo. Essa prevalência da imaginação sobre a razão desestabilizava e estrutura da família burguesa onde pais, irmãos, maridos temiam que as cenas descritas nos romances, mergulhadas na subjetividade, na vida interior de seus personagens, pudessem incitar suas mulheres a paixões romanescas, a situações pecaminosas, ao erotismo que ameaçava a castidade e a ordem.

Temiam esses homens que as mulheres levassem ao limite a relação entre leitura e experiência prática e que a leitura fosse para elas um determinante da realidade e vice-versa, porque para eles, “supor-se no lugar de uma adúltera era quase tão grave quanto praticar o adultério” (ABREU, 2002, n.p.). Era necessário vigiar as leituras femininas e muitas vezes proibi-las, por serem consideradas como uma armadilha para a perdição.

A MULHER LEITORA: REPRESENTAÇÕES

A própria literatura romanesca, ao representar suas personagens, leitoras de romances como vulneráveis, sonhadoras, emotivas, dissimuladas, alimentou o imaginário masculino com o arquétipo da transgressão moral - o adultério - encarnado por Ema Bovary, personagem do romance *Madame Bovary*, de Gustave Flaubert, uma “**leitora que se perde na leitura**”. Nesse clima de suspeição e controle vivia mergulhado o mundo da leitura e dos leitores no século XIX.

No Brasil, a entrada do romance sentimental se dá no mesmo período, em fins do século XIX, com o movimento romântico. A representação da mulher leitora, aqui pelos trópicos, “talvez seja mais bem vista ao se observarem as entrelinhas de romances oitocentistas onde por entre suspiros, lágrimas e serões os ficcionistas brasileiros pavimentaram a frágil história de **suas** fráguas leitoras” (LAJOLLO, 2003, p. 247, grifo do autor). Sobre leitoras, representadas no universo ficcional brasileiro do século XIX, Queiroz (1997, p. 94), sob a ótica dos estudos de gênero, também chama a atenção para o jogo das representações nos discursos

de Machado de Assis e José de Alencar, onde a leitura de romances era minimizada “em função basicamente do público leitor, configurado sob duas categorias: a dos homens que lêem “**tratados científicos e legais**” e a das mulheres que lêem romances estrangeiros, folhetins e as matérias dos jornais de família”.

Para Lajolo (2003, p. 247), nesses autores, “encontraremos situações que deixam a leitora em uma posição meio criminalizada, como se ler romances condenasse a mulher ao banco de réus”. Aos romances franceses, atribuía-se a revolta e o sonho de personagens leitoras. Aloísio de Azevedo representa uma personagem, no romance **A condessa de Vésper**, cujos livros que “a protagonista lê influencia negativamente no seu modo de vida [...] entre eles, **A Dama das Camélias**”. Adolfo Caminha, escritor cearense, autor do romance **A Normalista**, também representa uma personagem leitora que se entretém com leituras de romances proibidos. “**O Primo Basílio**, de Eça de Queirós [que] a introduz no mundo da sexualidade.”

Nas primeiras décadas do século XX até seus meados, entre as décadas de 1940 e 1960, os romances eram vendidos para as moças da classe média, em livrarias, por intermédio de coleções, cujo maior expoente, foi, com certeza, a **Coleção Biblioteca das Moças**, uma coleção de romances que se constituiu em um tipo de leitura muito popular, consumida principalmente, por mulheres jovens. Esses romances, em geral ambientados na França, foram traduzidos e editados pela Companhia Editora Nacional (SP) e colocados à venda em todo o país, com ampla propaganda, sob o título **Coleção Biblioteca da Moças**, caracterizada esta literatura como uma “literatura cor-de-rosa”.

Os autores mais conhecidos dessa Coleção eram um casal de irmãos franceses que utilizavam o pseudônimo M. Delly destacando-se entre os títulos mais vendidos dessa “autora” os livros **Magali** (10ª edição, 1956); **Freirinha** (6ª ed., 1947), **Meu vestido cor do céu** (6ª ed., 1960). Nesses romances narrava-se a trajetória de moças exemplares, da meninice ao casamento, em um clima de encantamento e fantasia, típicos dos contos de fadas, nos quais se assegurava à leitora curiosa o benefício de um final feliz. Sua fórmula de sucesso obedecia a modelos infalíveis, seja lidando com um sentimento caro às mulheres, o amor, seja mostrando um imaginário romântico através de descrições de personagens jovens, bonitos e ricos, movendo-se em um cenário atingível apenas pela fantasia, pela imaginação.

Um pouco mais adiante no tempo, em 1956, meados do século XX, no romance **Gabriela, cravo e canela**, de Jorge Amado que se passa no ano de 1925, a representação da leitora mulher ainda se baseia numa pedagogia de leitura para o público feminino que o submete ao crivo da moral religiosa e dos valores sociais vigentes. A essa leitora não é concedida a

autonomia de escolha das suas leituras que ainda permanecem tuteladas pelo elemento masculino: pais, irmãos, sacerdotes, responsáveis pelo estabelecimento e manutenção da moral e da ordem social e religiosa.

Lá em casa tem “O crime do Padre Amaro”. Peguei pra ler, meu irmão tomou, disse que não era leitura pra moça... --- o irmão era acadêmico de medicina na Bahia. **E por que ele pode ler e você não?** --- cintilaram os olhos de Malvina, aquela estranha luz rebelde. –**Tem o crime do Padre Amaro, seu João?** (AMADO, 1995, p. 175, grifo nosso).

O diálogo estabelecido entre Iracema, uma das jovens estudantes frequentadora da Papelaria Modelo e Malvina aponta para o não exercício do poder da escolha de suas leituras, como para o caráter transgressor a elas atribuído. Aponta também para o caráter de rebeldia da personagem transparecido nos seus olhos ao folhear na Papelaria Modelo um romance proibido. Um crime, ler um romance realista, a história de um pároco português que se envolve sexualmente com a filha de sua hospedeira e com ela tem um filho. O romance é um libelo contra a vida provinciana e a hipocrisia social e religiosa de sua época. “**O crime do Padre Amaro**”, de Eça de Queirós.

Em tempos de outro Brasil, dos anos 60, em pleno regime militar, os romances sentimentais, de Corin Tellado, escritora espanhola, conhecidos como já sabemos, como **romances cor de rosa**, eram vendidos a preços populares, em bancas de revista e representaram uma grande aposta do regime na repercussão de certos valores, que na óptica das classes dirigentes, eram considerados condizentes com a nova ordem social. Estes romances contribuíram para cristalizar visões de mundo e modelar condutas a partir dos usos de um imaginário romântico que foi apropriado pelas elites brasileiras para a consolidação de um sistema autoritário.

UM FINAL...

O tempo passou. Mudanças, avanços, tecnologias. A mudança do tempo e o avanço da tecnologia conseguiram mudar não por completo a imagem em torno do ato de ler. Os leitores e leitoras encontraram outras formas, e outros modos de ler. Sua representação em casas, bibliotecas, parques, jardins, metrô, distanciam-se de toda espécie de preconceito quanto a sua forma, estilo ou autoria, não exime o fato de que pela leitura perpassam outras questões.

Diante do avanço democratizador dos modos de ler resta-nos saber e discutir sobre a democratização e acesso aos livros e muito mais a conceituação de leitor que passa por

questões que vão da indução da escolha e do gosto, do acesso ao livro, às instâncias legitimadoras do literário, questões sociais, políticas, econômicas. Ora escamoteando, ora de forma explícita, esdrúxula até, o homem/mulher/leitor/leitadora vem ao longo do tempo enfrentando e encontrando outras formas de ler, as quais, historicamente, têm sido agregadas valor e poder, inclusão e exclusão. Modos diferentes do passado, outras escolhas, fazem parte da nossa realidade de hoje, virtual e eletrônica, irreversível e versátil que exige de nós uma outra postura, dessacralizadora.

Aos leitores e leitoras, não só os romances cor-de rosa e não só os clássicos, aqueles que para Borges (1993, p. 206) não possuem “[...] necessariamente tais ou quais méritos [mas para todos], um livro que as gerações dos homens ungidos por razões diversas, leiam com prévio fervor e com uma misteriosa lealdade”.

E retomando o que de início e até aqui ressaltamos, fica evidente e assim considera Chartier (1992), que a leitura como uma prática social historicamente situada, tanto constrói novas representações sobre o social como repercute visões consolidadas pela ordem dominante. Inseridas e inseridos que somos, faz-se necessário que tenhamos uma visão histórica, crítica e analítica do vivido, da nossa formação como leitores e leitoras, para que possamos, numa outra perspectiva, talvez encarar a vida presente com mais esperança de que, em novos e múltiplos leitores possamos despertar o “prévio fervor e uma misteriosa lealdade aos livros” que, através de nós, lhe cheguem às mãos.

REFERÊNCIAS

- ABREU, M. **Diferentes formas de ler**. Unicamp, Campinas, 2002. Disponível em: <https://www.unicamp.br/iel/memoria/Ensaios/Marcia/marcia.htm>. Acesso em: 9 mar. 2023
- AMADO, J. **Gabriela, cravo e canela**: crônica de uma cidade do interior. 77. ed. São Paulo: Record, 1995.
- BELO, A. **História & livro e leitura**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- BORGES, J. L. Sobre os clássicos. In: **Nova antologia poética**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1993.
- GINSBURG, C. **O queijo e os vermes**; o cotidiano e as idéias de um moleiro perseguido pela Inquisição. São Paulo: Companhia de Bolso, 2006.
- CHARTIER, R. (Org.) **Práticas de leitura**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

LAJOLLO, M. **Uma história da leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.

LYONS, M. Os novos leitores no século XIX: Mulheres, crianças, operários. *In*: CAVALLO, G.; CHARTIER, R. (Org.) **História da leitura no mundo ocidental**. São Paulo: Ática, 1999.

MANGUEL, A. **Uma história da leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

QUEIRÓZ, V. Crítica, leitora, experiência. *In*: QUEIRÓZ, V. **Crítica literária e estratégias de gênero**. Niterói: EDUFF, 1997.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Novels in pink and the formation of female readers: memories and stories⁵

*Alzira Queiroz Gondim Tude de Sá*⁶

A PROLOGUE

About novels in pink, that is, the production of novels for the female audience, which predominated in the 19th century, it is up to us to discuss their cognomen, designation, which already takes us to the past. We haven't heard or spoken it for a long time. It undoubtedly instigates us to review the reason for its existence and thus we enter the territory of memory, certain that without the temporal beacons that are mainly the origin and the event, no identification is possible.

Starting from the premise that there is no identity without memory and without history and that, in the opinion of when we want to know about ourselves it is in memory that we find the answers, here we are trying to narrate fragments of the history of men and women readers, embarking on a journey, in which we will be able, who knows, to face the present life with more hope, with more and more readers. The story I'm talking about is the story of reading, of readers who, like us or like many others, fought for this right and still fight for freedom of choice, for free and open thinking.

READING, READERS, READERS, STORIES AND MEMORIES

The history of reading records that there are historical motivations for the act of reading, as there are records of its prohibition. As if it were natural that the written word, when penetrating the reader's intimacy, makes him act, move through places and paths that only he can choose and following. This statement, according to Manguel (1997), makes us assume that the act of reading, when exercised, opens space, creates freedom and, therefore, needs to be conducted, monitored, punished, many times. This way of thinking about reading and its possibilities for transforming men, guided Western culture, and not only applied to the female universe, but to the working classes, artisans, slaves, office workers, and the common people.

⁵ Received on 08/25/2022, version approved in 11/25/2022.

⁶ PhD in Information Science from UFBA (2016). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/8179247092679836>.
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8628-0300>. Email: alziratude@gmail.com.

When writing about the formation of the reading public in the 19th century, Martyn Lyons (1999, p. 166), points to the fact that “the new readers of the 19th century were a good source of profit, but also caused anxiety and disquiet among people. social elites” hence the 1848 revolutions were attributed to the dissemination of subversive and socialist works to which urban workers and peasants had access. This was also the time for the expansion of novels and the broadening of the reading public, especially the female readership.

Lyons (1999) locates these new readers predominantly in England, awakening in the middle class a mixed feeling of astonishment and fear. It was necessary to have control over what they read, control that was exercised by the social and religious elites, by the circulating libraries whose collections were formed by works of a moralistic or edifying nature, by the classics, functioning as an instrument of control of those who were expected to the guarantee of social harmony.

these libraries they had a philanthropic and political purpose: they were an instrument of social control, designed to incorporate a well-behaved working elite into the ruling class's value system. A scholar of the issue, Lyons (1999, p.186) states that there was, however, “a lot of resistance from readers against attempts by libraries to provide moralistic or edifying literature.” These imposed readings were superimposed on secret readings that, as a form of resistance to the instituted siege, were practiced “by working-class readers who strove to form their own literary culture, free from the control of the bourgeoisie, Catholicism or bureaucracy” (LYONS, 1999, p187).

If we were to address the issue of clandestinity present throughout the history of books and reading, we would have to return to a remarkable moment, the 16th century. At the time of the interrogation of Domenico Scandella - the miller Menocchio - a villager from the village of Montereale, whose readings had indicted him before the inquisition, whose life was brought to the light of history by Carlo Ginsburg (2006), in his work *The cheese and the worms*.

Menocchio's readings and the personal interpretation he gave to the texts he read were responsible for the ideas he cultivated and spread, all of them far removed from the Catholic orthodoxy that condemned him to death at the stake of the Inquisition. Ginsburg, by bringing Menocchio to the scene, shows that the story that is based solely on facts and/or official documents does not account for the stories and individual desires that are hidden behind everyday events.

The historical research carried out by Roger Chartier (1996) on the **Bibliothèque Bleu is also known**, and their readers, as well as research by Daniel Roche, Jean Hébrard, among others, on popular readers, from the 16th to the 19th century, who, mostly self-taught, appropriated texts whose circulation was restricted to social groups more familiar with the culture. writing. From their specific mental and cultural instruments, they made peculiar uses and interpretations, sometimes conflicting with those idealized by their authors.

Historically, reading has never been encouraged, at least in a generalized way across classes, let alone across genders. Its effects, considered pernicious, were held responsible for the lack of popularization of this practice, which was restricted to the clergy, to the higher social classes. Many strategies were used, in the most different times, to condition or even repress readers and their readings, in a ban that articulated in each time, excelled in the maintenance or subversion of cultural hierarchies or between men and women. According to Belo (2002, p.56), “[...] the popular classes, women and children were groups systematically considered as devoid of autonomy to choose and do their own readings, requiring the accompaniment of priests, parents, or tutors”.

That is, readings mediated by authorized readers. This controlling and paternalistic view of readers made librarians, priests, teachers function as intermediaries in accessing books. By exercising this role, they sought to divert the reading public from certain works, mainly from novels or any entertainment work, leading their readings to those considered more serious and useful for moral and religious formation.

The constructed images that populate the collective imagination of what the act of reading is were recorded by painters and photographers, pointing these representations to the concept that one had of the reader: Well-dressed men, because elite men had the freedom to reading newspapers, scientific works both at home and in public places, which was not allowed to women, always represented in prohibited attitudes or inside their homes, in intimate and cozy places. In the recess of the home.

ANCIENT WAYS OF READING: THE NOVEL AND WOMEN

This way of thinking, controlling, and prohibiting reading, not only reading by women has a long history, but we are bringing some of its fragments. Access to books and reading was not allowed to everyone, much less a female privilege. And the figure of the woman reader enters the scene as one who goes after the meaning of her own life in the pages

of a book. In the novel. And the reading of novels by women, often done in secret, was seen as a mistake. A perdition.

The romance genre, understood as a story of love and adventure, according to Manguel (1997, p. 256), already existed among the Greeks and was probably intended for an audience, predominantly female, where “the theme was love and adventure; the hero and heroine were always young, beautiful and high-born; misfortune befalls them, but the end is always happy...”. However, so that we can better understand the female relationship with reading practices, it is worth mentioning that the novel began to gain prestige in nineteenth-century bourgeois society, the time of the birth of Romanticism, debuting in newspapers in Europe, and published with the name of *roman-feuilleton* (novel-feuilleton.). And even though women were not its only readers, they were considered the main target of this novelistic genre, which was nicknamed **rose-colored literature** because its narratives revolved around sentimental love. What prevails in **pink literary reading** is the narrative pact established between the reader and this type of literature. in which she is led to a situation of complicity in relation to the idea that the protagonists were born for each other and will be happily ever after.

Lyons (1999) considers that despite the wide acceptance of serials by readers, the preference for this genre by women only confirms the restrictions of the time for this type of reading: frivolous, sentimental, and limited, the novel was the antithesis of practical and instructive literature.

Newspapers, with reports on public events, generally belonged to the male domain; novels, which dealt with the inner life, were part of the private sphere to which nineteenth-century bourgeois women were relegated. Furthermore, the novel appears as an “enemy” for the continuity of the cult of the customs of the time, since women could stop carrying out their domestic activities to read: “Peeling potatoes, embroidering, making bread and novels in pink were tasks that they left free time for recreation, in the memory of many working women” (LYONS, 1999, p.170).

However, for these women, the serial novels served as a balm for the boring domestic routine and many of them, to gain access to the *roman-feuilleton*, cut out the chapters and bound them, so that, when they got together with other readers, they exchanged and lent their copies.

Shaping a certain vision of women and the world, the novel, while it fed the readers' imagination, instilled in them norms, values and conduct that shaped, via reading, the

construction of a feminine romantic sensibility. While women were creatures of limited intellectual capacity, frivolous and emotional, they became the main target of romantic fiction and the most relevant readership for novelists. While this fictional literature, fruit of the imagination, was addressed to them, as it demanded little from its reader, because this public had idle time and because the novel was a feminized reading, it began to to be seen and feared “as a strong danger to morale, especially that of women and girls” (ABREU, 2002).

The reading of novels was, down through the centuries, a forbidden act. The pernicious effects attributed to reading until the mid-nineteenth century limited its practice. When this practice was carried out by women, the order of the day was distrust, prohibition, and control. Men were allowed and directed, although supervised, to read the classics, the Bible, philosophical and scientific readings. For women, the new readers, “new forms of literature were conceived for their use “cookbooks, magazines and, above all, the cheap popular novel” (LYONS,1999, p. 171).

Abreu (2002) says that it was believed that women were “*governed* by imagination and inclined to pleasure” and, therefore, when reading novels, they would be doomed to disorders of the heart and worse than these, to disorders of the body. This prevalence of imagination over reason destabilized the bourgeois family structure where fathers, brothers, husbands feared that the scenes described in novels, steeped in subjectivity, in the inner life of their characters, could incite their women to romantic passions, to sinful situations, to the eroticism that threatened chastity and order.

These men feared that women would take the relationship between reading and practical experience to the limit and that reading would be for them a determinant of reality and vice versa, because for them, “assuming that you were in the place of an adulteress was almost as serious as practice adultery” (ABREU, 2002). It was necessary to watch over female readings and often ban them, as they were considered a trap for perdition.

THE WOMAN READER: REPRESENTATIONS

Romance literature itself, by representing its characters, novel readers, as vulnerable, dreamy, emotional, dissimulated, fed the male imagination with the archetype of moral transgression - adultery - embodied by Ema Bovary, a character in the novel *Madame Bovary*, by *Gustave* Flaubert, a “**reader who gets lost in reading**”. In this climate of suspicion and control, the world of reading and readers lived in the 19th century.

In Brazil, the entry of the sentimental novel takes place in the same period, at the end of the 19th century, with the romantic movement. The representation of the female reader, here in the tropics, “is perhaps best seen when looking between the lines of 19th-century novels where, through sighs, tears and evenings, Brazilian fiction writers paved the fragile history of their most fragile female readers” (LAJOLO, 2003, p. 247). About female readers, represented in the Brazilian fictional universe of the 19th century, Queiroz (1997, p. 94), from the perspective of gender studies, also draws attention to the game of representations in the speeches of Machado de Assis and José de Alencar, where the reading of novels was minimized “basically due to the readership, configured under two categories: that of men who read “**scientific and legal treatises**” and that of women who read foreign novels, serials and articles in family newspapers”.

For Lajolo (2003, p.247), in these authors, “we will find situations that leave the reader in a somewhat criminalized position, as if reading novels condemned the woman to the dock”. The revolt and dreams of female readers were attributed to French novels. Aloísio de Azevedo represents a character, in the novel **A condessa de Vésper**, whose books that “the protagonist reads negatively influence her way of life [...] among them, **La dame aux Camélias**”. Adolfo Caminha, writer from Ceará, author of the novel **A Normalista**, also represents a reader character who entertains himself with readings of forbidden novels. “**The Cousin Basílio**, by Eça de Queirós [who] introduces her to the world of sexuality.”

In the first decades of the 20th century until its middle, between the 1940s and 1960s, novels were sold to middle-class girls, in bookstores, through collections, whose greatest exponent was, without a doubt, the *Coleção Biblioteca das Moças* (Girls Library Collection), a collection of novels that became a very popular type of reading, mainly consumed by young women. These novels, generally set in France, were translated, and edited by Companhia Editora Nacional and offered for sale throughout the country, with extensive advertising, under the title *Coleção Biblioteca da Moças*, characterizing this literature as a “corresponding literature”. pink”.

The best-known authors in this Collection were a couple of French brothers who used the pseudonym M. Delly. Among the best-selling titles by this “author”, the books *Magali* (10th edition, 1956) stand out; *Nun* (6th ed., 1947), *My dress the color of the sky* (6th ed., 1960). These novels narrated the trajectory of exemplary girls, from childhood to marriage, in an atmosphere of enchantment and fantasy, typical of fairy tales, in which the curious reader was assured of the benefit of a happy ending. His successful formula obeyed infallible models,

whether dealing with a feeling dear to women, love, or showing a romantic imagery through descriptions of young, handsome, and rich characters, moving in a scenario attainable only by fantasy, by imagination.

A little further in time, in 1956, mid-twentieth century, in the novel **Gabriela, cravat and cinnamon**, by Jorge Amado, which takes place in the year of 1925, a representation of the female reader, is still based on a reading pedagogy for the female audience that submits it to the sieve of religious morality and prevailing social values. This reader is not granted the autonomy of choosing her readings, which are still protected by the male element: parents, brothers, priests, those responsible for establishing and maintaining morals and the social and religious order.

At home there is “The crime of Padre Amaro”. I picked it up to read it, my brother took it, said it wasn't reading for girls... -- the brother was a medical student in Bahia. **And why can he read, and you can't?** ---Malvina's eyes gleamed, that strange rebellious light. – **There is the crime of Padre Amaro, your John?** (AMADO, 1995, p.175, emphasis added).

The dialogue established between Iracema, one of the young students who frequent the Papelaria Modelo, and Malvina points to the non-exercise of the power to choose her readings, as well as to the transgressive character attributed to them. It also points to the character's rebellious nature, which is evident in her eyes when she browses a forbidden novel at Papelaria Modelo. A crime, read a realistic novel, the story of a Portuguese parish priest who becomes sexually involved with his hostess's daughter and has a son with her. The novel is a libel against provincial life and the social and religious hypocrisy of its time. “**The crime of Padre Amaro**”, by Eça de Queirós.

In times of another Brazil, in the 60's, in full military regime, the sentimental novels, by Corin Tellado, Spanish writer, known as we already know, as pink novels, were sold at popular prices, in magazine stands and **represented** the regime's great bet on the repercussion of certain values, which, from the perspective of the ruling classes, were considered consistent with the new social order. These novels helped to crystallize world views and model behaviors based on the uses of a romantic imagery that was appropriated by the Brazilian elites for the consolidation of an authoritarian system.

ONE FINAL...

The time has passed. Changes, advances, technologies. Changing times and advancing technology managed to change not completely the image surrounding the act of reading. Readers found other ways, and other ways of reading. Its representation in houses, libraries, parks, gardens, subways, distanced from all kinds of prejudice as to its form, style or authorship, does not exempt the fact that other issues permeate through reading.

Faced with the democratizing advances in the ways of reading, it remains for us to know and discuss the democratization and access to books and much more the conceptualization of the reader, which goes through issues ranging from the induction of choice and taste, access to the book, to legitimizing instances literary, social, political, economic issues. Sometimes concealing, sometimes explicitly, even oddly, the man/woman/reader/reader comes over time facing and finding other ways of reading, which, historically, have been added value and power, inclusion, and exclusion. Ways different from the past, other choices, are part of our reality today, virtual, and electronic, irreversible and versatile, which demands of us another, desacralizing posture.

To readers, not only the rosy novels and not only the classics, those that for Borges (1993, p. 206) do not have “[...] necessarily such or such merits [but for all], a book that the generations of men anointed for different reasons, read with previous fervor and with a mysterious loyalty”.

And resuming what we have highlighted at the beginning and so far, it is evident, and so Chartier (1992) considers, that reading as a historically situated social practice both builds new representations of the social and reverberates views consolidated by the dominant order. Inserted and inserted that we are, it is necessary that we have a historical, critical and analytical vision of the experience, of our formation as readers, so that we can, in another perspective, perhaps face the present life with more hope that, in new and multiple readers we can awaken the “previous fervor and a mysterious loyalty to the books” that, through us, reach their hands.

REFERENCES

- ABREU, M. **Diferentes formas de ler**. Unicamp, Campinas, 2002. Available in: <https://www.unicamp.br/iel/memoria/Ensaios/Marcia/marcia.htm>. Access at: 9 mars. 2023
- AMADO, J. **Gabriela, cravo e canela**: crônica de uma cidade do interior. 77. ed. São Paulo: Record, 1995.
- BELO, A. **História & livro e leitura**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- BORGES, J. L. Sobre os classicos. *In*: **Nova antologia poética**. Rio de janeiro: Bertrand Brasil, 1993.
- GINSBURG, C. **O queijo e os vermes**; o cotidiano e as idéias de um moleiro perseguido pela Inquisição. São Paulo: Companhia de Bolso, 2006.
- CHARTIER, R. (Org.) **Práticas de leitura**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.
- LAJOLLO, M. **Uma história da leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- LYONS, M. Os novos leitores no século XIX: Mulheres, crianças, operários. *In*: CAVALLO, G.; CHARTIER, R. (Org.) **História da leitura no mundo ocidental**. São Paulo: Ática, 1999.
- MANGUEL, A. **Uma história da leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- QUEIRÓZ, V. Crítica, leitora, experiência. *In*: QUEIRÓZ, V. **Crítica literária e estratégias de gênero**. Niterói: EDUFF, 1997.



**Metrópolis e Jogos Vorazes: duas distopias que
fizeram história na literatura⁷**

*Metropolis and The Hunger Games: two
dystopias that made history in literature*

*Metropolis y Los Juegos del Hambre: dos distopías que
hicieron historia en la literatura*

Luísa Arantes Bahia⁸

⁷. Recebido em 28/09/2022, versão aprovada em 28/12/2022.

⁸ Mestra (2022) e Doutoranda em estudos Literários pela UFJF. LATTES ID:
<http://lattes.cnpq.br/3087324388167545>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6102-2321>. Email:
luisaarantes2@gmail.com.

RESUMO

Este artigo tem por objetivo comparar duas grandes obras da literatura: *Metrópolis* (1925), de Thea von Harbou, e *Jogos Vorazes* (2008), de Suzanne Collins, do ponto de vista do fenômeno da Leitura. As duas obras se caracterizam pela distopia, abordada com frequência na literatura do movimento futurista. O gênero distópico voltou a ganhar destaque no cinema e na literatura por volta de 2018, ano em que vários livros se tornaram produções cinematográficas de grande bilheteria mundial. Entretanto, é possível notar diferenças marcantes nessas novas produções. Foi possível observar que na atualidade temos uma crescente crítica à exploração da mídia e uma mudança na origem do medo tratada nas distopias, que antes vinha de algo externo (guerras e posicionamentos políticos) e agora é causado pelo próprio território da personagem.

PALAVRAS-CHAVE: distopia na literatura; leitura e identidade; intimismo na literatura.

ABSTRACT

This article aims to compare two great works of literature: *Metropolis* (1925), by Thea von Harbou, and *Hunger Games* (2008), by Suzanne Collins, from the point of view of the phenomenon of reading. Both works are characterized by dystopia, frequently addressed in the literature of the futurist movement. The dystopian genre returned to prominence in cinema and literature around 2018, the year in which several books became high-grossing film productions worldwide. However, it is possible to notice marked differences in these new productions. It was possible to observe that nowadays we have a growing criticism of media exploitation and a change in the origin of fear dealt with in dystopias, which before came from something external (wars and political positions) and is now caused by the character's own territory.

KEYWORDS: dystopia in literature; reading and identity; intimacy in literature.

RESUMEN

Este artículo pretende comparar dos grandes obras de la literatura: *Metrópolis* (1925), de Thea von Harbou, y *Los juegos del hambre* (2008), de Suzanne Collins, desde el punto de vista del fenómeno de la lectura. Ambas obras se caracterizan por la distopía, frecuentemente abordada en la literatura del movimiento futurista. El género distópico volvió a cobrar protagonismo en el cine y la literatura alrededor de 2018, año en el que varios libros se convirtieron en producciones cinematográficas de gran recaudación a nivel mundial. Sin embargo, es posible notar marcadas diferencias en estas nuevas producciones. Se pudo observar que en la actualidad tenemos una creciente crítica a la explotación mediática y un cambio en el origen del miedo tratado en las distopías, que antes venía de algo externo (guerras y posiciones políticas) y ahora es provocado por el propio territorio del personaje.

PALABRAS CLAVE: distopía en la literatura; lectura e identidad; la intimidad en la literatura.

INTRODUÇÃO

O futurismo foi um movimento artístico e literário que surgiu na França em 1909, através da publicação do **Manifesto Futurista**, pelo poeta italiano Filippo Marinetti. Os pensadores desse movimento iam de encontro ao moralismo e ao passado, introduzindo em suas obras temas principalmente relacionados aos desenvolvimentos tecnológicos do final do século XIX.

No primeiro manifesto futurista, o lema era *Les mots en liberté* (As palavras em liberdade) e colocava em evidência o design tipográfico da época, especialmente em jornais e nas propagandas. Houve a perda da divisão entre arte e design e a propaganda começou a ser vista como forma de comunicação. Nesse período, a linguagem vernácula foi muito explorada através da quebra de hierarquia na tipografia tradicional, o que causou grande repercussão em movimentos como o Dadaísmo e o Concretismo.

Dentre suas características estava a evidente valorização da industrialização e da tecnologia enquanto progresso técnico. Assim, seus parâmetros se baseavam no futuro, na velocidade, na vida moderna, na violência (militarismo) e na ruptura com a arte do passado. Juntamente com o Expressionismo, Fauvismo, Cubismo, Dadaísmo e Surrealismo, o futurismo faz parte das vanguardas artísticas europeias que despontaram no início do século XX, que influenciaram na literatura, na pintura, na escultura, na música e em outras vertentes do campo das artes⁹.

Na literatura, o movimento contou com grandes autores, que escreveram obras de sucesso, a maioria delas adaptadas para o cinema. Além disso, o futurismo continuou influenciando publicações posteriores ao movimento, após o fim da 1ª Guerra. Dentre elas temos **Metrópolis** de Thea von Harbou (1925), **Admirável Mundo Novo** de Aldous Huxley (1932), **1984** de George Orwell (1949), **Blade Runner** de Philip K. Dick (1968), **V de Vingança** de Alan Moore (1982), dentre muitos outros. Um aspecto característico da literatura futurista é a criação de sociedades distópicas, temática que voltou a ganhar repercussão na atualidade. De certo modo, essas obras, por serem distópicas, são uma crítica a utopia do Futurismo de que a tecnologia ou/e as máquinas criavam um mundo melhor.

A palavra “utopia” foi criada a partir dos termos gregos “u” (prefixo empregado com conotação negativa) e “tópos” (lugar), significando “não-lugar” ou “lugar que não existe”.

⁹ Futurismo: aversão ao passado, exaltação da guerra e tecnologia. Disponível em: <https://arteref.com/movimentos/futurismo-aversao-ao-passado-exaltacao-da-guerra-e-tecnologia/>. Acesso em: 14 abr. 2021

Segundo Débora Silva, o termo foi usado pela primeira vez por Thomas More em sua obra **Utopia**, por volta de 1516. Em sua obra, o autor critica a sociedade real em que vive e constrói uma ilha idealizada, onde a sociedade aboliu a propriedade privada e a intolerância religiosa, e todos vivem em harmonia em um ambiente justo e igualitário. Tal conceito influenciou na criação de diversas obras da literatura, como *A República* (cerca de 380 a.C.), de Platão e *O Capital* (1848), de Karl Marx.

Em contrapartida, surge o conceito de distopia ou antiutopia. A Distopia, segundo Russell Jacoby (2007, p. 31), "pode ser caracterizada por qualquer representação ou descrição, organizacional ou social, cujo valor representa a antítese da utopia ou promove a vivência em uma 'utopia negativa'". O termo também pode fazer referência a um lugar, época ou estado imaginário em que se vive sob condições de extrema opressão, desespero ou privação. Essas obras são, em sua maioria, caracterizadas por governos totalitários ou autoritários em que há o controle opressivo de toda a sociedade. Pode ser marcado também por condições econômicas, populacionais ou ambientais degradadas ou levadas a um extremo. A tecnologia, característica do futurismo, se insere aqui como ferramenta de controle ou de opressão, por parte do estado ou de instituições por ter escapado ao controle humano.

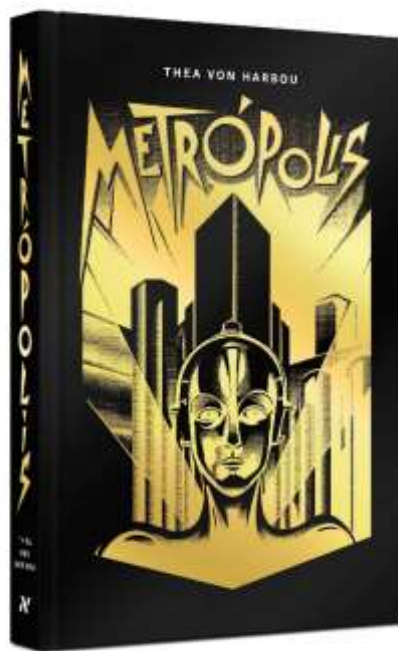
AS NARRATIVAS DISTÓPICAS E AS PREFERÊNCIAS DE LEITURA

A obra **Metrópolis** (Figura 1), escrita por Thea von Harbou e publicada em 1925, representa bem essa temática do futurismo e da sociedade distópica. O livro retrata uma sociedade dividida em dois andares, o primeiro ocupado por uma elite dominante, com boa condição financeira e que vive muito bem; o segundo, localizado no subterrâneo, é ocupado pelos trabalhadores que lutam para sobreviver. Essa situação muda quando o personagem Freder, filho do Senhor da grande Metrópolis que não tem interesse em ouvir as necessidades da classe trabalhadora e habitante do primeiro andar, se apaixona por Maria, que mora na cidade subterrânea, e começa a conhecer melhor as condições às quais os trabalhadores são submetidos. Maria, ao conhecer Freder, passa a vê-lo como o mediador que eles precisavam entre as sociedades:

Não lutem, meus irmãos, porque isso os fará pecar. Acreditem em mim: Virá aquele que vai falar por vocês – que será o mediador entre vocês, as Mãos, e aquele homem cujo Cérebro e Vontade estão sobre vocês todos. Ele dará a vocês algo que é mais precioso que qualquer coisa que qualquer um poderia dar: A liberdade, sem o pecado. (VON HARBOU, 1925, p. 74)

A questão tecnológica também aparece quando Rotwang, um cientista e inventor, é contratado por Fredersen, pai de Freder, para construir um robô de Maria. O robô, através de seu criador, convence a classe trabalhadora a travar uma revolução destrutiva em toda a cidade, desligando todas as máquinas e inundando a cidade operária.

Figura 1 - Capa do livro *Metrópolis*



Fonte: Edição brasileira - Editora Aleph (2019), Divulgação no site Amazon.

Essa obra em questão mostra um reflexo da preocupação da sociedade com o crescimento das cidades e a substituição das máquinas pelos seres humanos. Em 1927, o livro teve sua adaptação cinematográfica lançada, e contou com Thea von Harbou como uma das roteiristas. Ambos são um marco não só na ficção científica, por influenciarem a sua estética para sempre, mas também na história do cinema.

Avançando algumas décadas, segundo André Cáceres, o ano de 2019 marcou a época em que a distopia voltou à tona. Nos últimos dez anos, as buscas na internet por esse termo aumentaram em mais de dez vezes no Brasil – o pico da década foi em outubro de 2018, de acordo com o *Google Trends*¹⁰. Ainda segundo ele, há exatos cem anos, **Nós**, a primeira obra

¹⁰Disponível em: <https://alias.estadao.com.br/noticias/geral,100-anos-de-distopia-como-o-pessimismo-virou-uma-febre-literaria,70003131748>. Acesso em: 5 abr. 2021

indiscutivelmente pertencente a esse gênero, estava sendo escrita na União Soviética, por Ievguêni Zamiátin.

Segundo Finnsson (2016), não existe um único fator que possa explicar adequadamente a razão por trás dessa popularidade, embora haja uma série de fatores prováveis que podem apontar para essa questão. O mundo em que os adolescentes de hoje vivem é diferente daquele de seus pais e avós, devido a uma série de eventos mundiais, consequência da Guerra Fria, desde o medo de ataques terroristas até a rápida evolução da tecnologia. Ainda segundo ele, todos esses fatores, acompanhados de uma visão de mundo mais ampla trazida pela internet, têm contribuído para uma maior conscientização dos jovens de hoje para as questões sociais, como a igualdade de direitos.

Diversas obras, que também foram adaptadas para o cinema, tiveram grande notoriedade, como **Maze Runner** de James Smith Dashner (2009), **Divergente** de Veronica Roth (2011), **A Seleção** de Kiera Kass (2012), **A Rainha Vermelha** de Victoria Aveyard (2015), dentre outros. Em 2008, uma série de livros escrita por Suzanne Collins que também teve grande sucesso, principalmente com o público infanto-juvenil, foi a trilogia **The Hunger Games (Jogos Vorazes)**. Mas o que mudou nessas novas produções?

Jogos Vorazes, como uma produção mais recente, passa a representar o medo que a sociedade sente do seu próprio território. Em obras como 1984, de George Orwell, o medo da população era voltado para o outro: comunismo, socialismo, totalitarismo, dentre outros.

Os livros contam a história de Katniss Everdeen, uma garota de dezesseis anos. A protagonista vive em um país distópico chamado Panem, que é dominado por uma metrópole tecnologicamente avançada chamada Capital. Todo ano eles realizam os Jogos Vorazes, para que as pessoas sempre se lembrem da revolta que aconteceu décadas atrás e do poder da Capital. Nesses Jogos, um garoto e uma garota, entre doze e dezoito anos, de cada um dos doze distritos do país são selecionados como tributos através de um sorteio para participar de uma batalha televisada em uma arena na qual todos devem lutar até a morte, ou seja, até que apenas um sobreviva e se torne o vitorioso.

Com relação à temática, diferentemente de **Metrópolis**, a trilogia dos **Jogos Vorazes** (Figura 2), por se tratar de uma produção mais atual, dá um enfoque maior a televisão/mídia de forma crítica. Ela se torna o aparelho que transmite e estimula a população a assistir a morte das pessoas participantes dos Jogos. Nessas produções, diferentes de obras fantásticas como Harry Potter, os monstros são representados pelo próprio ser humano. Na década de 1980, um filme que antecipa essa crítica à cultura da televisão e à alienação dos

reality shows é *O Sobrevivente*. Na trama, que se passa num futuro pós-apocalíptico (entre 2017 e 2019), com o colapso da economia, o país passa a ser governado por um sistema totalitário e opressor. No filme, programas de TV são usados para mascarar os crimes do Estado, colocando criminosos condenados para lutar por suas vidas em reality shows.

Figura 2 - Box com a trilogia Jogos Vorazes



Fonte: Edição brasileira – Editora Rocco (2012). Divulgação site Amazon.

Em **Jogos Vorazes** podemos notar questões como extrema pobreza, fome, opressão, tecnologia, os efeitos causados pela guerra e a luta pela autopreservação. Muitas das decisões feitas pelos personagens são moralmente discutíveis, por exemplo, os tributos criam uma personalidade baseada no que eles querem que a audiência veja. Esse aspecto pode ser comparado ao *Big Brother*, personagem fictício no romance 1984 de George Orwell, responsável pela constante vigilância de todas as pessoas. No mesmo contexto, temos o próprio reality, *Big Brother*, que faz sucesso hoje em vários países, em que as pessoas assistem e acompanham a vida dos participantes. Entretanto, em **Jogos Vorazes** a população é obrigada a assistir os Jogos sendo controlados pelos Pacificadores, as forças armadas de Panem.

Em **Metrópolis**, a temática varia em alguns aspectos, é abordada a luta de classes, clonagem, robótica, materialismo e capitalismo. O final do livro é utópico ao acreditar na união

sem conflitos entre a classe operária e a classe capitalista burguesa. Além disso, um ponto em que as obras se tocam é a presença feminina. O livro de Thea von Harbou reflete a realidade das mulheres da época, tratando da objetificação feminina através de Maria. A personagem é tratada como uma santa, a própria Virgem Maria, quando fala com os operários sobre a necessidade de encontrarem um mediador entre os dois níveis, ou seja, alguém que irá buscar a melhoria social não através da luta, mas sim do diálogo. Em contrapartida, Katniss Everdeen em **Jogos Vorazes**, é tida como líder, a pessoa que irá levar a salvação para a população dos distritos. Ela, à medida que a história vai passando, se torna uma guerreira e símbolo da mulher empoderada.

Em 2012, o primeiro livro da trilogia escrita por Suzanne Collins foi adaptado para o cinema com o título **Jogos Vorazes**. Segundo o site *Biggest Single Days for Non-Sequels*, quando foi lançado, o filme conseguiu o recorde de maior bilheteria no dia (US\$ 67,3 milhões) e na semana de estreia para uma produção que não era uma sequência. Além disso, de acordo com o site *Box Office Mojo*, em seu lançamento, o lucro de sua primeira semana (US\$ 152,5 milhões) foi o terceiro maior de todos os tipos de filmes na América do Norte. Após o sucesso, mais três outros filmes foram feitos: **Jogos Vorazes: Em Chamas** (2013), **Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 1** (2014) e **Jogos Vorazes: A Esperança - Parte 2** (2015). Ademais, diversos produtos da saga foram comercializados como roupas, brinquedos, materiais escolares, dentre outros.

Devido a esse grande sucesso, algumas questões podem ser levantadas. Na atualidade podemos observar um paradoxo nessa literatura, já que inicialmente ela foi produzida como uma crítica à exploração da mídia, que utilizava os Jogos para alienar a população. Porém, com a grande bilheteria e venda de produtos a própria obra se torna aliada da dessa mídia para uma autopromoção.

CONCLUSÃO

Por meio do estudo desenvolvido, pudemos verificar as convergências e divergências destas duas importantes distopias: tanto **Metrópolis** quanto **Jogos Vorazes** apresentam características de obras distópicas. Um mundo marcado pela divisão entre classes, fome, pobreza, guerra, além do uso da tecnologia para controle da população e manutenção da ordem. Entretanto, as primeiras produções do futurismo são marcadas por esse medo advindo de algo externo (guerras e posicionamentos políticos). No caso de **Metrópolis** um medo

ocasionado pelo crescimento das cidades, pela substituição das máquinas pelos seres humanos, pelo crescente investimento e mudanças tecnológicas que estavam ocorrendo.

Já nas produções mais recentes, como é o caso de **Jogos Vorazes**, a mídia se torna mais um elemento de controle e de crítica por parte das narrativas, principalmente pela espetacularização da tragédia. Porém, essa posição se perde quando a própria obra que critica as mídias passa a se beneficiar dela para a alienação dos telespectadores e para a venda de produtos.

Nesse caso, o atrativo do argumento das mais recentes produções distópicas, o medo da população passa a ser causado pelo próprio território da personagem. Eles temem o que o próprio governo do seu país possa fazer, como é o caso da situação vivida pelos habitantes de Panem. Como foi possível observar, o mundo de **Jogos Vorazes** também é dividido em dois, tal como em **Metrópolis**. Entretanto, existem as colônias que se beneficiam do cenário distópico e aquelas que são reféns do sistema. Com a mídia buscando uma espetacularização da tragédia, o mundo dos habitantes dos distritos se transforma, ao mesmo tempo, em presa e em entretenimento para a Capital. A diferença acontece nesse cenário porque a protagonista, Katniss, vira heroína ao quebrar esse paradigma. Ela não é presa, porque se voluntaria e não é entretenimento, porque quebra as regras do jogo e compartilha sua vitória.

Dessa forma, foi possível observar que, mesmo tendo mais de 80 anos de diferença de uma publicação para a outra, ambas compartilham características marcantes do gênero distópico futurístico. As duas produções, de sua maneira e em sua época, deixaram sua marca na história da literatura e do cinema mundial.

REFERÊNCIAS

CÁCERES, A. **100 anos de distopia**: como o pessimismo virou uma febre literária. O Estado de S. Paulo. 2019. Disponível em: <https://alias.estadao.com.br/noticias/geral,100-anos-de-distopia-como-o-pessimismo-virou-uma-febre-literaria,70003131748>. Acesso em: 5 abr. 2021

COLLINS, S. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

FINNSSON, G. **The Unexpected Popularity of Dystopian Literature**: From Orwell's Nineteen Eighty-Four and Atwood's The Handmaid's Tale to Suzanne Collins' The Hunger Games Trilogy. [S.l.]: University of Iceland School of Humanities Department of English, 2016.

JACOBY, R. **Imagem Imperfeita**: Pensamento Utópico para uma Época Antiutópica. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

MARINETTI, F. T. *et al.* **I Manifesti del futurismo, lanciati da Marinetti**. Roberts: University of Toronto, 1914.

SILVA, D. Utopia e distopia: Conceito e exemplos. **Estudo Prático**, 2017. Disponível em: <https://www.estudopratico.com.br/utopia-e-distopia-conceito-e-exemplos/>. Acesso em: 14 abr. 2021.

SOUZA, S. R. e. **Mito e distopia em Jogos Vorazes**. 2018. 43 f. TCC (Graduação) - Curso de Letras, Departamento de Letras Estrangeiras Modernas, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/10608/1/SRS07062018.pdf>. Acesso em 22 fev. 2023.

TREVISAN, J. **Metrópolis, de Thea von Harbou**: o sci-fi mais influente de todos os tempos. 2020. Disponível em: <https://deliriumnerd.com/2020/02/18/metropolis-sci-fi-thea-von-harbou-ritz-lang-livro-filme/>. Acesso em: 6 abr. 2021.

VON HARBOU, T. **Metropolis**. [S.l]: [s.n.], 2013. Disponível em: <https://leiturasparalelas.files.wordpress.com/2013/12/metropolis-thea-von-harbou.pdf>. Acesso em: 6 abr. 2021.

WOLFF, C. Cinco lições de “Jogos Vorazes” para tempos difíceis. **Carta Capital**. 2018. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/blogs/a-redoma-de-livros/cinco-licoes-de-201cjogos-vorazes201d-para-tempos-dificeis/>. Acesso em: 6 abr. 2021

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Metropolis and the Hunger Games: two dystopias that made history in literature¹¹

Luisa Arantes Bahia¹²

INTRODUCTION

Futurism was an artistic and literary movement that emerged in France in 1909, through the publication of the **Futurist Manifesto**, by the Italian poet Filippo Marinetti. The thinkers of this movement went against moralism and the past, introducing in their works themes mainly related to technological developments at the end of the 19th century.

In the first futurist manifesto, the motto was *Les motives in liberté* (The words in freedom) and highlighted the typographic design of the time, especially in newspapers and advertisements. There was a loss of the division between art and design and advertising began to be seen as a form of communication. During this period, the vernacular language was greatly explored through the breakdown of hierarchy in traditional typography, which caused great repercussions in movements such as Dadaism and Concretism.

Among its characteristics was the evident appreciation of industrialization and technology as technical progress. Thus, its parameters were based on the future, on speed, on modern life, on violence (militarism) and on the rupture with the art of the past. Along with Expressionism, Fauvism, Cubism, Dadaism and Surrealism, Futurism is part of the European artistic vanguards that emerged at the beginning of the 20th century, which influenced literature, painting, sculpture, music, and other aspects of the field of arts.¹³

In literature, the movement had great authors, who wrote successful works, most of them adapted for the cinema. In addition, futurism continued to influence publications after the movement, after the end of the 1st World War. Among them we have *Metropolis* by Thea von Harbou (1925), *Brave New World* by Aldous Huxley (1932), *1984* by George Orwell (1949), *Blade Philip K. Dick's Runner* (1968), Alan Moore's *V for Vendetta* (1982), among many others. A characteristic aspect of futurist literature is the creation of dystopian societies, a theme that

¹¹ Received on 09/28/2022, version approved in 12/28/2022.

¹² Master (2022) and PhD student in Literary Studies at UFJF. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/3087324388167545> . ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6102-2321>. Email: luisaarantes2@gmail.com .

¹³Futurism: aversion to the past, exaltation of war and technology. Available at: <https://arteref.com/movimentos/futurismo-aversao-ao-passado-exaltacao-da-guerra-e-tecnologia/>. Access on: 14 apr 2021.

has gained repercussions today. In a way, these works, because they are dystopian, are a critique of the Futurist utopia that technology or/and machines created a better world.

The word “utopia” was created from the Greek terms’ “u” (a prefix used with a negative connotation) and “tópos” (place), meaning “non-place” or “place that does not exist”. According to Débora Silva, the term was used for the first time by Thomas More in his work *Utopia*, around 1516. In his work, the author criticizes the real society in which he lives and builds an idealized island, where society has abolished private property and religious intolerance, and all live in harmony in a just and equal environment. This concept influenced the creation of several works of literature, such as *The Republic* (around 380 BC), by Plato and *Capital* (1848), by Karl Marx.

On the other hand, the concept of dystopia or anti-utopia arises. Dystopia, according to Russell Jacoby (2007, p.31), "can be characterized by any representation or description, organizational or social, whose value represents the antithesis of utopia or promotes living in a 'negative utopia'". The term it may also refer to an imaginary place, time, or state in which one lives under conditions of extreme oppression, despair, or deprivation. These works are mostly characterized by totalitarian or authoritarian governments in which there is oppressive control of the entire society. It can also be marked by degraded economic, population or environmental conditions or taken to an extreme. Technology, characteristic of futurism, is inserted here as a tool of control or oppression, by the state or institutions for having escaped human control.

DYSTOPIC NARRATIVES AND READING PREFERENCES

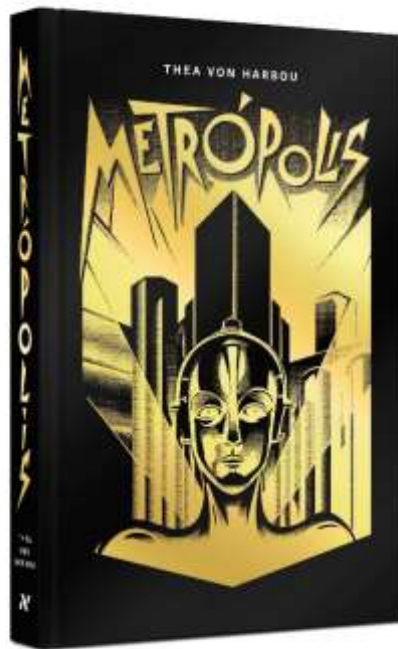
The work *Metropolis*, written by Thea von Harbou and published in 1925, represents well this theme of futurism and dystopian society. The book portrays a society divided into two floors, the first occupied by a dominant elite, with good financial condition and who live very well; the second, located underground, is occupied by workers struggling to survive. This situation changes when the character Freder, son of the Lord of the great Metropolis who has no interest in listening to the needs of the working class and inhabitant of the first floor, falls in love with Maria, who lives in the underground city, and begins to better understand the conditions at hand. which workers are subjected. Maria, upon meeting Freder, starts to see him as the mediator they needed between societies:

Do not fight, my brothers, because that will make you sin. Believe me: He will come who will speak for you - who will mediate between you, the Hands, and that man whose Brain and Will are over you all. He will give you something that is more

precious than anything anyone could ever give: Freedom, without sin. (VON HARBOU, 1925, p.74)

The technological issue also appears when Rotwang, a scientist and inventor, is hired by Fredersen, Freder 's father, to build a robot for Maria. The robot, through its creator, convinces the working class to wage a city-wide destructive revolution, shutting down all machines and flooding the working-class city.

Figure 1 - Metropolis book cover



Source: Brazilian edition - Editora Aleph (2019), Published on the Amazon website.

This work in question shows a reflection of society's concern with the growth of cities and the replacement of machines by human beings. In 1927, the book had its film adaptation released, and had Thea von Harbou as one of the screenwriters. Both are a milestone not only in science fiction, for influencing its aesthetics forever, but also in the history of cinema.

Fast forward a few decades, according to André Cáceres, the year 2019 marked the time when dystopia returned to the fore. In the last ten years, internet searches for this term have increased by more than ten times in Brazil – the peak of the decade was in October 2018,

according to Google Trends ¹⁴. Still according to him, exactly one hundred years ago, *Nós*, the first work indisputably belonging to this genre, was being written in the Soviet Union, by Yevgeny Zamyatin.

According to Finnsson (2016), there is no single factor that can adequately explain the reason behind this popularity, although there are a few likely factors that can point to this issue. The world in which teenagers today live is different from that of their parents and grandparents, due to a series of world events in the aftermath of the Cold War, from fears of terrorist attacks to the rapid evolution of technology. Still according to him, all these factors, accompanied by a broader world view brought by the internet, have contributed to a greater awareness of today's young people for social issues, such as equal rights.

Several works, which were also adapted for the cinema, had great notoriety, such as *Maze Runner* by James Smith Dashner (2009), *Divergent* by Veronica Roth (2011), *The Selection* of Kiera Cass (2012), *The Red Queen* of Victoria Aveyard (2015), among others. In 2008, a series of books written by Suzanne Collins that also had great success, especially with children and young people, was *The Hunger Games* trilogy. But what has changed in these new productions?

Hunger Games, as a more recent production, comes to represent the fear that society feels of its own territory. In works like *1984*, by George Orwell, the fear of the population was turned to the other: communism, socialism, totalitarianism, among others.

The books tell the story of Katniss Everdeen, a sixteen-year-old girl. The protagonist lives in a dystopian country called Panem, which is dominated by a technologically advanced metropolis called Capital. Every year they hold the Hunger Games, so people will always remember the upheaval that happened decades ago and the power of the Capitol. At these Games, a boy and girl, between the ages of twelve and eighteen, from each of the country's twelve districts are selected as tributes through a lottery to participate in a televised battle in an arena in which all must fight to the death, or that is, until only one survives and becomes the victor.

Regarding the theme, unlike *Metropolis*, the *Hunger Games* trilogy, as it is a more current production, gives a greater focus to television/media in a critical way. It becomes the device that transmits and encourages the population to watch the death of people participating in the Games. In these productions, unlike fantastic works like Harry Potter, the monsters are

¹⁴Available at: <https://alias.estadao.com.br/noticias/geral,100-anos-de-distopia-como-o- pessimismo-virou-uma-febre-literaria,70003131748>. Accessed on: 5 apr. 2021

represented by the human being. In the 1980s, a film that anticipates this critique of television culture and the alienation of reality television is *O Sobrevivente*. In the plot, which takes place in a post-apocalyptic future (between 2017 and 2019), with the collapse of the economy, the country becomes governed by a totalitarian and oppressive system. In the film, TV shows are used to mask the crimes of the state, putting convicted criminals to fight for their lives in reality shows.

Figure 2 - Box with the Hunger Games trilogy



Source: Brazilian edition – Editora Rocco (2012). Disclosure Amazon website.

In *The Hunger Games* we can notice issues such as extreme poverty, hunger, oppression, technology, the effects caused by war and the struggle for self-preservation. Many of the decisions made by characters are morally debatable, for example, tributes create a personality based on what they want the audience to see. This aspect can be compared to *Big Brother*, the fictional character in George Orwell's 1984 novel, who is responsible for the constant surveillance of all people. In the same context, we have the reality itself, *Big Brother*, which is successful today in several countries, in which people watch and follow the lives of the participants. However, in *Hunger Games*, the population is forced to watch the Games being controlled by the Peacekeepers, Panem's armed forces.

In *Metropolis*, the theme varies in some respects, class struggle, cloning, robotics, materialism, and capitalism are addressed. The end of the book is utopian in believing in the union without conflicts between the working class and the bourgeois capitalist class. Furthermore, a point on which the works touch each other is the female presence. Thea von Harbou's book reflects the reality of women at the time, dealing with female objectification through Mary. The character is treated like a saint, the Virgin Mary herself, when she talks to the workers about the need to find a mediator between the two levels, that is, someone who will seek social improvement not through struggle, but through dialogue. In contrast, Katniss Everdeen in *The Hunger Games* is seen as the leader, the person who will bring salvation to the population of the districts. She, as the story goes on, becomes a warrior and symbol of the empowered woman.

In 2012, the first book of the trilogy written by Suzanne Collins was adapted for the cinema with the title *Hunger Games*. According to the website Biggest Single Days for Non-Sequels, when it was released, the film achieved the highest-grossing record for the day (US\$ 67.3 million) and opening week for a production that was not a sequel. Furthermore, according to website *Box Office Mojo*, upon its release, its first week earnings (\$152.5 million) were the third highest of all types of films in North America. After the success, three more films were made: *Hunger Games: Catching Fire* (2013), *Hunger Games: Mockingjay - Part 1* (2014) and *Hunger Games: Mockingjay - Part 2* (2015). In addition, several products from the saga were sold, such as clothes, toys, school supplies, among others.

Due to this great success, some questions can be raised. Nowadays, we can observe a paradox in this literature, since it was initially produced as a critique of the exploitation of the media, which used the Games to alienate the population. However, with the high box office and product sales, the work itself becomes an ally of this media for self-promotion.

CONCLUSION

Through the developed study, we were able to verify the convergences and divergences of these two important dystopias: both *Metropolis* and *The Hunger Games* present characteristics of dystopian works. A world marked by division between classes, hunger, poverty, war, in addition to the use of technology to control the population and maintain order. However, the first productions of futurism are marked by this fear arising from something external (wars and political positions). In the case of *Metropolis*, a fear caused by the growth

of cities, the replacement of machines by human beings, the growing investment and technological changes that were taking place.

In more recent productions, such as *The Hunger Games*, the media becomes another element of control and criticism on the part of the narratives, mainly due to the spectacularization of the tragedy. However, this position is lost when the work itself that criticizes the media starts to benefit from it for the alienation of viewers and for the sale of products.

This way, in case of dystopian productions, the population's fear is caused by the character's own territory. They fear what their country's government itself might do, as is the case with the situation experienced by the inhabitants of Panem. As it was possible to observe, the world of *Hunger Games* is also divided in two, as in *Metropolis*. However, there are colonies that benefit from the dystopian scenario and those that are hostages of the system. With the media seeking to make the tragedy spectacular, the world of the inhabitants of the districts becomes, at the same time, prey, and entertainment for the Capital. The difference happens in this scenario because the protagonist, Katniss, becomes a hero by breaking this paradigm. She is not arrested, because she volunteers and is not entertainment, because she breaks the rules of the game and shares her victory.

Thus, it was possible to observe that, even with more than 80 years of difference from one publication to the other, both share striking characteristics of the futuristic dystopian genre. Both productions, in their own way and in their time, left their mark on the history of world literature and cinema.

REFERENCES

CÁCERES, A. **100 anos de distopia**: como o pessimismo virou uma febre literária. O Estado de S. Paulo. 2019. Available in: <https://alias.estadao.com.br/noticias/geral,100-anos-de-distopia-como-o-pessimismo-virou-uma-febre-literaria,70003131748>. Access at: 5 abr. 2021

COLLINS, S. **Jogos Vorazes**. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

FINNSSON, G. **The Unexpected Popularity of Dystopian Literature**: From Orwell's Nineteen Eighty-Four and Atwood's *The Handmaid's Tale* to Suzanne Collins' *The Hunger Games* Trilogy. [S.l.]: University of Iceland School of Humanities Department of English, 2016.

JACOBY, R. **Imagem Imperfeita**: Pensamento Utópico para uma Época Antiutópica. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

MARINETTI, F. T. *et al.* **I Manifesti del futurismo, lanciati da Marinetti**. Robarts: University of Toronto, 1914.

SILVA, D. Utopia e distopia: Conceito e exemplos. **Estudo Prático**, 2017. Available in: <https://www.estudopratico.com.br/utopia-e-distopia-conceito-e-exemplos/>. Access at: 14 abr. 2021.

SOUZA, S. R. e. **Mito e distopia em Jogos Vorazes**. 2018. 43 f. TCC (Graduação) - Curso de Letras, Departamento de Letras Estrangeiras Modernas, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018. Available in: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/10608/1/SRS07062018.pdf>. Access at: 22 fev. 2023.

TREVISAN, J. **Metrópolis, de Thea von Harbou**: o sci-fi mais influente de todos os tempos. 2020. Available in: <https://deliriumnerd.com/2020/02/18/metropolis-sci-fi-thea-von-harbouritz-lang-livro-filme/>. Access at: 6 abr. 2021.

VON HARBOU, T. **Metropolis**. [S.l]: [s.n.], 2013. Available in: <https://leiturasparalelas.files.wordpress.com/2013/12/metropolis-thea-von-harbou.pdf>. Access at: 6 abr. 2021.

WOLFF, C. Cinco lições de “Jogos Vorazes” para tempos difíceis. **Carta Capital**. 2018. Available in: <https://www.cartacapital.com.br/blogs/a-redoma-de-livros/cinco-licoes-de-201cjogos-vorazes201d-para-tempos-dificeis/>. Access at: 6 abr. 2021



**Intertextualidade na literatura fantástica:
apropriações imagéticas entre King e Tolkien¹⁵**

*Intertextuality in fantastic literature: image
appropriations between King and Tolkien*

*Intertextualidad en la literatura fantástica:
apropiaciones de imágenes entre King y Tolkien*

*Amaro Xavier Braga Júnior¹⁶
Danielle Souza de Jaimes¹⁷*

¹⁵ Recebido em 05/11/2022, versão aprovada em 05/01/2023.

¹⁶ Graduado, Mestre e Doutor em Sociologia; Mestre em Antropologia Social. Professor Adjunto do Instituto de Ciências Sociais da Universidade Federal de Alagoas. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/3072812137317009>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7611-6470>. Email: axbraga.blogspot.com; amaro@ics.ufal.br

¹⁷ Licenciada em Letras-Português/Inglês; Especialista em Língua e Literatura Inglesa. Especialista em Ensino de Artes e suas Tecnologias. Professora da Rede Municipal de Ensino de Recife (PE). Desenhista e Ilustradora. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/9130311209937381>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2532-3431>. E-mail: daniellejaimes@gmail.com.

RESUMO

O artigo analisa os processos de intertextualidade na literatura fantástica contemporânea, a partir de um estudo de caso entre os sete volumes de *The Dark Tower* de Stephen King e da trilogia *The Lord of the Rings* do escritor sul-africano John Ronald Reuel Tolkien, com a finalidade de verificar questões narrativas vinculadas à preferência leitora e seus compartilhamentos. Discute como se estabelece os processos de intersemiose e as apropriações imagéticas entre os autores focando em algumas semelhanças de enredo e caracterização espacial e de personagens. Finaliza propondo uma inferência sobre os limites da identidade literária destes produtos nacionalizados nos processos de intertextualidade discutindo onde estão os espaços de mimese e de (re)criação nestes gêneros literários.

PALAVRAS-CHAVE: A torre negra; O senhor dos anéis; intertextualidade; leitura ficcional – criação; intersemiose na literatura.

ABSTRACT

The article analyzes the processes of intertextuality in contemporary fantastic literature, based on a case study between the seven volumes of *The Dark Tower* by Stephen King and *The Lord of the Rings* trilogy by the South African writer John Ronald Reuel Tolkien, with the purpose of verifying narrative questions linked to reading preference and their sharing. It discusses how the processes of intersemiosis and image appropriations between authors are established, focusing on some similarities of plot and spatial and character characterization. It ends by proposing an inference about the limits of the literary identity of these nationalized products in the intertextuality processes, discussing where the mimesis and (re)creation spaces are in these literary genres.

KEYWORDS: the dark tower; the lord of the rings; intertextuality; fictional reading – creation; intersemiosis in literature.

RESUMEN

El artículo analiza los procesos de intertextualidad en la literatura fantástica contemporánea, a partir de un estudio de caso entre los siete volúmenes de *La Torre Oscura* de Stephen King y la trilogía *El Señor de los Anillos* del escritor sudafricano John Ronald Reuel Tolkien, con el propósito de verificar preguntas narrativas vinculadas a la preferencia de lectura y su puesta en común. Discute cómo se establecen los procesos de intersemiosis y apropiación de imágenes entre autores, centrándose en algunas similitudes argumentales y de caracterización espacial y de personajes. Finaliza proponiendo una inferencia sobre los límites de la identidad literaria de estos productos nacionalizados en los procesos de intertextualidad, discutiendo dónde están los espacios de mimesis y (re)creación en estos géneros literarios.

PALABRAS CLAVE: la torre oscura; el señor de los anillos; intertextualidad; lectura ficticia – creación; intersemiosis en la literatura.

INTRODUÇÃO

A literatura fantástica tem sido, ao longo dos séculos, um instrumento de diversão e sonho. Quantas vezes, ao iniciarmos a leitura de um livro nós não nos transportamos para dentro de suas páginas e, repentinamente, estamos a vinte mil léguas submarinas, ou perdidos em uma ilha deserta a espera de resgate, lutando contra moinhos, nos aterrorizando quando um monstro feito de partes de cadáveres humanos de repente ganha vida, ou um belo conde transforma-se em uma criatura com hábitos alimentares nada convencionais. Será que nunca voamos numa “Nimbus 2000” nem carregamos um anel em nosso pescoço quando nos entregamos ao prazer de ter um livro de fantasia entre nossas mãos? Não seria absurdo confessar que ao menos uma dessas histórias nós, de certa forma, fizemos parte.

Esse tipo de literatura fascina tanto devido a sua relação com a mitologia do ser humano. As histórias mitológicas, surgidas desde o início dos tempos, possuem a base fantástica que deram origem a essa temática nos textos literários. Os seres fantásticos da mitologia religiosa não eram elfos ou magos, nem precisavam destruir anéis ou lidar com mundos a serem destruídos se uma chamada “Torre Negra” não continuasse erguida. Nessas histórias encontramos deuses que regem mundos inteiros, heróis com força sobre-humana vencem a morte e são capazes de curar as doenças e controlar as forças da natureza. São esses seres fantásticos, representantes do “bem” e do “mal”, que fazem parte da história humana e da educação religiosa. Quando a mitologia deixa o âmbito religioso e é explorada no campo artístico, em especial pela arte literária, surgem novas narrativas fantásticas.

O simbolismo contido nesses seres fantásticos da mitologia religiosa é que fez com que os personagens criados pelos escritores de fantasia fossem tão verossímeis e atraentes. A intertextualidade surge como pilar da pluralidade de significados. Assim como o mito, ela tem a capacidade de agregar ideias para criar, delas e com elas, uma nova concepção. Os mitos se baseiam uns nos outros para criar, ou recriar, seus conceitos. O que seria de Tolkien sem a mitologia nórdica e cristã? E Stephen King sem Tolkien? A “Torre Negra” talvez fosse erguida em outros fundamentos, mas a intertextualidade estaria lá, tomando outras bases, provavelmente.

Por isso, a proposta deste trabalho foi observar, através de uma análise ensaística, alguns aspectos do processo de criação da narrativa fantástica e do quanto a intertextualidade colaborou para esse fato. Isso é feito, tomando como base as obras de Stephen King: *The Dark Tower* (2004b; 2004c; 2004d; 2004e; 2004f; 2004g; 2004h) e de J.R.R Tolkien: *The Lord of the*

Rings (2008a; 2008b; 2008c). Trata-se de um exercício de leitura comparada, buscando identificar as semelhanças e apropriações imagéticas de vários elementos, em busca de semelhanças e diferenças que compõe o estilo da literatura de fantasia, no sentido de acompanhar como isso funciona em relação às preferências leitoras.

O QUE É INTERTEXTUALIDADE?

A criação literária está envolta em conceitos e teorias que determinam a origem e o gênero de uma narrativa. Dentro destes conceitos, um em particular chama a atenção por seu caráter plural: a Intertextualidade, que pode ter a seguinte definição:

Intertextualidade é a superposição de um texto literário a outro 1. Influência de um texto sobre outro que o toma de modelo ou ponto de partida e que gera a atualização do texto citado 2. Utilização e uma multiplicidade de textos ou de parte de textos preexistentes de um ou mais autores, de que resulta a elaboração de um novo texto literário. (HOUAISS, 2009, n.p.).

Intertextualidade foi um termo criado por Júlia Kristeva (SOARES, 2001) como substituto do “dialogismo”, conceito lançado pelo teórico soviético Mikail Bakhtin (1895/1975). O dialogismo foi o primeiro conceito sobre o fenômeno da releitura de um texto sobre o outro, mostrando que uma obra, seja literária ou que abranja outras vertentes artísticas, como a pintura, a escultura, ou até mesmo o cinema, pode possuir elementos de contraste ou de acréscimo que as torna semelhantes, mas nunca iguais. Elas simplesmente se refletem em alguns pontos, mas nunca serão cópias, apenas um mero reflexo. E assim como acontece quando colocamos um espelho de frente para outro, as possibilidades são infinitas, uma obra poderá gerar outra, que por sua vez irá gerar outra, e assim por diante. São inúmeros os diálogos possíveis:

[...] dialogismo e polifonia no texto literário, isto é, a escrita em que se lê o “outro”, que funciona como um espelho no qual a imagem original se reflete invertida, ampliada ou reduzida, sendo, por isso, uma escrita polifônica e plural, ao invés de monológica. [...] Julia Kristeva acrescenta que, havendo a coexistência em um único texto do falar de duas ou mais vozes, há sempre uma absorção ou réplica de outros textos, ou seja, há relações de intertextualidade. Com isso, ela chama a atenção para o ato de que no texto dialógico se processa um diálogo com o corpus literário precedente, criando-se uma ambivalência de negação e afirmação, de recusa e aceitação pela nova realidade textual, daquela com a qual dialoga. (SOARES, 2001, p. 72)

O fato é que a intertextualidade está intimamente ligada ao “conhecimento de mundo” que tanto o escritor quanto o leitor devem compartilhar. Este é um fator importante no

processo de criação literária: “Evidentemente, a intertextualidade está ligada ao ‘conhecimento de mundo’ que deve ser compartilhado, ou seja, em comum ao produtor a ao receptor de textos” (MAIA, 2009, p. 1).

Ainda de acordo com Maia (2009), a intertextualidade é considerada como uma das condições da existência de um texto e que frequentemente a leitura de um romance, de um conto ou novela, entre outros gêneros, remete a outras obras, muitas vezes de forma implícita. Reforçando a ideia da importância do conhecimento de mundo em relação à intertextualidade, a professora expõe que a nossa compreensão em relação a um texto dependerá de nossa experiência de vida, de nossas vivências, de nossas leituras, pois determinadas obras só se revelam através do conhecimento de outras. Essa afirmação é bastante plausível a partir do pensamento de que jamais seria possível traçar o perfil de correspondência entre as obras de King e Tolkien, se não tivéssemos lido a obra *The Lord of the Rings* antes da saga *The Dark Tower*, notando assim as inúmeras semelhanças entre elas.

Podemos então afirmar que a intertextualidade é inerente à produção humana. Em seu processo de construção simbólica o homem sempre se aproveita de algo que já foi feito para instigar sua própria imaginação. Falar de originalidade e autonomia de um texto é muito difícil, pois sempre vai haver alguém que possui uma ideia semelhante à sua ou que já escreveu algo que você pensou em escrever.

Cientes de que as narrativas mitológicas foram a base da literatura fantástica e que não há obra literária de fantasia que não tenha se inspirado nessas narrativas para criar suas personagens, cenários e ambientes, não temos por que duvidar que a intertextualidade está presente na literatura de ficção. Não apenas no sentido de um texto dialogar com outro, mas também com a mitologia e o simbolismo, ou qualquer outra forma de diálogo possível a fim de criar, ou recriar, uma visão de mundo particular e distinta.

Os conceitos de Mito e Símbolo se condensam em um único significado, o da pluralidade. Da mesma forma, a noção de intertextualidade termina por se apresentar também como termo plural, formam um contexto ultra conceutivo, de possibilidades narrativas. Muito do que conhecemos está ligado ao mito e este, por sua vez, está ligado ao simbolismo por linhas de comunicação ínfimas. A utilização destes dois elementos pela literatura está intrínseca na história criativa da humanidade.

Diversos estudos antropológicos têm mostrado que o mundo possui um sistema de comunicação mítico, onde através de narrativas ancestrais e cosmogônicas se encerra um saber que descreve nosso universo vivido e invisível. O que conhecemos, nasce

míticamente, ou pelo menos só é conhecido ou decifrável pelo mito. Estes, por sua vez, são grandes receptáculos de imagens simbólicas que resguardam um saber incalculável nas mais simples ranhuras ou performances, se preferir, pontos ou planos; afinal qual dos famosos mitos da sociedade ocidental já não foi desenhado? O símbolo é ultra conceutivo. Ele detém um grande poder de comunicação que nos é passado constantemente pelos processos de endoculturação e socialização ao qual todos são submetidos. (BRAGA JR, 2009, p. 8).

São nestas imagens que se sustentam as relações simbólicas. Imagens que são narradas e constituídas da mesma forma entre vários autores. Nas obras analisadas, ao longo deste trabalho, veremos o quanto essa Intertextualidade Mito-Simbólica, na forma de imagens, ou “apropriações imagéticas”, como chamamos, pode ser explorada e qual rica essa união pode ser para a criação literária.

AS APROPRIAÇÕES IMAGÉTICAS ENTRE KING E TOLKIEN

"Não adianta nem tentar adivinhar, Jake," ele disse. "O que aconteceu aqui aconteceu há muito tempo." Ele apontou. "Aquilo ali provavelmente era um curral. Agora são apenas alguns gravetos saindo da grama." "O mundo mudou, certo?" Roland assentiu. (KING, 2004b, p. 169).¹⁸

A série literária “The Dark Tower” é do autor de Best-sellers de terror e fantasia Stephen King. O primeiro livro da série, “O Pistoleiro”, foi idealizado por King aos seus dezenove anos, após o advento de sua leitura da obra de J. R. R. Tolkien “The Lord of the Rings”. Foi esta situação que motivou seu desejo de escrever uma saga literária. Porém, apenas aos vinte e dois foi que iniciou a escrita do material, quando descobriu que o cenário de sua saga seria o do faroeste americano. O livro, porém, só foi editado anos depois, quando a carreira de King já havia se deslanchado por meio de outras obras, hoje eternizadas como clássicos do terror. Os seis livros seguintes vieram bem mais tarde, e não seguiram uma ordem muito rígida de sequência. A diferença na publicação entre os volumes chegou a ser de dez anos, deixando alguns fãs da série inconformados. Foi a partir daquele momento, sentado em um velho cinema, e com a cabeça ainda fervilhando de ideias prontas para serem transportadas para o papel que o mundo de Stephen King “seguiu adiante” e A Torre Negra começou a ser erguida. (KING, 2004a)

¹⁸ Livremente traduzido do seguinte trecho citado: "No use even trying to guess, Jake," he said. "Whatever happened here happened long ago." He pointed. "That over there was probably a corral. Now it's just a few sticks poking out of the grass." "The world has moved on, right?" Roland nodded. (KING, 2004b, p. 169)

King realizou seu intento: uma saga cheia de magia, tiroteios e mitologia. A grandeza contida na grande demanda do anel de Tolkien e a magnitude dos cenários dos faroestes americanos foram o mote principal para que King iniciasse sua criação. Dentro deste novo mundo, agora já composto, encontramos de forma mais concreta, as influências, diretas e indiretas, à obra de Tolkien. É possível identificar, durante a narrativa da saga, semelhanças distintas em se tratando de cenários, nomenclaturas, personagens e símbolos que aproximam estas duas obras. Isto é, buscamos mapear alguns elementos elencados que ora são traços constitutivos do gênero de fantasia, e não necessariamente, dizem respeito a uma exclusiva relação intertextual entre as duas obras.

Entretanto, desde o início de sua atividade de escrita, Stephen King deixou claro sua apreciação à obra de Tolkien e se mostrou propenso a se basear nela para criar a sua. Ele diz isso, explicitamente, no prefácio da reedição da coleção completa em 2004. Como investigação, o que nos interessa aqui é identificar quais são estes elementos na prática e quais seriam seus pontos de concordância e intertextualidade - se houver, como se seguirá adiante.

AS TERRAS DO MEIO

A primeira semelhança, e uma das mais óbvias, se encontra na nomeação escolhida por King para denominar as terras onde se desenrolam as aventuras de Roland e seu Ka-tet: “*The Mid -World*”. “The Waste Lands takes up the story of these three pilgrims on the face of Mid-World some months after the confrontation by the final door on the beach...[...]” (KING, 2004a, p. 6)

Apesar de King afirmar não ser adepto da utilização de mitologias antigas em sua obra, como fez Tolkien, encontramos uma referência à mitologia, em uma obra posterior ao livro, intitulada “*The Gunslinger Born*”. Uma explicação sobre a origem do nome escolhido. “A terra na qual eles viam – e na qual brincavam e tinham suas aulas – era chamada de Mundo Médio. Na Língua Superior¹⁹, seu nome era *Mid-Gard*, ou Jardim do Meio.” (KING, 2010, p. 12). Midgard, na mitologia nórdica, é a “Terra do Meio” onde viviam os Deuses, o equivalente ao Olimpo da mitologia Grega.

¹⁹ No mundo ficcional da obra, a Língua Superior é a língua antiga do Mundo Médio, já em desuso. (nota dos autores).

Como bem sabemos, “*Middle-Heart*” denomina a localização onde se passa toda a aventura de Frodo e sua Sociedade do Anel. “[...] *Those days, the Third Age of Middle-earth, are now long past, and the shape of all lands has been changed [...]*” (TOLKIEN, 2008a, p. 8). Nas mitologias religiosas, é comum que a terra, o mundo em que vivem os homens, também seja uma “Terra do Meio” e esteja entre o mundo dos Deuses e um outro lugar para onde vão os desprestigiados, um entre-lugar, entre o mundo superior e o mundo inferior. Os nomes mudam, mas o sentido é sempre o mesmo. Se levarmos em consideração que esse tipo de transcendência da realidade pode ser considerado como narrativa fantástica, as nomenclaturas das terras se encaixam, mitologicamente, na concepção de mundo dos autores. Ainda assim, o símbolo da terra do meio não deixa de ser uma visão eurocêntrica de que toda a realidade circunda e ladeia um único povo e que os outros, inatingíveis, são justamente os outros por não estarem no meio, no centro e não serem eles próprios. Tanto *The Mid-World* quanto *The Middle-Heart* estão no meio de um conflito, à espera daquele que salvará estas terras da destruição. Simbolicamente, estão no meio do conflito do bem contra mal, e seu destino dependerá de qual lado estará o vencedor.

AS TORRES QUE RESGUARDAM O MAL

Não encontramos apenas o fato de que os nomes com os quais foram batizadas as terras são semelhantes. Algumas paisagens seguem pela mesma máxima, especialmente, ao que se diz respeito às respectivas Torres que se erguem majestosas nos dois mundos. Ambas são negras e escondem em seu interior o mistério. Além de sua localização ser em um lugar a ermo. A torre de Sauron é cercada por um rio de lava incandescente; a de Roland, possui ao seu redor um mar de rosas vermelhas. Novamente, há a utilização das cores como simbologia, pois nesse contexto, o vermelho significa perigo. Um “não se aproxime”. E a negritude que descreve estes locais denota o desconhecido, aquilo que está obscuro e que não deve ser perturbado. Além do que, o símbolo da torre simboliza o inacessível, e para alcançar seu objetivo, o herói precisará sobrepujá-la para conseguir vencer.

Um outro exemplo da influência de Tolkien na criação dos cenários para a Torre Negra está em uma fala da personagem Susannah Dean, no terceiro livro da série “As Terras Devastadas”, onde ela descreve o cenário que se dispõe a sua frente: “[...] E Susannah, que lera Tolkien, pensou: Isso foi o que Frodo e Sam viram quando chegaram ao coração de Mordor.

Essas são as Fendas da Perdição” (KING, 2004c, p. 506). E assim, o autor, pela voz da personagem, revela sua inspiração na concepção do seu mundo fantástico.

Nada se sabe a respeito do que se passa dentro da torre de Mordor, a não ser que, em seu patamar mais alto, encontra-se o mal, e seu nome é Sauron. Na outra história, igualmente, não há relatos sobre o que há dentro da construção, mas sabe-se que Crimson King, ao tentar percorrer seus salões, ficou preso no primeiro andar, e de lá não pode mais sair pois não tinha um artefato especial. Assim como Sauron precisa do “Um anel”, Crimson precisa de algo pertencente ao pistoleiro e de igual valor místico: Seus revólveres. Em ambos os casos, um objeto preciso e único:

Temos motivos para acreditar que ele foi desviado para uma varanda da Torre”, disse Roland. “Morto-vivo ou não, ele nunca poderia ter chegado ao topo sem algum sigil do Eld; certamente se ele conhecia tanta profecia, então ele sabia disso. [...]. Imagine um rei morto, e louco, no topo da Torre Negra, com um par de grandes armas antigas em sua posse! Ele pode governar de lá [...] (KING, 2004b, p. 623-624).²⁰

Crimson é um rei morto ou pseudo morto, por assim dizer. Pois, assim como Sauron, não pode morrer de verdade. Talvez por mágica ou simplesmente pelo poder do mal que os personagens exercem. Sauron foi reduzido a um símbolo que exerce terror naqueles que nele pensam. Seja o olho no alto da Torre ou o Rei preso em seu interior, sem poder subir ou descer, são simbolismos iguais do mal que se sobrepuja ao bem e aguarda para conseguir novamente o poder.

O OLHO DO INIMIGO

O simbolismo continua um forte aliado dos autores quando eles resolvem falar de seus antagonistas. A imagem de um olho rubro surge como referencial tanto para “Sauron” em “*The Lord of the Rings*” (Figura 2), quanto para “*The Crimson King*” em “*The Dark Tower*” (Figura 1). Em ambos os casos, o perigo é representado pela presença do olho que faz referência ao perigo que espreita da Torre.

²⁰ Livremente traduzido do seguinte trecho citado: *We have reason to believe that he's been shunted onto a balcony of the Tower,” Roland said. “Un-dead or not, he never could have gained the top without some sigil of the Eld ; surely if he knew so much prophecy, then he knew that.[...]. Imagine a dead king, and mad, at the top of the Dark Tower, with a pair of the great old guns in his possession! He might rule from there [...]* (KING, 2004b, p. 623-624).

Figura 1 - O símbolo do Rei Rubro



Fonte: Vignette (2017).²¹

Nota-se que estes antagonistas, que perpassam a história sendo citados por todos os personagens, mas realmente não aparecem no decorrer das sagas, excetuando-se nos finais dos livros, têm suas representações constituídas por um olho, ícone que se assemelham em várias formas.

Figura 2 - O Símbolo vivo de Sauron



Fonte: Glbimg (2011).²²

Primeiro, a própria representação do olho onisciente que tudo vê e sabe; representação que em várias culturas representa os olhos do Deus, assim como, o poder do mal à espreita. Sociológica e historicamente, a cor vermelha demonstra indicações de superioridade presentes na literatura, herdada dos compêndios medievais e das atividades eclesiásticas e nobiliárquicas. É a cor utilizada para simbolizar o perigo e a guerra, e por isso, tão adequada

²¹ Disponível em: <https://vignette.wikia.nocookie.net/vsbattles/images/0/04/0all-hail-the-crimson-king123131231231.jpg/revision/latest?cb=20171125090744>. Acesso em: 9 mar. 2023.

²² Disponível em: <http://s.glbimg.com/po/tt/f/original/2011/03/24/eye-of-sauron2.jpg>. Acesso em: 9 mar. 2023.

aos personagens. Mas, na literatura fantástica de horror e, semioticamente, é possível associá-la ao sofrimento, à morte e à peste, como apontam Araújo e Médes (2018) em sua análise sobre os textos de Edgar Allan Poe.

AS ESFERAS

Outro elemento presente em ambas as histórias é um artefato mágico de forma arredondada, possuidor de uma mitologia própria e que, em certo momento das histórias, serve como instrumento do antagonista que atribui momentâneo poder a quem os usa. Essas esferas mágicas simbolizam o mundo e aqueles que as detém têm a sensação de tê-lo entre suas mãos. Enquanto em Tolkien temos os “*Palantíri*” para essa função, em King temos os orbes denominados “*the Wizard’s Raibow*”. Tolkien determinou que os “*Palantíri*” seriam em número de sete, enquanto King preferiu produzir treze.

O “*The Black Thirteen*” orbe de vidro, pertencente a um conjunto denominado “*Wizard’s Raibow*” é a representação maligna do “*The Crimson King*”:

Nem todas as histórias antigas são verdadeiras, mas acho que a do arco-íris de Maerlyn é”, respondeu Steven. “Diz-se que uma vez havia treze bolas de vidro nele - uma para cada um dos Doze Guardiões e uma representando o ponto de nexo dos Feixes. (KING, 1994e, p. 816).²³

Na mitologia criada por King, doze feixes de luz, cada um representando um animal guardião, são ligados à torre negra. Cada feixe representa um mundo, ou melhor, uma realidade alternativa. Apesar de serem 13 esferas, apenas duas aparecem em toda a história: “*The Grapefruit*” e “*The Black Thirteen*”:

“Um para a Torre”, disse Roland em voz baixa, sentindo-se arrepiado. Um para a Torre Negra. [...] Sim, Treze era assim que eu era chamado quando eu era menino. Às vezes, contávamos histórias sobre a bola preta ao redor do fogo e nos assustávamos. ...a menos que nossos pais nos pegassem nisso. Meu próprio pai disse que não era sensato falar sobre o Treze, pois ele poderia ouvir seu nome ser chamado e rolar em sua direção. Mas o Treze Preto não importa para vocês três... não agora, pelo menos. Não, é o rosa. Toranja de Maerlyn. (KING, 1994e, p. 816).²⁴

²³ Livrentemente traduzido do seguinte trecho citado: “*Not all the old stories are true, but I think that of Maerlyn’s Rainbow is,*” Steven replied. “*It’s said that once there were thirteen glass balls in it—one for each of the Twelve Guardians, and one representing the nexus-point of the Beams.*” (KING, 1994e, p. 816).

²⁴ Livrentemente traduzido do seguinte trecho citado: “*One for the Tower,*” Roland said in a low voice, feeling gooseflesh. *One for the Dark Tower. [...] Aye, thirteen it was called when I was a boy. We’d tell stories about the black ball around the fire sometimes and scare ourselves silly ...unless our fathers caught us at it. My own da said it wasn’t wise to talk about Thirteen, for it might hear its name called and roll your way. But Black Thirteen doesn’t matter to you three ... not now, at least. No, it’s the pink one. Maerlyn’s Grapefruit.* (KING, 1994e, p. 816).

“*The Black Ball*” ou “*The Black Thirteen*” é a esfera que simboliza a Torre Negra e também é a fonte do poder do Rei Rubro. O preto é a cor escolhida tanto por King quanto por Tolkien para simbolizar suas esferas de poder. No caso de King, o simbolismo do objeto é ampliado ao delegar, em aderência, o número 13, culturalmente associado ao mau agouro.

Para ver. Algumas cores do arco-íris do mago têm a reputação de olhar para o futuro. Outros olham para os outros mundos - aqueles onde vivem os demônios, aqueles para onde os Velhos deveriam ter ido quando deixaram nosso mundo. Estes também podem mostrar a localização das portas secretas que passam entre os mundos. Outras cores, dizem eles, podem olhar longe em nosso próprio mundo e ver coisas que as pessoas prefeririam manter em segredo. Eles nunca veem o bem; apenas os doentes. O quanto disso é verdade e o quanto é mito ninguém sabe ao certo. (KING, 1994e, p. 817).²⁵

A “*The Maerlin’s Grapefruit*”, ao qual a citação anterior acima se refere, permite a visão sem barreiras, ou seja, a pessoa que nela olhar direciona seu pensamento para o que exatamente quer ver e a esfera mostra. Foi assim que no volume IV, intitulado “Mago e Vidro”, a personagem antagonista “*Rea de Coos*” perpetrou suas maldades e intrigas. A esfera rosa é, apesar do diferencial da cor, a que mais se assemelha ao Palantir de Tolkien, pois possui a mesma utilização mágica: servir como “o olho que tudo vê”:

De vez em quando, ele se pegava olhando para a caixa, onde o Treze Preto pulsava com sua estranha força. Ele podia ver apenas uma curva de vidro. [...] olhando apenas para a curva do vidro, [...] ficando cada vez mais fascinado... [...] Um pouco depois, uma voz passou pelas balas em seus ouvidos e começou a falar com ele. Eddie ouviu [...] (KING, 2004e, p. 728-729).²⁶

Tanto em “*The Dark Tower*” quanto em “*The Lord of the Rings*”, as esferas são objeto de fascínio, seja pela força mística que emanam, ou pelo brilho incomum hipnotizante que delas provém. Ambas são malignas, mas também são sedutoras. Nestas obras, o mal sempre tem o caráter sedutor de uma história.

O “*Palantíri*” surge em “*The Lord of the Rings*” como um meio de Sauron comunicar-se com o mago Saruman (Figura 3) e também fazê-lo de seus olhos, enxergando além da torre onde habita: “*The palantíri came from beyond Westernesse. [...] But there is*

²⁵ Livrentemente traduzido do seguinte trecho citado: *For seeing. Some colors of the Wizard's Rainbow are reputed to look into the future. Others look into the other worlds—those where the demons live, those where the Old People are supposed to have gone when they left our world. These may also show the location of the secret doors which pass between the worlds. Other colors, they say, can look far in our own world, and see things people would as soon keep secret. They never see the good; only the ill. How much of this is true and how much is myth no one knows for sure.* (KING, 1994e, p. 817)

²⁶ Livrentemente traduzido do seguinte trecho citado: *Every now and then he found himself looking down at the box, where Black Thirteen pulsed out its weird force. He could just see a curve of glass. [...] only looking at the curve of glass, [...] growing more and more fascinated... [...] A little while after that, a voice crept past the bullets in his ears and began to speak to him. Eddie listened [...]* (KING, 2004e, p. 728-729)

nothing that Sauron cannot turn to evil uses [...] Perilous to us all are the devices of an art deeper than we possess ourselves. Yet he must bear the blame". (TOLKIEN, 2008b, p. 119). Da mesma forma, em ambas as histórias, apesar destas esferas possuírem grande poder e serem temidas, pouco se sabe sobre elas *"What did the Men of old use them for?" asked Pippin [...] 'To see far off, and to converse in thought with one another,' said Gandalf*". (TOLKIEN, 2008b, p. 119)

Apesar da semelhança entre as esferas dos dois autores, tanto em forma, cor e participação na trama, encontramos pequenas diferenças que as tornam únicas em suas histórias. Enquanto em Tolkien os sete palantíri possuíam a mesma finalidade, em King, cada esfera tinha uma utilização específica. Encontramos a mesma função do Palantir na "Fruta Rosa", enquanto o "Treze Preto" era a representação do poder maligno do Rei Rubro: *"At first the globe was dark, black as jet, with the moonlight gleaming on its surface. Then there came a faint glow and stir in the heart of it, and it held his eyes, so that now he could not look away"* (TOLKIEN, 2008b, p. 620-621).

Embora tenham mitologias diferentes e servem a propósitos distintos em cada livro, é curioso perceber que as esferas são sempre mais de uma, e foram criadas e espalhadas pelos seus respectivos mundos, servindo sempre a um propósito maior de comunicação. Suas semelhanças, tanto em aspectos físicos quanto no efeito fascinante que conseguem causar àqueles com quem entram em contato, confirmam o fato de que King se utilizou do artefato criado por Tolkien e o recriou aos seus propósitos para A Torre Negra.

AS SOCIEDADES

Os grupos estão presentes em todas as grandes demandas narrativas da história. Seja ela de referência religiosa, como a de Cristo e seus apóstolos, seja de referência épica, como a Ilíada e a Odisséia, ou de cunho místico-religioso como a de Arthur e seus cavaleiros. Assim, não seria diferente para Tolkien ou King, que ao criarem seus mundos e suas demandas esses também possuíam seus grupos de expedição, sejam eles denominados de "Távola", "Sociedade" ou, em uma língua própria, criada para denominar aqueles ligados pelo destino: "Ka-tet".

Em todas estas narrativas, o indivíduo sempre aparece imerso em uma busca, seja religiosa, filosófica e pessoal. Ele nunca está só, sempre há aqueles que pensarão igual ou terão

a mesma motivação para alcançar um objetivo e se unirão por esse propósito. O simbolismo de grupo, é o da amizade, da união e da confiança e, eventualmente, da traição. Em *The Lords of the Rings*, um grupo eclético, de tipos diferentes e até de raças inimigas, causa estranheza àqueles mais desavisados. Mas é um tipo de “solidariedade orgânica”²⁷ que toma como base a diferença com um objetivo de organização social, no caso da história, a salvação de um mundo, no qual se abandona em parte a individualidade para compor uma sociedade com objetivos em comum: A Sociedade do Anel, título da primeira trilogia do Tolkien. E com uma missão específica: proteger e destruir o um anel:

A Companhia do Anel será nove; e os Nove Caminhantes serão colocados contra os Nove Cavaleiros que são maus. Com você e seu servo fiel, Gandalf irá; pois esta será sua grande tarefa e talvez o fim de seus trabalhos. Quanto ao resto, eles devem representar os outros Povos Livres do Mundo: Elfos, Anões e Homens. Legolas será para os Elfos; e Gimli filho de Glóin para os Anões. Eles estão dispostos a ir pelo menos até as passagens das Montanhas, e talvez além. Para homens, você terá Aragorn, filho de Arathorn, pois o Anel de Isildur o preocupa de perto. [...] Portanto Boromir também estará na Companhia. Ele é um homem valente. Restam mais dois a serem encontrados', disse Elrond. Estes eu vou considerar. Da minha casa posso encontrar alguns que me pareça bom enviar. Mas isso não deixará lugar para nós!' exclamou Pippin consternado. Não queremos ficar para trás. Queremos ir com Frodo. [...] Que assim seja então. Você deve ir', disse Elrond, e ele suspirou. 'Agora a história de Nove está completa. Em sete dias a Companhia deve partir. (TOLKIEN, 2008a, p. 162-163).²⁸

Em *The Dark Tower* também temos um grupo eclético em torno de um mesmo ideal: chegar até a Torre Negra e deter sua destruição. Porém, ao invés de raças diferentes, o que temos, são indivíduos de décadas, de gênero e de mundos diferentes. Eddie Dean é de 1987; Susannah Dean, de 1964; e Jake Chambers de 1977. Todos de Nova Yorks distintos, pois descobre-se, no decorrer da história que eles pertencem a universos paralelos – afinal a Torre é o sustentáculo de muitos mundos. Juntam-se, então, a Roland Deschain de Gilead²⁹ e Oy do Mundo Médio, formando o grupo denominado como Ka-tet.

²⁷ Tomamos o termo do sociólogo Auguste Comte. (nota dos autores).

²⁸ Livremente traduzido do seguinte trecho citado: *The Company of the Ring shall be Nine; and the Nine Walkers shall be set against the Nine Riders that are evil. With you and your faithful servant, Gandalf will go; for this shall be his great task, and maybe the end of his labours. For the rest, they shall represent the other Free Peoples of the World: Elves, Dwarves, and Men. Legolas shall be for the Elves; and Gimli son of Glóin for the Dwarves. They are willing to go at least to the passes of the Mountains, and maybe beyond. For men you shall have Aragorn son of Arathorn, for the Ring of Isildur concerns him closely. [...] Therefore Boromir will also be in the Company. He is a valiant man. There remain two more to be found,' said Elrond. These I will consider. Of my household I may find some that it seems good to me to send. But that will leave no place for us!' cried Pippin in dismay. We don't want to be left behind. We want to go with Frodo. [...] Let it be so then. You shall go,' said Elrond, and he sighed. 'Now the tale of Nine is filled. In seven days, the Company must depart. (TOLKIEN, 2008a, p.162-163).*

²⁹ Gilead é a cidade natal de Roland localizada no chamado Mundo Interior, lugar que já não existe mais. O Mundo Médio se localiza no Mundo Exterior. (nota dos autores)

Uma outra particularidade entre os dois grupos está na forma como foram formados. Em Tolkien, temos um grupo que se une por vontade própria em torno de um objetivo. Em King, o grupo é formado quase a força, quando Eddie, Susannah e Jake são abduzidos de seus respectivos mundos por Roland e não podem mais voltar:

“Somos Ka-Tet”, Roland começou, “o que significa um grupo de pessoas unidas pelo destino. Os filósofos da minha terra disseram que um ka-tet só poderia ser quebrado pela morte ou traição. Meu grande professor, Cort, disse que uma vez que a morte e a traição também são os raios da roda do ka, tal ligação nunca pode ser quebrada. À medida que os anos passam e eu vejo mais, eu chego mais e mais à maneira de Cort de ver isso. ” Cada membro de um ka- tet é como uma peça em um quebra-cabeça. Tomadas isoladamente, cada peça é um mistério, mas quando são colocadas juntas, elas tiram uma foto... ou parte de uma foto. Pode levar muitos ka-tets para terminar uma imagem. Você não deve se surpreender se descobrir que suas vidas foram tocadas de maneiras que você nunca viu até agora. Por um lado, cada um de vocês três é capaz de conhecer os pensamentos um do outro—“[...]”Roland?” Era Jake. “Você acha que Oy pode fazer parte do nosso ka-tet?”. Susannah sorriu. Roland não. “Não estou preparado nem para adivinhar agora, mas vou te dizer uma coisa, Jake - tenho pensado muito no seu amigo peludo. Ka não governa tudo, e as coincidências ainda acontecem. . . mas o súbito aparecimento de um trapalhão que ainda se lembra das pessoas não me parece totalmente coincidência.”[...] “Tudo bem”, disse Roland. “Somos ka-tet - um de muitos. (KING, 2004c, p. 197-198).³⁰

Ao contrário de Tolkien, que preferiu usar personagens míticos como magos, elfos, anões, hobbits e guerreiros valorosos como sua comitiva de frente na luta contra o mal, King, por sua vez, serviu-se de personagens excessivamente humanos para agrupar a sua comitiva. Eddie Dean é um jovem, de aproximadamente vinte anos, malandro, desbocado e até sua incursão ao mundo médio, viciado em heroína. Susannah Dean, uma jovem negra de aproximadamente vinte e cinco a trinta anos, antes de tornar-se pistoleira e enamorar-se de Eddie, chamava-se Oddeta Homes e dividia sua psique com uma segunda personalidade de nome Detta Walker, uma criatura arrogante e má. Antes do fim do segundo volume da série *The Drawing of the Three*, Roland faz com que as duas se confrontem, surgindo então

³⁰ Livremente traduzido do seguinte trecho citado: “*We Are Ka-Tet*”, Roland began, “which means a group of people bound together by fate. The philosophers of my land said a ka-tet could only be broken by death or treachery. My great teacher, Cort, said that since death and treachery are also spokes on the wheel of ka, such a binding can never be broken. As the years pass and I see more, I come more and more to Cort's way of looking at it. ” Each member of a ka-tet is like a piece in a puzzle. Taken by itself, each piece is a mystery, but when they are put together, they take a picture ... or part of a picture. It may take a great many ka-tets to finish one picture. You mustn't be surprised if you discover your lives have been touching in ways you haven't seen until now. For one thing, each of you three is capable of knowing each other's thoughts—“[...]”Roland?” It was Jake. “Do you think Oy might be part of our ka-tet?”. Susannah smiled. Roland didn't. “I'm not prepared to even guess right now, but I'll tell you this, Jake—I've been thinking about your furry friend a good deal. Ka does not rule all, and coincidences still happen . . . but the sudden appearance of a billy-bumbler that still remembers people doesn't seem completely coincidental to me.”[...] “Fine,” Roland said. “We are ka-tet—one from many. (KING, 2004c, p. 197-198).

Susannah. Uma grande particularidade desta personagem é que ela não possui parte de seus membros inferiores: ela é uma cadeirante. Porém, isso não a impede de também se tornar uma pistoleira.

Jake Chambres é uma criança típica de doze anos, com angústias e pensamentos condizentes com sua idade; e Oy, um bichinho de estimação que todo garoto gostaria de ter: esperto, fiel, sagaz e que consegue se comunicar verbalmente repetindo as palavras que ouve. Roland é o mais peculiar dos personagens, pois encara a personalidade do herói, do líder, do cavaleiro escolhido, sem perder sua humanidade. Roland não possui o glamour dos grandes heróis míticos, pelo contrário, ele é velho, feio e sofre de angústias e flagelos corporais típicos de um homem da sua idade, que por sinal não se sabe ao certo. Stephen King não esconde a libido ou as necessidades fisiológicas de suas personagens sob o véu da inexistência, fazendo delas o mais humano possível.

As duas histórias possuem grupos distintos idealizados por seus autores. Ambos, ecléticos e ligados pelo ideal de sociedade. A amizade, muitas vezes beirando o amor, seja ele paternal, filial, fraternal ou romântico. A união acima de tudo e a confiança naquele que está ao seu lado, com a certeza de que um daria a vida pelo outro. São esses elementos, apenas encontrados nos grupos ligados por esse sentimento de unidade e busca, principalmente se voltados para um motivo nobre e benéfico, que os torna tão semelhantes apesar das diferenças. Mais do que companheiros de jornada eles se tornam uma família.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Observamos ao longo desses estudos que mito, símbolo e intertextualidade estão ligados em uma corrente que faz parte de um processo de criação e recriação que está presente na intuição criativa da humanidade desde tempos imemoriais, pois em todas as culturas encontramos referências da influência mútua na criação de seus mitos e símbolos e é nessa influência que encontramos elementos de intertextualidade.

A influência dos elementos criados por Tolkien colaborou, de forma intertextual, para que King elaborasse suas ideias de saga literária³¹. É verdade que parte desses elementos podem estar associados ao gênero de fantasia, e não dizerem respeito a uma exclusiva relação

³¹ A inspiração de King também toma como referência o poema de Robert Browning *Childe Roland the Dark Tower Came*, no qual nos detivemos em outro trabalho distinto. (nota dos autores).

intertextual entre as duas obras. Só uma análise mais densa e histórica e comparativa entre diversas produções poderia nos fornecer estas pistas e dados. Como nosso intuito aqui, neste breve artigo, foi mapear as congruências entre as duas obras, a partir da fala de um dos autores dizendo que a usou como base de inspiração, nossos resultados se limitam a essa interface, de certa forma, superficial e exploratória que lista essas situações mais explícitas de aproximação.

Ao criar uma obra, o autor procura, primeiramente, ser original. Criar algo que ainda não foi criado, mas esbarra em um “porém”. O que ainda não foi criado? Aí vem um desafio: Descobrir um meio de recriar, de forma única e pessoal, aquilo que já existe, que já foi pensado, que foi escrito. Desde a antiguidade clássica encontramos esse fenômeno. O que seriam dos filósofos gregos se não tivessem um ao outro para se inspirarem a criar algo “novo”. O que seria então das escolas literárias, que através dos séculos buscaram em seus antepassados um meio de aperfeiçoar ideias e estilos em nome da tão sonhada e utópica originalidade.

Quando um autor se propõe a criar um texto, é necessário escolher o estilo e o tema que irá ser abordado. Na maioria das vezes, toma como base, algo que já leu ou já ouviu e dialoga com essas ideias a fim de fazer daquelas que já existem algo próprio e pessoal, tornando-as suas, até que outro, tocado pela história criada, a reinvente mais uma vez a seu próprio modo.

Stephen King não passava de um simples e comum adolescente quando teve em suas mãos um exemplar de uma grande obra da literatura fantástica de sua época: *The Lord of the Rings* do escritor sul-africano John Ronald Reuel Tolkien, conhecido como J. R. R. Tolkien. A partir do momento em que, dentro daquele contexto de fantasia, o jovem King encontrou elementos de identificação, pessoal e criativo, automaticamente veio-lhe também o desejo de criar e de escrever uma saga semelhante. No prefácio de uma das reedições da coleção revelou que seu intuito era escrever a maior (mais extensa) obra de fantasia (KING, 2004a).

Vemos o quanto uma das maiores obras da literatura fantástica inspirou e fez surgir um dos mais premiados escritores de literatura fantástica e de terror de nossos tempos. O que vemos nesta interpelação entre duas obras e dois autores distantes em nacionalidade, qualidade de texto e impacto na sociedade é como funciona parte do processo criativo. Um autor usando bases de referência de outro para construir uma obra.

A intertextualidade entre King e Tolkien se torna explícita ao analisarmos as verossimilhanças internas presentes nas duas obras, como textos de literatura fantástica. Tanto do ponto de vista simbólico, quanto mitológico, os autores e suas obras se aproximam. Não é uma aproximação quanto ao tipo de escrita e os recursos literários, mas apenas uma referência

aos símbolos e elementos imagéticos que foram apropriados. A apropriação imagética sendo vista como um processo ou uma estratégia de criação.

Desta forma, as duas obras dividem os mesmos elementos estruturais na narrativa. São “imagens” com os mesmos esquemas arquetípicos de visualização e intenção: temos um enredo mitológico do ambiente (The Mid-World\ Middle-Heart), os signos de poder e suas representações de vilania (As Torres Negras\Mordor), as estruturas de personalidade e ambientação limítrofe das personagens (Rei Ausente\ Rei Vermelho; o pistoleiro\andarrilho; a criança\Hobbits; the Crimson King\ Olho de Sauron; Palantíri\Orbes; Sociedade\Ka-tet).

O processo de criação literária do gênero fantástico depende deste nível de intertextualidade que é vinculada a essas apropriações dos mitos e dos símbolos configurando como condição *sine qua non* para que o leitor identifique as propriedades deste gênero. Esse tipo de intertextualidade este presente em momentos espaciais e temporais diferenciado em vários autores como mostrado nas análises feitas dessas apropriações, seriam elas: sistemas simbólicos universais e pessoais, mitos de jornada, imagens, objetos e cores que se comunicam por estereótipos e verossimilhanças (nas obras já consagradas e conhecidas).

No fim, esta inferência nos permite perceber até que ponto estas apropriações dos elementos criativos na composição da obra definem os limites da identidade literária de cada uma e estabelecem elementos para definir a literatura de massa nos EUA ou na Inglaterra, por exemplo. E, principalmente, onde estão os espaços de mimese e de (re)criação nestes gêneros literários.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, H. C.; MÉDES, M. A. N. A simbologia das cores em "A Máscara da Morte Vermelha", de Edgar Allan Poe. *e-hum*, [S.l.], v. 11, n. 2, p. 8-16, dez. 2018. Disponível em: <https://revistas.unibh.br/dchla/article/view/2595/1336>. Acesso em: 16 ago. 2022.

BRAGA JR, A. X. **Plasticidade e Expressionismo em “Sandman”**. Monografia (Especialização) - Pós-graduação em Artes Visuais. Recife: Faculdade SENAC, 2009.

HOUAISS. **Dicionário on-line de Língua Portuguesa**. 2009. Disponível em: <https://houaiss.uol.com.br/>. Acesso em: 22 jul. 2009.

KING, F. X. **O Livro Ilustrado dos Mistérios**. São Paulo: Publifolha, 2001.

KING, S. **Nasce o pistoleiro**. Roteiro: Peter David e Robin Furth. Desenhos: Jae Lee e Richard Isanove. São Paulo: SUMA, 2010.

- KING, S. **The Drawing of the Three**. London: Hodder & Stoughton, 2004c.
- KING, S. Sobre ter 19 anos (e algumas outras coisas). *In*: KING, S. **O Pistoleiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004a, p. 9-16.
- KING, S. **Song of Susannah**. London: Hodder & Stoughton, 2004g.
- KING, S. **The Dark Tower**. London: Hodder & Stoughton, 2004h.
- KING, S. **The Gunslinger**. London: Hodder & Stoughton, 2004b.
- KING, S. **The Waste Lands**. London: Hodder & Stoughton, 2004d.
- KING, S. **Wizard and Glass**. London: Hodder & Stoughton, 2004e.
- KING, S. **Wolves of Calla**. London: Hodder & Stoughton, 2004f.
- MAIA, M. C. de M. **Intertextualidade**. [S.l.], 2009. Disponível em: <http://acd.ufrj.br/~pead/tema02/intertextualidade2.htm>. Acesso em: 15 jul. 2009.
- SOARES, A. **Gêneros Literário**. São Paulo: Ed. Ática, 2001.
- TOLKIEN, J. R. R. **The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring**. London: Haper Collins, 2008a.
- TOLKIEN, J. R. R. **The Lord of the Rings: The Return of the King**. London: Haper Collins, 2008c.
- TOLKIEN, J. R. R. **The Lord of the Rings: The Two Towers**. London: Haper Collins, 2008b.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Intertextuality in fantastic literature: image appropriations between King and Tolkien³²

Amaro Xavier Braga Junior³³

Danielle Souza de Jaimes³⁴

INTRODUCTION

Fantastic literature has been, over the centuries, an instrument of fun and dream. How many times, when we start reading a book, do we not transport ourselves inside its pages and, suddenly, we are twenty thousand leagues under the sea, or lost on a desert island waiting for rescue, fighting windmills, terrorizing us when a monster made from parts of human corpses suddenly comes to life, or a handsome count turns into a creature with unconventional eating habits. Have we never flown a “Nimbus 2000” or carried a ring around our neck when we surrender to the pleasure of having a fantasy book in our hands? It would not be absurd to confess that at least one of these stories we, in a certain way, were part of.

This type of literature fascinates so much because of its relationship with the mythology of the human being. Mythological stories, which have emerged since the beginning of time, have the fantastic basis that gave rise to this theme in literary texts. The fantastical beings of religious mythology were not elves or wizards, nor did they have to destroy rings or deal with worlds to be destroyed if a so-called “Dark Tower” did not continue to stand. In these stories we find gods who govern entire worlds, heroes with superhuman strength overcome death and can cure diseases and control the forces of nature. These fantastic beings, representatives of “good” and “evil”, are part of human history and religious education. When

³² Received on 11/05/2022 , version approved on 01/05/2023.

³³ Bachelor, Master and Doctor in Sociology; Master in Social Anthropology. Adjunct Professor at the Institute of Social Sciences at the Federal University of Alagoas. axbraga.blogspot.com ; amaro@ics.ufal.br

³⁴ Degree in Literature-Portuguese/English; Specialist in English Language and Literature. Specialist in Teaching Arts and Technologies. Teacher at the Municipal Education Network in Pernambuco state/ Brasil. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/9130311209937381>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2532-3431>. E-mail: daniellejaimes@gmail.com .

mythology leaves the religious scope and is explored in the artistic field, especially by literary art, new fantastic narratives emerge.

The symbolism contained in these fantastic beings of religious mythology is what made the characters created by fantasy writers so believable and attractive. Intertextuality emerges as a pillar of the plurality of meanings. Like the myth, it can aggregate ideas to create, from and with them, a new conception. Myths build on each other to create, or recreate, their concepts. What would Tolkien be without Norse and Christian mythology? What about Stephen King without Tolkien? The "Dark Tower" might have been built on other foundations, but the intertextuality would be there, taking other bases, probably.

Therefore, the purpose of this work was to observe, through an essay analysis, some aspects of the creation process of the fantastic narrative and how intertextuality contributed to this fact. This is done, based on the works of Stephen King: *The Dark Tower* (2004b; 2004c; 2004d; 2004e; 2004f; 2004g; 2004h) and JRR Tolkien: *The Lord of the Rings* (2008a; 2008b; 2008c). It is a comparative reading exercise, seeking to identify the similarities and imagery appropriations of various elements, in search of similarities and differences that make up the style of fantasy literature, in order to monitor how this works in relation to reader preferences.

WHAT IS INTERTEXTUALITY?

Literary creation is wrapped in concepts and theories that determine the origin and genre of a narrative. Within these concepts, one in particular draw attention due to its plural nature: Intertextuality, which can be defined as follows:

Intertextuality is the superimposition of one literary text on another 1. Influence of one text on another that takes it as a model or starting point and that generates the updating of the quoted text 2. Use and a multiplicity of texts or parts of preexisting texts from one or more authors, which results in the elaboration of a new literary text. (HOUAISS, 2009, n.p.).

Intertextuality was a term created by Júlia Kristeva (SOARES, 2001) as a substitute for "dialogism", a concept launched by the Soviet theorist Mikail Bakhtin (1895/1975). Dialogism was the first concept about the phenomenon of re-reading one text over another, showing that a work, whether literary or covering other artistic aspects, such as painting, sculpture, or even cinema, can have contrasting elements. or addition that makes them similar, but never equal. They are simply reflected in some points, but they will never be copies, just a

mere reflection. And just like when we place a mirror facing another, the possibilities are endless, one work can generate another, which in turn will generate another, and so on. There are numerous possible dialogues:

[...] dialogism and polyphony in the literary text, that is, the writing in which the “other” is read, which works as a mirror in which the original image is reflected inverted, enlarged or reduced, being, therefore, a polyphonic and plural writing, rather than monologic. [...] Julia Kristeva adds that, when two or more voices coexist in a single text, there is always an absorption or replication of other texts, that is, there are intertextual relations. With this, she draws attention to the fact that in the dialogical text a dialogue with the preceding literary corpus is processed, creating an ambivalence of negation and affirmation, of refusal and acceptance by the new textual reality, the one with which it dialogues. (SOARES, 2001, p.72).

The fact is that intertextuality is closely linked to the “knowledge of the world” that both the writer and the reader must share. This is an important factor in the process of literary creation: “Evidently, intertextuality is linked to 'knowledge of the world' that must be shared, that is, in common with the producer and receiver of texts” (MAIA, 2009, p.1).

Still according to Maia (2009), intertextuality is considered as one of the conditions for the existence of a text and that often the reading of a novel, a short story or novel, among other genres, refers to other works, often in a way implied. Reinforcing the idea of the importance of knowledge of the world in relation to intertextuality, the teacher explains that our understanding of a text will depend on our life experience, our experiences, our readings, as certain works are only revealed through knowledge of others. This statement is quite plausible from the thought that it would never be possible to trace the correspondence profile between the works of King and Tolkien, if we had not read *The Lord of the Rings before The Dark Tower saga*, thus noting the numerous similarities between them.

We can then state that intertextuality is inherent to human production. In his process of symbolic construction, man always takes advantage of something that has already been done to instigate his own imagination. Talking about the originality and autonomy of a text is very difficult, as there will always be someone who has an idea similar to yours or who has already written something you thought of writing.

Aware that mythological narratives were the basis of fantastic literature and that there is no fantasy literary work that has not been inspired by these narratives to create its characters, settings, and environments, we have no reason to doubt that intertextuality is present in fiction literature. Not just in the sense of a text dialoguing with another, but also with

mythology and symbolism, or any other possible form of dialogue in order to create, or recreate, a particular and distinct worldview.

The concepts of Myth and Symbol are condensed into a single meaning, that of plurality. In the same way, the notion of intertextuality ends up also presenting itself as a plural term, forming an ultra-conceptual context of narrative possibilities. Much of what we know is linked to myth and myth, in turn, is linked to symbolism by tiny lines of communication. The use of these two elements by literature is intrinsic in the creative history of humanity.

Several anthropological studies have shown that the world has a mythical communication system, where, through ancestral and cosmogonic narratives, knowledge is enclosed that describes our lived and invisible universe. What we know is mythically born, or at least is only known or deciphered through myth. These, in turn, are large receptacles of symbolic images that safeguard an incalculable knowledge in the simplest grooves or performances, if you prefer, points or planes; after all, which of the famous myths of western society has not already been drawn? The symbol is ultra-conceptual. He holds a great power of communication that is constantly passed on to us by the processes of endoculturation and socialization to which everyone is submitted. (BRAGA JR, 2009, p.8).

It is in these images that symbolic relationships are sustained. Images that are narrated and constituted in the same way by several authors. In the analyzed works, throughout this work, we will see how much this Mytho-Symbolic Intertextuality, in the form of images, or “image appropriations”, as we call it, can be explored and how rich this union can be for literary creation.

THE IMAGETIC APPROPRIATIONS BETWEEN KING AND TOLKIEN

"Don't use even trying to guess, Jake," he said. "Whatever happened here happened long ago." He pointed. "That over there was probably a corral. Now it's just a few sticks poking out of the grass." "The world has moved on, right?" Roland nodded. (KING, 2004b, p.169).

“The Dark Tower” book series is by bestselling horror and fantasy author Stephen King. The first book in the series, "The Gunslinger", was conceived by King at the age of nineteen, after the advent of his reading of JRR Tolkien's work "The Lord of the Rings". It was this situation that motivated his desire to write a literary saga. However, it was only at twenty-two that he started writing the material, when he discovered that the scenario of his saga would be the American western. The book, however, was only published years later, when King's career had already taken off through other works, now immortalized as horror classics. The next

six books came much later and didn't follow a very strict sequential order. The difference in publication between the volumes reached ten years, leaving some fans of the series nonconformist. It was from that moment on, sitting in an old cinema, and with my head still buzzing with ideas ready to be translated into paper, that the world of Stephen King “went on” and *The Dark Tower* began to rise. (KING, 2004a)

King achieved his intent: a saga full of magic, gunfights, and mythology. The greatness contained in the great demand for Tolkien's ring and the magnitude of the scenarios of the American westerns were the main motto for King to start his creation. Within this new world, now composed, we find, in a more concrete way, the direct and indirect influences on Tolkien's work. It is possible to identify, during the narrative of the saga, distinct similarities in terms of settings, nomenclatures, characters, and symbols that bring these two works together. That is, we seek to map some elements listed that are constitutive traits of the fantasy genre, and do not necessarily concern an exclusive intertextual relationship between the two works.

However, from the beginning of his writing activity, Stephen King made clear his appreciation of Tolkien's work and was willing to build on it to create his own. He says this explicitly in the preface to the re-edition of the complete collection in 2004. As an investigation, what interests us here is to identify what these elements are in practice and what would be their points of agreement and intertextuality - if any, as will follow later.

THE MIDDLE LANDS

The first similarity, and one of the most obvious, is found in the name chosen by King to name the lands where the adventures of Roland and his Ka-tet unfold: “*The Mid-World*”. “*The Waste Lands* takes up the story of these three pilgrims on the face of Mid-World some months after the confrontation by the final door on the beach...[...].” (KING, 2004a, p.06).

Although King claims not to be adept at using ancient mythologies in his work, as Tolkien did, we find a reference to mythology in a work after the book, entitled “*The Gunslinger Born*”. An explanation of the origin of the chosen name. “The land in which they saw – and in which they played and had their lessons – was called Mid-World. In the Superior Tongue ³⁵its

³⁵In the fictional world of the work, the Superior Language is the ancient language of the Middle World, already in disuse. (Authors' note).

name was *Mid-Gard*, or Middle Garden.” (KING, 2010, p. 12). Midgard, in Norse mythology, is the “Middle Land” where the Gods lived, the equivalent of Olympus in Greek mythology.

As we well know, “Middle-Heart” names the location where the entire adventure of Frodo and his Fellowship of the Ring takes place. “[...]Those days, the Third Age of Middle-earth, are now long past, and the shape of all lands has been changed [...]” (TOLKIEN, 2008a, p.8). In religious mythologies, it is common that the earth, the world in which men live, is also a “Middle Land” and is between the world of the Gods and another place where the discredited go, an in-between place, between the upper world and the lower world. The names change, but the meaning is always the same. If we consider that this type of transcendence of reality can be considered a fantastic narrative, the nomenclatures of the lands fit, mythologically, with the authors' conception of the world. Even so, the symbol of the middle land is still a Eurocentric vision that all of reality surrounds and borders a single people and that the others, unattainable, are precisely the others for not being in the middle, in the center and not being them. own. Both *The Mid-World* and *The Middle-Heart* are during a conflict, waiting for the one who will save these lands from destruction. Symbolically, they are during a conflict between good and evil, and their fate will depend on which side wins.

THE TOWERS THAT GUARD EVIL

We don't just find the fact that the names with which the lands were baptized are similar. Some landscapes follow the same maxim, especially about the respective Towers that rise majestically in both worlds. Both are black and hide the mystery in their interior. In addition to its location being in a secluded place. Sauron's tower is surrounded by a river of red-hot lava; Roland's has a sea of red roses around it. Again, there is the use of colors as symbology, because in this context, red means danger. A "do not approach". And the blackness that describes these places denotes the unknown, that which is obscure and must not be disturbed. In addition, the symbol of the tower symbolizes the inaccessible, and in order to reach his goal, the hero will need to overcome it in order to win.

Another example of Tolkien's influence in the creation of the scenarios for the Dark Tower is in a speech by the character Susannah Dean, in the third book of the series “The Waste Lands”, where she describes the scenario in front of her: “And Susannah, who had read Tolkien, thought: This is what Frodo and Sam saw when they reached the heart of Mordor. These are

the Cracks of Doom” (KING, 2004c, p. 506). And so, the author, through the voice of the character, reveals his inspiration in the conception of his fantastic world.

Nothing is known about what goes on inside the tower of Mordor, except that on its highest level lies evil, and his name is Sauron. In the other story, likewise, there are no reports about what is inside the construction, but it is known that the Crimson King, when trying to go through its halls, was trapped on the first floor, and from there he could no longer leave because he did not have a special artifact. Just as Sauron needs the "One Ring," Crimson needs something belonging to the gunslinger and of equal mystical value: His guns. In both cases, a precise and unique object:

We have reason to believe that he's been shunted onto a balcony of the Tower," Roland said. "Un-dead or not, he never could have gained the top without some sigil of the Eld; surely if he knew so much prophecy, then he knew that.[...]. Imagine a dead king, and mad, at the top of the Dark Tower, with a pair of the great old guns in his possession! He might rule from there [...]" (KING, 2004b, p. 623-624).

Crimson is a dead or pseudo dead king so to speak. For, like Sauron, he cannot truly die. Perhaps by magic or simply the evil power the characters wield. Sauron has been reduced to a symbol that strikes terror in those who think of him. Whether it's the eye at the top of the Tower or the King trapped inside, unable to go up or down, they are equal symbolisms of evil that overcomes good and waits to regain power.

THE EYE OF THE ENEMY

Symbolism remains a strong ally of the authors when they decide to talk about their antagonists. The image of a red eye appears as a reference both for “*Sauron*” in “*The Lord of the Rings*” (Figure 2) and for “*The Crimson King*” in “*The Dark Tower*” (Figure 1). In both cases, the danger is represented by the presence of the eye that refers to the danger that lurks in the Tower.

Figure 1 - The Crimson King symbol



Source: Vignette (2017).³⁶

It is noted that these antagonists, who permeate the story being mentioned by all the characters, but do not really appear during the sagas, except at the end of the books, have their representations constituted by an eye, an icon that resembles in several ways.

Figure 2 - The Living Symbol of Sauron



Source: Glbing (2011).³⁷

First, the representation of the omniscient eye that sees and knows everything; representation that in various cultures represents the eyes of God, as well as the power of evil lurking. Sociologically and historically, the color red demonstrates indications of superiority present in literature, inherited from medieval textbooks and ecclesiastical and noble activities.

³⁶ Available in: <https://vignette.wikia.nocookie.net/vsbattles/images/0/04/0all-hail-the-crimson-king123131231231.jpg/revision/latest?cb=20171125090744>. Access at: 9 mar. 2023.

³⁷ Available in: <http://s.glbing.com/po/tt/f/original/2011/03/24/eye-of-sauron2.jpg>. Access at: 9 mar. 2023.

It is the color used to symbolize danger and war, and therefore, so suitable for the characters. But, in fantastic horror literature and semiotically, it is possible to associate it with suffering, death and the plague, as pointed out by Araújo and Médes (2018) in their analysis of Edgar Allan Poe's texts.

THE SPHERES

Another element present in both stories is a magical artifact with a rounded shape, possessing its own mythology and which, at a certain point in the stories, serves as an instrument for the antagonist who attributes momentary power to those who use them. These magical spheres symbolize the world and those who hold them have the feeling of having it in their hands. While in Tolkien we have the “*Palantíri*” for this function, in King we have the orbs called “*the Wizard’s Raibow*”. Tolkien determined that the “*Palantíri*” would be seven in number, while King preferred to produce thirteen.

The “*The Black Thirteen*” glass orb, belonging to a set called “*Wizard’s Raibow*” is the evil representation of “*The Crimson King*”:

"Not all the old stories are true, but I think that of Maerlyn's Rainbow is," Steven replied. "It's said that once there were thirteen glass balls in it—one for each of the Twelve Guardians, and one representing the nexus-point of the Beams." (KING, 1994e, p.816).

In the mythology created by King, twelve beams of light, each representing a guardian animal, are linked to the dark tower. Each beam represents a world, or rather an alternate reality. Despite being 13 orbs, only two appear in the entire story: “*The Grapefruit*” and “*The Black Thirteen*”:

"One for the Tower," Roland said in a low voice, feeling gooseflesh. One for the Dark Tower. [...] Aye, thirteen it was called when I was a boy. We'd tell stories about the black ball around the fire sometimes and scare ourselves silly ...unless our fathers caught us at it. My own da said it wasn't wise to talk about Thirteen, for it might hear its name called and roll your way. But Black Thirteen doesn't matter to you three... not now, at least. No, it's the pink one. Maerlyn's Grapefruit. (KING, 1994e, p. 816).

“*The Black Ball*” or “*The Black Thirteen*” is the sphere that symbolizes the Dark Tower and is also the source of the Crimson King's power. Black is the color chosen by both King and Tolkien to symbolize their spheres of power. In King's case, the symbolism of the object is amplified by delegating, in adherence, the number 13, culturally associated with a bad omen.

For seeing. Some colors of the Wizard's Rainbow are reputed to look into the future. Others look into the other worlds—those where the demons live, those where the Old People are supposed to have gone when they left our world. These may also show the location of the secret doors which pass between the worlds. Other colors, they say, can look far in our own world, and see things people would as soon keep secret. They never see the good; only the ill. How much of this is true and how much is myth no one knows for sure. (KING, 1994e, p. 817).

“*The Maerlin’s Grapefruit*”, to which the previous quotation above refers, allows the vision without barriers, that is, the person who looks at it directs his thoughts to what exactly he wants to see, and the sphere shows it. This is how in volume IV, entitled “*Wizard and Glass*”, the antagonist character “*Rea de Coos*” perpetrated her evil deeds and intrigues. The pink sphere is, despite the difference in color, the one that most resembles Tolkien's Palantir, as it has the same magical use: to serve as "the eye that sees everything":

Every now and then he found himself looking down at the box, where Black Thirteen pulsed out its weird force. He could just see a curve of glass. [...] only looking at the curve of glass, [...] growing more and more fascinated... [...] A little while after that, a voice crept past the bullets in his ears and began to speak to him. Eddie listened. (KING, 2004e, p. 728-729).

Both in “*The Dark Tower*” and in “*The Lord of the Rings*”, the spheres are an object of fascination, either for the mystical force they emanate, or for the unusual, mesmerizing glow that comes from them. Both are evil, but they are also seductive. In these works, evil always has the seductive character of a story.

The “*Palantíri*” appears in “*The Lord of the Rings*” as a means for Sauron to communicate with the wizard Saruman (fig.03) and to do so from his eyes, seeing beyond the tower where he lives: “The palantíri came from beyond Westernesse. [...] But there is nothing that Sauron cannot turn to evil uses [...] Perilous to us all are the devices of an art deeper than we possess ourselves. Yet he must bear the blame”. (TOLKIEN, 2008b, p. 119). Likewise, in both stories, despite these spheres having great power and being feared, little is known about them “What did the Men of old use them for?’ asked Pippin [...] 'To see far off, and to converse in thought with one another,’ said Gandalf”. (TOLKIEN, 2008b, p. 119)

Despite the similarity between the spheres of the two authors, both in form, color and participation in the plot, we find small differences that make them unique in their stories. While in Tolkien the seven palantiri had the same purpose, in King, each sphere had a specific use. We find the same function of the Palantir in the “*Pink Fruit*”, while the “*Black Thirteen*” was the representation of the evil power of the Crimson King: “At first the globe was dark, black as jet, with the moonlight gleaming on its surface. Then there came a faint glow and stir

in the heart of it, and it held his eyes, so that now he could not look away” (TOLKIEN, 2008b, p. 620-621).

Although they have different mythologies and serve different purposes in each book, it is curious to realize that the spheres are always more than one, and were created and spread throughout their respective worlds, always serving a greater purpose of communication. Their similarities, both in physical aspects and in the fascinating effect they manage to cause to those they meet, confirm the fact that King used the artifact created by Tolkien and recreated it for his purposes for *The Dark Tower*.

THE COMPANIES

Groups are present in all the great narrative demands of history. Whether it has a religious reference, like that of Christ and his apostles, whether it has an epic reference, like the *Iliad* and the *Odyssey*, or of a mystical-religious nature, like that of Arthur and his knights. Thus, it would not be different for Tolkien or King, who, when creating their worlds and their demands, also had their expedition groups, whether they were called “Table”, “Society” or, in their own language, created to name those linked by the destination: “Ka-tet”.

In all these narratives, the individual always appears immersed in a search, be it religious, philosophical, or personal. He is never alone, there are always those who will think alike or have the same motivation to achieve a goal and will unite for that purpose. The symbolism of the group is that of friendship, union, and trust and, eventually, betrayal. In *The Lords of the Rings*, an eclectic group, of different types and even enemy races, causes strangeness to those most unaware. But it is a type of “organic solidarity”³⁸ that is based on difference with a goal of social organization, in the case of history, the salvation of a world, in which individuality is partly abandoned to compose a society with common goals: The Fellowship of the Ring, title of Tolkien's first trilogy. And with a specific mission: to protect and destroy the one ring:

The Company of the Ring shall be Nine; and the Nine Walkers shall be set against the Nine Riders that are evil. With you and your faithful servant, Gandalf will go; for this shall be his great task, and perhaps the end of his labors. For the rest, they shall represent the other Free Peoples of the World: Elves, Dwarves, and Men. Legolas shall be for the Elves; and Gimli son of Glóin for the Dwarves. They are willing to go at least to the passes of the Mountains, and maybe beyond. For men you shall have

³⁸We take the term from the sociologist Auguste Comte. (authors' note).

Aragorn son of Arathorn, for the Ring of Isildur concerns him closely. [...]Therefore Boromir will also be in the Company. He is a valiant man. There remain two more to be found,' said Elrond. These I will consider. Of my household I may find some that it seems good to me to send. But that will leave no place for us!' cried Pippin in dismay. We don't want to be left behind. We want to go with Frodo. [...] Let it be so then. You shall go,' said Elrond, and he sighed. 'Now the tale of Nine is filled. In seven days, the Company must depart. (TOLKIEN, 2008a, p.162-163)

In *The Dark Tower* we also have an eclectic group around the same ideal: to reach the Dark Tower and stop its destruction. However, instead of different races, what we have are individuals from decades, gender, and different worlds. Eddie Dean is from 1987; Susannah Dean, from 1964; and Jake Chambers from 1977. All from different New Yorks, as it is discovered, in the course of the story, that they belong to parallel universes – after all, the Tower is the mainstay of many worlds. They join, then, Roland Deschain of Gilead ³⁹and Oy of the Middle World, forming the group denominated as Ka-tet.

Another particularity between the two groups is the way they were formed. In Tolkien, we have a group that comes together of its own accord around a goal. In King, the group is formed almost by force, when Eddie, Susannah and Jake are abducted from their respective worlds by Roland and cannot return:

“We Are Ka-Tet”, Roland began, "which means a group of people bound together by fate. The philosophers of my land said a ka-tet could only be broken by death or treachery. My great teacher, Cort, said that since death and treachery are also spokes on the wheel of ka, such a binding can never be broken. As the years pass and I see more, I come more and more to Cort's way of looking at it. "Each member of a ka-tet is like a piece in a puzzle. Taken by itself, each piece is a mystery, but when they are put together, they take a picture... or part of a picture. It may take a great many ka-tets to finish one picture. You mustn't be surprised if you discover your lives have been touching in ways you haven't seen until now. For one thing, each of you three is capable of knowing each other's thoughts—"[...] "Roland?" It was Jake. "Do you think Oy might be part of our ka-tet?". Susannah smiled. Roland didn't." I'm not prepared to even guess right now, but I'll tell you this, Jake—I've been thinking about your furry friend a good deal. Ka does not rule all, and coincidences still happen . . . but the sudden appearance of a billy-bumbler that still remembers people doesn't seem completely coincidental to me."[...] "Fine," Roland said. "We are ka-tet—one from many. (KING, 2004c, p. 197-198).

Unlike Tolkien, who preferred to use mythical characters such as wizards, elves, dwarves, hobbits, and valiant warriors as his entourage in the fight against evil, King, in turn, used excessively human characters to group his entourage. Eddie Dean is a young man,

³⁹Gilead is Roland's hometown located in the so-called Inner World, a place that no longer exists. The Mid-World is located in the Outer World.

approximately twenty years old, rascal, foul-mouthed and until his incursion into the middle world, addicted to heroin. Susannah Dean, a young black woman of approximately twenty-five to thirty years old, before becoming a gunslinger and falling in love with Eddie, was called Oddeta Homes and shared her psyche with a second personality named Detta Walker, an arrogant and arrogant creature. bad. Before the end of the second volume of *The Drawing of the Three series*, Roland makes the two confront each other, resulting in Susannah. A great peculiarity of this character is that she does not have part of her lower limbs: she is a wheelchair user. However, that doesn't stop her from also becoming a gunslinger.

Jake Chambers is a typical twelve-year-old, with anxieties and thoughts befitting his age; and Oy, a pet that every boy would like to have: smart, faithful, sagacious and who can communicate verbally by repeating the words he hears. Roland is the most peculiar of the characters, as he faces the personality of the hero, the leader, the chosen knight, without losing his humanity. Roland does not have the glamor of the great mythical heroes, on the contrary, he is old, ugly and suffers from the anguish and bodily scourges typical of a man his age, which by the way is not known for sure. Stephen King does not hide his characters' libido or physiological needs under the veil of non-existence, making them as human as possible.

The two stories have distinct groups idealized by their authors. Both eclectic and linked by the ideal of society. Friendship, often bordering on love, be it paternal, filial, fraternal or romantic. Unity above all else and trust in the one at your side, with the certainty that one would give his life for the other. It is these elements, only found in groups linked by this feeling of unity and search, especially if they are aimed at a noble and beneficial motive, which makes them so similar despite the differences. More than companions on the journey, they become a family.

FINAL CONSIDERATIONS

We observed throughout these studies that myth, symbol, and intertextuality are linked in a chain that is part of a process of creation and recreation that has been present in the creative intuition of humanity since time immemorial, because in all cultures we find references to the mutual influence in creation of its myths and symbols and it is in this influence that we find elements of intertextuality.

The influence of elements created by Tolkien collaborated, intertextually, for King to elaborate his ideas of literary saga ⁴⁰. It is true that part of these elements may be associated with the fantasy genre, and do not concern an exclusive intertextual relationship between the two works. Only a denser, historical, and comparative analysis between different productions could provide us with these clues and data. as our intention here, in this brief article, was to map the congruences between the two works, based on the speech of one of the authors saying that he used it as a basis for inspiration, our results are limited to this interface, in a way, superficial and exploratory which lists these more explicit approximation situations.

When creating a work, the author seeks, first of all, to be original. Creating something that has not yet been created but comes up against a “but”. What hasn't been created yet? Here comes a challenge: Discovering a way to recreate, in a unique and personal way, that which already exists, which has already been thought of, which has been written. This phenomenon has existed since classical antiquity. What would Greek philosophers be like if they didn't have each other to inspire them to create something “new”. What then would become of the literary schools, which throughout the centuries sought in their ancestors a means of perfecting ideas and styles in the name of the dreamed and utopian originality.

When an author proposes to create a text, it is necessary to choose the style and theme that will be addressed. Most of the time, he takes as a basis something he has already read or heard and dialogues with these ideas in order to make those that already exist something of his own and personal, making them his own, until another, touched by the story created, reinvents it. again, in its own way.

Stephen King was nothing more than a simple and ordinary teenager when he held in his hands a copy of a great work of fantastic literature of his time: *The Lord of the Rings* by the South African writer John Ronald Reuel Tolkien, known as JRR Tolkien. From the moment that, within that fantasy context, the young King found elements of identification, personal and creative, the desire to create and write a similar saga automatically came to him. In the preface to one of the re-editions of the collection, he revealed that his intention was to write the greatest (most extensive) work of fantasy (KING, 2004a).

⁴⁰King's inspiration also takes as a reference the poem by Robert Browning *Childe Roland the Dark Tower Came*, in which we focused on another distinct work. (Authors' note).

We see how one of the greatest works of fantastic literature inspired and gave rise to one of the most awarded writers of fantastic and horror literature of our times. What we see in this interpellation between two works and two authors that are distant in nationality, text quality and impact on society is how part of the creative process works. One author using another's reference bases to build a work.

The intertextuality between King and Tolkien becomes explicit when we analyze the internal verisimilitudes present in both works, as texts of fantastic literature. Both from a symbolic and mythological point of view, the authors and their works are similar. It is not an approximation regarding the type of writing and literary resources, but only a reference to the symbols and imagery elements that were appropriated. The appropriation of images being seen as a process or a creative strategy.

In this way, the two works share the same structural elements in the narrative. They are “images” with the same archetypal schemes of visualization and intention: we have a mythological plot of the environment (The Mid-World\ Middle-Heart), the signs of power and their representations of villainy (The Dark Towers\Mordor), the structures personality and borderline setting of the characters (Absent King\ Red King; the gunslinger\wanderer; the child\Hobbits; the Crimson King\ Eye of Sauron; Palantíri\Orbs; Society\Ka-tet).

The literary creation process of the fantastic genre depends on this level of intertextuality, which is linked to these appropriations of myths and symbols, configuring it as a *sine qua non condition* for the reader to identify the properties of this genre. This type of intertextuality is present in different spatial and temporal moments in several authors as shown in the analyzes made of these appropriations, they would be universal and personal symbolic systems, journey myths, images, objects, and colors that communicate through stereotypes and verisimilitudes (in the works already consecrated and known).

In the end, this inference allows us to see to what extent these appropriations of creative elements in the composition of the work define the limits of the literary identity of each one and establish elements to define mass literature in the USA or in England, for example. And, mainly, where are the spaces of mimesis and (re)creation in these literary genres.

REFERENCES

- ARAÚJO, H. C.; MÉDES, M. A. N. A simbologia das cores em "A Máscara da Morte Vermelha", de Edgar Allan Poe. *e-hum*, [S.l.], v. 11, n. 2, p. 8-16, dez. 2018. Available at: <https://revistas.unibh.br/dchla/article/view/2595/1336>. Access on: 16 ago. 2022.
- BRAGA JR, A. X. **Plasticidade e Expressionismo em "Sandman"**. Monografia (Especialização) - Pós-graduação em Artes Visuais. Recife: Faculdade SENAC, 2009.
- HOUAISS. **Dicionário on-line de Língua Portuguesa**. 2009. Available at: <https://houaiss.uol.com.br/>. Access on: 22 jul. 2009.
- KING, F. X. **O Livro Ilustrado dos Mistérios**. São Paulo: Publifolha, 2001.
- KING, S. **Nasce o pistoleiro**. Roteiro: Peter David e Robin Furth. Desenhos: Jae Lee e Richard Isanove. São Paulo: SUMA, 2010.
- KING, S. **The Drawing of the Three**. London: Hodder & Stoughton, 2004c.
- KING, S. Sobre ter 19 anos (e algumas outras coisas). In: KING, S. **O Pistoleiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2004a, p. 9-16.
- KING, S. **Song of Susannah**. London: Hodder & Stoughton, 2004g.
- KING, S. **The Dark Tower**. London: Hodder & Stoughton, 2004h.
- KING, S. **The Gunslinger**. London: Hodder & Stoughton, 2004b.
- KING, S. **The Waste Lands**. London: Hodder & Stoughton, 2004d.
- KING, S. **Wizard and Glass**. London: Hodder & Stoughton, 2004e.
- KING, S. **Wolves of Calla**. London: Hodder & Stoughton, 2004f.
- MAIA, M. C. de M. **Intertextualidade**. [S.l.], 2009. Available at: <http://acd.ufrj.br/~pead/tema02/intertextualidade2.htm>. Access on: 15 jul. 2009.
- SOARES, A. **Gêneros Literário**. São Paulo: Ed. Ática, 2001.
- TOLKIEN, J. R. R. **The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring**. London: Haper Collins, 2008a.
- TOLKIEN, J. R. R. **The Lord of the Rings: The Return of the King**. London: Haper Collins, 2008c.
- TOLKIEN, J. R. R. **The Lord of the Rings: The Two Towers**. London: Haper Collins, 2008b.



Reflexões sobre a interculturalidade e a tradução num contexto decolonial⁴¹

*Reflections on interculturality and translation
in a decolonial context*

*Reflexiones sobre interculturalidad y traducción en un
contexto decolonial*

Gabriele Greggersen⁴²

⁴¹ Recebido em 10/08/2022, versão aprovada em 10/11/2022.

⁴² Doutora em História e Filosofia da Educação pela USP (1998). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/0260060318651073>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5647-8535>. Email: ggreggersen@gmail.com.

RESUMO

O artigo trata da teoria da interculturalidade, seu conceito e contexto especialmente na América Latina, que ainda se ressentir das marcas do colonialismo. Usando a metodologia bibliográfica e reflexiva, situaremos a interculturalidade no campo da educação, da política e destacaremos suas relações com a tradução. O adjetivo “decolonial” é proposto, inspirado em vários autores, para exprimir a luta contra as marcas herdadas de épocas passadas e que apresentam exemplos de como elas podem ser dirimidas. A tradução cultural tem muito a se beneficiar desses estudos e muito tem a contribuir para eles. Podemos concluir, particularmente, a situação da tradução cultural ou “decolonial”, como lugar de tensão, com o potencial de se tornar criativo e sempre consciente do caráter não terminal e eterno da tradução e de seu caráter dilemático. Se retirarmos o dilema e o conflito da tradução, retiraremos a sua razão de ser, que é estimular a humanidade à reflexão sobre a cultura própria e a outra, e como conviver construtiva, pacífica e criticamente com ela..

PALAVRAS-CHAVE: interculturalidade; decolonialismo; educação; tradução cultural.

ABSTRACT

The article deals with the theory of interculturality, its concept and context especially in Latin America, which still suffers from the marks of colonialism. Using bibliographical and reflective methodology, we will be placing interculturality in the field of education, politics and highlighting its relations with translation. The adjective “decolonial” is proposed, inspired by several authors, to express the struggle against the marks inherited from past eras and which present examples of how they can be resolved. Cultural translation has much to benefit from these studies and much to contribute to them. We can conclude, particularly, the situation of cultural or “decolonial” translation, as a place of tension, with the potential to become creative and always aware of the non-terminal and eternal character of translation and its dilemmatic character. If we remove the dilemma and conflict of translation, we remove its *raison d'être*, which is to encourage humanity to reflect on its own culture and the other, and how to live constructively, peacefully and critically with it.

KEYWORDS: interculturality; decolonialism; education; cultural translation.

RESUMEN

El artículo trata sobre la teoría de la interculturalidad, su concepto y contexto especialmente en América Latina, que aún sufre las marcas del colonialismo. Utilizando una metodología bibliográfica y reflexiva, situaremos la interculturalidad en el campo de la educación, la política y destacando sus relaciones con la traducción. Se propone el adjetivo “decolonial”, inspirado en varios autores, para expresar la lucha contra las marcas heredadas de épocas pasadas y que presentan ejemplos de cómo se pueden resolver. La traducción cultural tiene mucho que beneficiarse de estos estudios y mucho que contribuir a ellos. Podemos concluir, particularmente, la situación de la traducción cultural o “decolonial”, como lugar de tensión, con potencial para volverse creativa y siempre consciente del carácter no terminal y eterno de la traducción y su carácter dilemático. Si quitamos el dilema y el conflicto de la traducción, quitamos su razón de ser, que es animar a la humanidad a reflexionar sobre su propia cultura y la otra, y cómo vivir con ella de manera constructiva, pacífica y crítica.

PALABRAS CLAVE: interculturalidad; decolonialismo; educación; traducción cultural.

INTRODUÇÃO

“Tolerar a existência do outro,
E permitir que ele seja diferente,
Ainda é muito pouco.

Quando se tolera,
Apenas se concede
E essa não é uma relação de igualdade,
Mas de superioridade de um sobre o outro.

Deveríamos criar uma relação entre as pessoas,
Da qual estivessem excluídas
A tolerância e a intolerância”.
(José Saramago)

As sociedades contemporâneas estão cada vez mais marcadas pelo encontro entre diferentes culturas, em diversas circunstâncias, em decorrência de refugiados de guerras, exílios, crises econômicas e neocolonialismos, para além da globalização que nos fazem refletir sobre o encontro das culturas e seus hibridismos. Enquanto no pós-guerra se discutia o que aconteceria com as indústrias bélicas e as economias nelas baseadas, hoje se fala em pós-colonialismo, ou seja, fala-se sobre o rumo dos países emergentes, que já foram colônias de países europeus, seja na África, seja no oriente ou na América Latina, agora que são independentes, já que criaram um vínculo de dependência social, econômica e ideológica de suas ex-metrópoles.

A ideologia da dominação, que é tão presente nas ex-colônias, perpassa todas as instituições sociais, inclusive filtrando a forma como os seus participantes leem o mundo e fazem uso da arte e da literatura. E é na escola e através da educação que essa leitura é formada, por meio da ideologia que perpassa a prática de sala de aula.

No pensamento de Ricoeur (1990), ideologia não significa simplesmente o *Way of live* dos colonizadores dominadores e a exploração pelo capital, mas toda e qualquer forma de pensar de uma nação e que só se torna devastadora quando faz calar as desigualdades e diferenças.

O diálogo entre a cultura dos dominados e dos dominadores e entre os dominados também é chamado de interculturalidade, que representa a abertura das diversas culturas ao outro, para além da ideologia dominante, num processo de conscientização e libertação, que promove uma leitura e uma educação mais cidadã.

A partir dessas questões preliminares cabe esclarecer que o objetivo desse artigo é demonstrar que a leitura nos dias de hoje passa pelo confronto entre culturas diferentes e que

esse encontro se dá através da educação. Introduziremos o conceito de interculturalidade e decolonialismo como visões alternativas para tornar essa leitura, que não pode ser vista sem o contexto educacional, mais consciente, cidadã, igualitária e libertadora. E isso requer um processo de tradução cultural, que torna o diálogo possível. O diálogo, por sua vez, pressupõe o respeito às diferenças e à alteridade, o que também pode ser denominado de “tolerância”.

Como lemos na epígrafe desse artigo, a tolerância, longe de ser um absoluto, tem seus limites e fronteiras. O que Saramago chama genericamente de “tolerância” é um extremo do desequilíbrio na relação com o outro, cuja contrapartida é a intolerância. Tolerar em excesso significa, para esse escritor, assumir uma atitude de pouco caso diante do diferente e do outro. É descartar a diferença e a diversidade numa postura reducionista que se vale de fórmulas prontas burocráticas e legalistas. Registrar a diferença e presença do outro não é já tratá-lo como igual. Mas o que seria necessário para se chegar à verdadeira e profunda relação com o outro, dotada de senso crítico?

A multi- e interculturalidade têm apresentado respostas às intolerâncias e às demandas de melhoria nas relações entre culturas que compartilham de um mesmo espaço, (ou até de espaços virtuais, através da tecnologia e dos meios de comunicação).

Nesse artigo, gostaríamos de discutir ainda o que se entende por multiculturalismo e suas limitações, e por interculturalidade numa visão pós-colonial ou “decolonial”, como veremos mais adiante.

MULTICULTURALISMO, INTERCULTURALIDADE E DECOLONIALISMO

O que se entende, genericamente, por multiculturalismo é a convivência pacífica e interação entre as várias culturas, de tal modo, que tenham seus direitos e identidade preservados. Candau (2008) identifica três perspectivas multiculturais: A “assimilacionista”, que defende a criação de uma cultura comum, sem mexer em sua matriz; a “diferencialista” ou de “monocultura plural”, que dá ênfase à diferença e defende um verdadeiro *apartheid* cultural; e um “multiculturalismo aberto e interativo”, que dá ênfase à interculturalidade.

E a perspectiva intercultural privilegiaria a inter-relação entre as culturas em dada sociedade, que não sejam assimilistas nem diferencialistas. Esse modelo rejeita a ideia de pureza cultural e promove a hibridização; ele engloba a consciência das relações de poder presentes nas culturas e reconhece a complexidade das relações de desigualdade e diferença nas sociedades, evitando o reducionismo.

Esse modelo está consciente de que as representações sociais são fruto de lutas; de que a sociedade é feita de conflitos; e de que “a diferença deve ser afirmada ‘dentro de uma política de crítica e compromisso com a justiça social’” (CANDAU, 2008, p. 51).

Nesse sentido, e Candau (2008) é uma autora que milita nessa área, a palavra interculturalidade tem sido usada no campo da educação, tendo se revelado como uma alternativa concreta para fazer frente aos novos desafios multiculturais presentes nas escolas.

Mas é no campo da antropologia e da sociologia e da filosofia que a interculturalidade tem a sua maior repercussão. Mignolo (2008) introduz uma perspectiva bastante inovadora em relação a ela, cuja origem, aliás, ele situa nos Andes e na América Latina, sem desmerecer outras culturas decoloniais, através do que ele chama de “epistemologia” decolonial.

Trata-se não de uma política *da* identidade, como defendem as propostas multiculturais, cuja origem situam-se nos EUA, mas de uma identidade na política. Por mais que reconheça os seus avanços, o autor ressalta que enquanto a primeira, que pode ser identificada como multicultural, permanece no paradigma e lógica imperialista, com todos os seus “ismos” absolutistas, a segunda representa uma “resistência”, ou “desobediência epistêmica”, que envolve o “desaprendizado” de várias noções colonialistas arraigadas na cultura e no pensamento e o “reaprendizado” de certos princípios da boa convivência entre os seres humanos, tais como a promoção da sabedoria, a valorização da comunidade e a reciprocidade.

Segundo ele, essa “nova” epistemologia já existe há várias gerações na América Latina e dá uma riqueza de exemplos para ilustrar esse fato. Não se trata simplesmente de negar as raízes gregas e latinas do pensamento europeu ocidental, mas de criar alternativas para a sua noção de “consciência pura” de Kant, Heidegger e outros clássicos do pensamento europeu, que é absurda numa cultura que distingue entre os verbos ser e estar. No lugar dela, ele propõe a “consciência mestiça”, que é um conceito “pluri-versal”, daqueles que sentem a “fratura” entre o ser e estar e o que também chama de “ferida colonial”, que abrange todos aqueles povos que foram de alguma forma, colonizados.

Ele assim resume os múltiplos significados de decolonialidade:

Descolonização, ou melhor, descolonialidade,⁴³ significa ao mesmo tempo: a) desvelar a lógica da colonialidade e da reprodução da matriz colonial do poder (que,

⁴³ Alguns, como nós, preferem o termo decolonialismo à descolonialismo e descolonização. (nota da autora).

é claro, significa uma economia capitalista); e b) desconectar-se dos efeitos totalitários das subjetividades e categorias de pensamento ocidentais (por exemplo, o bem-sucedido e progressivo sujeito e prisioneiro cego do consumismo). (MIGNOLO, 2008, p. 313).

Nesse sentido, a interculturalidade não deve ser pensada desvinculada do pano de fundo mais amplo da decolonialidade, que é o seu lado conscientizador e libertador, em termos freirianos.

Depois de esclarecer esses conceitos elementares, passaremos a discutir a interculturalidade no contexto educacional, que é um dos pontos-chave de qualquer proposta decolonial e intercultural.

O CONCEITO DE INTERCULTURALIDADE

A interculturalidade está relacionada à formação de sentidos na interface das culturas. Esses sentidos são adquiridos por um processo de leitura do mundo, do outro e também dos livros. Como vimos anteriormente, a leitura de livros e do mundo não se dá sem considerar a educação. É ela que definirá o filtro⁴⁴ usado pelo indivíduo para enxergar e interpretar a realidade. Em seu estudo sobre o estado da arte da interculturalidade, elaborado por Fleuri (2022), a mesma é definida como “uma nova perspectiva epistemológica” e

[...] um objeto de estudo interdisciplinar e transversal, no sentido de tematizar e teorizar a complexidade (para além da pluralidade ou da diversidade) e a ambivalência ou o hibridismo (para além da reciprocidade ou da evolução linear) dos processos de *elaboração de significados nas relações* intergrupais e intersubjetivas, constitutivos de campos identitários em termos de etnias, de gerações, de gênero, de ação social. (FLEURI, 2022, p. 16).

A discussão sobre a interculturalidade nas escolas foi estimulada pelo crescente desnorteamento teórico e prático dos professores diante dos novos desafios representados pelas tecnologias,⁴⁵ com sua facilidade de comunicação entre alunos do mundo todo, e pelo aumento das diferenças físicas (com a inclusão de deficientes), culturais e religiosas entre os alunos, que têm acontecido no mundo todo. Tal desnorteamento pode ser uma das explicações para a ocorrência de atos de violência de todos os tipos, desde o *bulling*, até chacinas e terrorismo nas escolas, fenômeno este, que certamente é mais complexo do que isso e não é tema abordado

⁴⁴ Outra palavra para ideologia. (nota da autora).

⁴⁵ Esse fenômeno se intensificou com a pandemia e a necessidade obrigatória de uso das tecnologias pelos professores. (nota da autora).

diretamente no presente artigo. Mas vamos argumentar no sentido de apontar para o modo pelo qual o conceito de interculturalidade pode prevenir tais problemas.

Fleuri (2022) apresenta a proposta da interculturalidade como uma tentativa de superação de dois extremos em relação ao outro cultural: o medo e a indiferença, numa nova “leitura do outro”, que se baseia no que chama de “paridade de direitos” (FLEURI, 2022, p. 17).

No Brasil, cremos que a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), (BRASIL, 1996) seja multicultural, uma vez que fala muito em direitos e inclusão, coisa que está se esforçando para ser traduzida em prática nas escolas através dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), e da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), principalmente dos chamados “temas transversais”, tais como a ética, a sexualidade e as raízes brasileiras nas culturas africanas e indígenas e das chamadas “competências”, uma delas sendo a do diálogo e da tolerância. Tais medidas fazem parte das chamadas “políticas educacionais afirmativas”, que preveem a inclusão não apenas de portadores de necessidades especiais nas salas de aula comuns, mas também a luta contra o preconceito racial e de gênero. Para isso, os educadores estão sendo capacitados para lidar com as diferenças de diversas formas, como por exemplo, adotando uma segunda língua, a Libras (Língua Brasileira de Sinais), para lidar com os surdos; ou o Braile, para lidar com alunos cegos, na pedagogia que se chama de bilíngue.

Para dar conta da diversidade de medidas e políticas que podem ser tomadas, Fleuri (2022, p. 17) chega a distinguir a “educação para a alteridade”, a “educação para a democracia” e “educação multicultural”, que em outros países recebe ainda os nomes de “pedagogia do acolhimento”, ‘educação para diversidade’, ‘educação comunitária’, ‘educação para a igualdade de oportunidades’ ou, mais simplesmente, ‘educação intercultural’.

O autor discute ainda a variedade de significados atribuídos ao multi- e intercultural, bem como à transculturalidade. Ele trata da complexidade da questão da afirmação das diferenças, sem anular a unidade cultural em suas dimensões étnicas, religiosas e raciais, traçando um histórico de como essas questões, que não são de hoje, se impuseram, principalmente na Europa e nos Estados Unidos, promovidas por eventos históricos de miscigenação como a colonização, a imigração, as Grandes Guerras na Europa e o fenômeno mais recente dos refugiados na Europa e nos Estados Unidos. Nessas situações, a educação era tida como compensatória, no sentido de ser corretora do que se considerava “defeitos” da cultura do outro, até que se chegou ao *Swann Report*, de 1985. Este propunha “a adoção de

práticas multiculturais para todos, e não só para cada grupo étnico específico” (FLEURI, 2022, p. 19).

Nos EUA, entre 1980 e 1985 partiu-se para a educação antirracista. Com isso, estabeleceu-se um embate entre os defensores da educação antirracista, considerados radicais, e os partidários do multiculturalismo, de linha mais liberal.

O movimento de educação antirracista foi acusado de se constituir de maneira exageradamente ideológica, como expressão de minorias étnicas orientadas principalmente numa perspectiva de *oposição* sectária, contra o poder oficial e as desigualdades raciais, ao invés de se dirigir a todos os cidadãos e cidadãs numa perspectiva de construção de abertura e acolhimento dos diferentes. (FLEURI, 2022, p. 19).

Os defensores do antirracismo estavam, segundo a visão oposta, ideologizando o próprio conceito de racismo, e acabavam, assim, em sua oposição radical e pretensamente neutra, por aprofundar as diferenças.

Já a proposta europeia, emanada do confronto cada vez mais intenso entre culturas diversas, dada a migração cada vez maior de indivíduos, principalmente provenientes dos países árabes, mas também de africanos e latino-americanos para a Europa, defendia a relação bilateral entre essas culturas. Essa situação teve suas consequências em relação à metodologia e didática basicamente multiculturais, mas não chegando a ser interculturais, da educação europeia.

Na América Latina, predominou a educação compensatória e a tentativa de harmonizar a diversidade por políticas educacionais que fizeram os alunos de língua e cultura diferente da oficial, serem considerados portadores de dificuldades de aprendizado.

Com o aumento de movimentos indígenas no continente sul-americano, começa-se a discutir a educação bi-cultural e intercultural. Isso acontece no Brasil em especial, depois da promulgação da Constituição de 1988, que garante a educação bilíngue aos indígenas. Paralelamente, vão se firmando movimentos pela preservação da identidade afro-brasileira, que se articulam com movimentos pelos direitos humanos e dos subalternos e excluídos da sociedade.

O autor também traça um histórico dos movimentos populares, a partir de 1950, que foram muito influenciados pela Igreja Católica (Movimentos de Base), pelo pensamento de Paulo Freire e pela promoção da educação de adultos, como forma de libertação. Embora tenha havido uma ruptura dos mesmos com o golpe militar, esses movimentos são marcados por identidades de origem sexual, étnica, infantis e juvenis e de terceira idade, de deficiência mental e física com discursos marcados pela ideia de inclusão.

É nesse contexto que surge a interculturalidade, como “entre-lugar” para a discussão da complexidade das relações interculturais, inter-religiosas, inter-éticas, sociais e de gênero e deficiência, numa abordagem interdisciplinar e transversal, para a transformação sociocultural e construção de uma nova subjetividade.

O autor passa então a discutir as relações da interculturalidade com a de identidade e conclui “que a identidade muda de acordo com a forma como o ‘sujeito é interpelado ou representado, num processo’ descrito como uma mudança de uma política de **identidade** (de classe) para uma política da **diferença**.” (FLEURI, 2022, p. 24, grifos do autor).

Fleuri (2022) usa ainda o exemplo de estudos sobre a identidade do jovem e sobre o preconceito sofrido por crianças negras, além de estudos sobre a educação indígena e sobre a questão do gênero e a educação inclusiva, para frisar a complexidade da formação do sujeito humano, inserido na sociedade e na cultura.

E essa formação passa, novamente, pela leitura do outro e pela tradução de suas necessidades e sua cultura para a linguagem conhecida.

A irrupção do outro produz um interstício entre o anúncio e a denúncia, configurando o espaço de enunciação de novos, múltiplos, fluidos, ambivalentes significados. Entre a identidade (o eu, o mesmo) e a alteridade (o outro, o diferente) se produzem processos de tradução e de negociação cujos enunciados não são redutíveis ao **mesmo** ou ao **diferente** (FLEURI, 2022, p. 30, grifos do autor).

E tal processo tradutório não se resume à assimilação do outro a si mesmo, de interpretá-lo de acordo com os nossos padrões e pressuposições, mas abertura ao estranho, “ao deslocamento do conhecido para o desconhecido, que não é só o outro sujeito com quem interagimos socialmente, mas também o outro que habita em nós mesmos” (FLEURI, 2022, p. 31).

Sem mencionar Berman, e seu conceito de tradução discutido em **A Prova do Estrangeiro** (2002), o autor conclui que a educação, entendida em seu contexto intercultural é ressignificada, tornando-se um conceito complexo, que envolve diversas inter-relações e diversas “traduções”.

E o educador passa a ser alguém que interfere e interage com os participantes do processo educativo, no sentido de compreender e construir e reconstruir as suas realidades, tornando-os sujeitos efetivos de sua existência.

A já mencionada autora, Candau (2008, p. 51-52), resume a interculturalidade no contexto da educação como próxima ao multiculturalismo crítico de McLaren (1997), que é

comprometido com uma “agenda política de transformação”, a qual é fundamental para a sua contribuição para a transformação da sociedade, sob pena de, sem ela, servir apenas para a reprodução do *status quo*. Com esse comprometimento com uma cultura conflitiva e seus conceitos de raça, gênero e classe, pode-se

[...] promover uma educação para o reconhecimento do “outro”, para o diálogo entre os diferentes grupos sociais e culturais. Uma educação para a negociação cultural, que enfrenta os conflitos provocados pela assimetria de poder entre os diferentes grupos socioculturais nas nossas sociedades e é capaz de favorecer a construção de um projeto comum, pelo qual as diferenças sejam dialeticamente integradas. A perspectiva intercultural está orientada à construção de uma sociedade democrática, plural, humana, que articule políticas de igualdade com políticas de identidade.

Mais adiante ela enumera os núcleos fundamentais do que ela identifica como a interculturalidade de Walsh (2007), que tem a vantagem de ser uma abordagem que nasce da perspectiva do colonizado e não do colonizador e visa à reconstrução de uma postura crítica diante da cultura. Ela também defende a hermenêutica diatópica, baseada:

[...] na ideia de que os *topoi* de uma dada cultura, por mais fortes que sejam, são tão incompletos quanto a própria cultura a que pertencem [...]. O objetivo da hermenêutica diatópica não é, porém, atingir a completude – um objetivo inatingível – mas, pelo contrário, ampliar ao máximo a consciência de incompletude mútua através de um diálogo que se desenrola, por assim dizer, com um pé numa cultura e outro noutra. Nisto reside seu caráter diatópico. [...]. (CANDAUI, 2008, p. 52).

Lembrando que *topos* significa lugar; como em *utopia*, o não lugar. O caráter diatópico da interculturalidade faz dela uma visão dialética e paradoxal, em que o diferente é necessário e valorizado para que o mesmo se revele com toda a sua peculiaridade.

O GRANDE EXCLUÍDO DO MULTICULTURALISMO, A POLÍTICA: O CASO DA AMÉRICA LATINA

Como já adiantamos, a interculturalidade cria um “entre espaço” que é basicamente político. Seja nas escolas, nas empresas, repartições públicas ou qualquer outra instituição, onde há o confronto ou ainda mais, onde há o encontro de culturas, ali haverá a necessidade de diálogo e, portanto, de tradução. E essa tradução, dependendo da postura teórica assumida, irá sempre refletir uma ideologia, ou então, uma contra-ideologia.

Nesse sentido, referindo-se à tradução cultural, Walsh (2007) aponta para os limites da multiculturalidade, que tende ao humanismo sem crítica ideológica e às discrepâncias entre as culturas e classes sociais. E, no caso de países emergentes, a diferença tem as suas raízes no período e na política colonial.

Seu objetivo no artigo é associar a interculturalidade ao conhecimento e à hegemonia geopolítica, a ser superada nos países pós-coloniais, com destaque à Colômbia e ao Equador, tendo esse último país sido declarado internacionalmente como “nação andina indígena”.

Equador e Bolívia são casos interessantes, pois têm doado aos indígenas um papel de agentes socioculturais e políticos, como parte de um processo de “decolonialização” e transformação. Ambos os países têm doado aos indígenas um papel de agentes socioculturais e políticos, como parte de um processo de decolonialização e transformação.

Nesse contexto, a interculturalidade é um dos pilares de sua estratégia e projeto, que pretende ser “anticolonialista, anticapitalista, anti-imperialista e antissegregacionista.”⁴⁶ capaz de garantir “a participação máxima e permanente dos povos e nacionalidades (indígenas) na tomada de decisões.”⁴⁷ (WALSH, 2007, p. 49). Além disso, o projeto a que a autora se refere é o de promover a unidade, equidade e solidariedade e a união de todas as camadas da sociedade em um Estado Plurinacional.

Mais do que valorizar a **cultura do outro**, como fazem as propostas multiculturais, a interculturalidade propõe a ênfase numa **cultura outra**, capaz de promover o que se chama de “giro decolonial”. E esse tem um sentido epistêmico.

Uma configuração conceitual que, ao mesmo tempo em que constrói uma resposta social, política, ética e epistêmica a essas realidades que aconteceram e estão acontecendo, o faz a partir de um lugar de enunciação indígena. Como argumenta Muyolema (2001, p. 349), esse lugar de enunciação é um “lugar político” que inclui tanto o sujeito da enunciação quanto um programa político e cultural, bem como um programa que, a meu ver, também tem um caráter epistêmico. (WALSH, 2007, p. 50).⁴⁸

Essa diferença entre “cultura do outro” e “cultura outra”, pode ser comparada àquela de Niranjana (1992) entre pensar “a diferença” e pensar “através da diferença”. Pensar a diferença é estabelecer um relacionamento entre o Eu e o Outro, que é distinguível. Pensar através da diferença, no processo de compreensão da cultura, é deixar-nos ser modificados e transformados por esse Outro, numa perspectiva intercultural.

⁴⁶ Livremente traduzido do seguinte trecho citado: “*anticolonialista, anticapitalista, antiimperialista y antissegregacionista*” (WALSH, 2007, p. 49).

⁴⁷ Livremente traduzido do seguinte trecho citado: “*la máxima y permanente participación de los pueblos y nacionalidades (indígenas) en las tomas de decisión*” (WALSH, 2007, p. 49).

⁴⁸ Livremente traduzido do seguinte trecho citado: *Una configuración conceptual que, al mismo tiempo que construye una respuesta social, política, ética y epistémica para esas realidades que ocurrieron y ocurren, lo hace desde un lugar de enunciación indígena. Como Muyolema (2001, p. 349) argumenta, este lugar de enunciación es un “lugar político” que comprende, tanto al sujeto de la enunciación como un programa político y cultural, a la vez que un programa que desde mi perspectiva tiene también carácter epistémico.* (WALSH, 2007, p. 50).

Nesse sentido, para Walsh (2007, p. 51), a interculturalidade é, assim, a lógica, que se insere num contexto de paradigmas diferentes, já existentes na sociedade. Esse contato e interação epistêmica seriam capazes de gerar um “pensamento outro” que se torna guia dos movimentos em suas dimensões políticas, tanto quanto sociais e culturais, minando as “estruturas e paradigmas dominantes”.

Embora fosse equivocado e muitas vezes se colocasse como universalização da visão ocidental, fazendo muitas pessoas reduzirem a interculturalidade a ele, o multiculturalismo é importante para entendermos as alternativas à sociedade capitalista, principalmente na sua formação neoliberal.

Numa abordagem semelhante à de Candau (2008), Walsh defende que a verdadeira interculturalidade quebra o “monotopismo” do pensamento moderno, ou seja, a “geopolítica do conhecimento e o lugar da enunciação epistêmica, política e ética.”⁴⁹ (WALSH, 2007, p. 53).

Enquanto o multiculturalismo prega a unidade na diversidade, como na proposta do *glocal* (fusão de global e local, conforme defendido por Ricardo Vieira, 2022), que deixa de lado a questão ideológica, é preciso enfatizar a diversidade na unidade.

Como vimos nos autores levantados até aqui do campo da educação, alguns deles revelam o quanto as reformas educacionais se limitam ao multicultural, confundindo-o muitas vezes com o intercultural, sendo defensores da inclusão transversal e da diversidade étnica, mas sem uma abordagem crítica da ideologia.

Essa assimetria também pode ser notada na formação e qualificação de professores, que pode ser considerada uma “nascente” do “rio” ideológico, em que a discussão em torno da cultura é muitas vezes reduzida ao folclore.

Perrelli (2008, p. 294) discute a perspectiva da interculturalidade na sua prática com formação de professores indígenas, discutindo o conceito de conhecimento tradicional e sua inserção nos currículos. E ela conclui que:

[...] é preciso ter em mente que, no jogo das relações de poder, a promoção da interculturalidade exige que os currículos estejam comprometidos com os grupos culturais silenciados historicamente. Em outras palavras, conforme Candau (2005) e Fleuri (2002), a perspectiva intercultural na escola aspira à relação entre pessoas, mas uma relação de respeito e de escuta de outra identidade cultural, o que implica, dentre outros desafios, a abertura do currículo escolar a conhecimentos provenientes de lógicas distintas do conhecimento hegemônico do ocidente. Essa relação deve ocorrer

⁴⁹ Livremente traduzido do seguinte trecho citado: *geopolítica del conocimiento y del lugar de enunciación epistémico, político y ético*. (WALSH, 2007, p. 53).

em uma via de mão dupla, na qual um grupo se dispõe a influenciar o outro e, também, a deixar-se influenciar por ele.

Para Walsh (2007, p. 57), o que as propostas de políticas afirmativas e de inclusão adotadas por países pós-coloniais têm gerado antes, mesmo as que se autodenominam “interculturais”, é um “racismo epistêmico da modernidade”⁵⁰ que, no caso de Equador e da Bolívia, está sendo retificado pela nova diversidade política do Estado. Essa postura se reflete nas disciplinas da universidade e no currículo das escolas em geral, apontando para o fato de que nenhuma proposta intercultural vai surtir efeitos benéficos, se não vier acompanhada de uma política. E afirma que não existe inclusão “vazia de ‘lugar político’” e sem infiltração profunda no “sistema de pensamento”, sob pena de se tornar um mero discurso mascarador da realidade de exclusão.

INTERCULTURALIDADE E TRADUÇÃO CULTURAL

A leitura do outro e da realidade e, portanto, a educação intercultural, cria um espaço de negociação e tradução, como tratado até aqui. Pois não há diálogo sem que as partes tenham um terreno em **comum**, onde ocorre a **comunicação**, ou seja, onde falem a mesma língua, nem que seja de forma traduzida ou interpretada.

Candau (2008) identifica nessa interculturalidade o “empoderamento” dos indivíduos que foram destituídos de poder na sociedade, superando as desigualdades sociais, e a formação para a cidadania. E essa deve ser também a orientação de todo trabalho de tradução no seio das comunidades indígenas, comunidades surdas etc.

Como vimos anteriormente, o campo da tradução é muito complexo e tem muito a contribuir para a educação e a cultura, sob o prisma da interculturalidade, como tão bem explica Anaya Ferreira (2009, p. 263), dando espaço à discussão de problemas de “representação, poder e historicidade.”⁵¹ A autora também descreve qual seja o papel do tradutor nesse complexo processo tradutório, que para além de mediador de uma mensagem, torna-se: “agente integral de fenômenos complexos de aculturação e, claro, de todos os processos de conquista e colonização

⁵⁰ Livrentemente traduzido do seguinte trecho citado: “*racismo epistêmico de la modernidad.*” (WALSH, 2007, p. 57),

⁵¹ Livrentemente traduzido do seguinte trecho citado: “*representación, poder e historicidad.*” (FERREIRA, 2009, p. 263).

Ele se torna assim, consciente ou inconscientemente, mediador ético e político, fomentador de um novo paradigma cultural. De fato a tradução é um fator de importância fundamental para qualquer discussão e, principalmente, de prática no âmbito da interculturalidade. Para estimulá-la é preciso, antes de tudo, esclarecer as relações entre tradução e interculturalidade, cujo “objetivo é analisar sistematicamente os processos de transferência de textos através das fronteiras culturais e as consequências que essa transferência tem tanto no sistema inicial quanto no sistema receptor” “*objetivo es analizar sistemáticamente los procesos de transferencia de textos a través de límites culturales, y las consecuencias que esa transferencia tiene tanto en el sistema de partida como en el de llegada [...]*”⁵² (FERREIRA, 2009, p. 264).

Pois interculturalidade, como vimos, está relacionada ao contexto da cultura, o que é muito importante para o tradutor considerar no processo tradutório. E em culturas neocoloniais, em que a tendência é de se ter leituras exclusivamente pela lógica imperialista, o tradutor está diante de uma decisão política de aderir ou ser crítico das ideologias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como proposta de solução para os problemas apontados, ao final de seu texto, Walsh (2007, p. 58) se vale de Mignolo para propor o que chama de “posicionamento crítico fronteiriço” do tradutor, que é “uma maneira de pensar a alteridade, de transitar por 'outra lógica', enfim, de mudar os termos não apenas no sentido de ter uma conversação”. uma forma ‘de pensar la otredad, de moverse a través de ‘otra lógica’, en suma, de cambiar los términos no solo en el sentido de mantener una conversación”⁵³.

E conclui que o conceito de interculturalidade:

[...] um bom exemplo do potencial epistêmico de uma epistemologia de fronteira. Uma epistemologia que trabalha no limite dos saberes indígenas subordinados à colonialidade do poder, marginalizados pela diferença colonial e saberes ocidentais transferidos para a perspectiva indígena do saber e sua concepção política e ética. (WALSH, 2007, p. 58).

⁵² Livremente traduzido do seguinte trecho citado: “*objetivo es analizar sistemáticamente los procesos de transferencia de textos a través de límites culturales, y las consecuencias que esa transferencia tiene tanto en el sistema de partida como en el de llegada [...]*” (FERREIRA, 2009, p. 264).

⁵³ Livremente traduzido do seguinte trecho citado: “*una forma ‘de pensar la otredad, de moverse a través de ‘otra lógica’, en suma, de cambiar los términos no solo en el sentido de mantener una conversación.*” (WALSH, 2007, p. 58).

Assim, o que se propõe é um pensamento e posicionamento diante do conhecimento que seja “pluritópico e dialógico”⁵⁴ (WALSH, 2007, p. 58) e que, portanto, também seja politicamente engajado e comprometido, como procuramos destacar nesse artigo. Mas para isso, é preciso que os envolvidos estejam abertos para outra forma de ver o mundo e que tenham o seu senso crítico aguçado. Talvez a expressão certa para essa postura seja, como a definiu Ricoeur (2001), “hospitalidade lingüística” ou simplesmente uma atitude de amor.

Podemos concluir, citando o trecho final do texto de Borges e Nercolini (2022) sobre a tradução, particularmente, a tradução cultural ou “decolonial”, como lugar de tensão, com o potencial de se tornar criativo e sempre consciente do caráter não terminal e eterno da tradução e de seu caráter dilemático. Se retirarmos o dilema e o conflito da tradução, retiraremos a sua razão de ser, que é estimular a humanidade à reflexão sobre a cultura própria e a outra, e como conviver construtiva, pacífica e criticamente com ela.

Assim, como procuramos defender aqui, a leitura dos textos, do mundo e do outro é em muito enriquecida pela visão da interculturalidade, num contexto decolonial.

REFERÊNCIAS

BERMAN, A. **A Prova do Estrangeiro**: cultura e tradução na Alemanha romântica. Tradução de Maria Emília Pereira Chanut. Bauru: EDUSC, 2002.

BORGES, A. I.; NERCOLINI, M. J. A (im) possibilidade da tradução cultural.. *In*: Congresso Brasileiro de Hispanistas, 2., Oct. **Anais [...]**, 2002, São Paulo. Disponível em: http://www.proceedings.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=MSC0000000012002000300006&lng=en&nrm=abn. Acesso em: 29 set. 2022.

CANDAU, V. M. Direitos humanos, educação e interculturalidade: as tensões entre igualdade e diferença. **Rev. Bras. Educ.**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 37, abr. 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/5szsvwMvGSVPkGnWc67BjtC/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 22 fev. 2023.

FERREIRA, N. M. A. “La traducción y el otro. El acto (invisible) de traducir y los procesos de colonización”. **Anuário de Letras Modernas**, [S.l.], v. 15, 2009. Disponível em: <http://revistas.filos.unam.mx/index.php/anuariodeletrasmodernas/article/view/660>. Acesso em 22 fev. 2023.

⁵⁴ Livrentemente traduzido do seguinte trecho citado: “*pluritópico y dialógico*.” (WALSH, 2007, p. 58).

FLEURI, R. M. Intercultura e educação. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 23, ago. 2003. Disponível em:

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782003000200003&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 29 set. 2022.

NIRANJANA, T. **Siting translation: history, post-structuralism, and the colonial context**. Berkeley: University of California Press, 1992.

MIGNOLO, W. D. Desobediência Epistêmica: A Opção Descolonial e o Significado de Identidade em Política. **Cadernos de Letras da UFF – Dossiê: Literatura, Língua e identidade**, Paraná, n. 34, p. 287-324, 2008. Disponível em:

<https://revistas.ufpr.br/revistax/article/download/78142/43060>. Acesso em: 22 fev. 2023.

PERRELLI, M. A. de S. "Conhecimento tradicional" e currículo multicultural: notas com base em uma experiência com estudantes indígenas Kaiowá/Guarani. **Ciênc. educ. (Bauru)**, Bauru, v. 14, n. 3, 2008. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/ciedu/a/kyk6mbRj3Vbcp6JZDb6HDWf/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 22 fev. 2023.

RICOEUR, P. El paradigma de la traducción. **Revista de Occidente**, Fundación Jose Ortega y Gasset, Espanha, n. 240, abr., 2001.

RICOEUR, P. **Interpretação e Ideologias**. 4. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1990.

VIEIRA, R. **Entre o Particular e o Universal: A Escola e a Construção da Cidadania Glocal**. Lisboa, Universidade de Lisboa, 2022. Disponível em:

http://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/530/1/Entre%20o%20particular%20e%20o%20universal_a%20escola%20e%20a%20constru%C3%A7%C3%A3o%20da%20.pdf. Acesso em: 26 set. 2022.

WALSH, C. Interculturalidad y colonialidad del poder. Un pensamiento y posicionamiento 'outro' desde la diferencia colonial. *In: El giro descolonial: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores; Universidad Central, Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos y Pontificia Universidad Javeriana, Instituto Pensar, 2007.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Reflections on interculturality and translation in a decolonial context ⁵⁵

*Gabriele Greggersen*⁵⁶

INTRODUCTION

*“Tolerate the existence of the other,
And allow him to be different,
It's still too little.*

*When tolerated,
It is only granted.
And this is not a relationship of equality,
But of superiority of one over the other.*

*We should create a relationship between people,
from which they were excluded
Tolerance and intolerance”.*
(Jose Saramago)⁵⁷

Contemporary societies are increasingly marked by the encounter between different cultures, in different circumstances, because of refugees from wars, exiles, economic crises and neocolonialisms, in addition to globalization that make us reflect on the encounter of cultures and their hybridism. While in the post-war period it was discussed what would happen to the war industries and the economies based on them, today there is talk of post-colonialism, that is, there is talk about the course of emerging countries, which were once colonies of European countries, whether in Africa, whether in the East or in Latin America, now that they are independent, since they have created a bond of social, economic and ideological dependence on their former metropolises.

The ideology of domination, which is so present in the former colonies, permeates all social institutions, even filtering the way in which its participants read the world and make

⁵⁵ Received on 08/10/2022, version approved on 11/10/2021.

⁵⁶ PhD in History and Philosophy of Education from USP (1998). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/0260060318651073>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-5647-8535>. Email: ggreggersen@gmail.com.

⁵⁷ Freely translated from the quoted passage: Tolerar a existência do outro, E permitir que ele seja diferente, ainda é muito pouco. Quando se tolera, apenas se concede. E essa não é uma relação de igualdade, mas de superioridade de um sobre o outro. Deveríamos criar uma relação entre as pessoas, da qual estivessem excluídas a tolerância e a intolerância” (José Saramago)

use of art and literature. And it is at school and through education that this reading is formed, through the ideology that permeates classroom practice.

In the thinking of Paul Ricoeur (1990), ideology does not simply mean the *Way of life* of the dominating colonizers and exploitation by capital, but any and all ways of thinking of a nation and that only becomes devastating when it silences inequalities and differences.

The dialogue between the culture of the dominated and the dominated and between the dominated is also called interculturality, which represents the opening of different cultures to the other, beyond the dominant ideology, in a process of awareness and liberation, which promotes a reading and education more citizen.

Based on these preliminary questions, it should be clarified that the objective of this article is to demonstrate that reading today involves the confrontation between different cultures and that this encounter takes place through education. We will introduce the concept of interculturality and decolonialism as alternative visions to make this reading, which cannot be seen without the educational context, more conscious, citizen, egalitarian and liberating. And that requires a process of cultural translation, which makes dialogue possible. Dialogue, in turn, presupposes respect for differences and otherness, which can also be called “tolerance”.

As we read in the epigraph of this article, tolerance, far from being an absolute, has its limits and borders. What Saramago generically calls “tolerance” is an extreme of imbalance in the relationship with the other, whose counterpart is intolerance. Tolerating in excess means, for this writer, to assume an attitude of little regard in the face of what is different and the other. It means discarding difference and diversity in a reductionist posture that makes use of ready-made bureaucratic and legalistic formulas. Registering the difference and presence of the other is not already treating him as an equal. But what would it take to reach a true and profound relationship with the other, endowed with a critical sense?

Multi- and interculturality has provided responses to intolerances and demands for improvement in relations between cultures that share the same space (or even virtual spaces, through technology and the means of communication).

In this article, we would also like to discuss what is meant by multiculturalism and its limitations, and by interculturality in a post-colonial or “decolonial” view, as we will see later.

MULTICULTURALISM, INTERCULTURALITY AND DECOLONIALISM

What is generally understood by multiculturalism is the peaceful coexistence and interaction between different cultures, in such a way that their rights and identity are preserved. Candau (2008) identifies three multicultural perspectives: The “assimilationist”, which defends the creation of a common culture, without changing its matrix; the “differentialist” or “plural monoculture”, which emphasizes difference and defends a true cultural *apartheid*; and an “open and interactive multiculturalism”, which emphasizes interculturality.

And the intercultural perspective would favor the interrelation between cultures in each society, which are neither assimilative nor differential. This model rejects the idea of cultural purity and promotes hybridization; it encompasses the awareness of power relations present in cultures and recognizes the complexity of relations of inequality and difference in societies, avoiding reductionism.

This model is aware that social representations are the result of struggles; that society is made of conflicts; and that “difference must be affirmed 'within a policy of criticism and commitment to social justice’” (CANDAUI, 2008, p. 51).

In this sense, and Candau (2008) is an author who works in this area, the word interculturality has been used in the field of education, having proved to be a concrete alternative to face the new multicultural challenges present in schools.

But it is in the field of anthropology, sociology, and philosophy that interculturality has its greatest impact. Mignolo (2008) introduces a very innovative perspective in relation to it, whose origin, incidentally, he places in the Andes and Latin America, without discrediting other decolonial cultures, through what he calls decolonial “epistemology”.

It is not a matter of identity politics, as defended by multicultural proposals, whose origins are located in the USA, but of an identity *in* politics. As much as he recognizes its advances, the author points out that while the first, which can be identified as multicultural, remains in the imperialist paradigm and logic, with all its absolutist “isms”, the second represents a “resistance”, or “disobedience”. epistemic”, which involves the “unlearning” of various colonialist notions rooted in culture and thought and the “relearning” of certain principles of good coexistence among human beings, such as the promotion of wisdom, the appreciation of community and reciprocity.

According to him, this “new” epistemology has existed for several generations in Latin America, and he provides a wealth of examples to illustrate this fact. It is not simply a question of denying the Greek and Latin roots of Western European thought, but of creating alternatives to its notion of “pure consciousness” of Kant, Heidegger, and other classics of European thought, which is absurd in a culture that distinguishes between verbs be and be. In its place, he proposes the “mestizo consciousness”, which is a “pluri-versal” concept, of those who feel the “fracture” between being and living and what he also calls the “colonial wound”, which encompasses all those peoples that were somehow colonized.

He thus summarizes the multiple meanings of decoloniality:

Decolonization, or better, decoloniality, ⁵⁸means at the same time: a) unveiling the logic of coloniality and the reproduction of the colonial matrix of power (which, of course, means a capitalist economy); and b) disconnect from the totalitarian effects of Western subjectivities and categories of thought (for example, the successful and progressive subject and blind prisoner of consumerism) (MIGNOLO, 2008, p. 313).

In this sense, interculturality should not be thought of as disconnected from the broader background of decoloniality, which is its conscientious and liberating side, in Freire's terms.

After clarifying these elementary concepts, we will discuss interculturality in the educational context, which is one of the key points of any decolonial and intercultural proposal.

THE CONCEPT OF INTERCULTURALITY

Interculturality is related to the formation of meanings at the interface of cultures. And These meanings are acquired through a process of reading the world, the other and also books. As we saw earlier, reading books and the world does not happen without considering education. It is she who will define the filter ⁵⁹used by the individual to see and interpret reality. In his study on the state of the art of interculturality, elaborated by Fleuri (2022), it is defined as “a new epistemological perspective” and

[...] an object of interdisciplinary and transversal study, in the sense of thematizing and theorizing the complexity (beyond plurality or diversity) and the ambivalence or hybridity (beyond reciprocity or linear evolution) of the elaboration **processes of meanings in** intergroup and intersubjective relationships, constitutive of identity

⁵⁸Some, like us, prefer the term decolonialism to decolonialism and decolonization. (author's note).

⁵⁹Another word for ideology. (author's note).

fields in terms of ethnicities, generations, gender, social action (FLEURI, 2022, p. 16).

The discussion on interculturality in schools was stimulated by the growing theoretical and practical bewilderment of teachers in the face of the new challenges represented by technologies,⁶⁰ with their ease of communication between students from all over the world, and by the increase in physical differences (with the inclusion of disabled people), cultural and religious events among students, which have taken place all over the world. Such disorientation may be one of the explanations for the occurrence of acts of violence of all kinds, from bullying to massacres and terrorism in schools, a phenomenon that is certainly more complex than that and is not a topic directly addressed in this article. But we will argue in the sense of pointing to the way in which the concept of interculturality can prevent such problems.

Fleuri (2022) presents the proposal of interculturality as an attempt to overcome two extremes in relation to the cultural other: fear and indifference, in a new “reading of the other”, which is based on what he calls “parity of rights” (FLEURI, 2022, p. 17).

In Brazil, we believe that the Education Guidelines and Bases Law (LDB), (BRASIL, 1996) is multicultural, since it talks a lot about rights and inclusion, something that is making an effort to be translated into practice in the schools through the National Curricular Parameters (PCN), and the National Common Curricular Base (BNCC), mainly the so-called “transversal themes”, such as ethics, sexuality and Brazilian roots in African and indigenous cultures and the so-called “competences”, a them being that of dialogue and tolerance. Such measures are part of the so-called “affirmative educational policies”, which provide for the inclusion not only of people with special needs in common classrooms, but also the fight against racial and gender prejudice. For this, educators are being trained to deal with differences in different ways, such as, for example, adopting a second language, Libras (Brazilian Sign Language), to deal with the deaf; or Braille, to deal with blind students, in the so-called bilingual pedagogy.

To account for the diversity of measures and policies that can be taken, Fleuri (2022) even distinguishes “education for otherness”, “education for democracy” and “multicultural education”, which in other countries still receives the names of “welcoming

⁶⁰This phenomenon intensified with the pandemic and the mandatory need for teachers to use technologies. (author's note).

pedagogy', 'education for diversity', 'community education', 'education for equal opportunities' or, more simply, 'intercultural education'" (FLEURI, 2022, p. 17).

The author also discusses the variety of meanings attributed to the multi- and intercultural, as well as to transculturality. It deals with the complexity of the question of the affirmation of differences, without annulling cultural unity in its ethnic, religious and racial dimensions, tracing a history of how these questions, which are not recent, were imposed, mainly in Europe and the United States, promoted by historical miscegenation events such as colonization, immigration, the Great Wars in Europe and the more recent phenomenon of refugees in Europe and the United States. In these situations, education was seen as compensatory, in the sense of correcting what were considered "defects" in the other's culture, until the *Swann Report*, of 1985. This proposed "the adoption of multicultural practices for all, and not only for each specific ethnic group" (FLEURI, 2022, p. 19).

In the USA, between 1980 and 1985, there was a focus on anti-racist education. With this, a clash was established between the defenders of anti-racist education, considered radical, and the supporters of multiculturalism, of a more liberal line.

The anti-racist education movement was accused of constituting itself in an exaggeratedly ideological way, as an expression of ethnic minorities oriented mainly towards a sectarian **opposition perspective**, against official power and racial inequalities, instead of addressing all citizens from a perspective construction of openness and acceptance of the different (FLEURI, 2022, p. 19).

Defenders of anti-racism were, according to the opposite view, ideologizing the very concept of racism, and thus ended up, in their radical and supposedly neutral opposition, by deepening the differences.

The European proposal, on the other hand, emanating from the increasingly intense confrontation between different cultures, given the increasing migration of individuals, mainly from Arab countries, but also from Africans and Latin Americans to Europe, defended the bilateral relationship between these cultures. This situation had its consequences in relation to the basically multicultural, but not quite intercultural, methodology and didactics of European education.

In Latin America, compensatory education predominated and the attempt to harmonize diversity through educational policies that made students of a language and culture different from the official one, considered to have learning difficulties.

With the increase of indigenous movements in the South American continent, bicultural and intercultural education began to be discussed. This happens in Brazil in particular, after the enactment of the 1988 Constitution, which guarantees bilingual education for indigenous people. At the same time, movements for the preservation of the Afro-Brazilian identity are being established, which are articulated with movements for human rights and those of subordinates and those excluded from society.

The author also traces a history of popular movements, from 1950 onwards, which were greatly influenced by the Catholic Church (Grassroots Movements), by Paulo Freire's thinking and by the promotion of adult education as a form of liberation. Although there was a rupture with the military coup, these movements are marked by identities of sexual origin, ethnicity, children and youth and the elderly, mental and physical disabilities with discourses marked by the idea of inclusion.

It is in this context that interculturality emerges, as an "in-between place" for the discussion of the complexity of intercultural, inter-religious, inter-ethical, social, gender and disability relationships, in an interdisciplinary and transversal approach, for sociocultural transformation and construction. of a new subjectivity.

The author then goes on to discuss the relations between interculturality and identity and concludes "that identity changes according to the way the 'subject is questioned or represented, in a process' described as a change in identity politics (class) for a politics of **difference**." (FLEURI, 2022, p. 24).

Fleuri (2022) also uses the example of studies on the identity of young people and on the prejudice suffered by black children, in addition to studies on indigenous education and on the issue of gender and inclusive education, to emphasize the complexity of the formation of the subject human, inserted in society and culture.

And this training involves, once again, reading the other and translating their needs and their culture into a known language.

The irruption of the other produces an interstice between the announcement and the denouncement, configuring the enunciation space of new, multiple, fluid, ambivalent meanings. Between identity (the self, the same) and otherness (the other, the different) processes of translation and negotiation take place whose statements are not reducible to the same **or** to the **different** (FLEURI, 2022, p. 30).

And such a translation process is not limited to the assimilation of the other to oneself, of interpreting it according to our standards and assumptions, but openness to the

strange, “to the shift from the known to the unknown, which is not just the other subject with whom we interact socially, but also the other who lives in ourselves” (FLEURI, 2022, p. 31).

Without mentioning Berman, and his concept of translation discussed in **A Prova do Estrangeiro** (2002), the author concludes that education, understood in its intercultural context, is re-signified, becoming a complex concept, which involves several interrelationships and diverse “translations”.

And the educator becomes someone who interferes and interacts with the participants in the educational process, in the sense of understanding and building and rebuilding their realities, making them effective subjects of their existence.

The aforementioned author, Candau (2008, p. 51-52), summarizes interculturality in the context of education as close to McLaren's (1997) critical multiculturalism, which is committed to a “political transformation agenda”, the which is fundamental for its contribution to the transformation of society, under penalty of, without it, serving only for the reproduction of the **status quo**. With this commitment to a conflicting culture and its concepts of race, gender, and class, one can

[...] to promote an education for the recognition of the “other”, for the dialogue between the different social and cultural groups. An education for cultural negotiation, which faces the conflicts caused by the asymmetry of power between the different sociocultural groups in our societies and can favor the construction of a common project, whereby differences are dialectically integrated. The intercultural perspective is oriented towards the construction of a democratic, plural, humane society, which articulates equality policies with identity policies.

Further on, she lists the fundamental cores of what she identifies as Catherine Walsh's (2007) interculturality, which has the advantage of being an approach that is born from the perspective of the colonized and not the colonizer and aims at the reconstruction of a critical posture towards culture. She also defends diatopical hermeneutics, based on:

[...] in the idea that the *topoi* of a given culture, however strong they may be, are as incomplete as the culture to which they belong [...]. The objective of diatopical hermeneutics is not, however, to reach completeness – an unattainable objective – but, on the contrary, to expand as much as possible the awareness of mutual incompleteness through a dialogue that unfolds, so to speak, with one foot in a culture and the other in another. Therein lies its diatopic character [...]. (CANDAUI, 2008, p. 52).

Remembering that **topos** means place; as in **topia**, the non-place. The diatopic character of interculturality makes it a dialectical and paradoxical vision, in which what is different is necessary and valued so that it reveals itself in all its peculiarity.

THE GREAT EXCLUDED FROM MULTICULTURALISM, POLITICS: THE CASE OF LATIN AMERICA

As we have already mentioned, interculturality creates an “in-between space” that is basically political. Whether in schools, companies, public offices, or any other institution, where there is confrontation or even more, where cultures meet, there will be a need for dialogue and, therefore, for translation. And this translation, depending on the theoretical posture assumed, will always reflect an ideology, or else, a counter-ideology.

In this sense, referring to cultural translation, Walsh (2007) points to the limits of multiculturalism, which tends towards humanism without ideological criticism and discrepancies between cultures and social classes. And, in the case of emerging countries, the difference has its roots in the colonial period and policy.

His objective in the article is to associate interculturality with knowledge and geopolitical hegemony, to be overcome in post-colonial countries, with emphasis on Colombia and Ecuador, the latter country having been declared internationally as an “indigenous Andean nation”.

Ecuador and Bolivia are interesting cases, as they have given indigenous people the role of socio-cultural and political agents, as part of a process of “decolonialization” and transformation. Both countries have given indigenous people a role as sociocultural and political agents, as part of a process of decolonialization and transformation.

In this context, interculturality is one of the pillars of its strategy and project, which intends to be “anti-colonialist, anti-capitalist, anti-imperialist and anti-segregationist.” capable of guaranteeing “the maximum and permanent participation of (indigenous) peoples and nationalities in decision-making.” (WALSH, 2007, p. 49). Furthermore, the project to which the author refers is to promote unity, equity and solidarity and the union of all layers of society in a Plurinational State.

More than valuing the **culture of the other**, as multicultural proposals do, interculturality proposes an emphasis on **another culture**, capable of promoting what is called the “decolonial turn”. And this has an epistemic meaning.

A conceptual configuration that, while building a social, political, ethical and epistemic response to these realities that happened and are happening, does so from a place of indigenous enunciation. As Muyolema (2001, p. 349) argues, this place of enunciation is a “political place” that includes both the subject of the enunciation and

a political and cultural program, as well as a program that, in my view, also has an epistemic character. (WALSH, 2007, p. 50).

This difference between “other culture” and “other culture” can be compared to that of Niranjana (1992) between thinking “the difference” and thinking “through the difference”. To think difference is to establish a relationship between Self and Other that is distinguishable. Thinking through difference, in the process of understanding culture, is to let ourselves be modified and transformed by that Other, in an intercultural perspective.

In this sense, for Walsh (2007, p. 51), interculturality is, thus, logic, which is inserted in a context of different paradigms, already existing in society. This epistemic contact and interaction would be capable of generating an “other thought” that becomes a guide for the movements in their political, as well as social and cultural dimensions, undermining the “dominant structures and paradigms”.

Although it was mistaken and was often seen as a universalization of the Western view, making many people reduce interculturality to it, multiculturalism is important for us to understand the alternatives to capitalist society, especially in its neoliberal formation.

In an approach like that of Candau (2008), Walsh argues that true interculturality breaks the “monotopism” of modern thought, that is, the “geopolitics of knowledge and the place of epistemic, political and ethical enunciation.” (WALSH, 2007, p. 53).

While multiculturalism preaches unity in diversity, as in the **glocal** proposal (fusion of global and local, as defended by Ricardo Vieira, 2022), which leaves aside the ideological issue, it is necessary to emphasize diversity in unity.

As we have seen in the authors raised so far in the field of education, some of them reveal how educational reforms are limited to the multicultural, often confusing it with the intercultural, being defenders of transversal inclusion and ethnic diversity, but without a critical approach of ideology.

This asymmetry can also be noticed in the training and qualification of teachers, which can be considered a “source” of the ideological “river”, in which the discussion around culture is often reduced to folklore.

Perrelli (2008, p. 294) discusses the perspective of interculturality in its practice with training indigenous teachers, discussing the concept of traditional knowledge and its insertion in the curricula. And she concludes that:

[...] it is necessary to bear in mind that, in the game of power relations, the promotion of interculturality requires that curricula be committed to historically silenced cultural

groups. In other words, according to Candau (2005) and Fleuri (2002), the intercultural perspective at school aspires to the relationship between people, but a relationship of respect and listening to another cultural identity, which implies, among other challenges, the opening of school curriculum to knowledge from different logics of the hegemonic knowledge of the West. This relationship must occur in a two-way street, in which one group is willing to influence the other and also to let itself be influenced by it.

For Walsh (2007, p. 57), what the proposals for affirmative and inclusive policies adopted by post-colonial countries have generated before, even those that call themselves “intercultural”, is an “epistemic racism of modernity” that, in the case of Ecuador and Bolivia, is being rectified by the new political diversity of the State. This stance is reflected in university disciplines and in the school curriculum in general, pointing to the fact that no intercultural proposal will have beneficial effects if it is not accompanied by a policy. And he states that there is no such thing as inclusion “empty of a 'political place'” and without deep infiltration in the “system of thought”, under penalty of becoming a mere masking discourse of the reality of exclusion.

INTERCULTURALITY AND CULTURAL TRANSLATION

The reading of the other and of reality and, therefore, intercultural education, creates a space for negotiation and translation, as discussed so far. Because there is no dialogue without the parties having **common** ground, where **communication takes place**, that is, where they speak the same language, even if it is translated or interpreted.

Candau (2008) identifies in this interculturality the “empowerment” of individuals who have been stripped of power in society, overcoming social inequalities, and training for citizenship. And this should also be the guideline for all translation work within indigenous communities, deaf communities, etc.

As we saw earlier, the field of translation is very complex and has a lot to contribute to education and culture, from the perspective of interculturality, as Ferreira (2009, p. 263) explains so well explains so well, giving space to the discussion of problems of translation. “Representation, Power and Historicity.” The author also describes the role of the translator in this complex translation process, which, in addition to mediating a message, becomes: “an integral agent of complex phenomena of acculturation and, of course, of all processes of conquest and colonization.

He thus becomes, consciously or unconsciously, an ethical and political mediator, a promoter of a new cultural paradigm. In fact, translation is a fundamentally important factor for any discussion and, above all, for practice in the field of interculturality. To stimulate it, it is necessary, first of all, to clarify the relationship between translation and interculturality, whose “objective is to systematically analyze the processes of transferring texts across cultural borders and the consequences that this transfer has both in the initial system and in the receiving system.” “The objective is to systematically analyze the text transfer processes across cultural boundaries, and the consequences that this transfer has both in the starting system and in the incoming one [...]” (FERREIRA, 2009, p. 264).

Because interculturality, as we have seen, is related to the cultural context, which is very important for the translator to consider in the translation process. And in neocolonial cultures, where the tendency is to have readings exclusively by imperialist logic, the translator is faced with a political decision to adhere to or be critical of ideologies.

FINAL CONSIDERATIONS

As a proposal for a solution to the problems pointed out, at the end of his text, Walsh (2007, p. 58) uses Mignolo to propose what he calls the “critical borderline positioning” of the translator, which is “a way of thinking about alterity, of transiting through 'another logic', in short of changing the terms not only in the sense of having a conversation”. a way 'of thinking about the future, of moving through 'another logic', in short of changing the terms on the ground in the sense of maintaining a conversation”.

And concludes that the concept of interculturality:

[...] a good example of the epistemic potential of a frontier epistemology. An epistemology that works within the limits of indigenous knowledge subordinated to the coloniality of power, marginalized by the colonial difference and western knowledge transferred to the indigenous perspective of knowledge and its political and ethical conception. (WALSH, 2007, p. 58).

Thus, what is proposed is a thought and position on knowledge that is “pluritopical and dialogical” (WALSH, 2007, p. 58) and that, therefore, is also politically engaged and committed, as we seek to highlight in this article. But for that, those involved need to be open to another way of seeing the world and have their critical sense sharpened. Perhaps the right expression for this posture is, as defined by Paul Ricoeur (2001), “linguistic hospitality” or simply an attitude of love.

We can conclude, quoting the final excerpt of the text by Borges and Nercolini (2022) on translation, particularly cultural or “decolonial” translation, as a place of tension, with the potential to become creative and always aware of the non-terminal character and translation and its dilemmatic nature. If we remove the dilemma and conflict from translation, we remove its *raison d'être*, which is to encourage humanity to reflect on its own culture and the other, and how to live constructively, peacefully, and critically with it.

Thus, as we seek to defend here, the reading of texts, the world and the other is greatly enriched by the vision of interculturality, in a decolonial context.

REFERENCES

- BERMAN, A. **A Prova do Estrangeiro: cultura e tradução na Alemanha romântica.** Tradução de Maria Emília Pereira Chanut. Bauru: EDUSC, 2002.
- BORGES, A. I.; NERCOLINI, M. J. A (im) possibilidade da tradução cultural.. *In: Congresso Brasileiro de Hispanistas, 2., Oct. Anais [...]*, 2002, São Paulo. Available at: http://www.proceedings.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=MSC000000012002000300006&lng=en&nrm=abn. Access on: 29 set. 2022.
- CANDAU, V. M. Direitos humanos, educação e interculturalidade: as tensões entre igualdade e diferença. **Rev. Bras. Educ.**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 37, abr. 2008. Available at: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/5szsvwMvGSVPkGnWc67BjtC/?lang=pt&format=pdf>. Access on: 22 fev. 2023.
- FERREIRA, N. M. A. “La traducción y el otro. El acto (invisible) de traducir y los procesos de colonización”. **Anuário de Letras Modernas**, [S.l.], v. 15, 2009. Available at: <http://revistas.filos.unam.mx/index.php/anuariodeletrasmodernas/article/view/660>. Access on: 22 fev. 2023.
- FLEURI, R. M. Intercultura e educação. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 23, ago. 2003. Available at: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782003000200003&lng=pt&nrm=iso. Access on: 29 set. 2022.
- NIRANJANA, T. **Siting translation: history, post-structuralism, and the colonial context.** Berkeley: University of California Press, 1992.
- MIGNOLO, W. D. Desobediência Epistêmica: A Opção Descolonial e o Significado de Identidade em Política. **Cadernos de Letras da UFF – Dossiê: Literatura, Língua e identidade, Paraná**, n. 34, p. 287-324, 2008. Available at: <https://revistas.ufpr.br/revistax/article/download/78142/43060>. Access on: 22 fev. 2023.
- PERRELLI, M. A. de S. "Conhecimento tradicional" e currículo multicultural: notas com base em uma experiência com estudantes indígenas Kaiowá/Guarani. **Ciênc. educ. (Bauru)**,

Bauru, v. 14, n. 3, 2008. Available at:

<https://www.scielo.br/j/ciedu/a/kyk6mbRj3Vbcp6JZDb6HDWf/abstract/?lang=pt>. Access on: 22 fev. 2023.

RICOEUR, P. El paradigma de la traducción. **Revista de Occidente**, Fundación Jose Ortega y Gasset, Espanha, n. 240, abr., 2001.

RICOEUR, P. **Interpretação e Ideologias**. 4. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1990.

VIEIRA, R. **Entre o Particular e o Universal: A Escola e a Construção da Cidadania Glocal**.

Lisboa, Universidade de Lisboa, 2022. Available at:

http://iconline.ipleiria.pt/bitstream/10400.8/530/1/Entre%20o%20particular%20e%20o%20universal_a%20escola%20e%20a%20constru%C3%A7%C3%A3o%20da%20.pdf. Access on: 26 set. 2022.

WALSH, C. Interculturalidad y colonialidad del poder. Un pensamiento y posicionamiento 'outro' desde la diferencia colonial. *In: El giro descolonial: reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores; Universidad Central, Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos y Pontificia Universidad Javeriana, Instituto Pensar, 2007.



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



**Entre a vida e a morte: apropriação da linguagem
dos quadrinhos e o tema do suicídio em w: two
worlds⁶¹**

*Between life and death: appropriation of the
language of comics and the theme of suicide in w:
two worlds*

*Entre la vida y la muerte: apropiación del lenguaje
de las historietas y el tema del suicidio en w: dos
mundos*

Natania A Silva Nogueira ⁶²

⁶¹ Recebido em 21/09/2022, versão aprovada em 21/11/2022.

⁶² Doutorado pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2022), sócia fundadora da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), membro da Academia Leopoldinense de Letras e Artes (ALLA) e da Academia Lavrense de Letras (ALL). Lattes ID: <http://lattes.cnpq.br/7390818109682435>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3765-7420>. E-mail: <natania.nogueira2010@gmail.com>.

RESUMO

A obra *W: Two Worlds*, se descortina como bem cultural híbrido, criado nas mídias *k-drama* e *manhwas*, em intersemiose e dialogicidade dos enredos. O *k-drama* é um formato de programa criado para televisão, enquanto os *manhwas* são as histórias em quadrinhos coreanas. *W: Two Worlds* é um exemplo ímpar de hibridação, pois não apenas se apropria de alguns aspectos da linguagem dos quadrinhos, mas também, em muitos momentos, insere os quadrinhos na narrativa central. Dos efeitos especiais, que transformam páginas de quadrinhos em cenas “reais”, personagens de quadrinhos em personagens “reais”, aos debates entre os personagens acerca das regras e variáveis do mundo do *manhwa*, *W: Two Worlds* inova, ao colocar em cena a própria lógica do trabalho criativo dos autores de quadrinhos. Desse modo, este bem cultural se apresenta como mediador de leitura, não apenas pelos efeitos de animação de animação, mas a inserção do *manhwa* no *k-drama*. Esse encontro de linguagens e mídias pode ainda ser observado em outras produções e mostra como a influência da literatura ocidental está presente e se mistura com as narrativas do leste asiático.

PALAVRAS-CHAVE: Quadrinhos coreanos; Novelas coreanas; Formação do Leitor na Coreia.

ABSTRACT

The work *W: Two Worlds* reveals itself as a hybrid cultural asset, created in *k-drama* and *manhwa* media, in intersemiosis and dialogicity of the plots. *K-drama* is a program format created for television, while *manhwas* are Korean comic strips. *W: Two Worlds* is a unique example of hybridization, as it not only appropriates some aspects of the language of comics, but also, in many moments, inserts comics in the central narrative. From the special effects, which transform comic book pages into “real” scenes, comic book characters into “real” characters, to debates between the characters about the rules and variables of the *manhwa* world, *W: Two Worlds* innovates by putting the own logic of the creative work of comic book authors. In this way, this cultural asset presents itself as a reading mediator, not only due to the animation effects, but the insertion of *manhwa* in *k-drama*. This meeting of languages and media can still be observed in other productions and shows how the influence of Western literature is present and mixes with East Asian narratives.

KEYWORDS: *Manhwa*; *K-dramas*; Reader Formation in Korea.

RESUMEN

La obra *W: Two Worlds* se revela como un activo cultural híbrido, creado en *k-drama* y *manhwa* media, en intersemiosis y dialogicidad de las tramas. *K-drama* es un formato de programa creado para la televisión, mientras que los *manhwas* son tiras cómicas coreanas. *W: Two Worlds* es un ejemplo único de hibridación, ya que no solo se apropia de algunos aspectos del lenguaje del cómic, sino que, en muchos momentos, inserta el cómic en la narrativa central. Desde los efectos especiales, que transforman páginas de historietas en escenas “reales”, personajes de historietas en personajes “reales”, hasta debates entre los personajes sobre las reglas y variables del mundo *manhwa*, *W: Two Worlds* innova poniendo la lógica propia del trabajo creativo de los autores de cómics. De esta forma, este bien cultural se presenta como un mediador de lectura, no solo por los efectos de animación, sino por la inserción del *manhwa* en el *k-drama*. Este encuentro de lenguajes y medios todavía se puede observar en otras producciones y muestra cómo la influencia de la literatura occidental está presente y se mezcla con las narrativas de Asia oriental.

PALABRAS CLAVE: *Manhwa*; *K-dramas*; Formación de Lectores en Corea. Estableciendo

INTRODUÇÃO

Um tema ainda novo no mundo acadêmico, mas que tem despertado a curiosidade de pesquisadores ao longo dos últimos anos, é a Hallyu, ou Korean Wave. Trata-se de um fenômeno que ganhou proporções globais e que pode ser resumido à exportação de produtos culturais sul-coreanos para diversas partes do mundo. Entre esses produtos culturais, temos o k-pop, os k-dramas e os manhwas.

O *k-pop* é um estilo musical surgido na Coreia do Sul. Caracterizado pela mistura de diversos gêneros, deu origem a uma verdadeira indústria musical voltada para um mercado extremamente competitivo, o qual lança cerca de uma centena de novos artistas por ano, embora só uma pequena parcela deles consiga permanecer ativa posteriormente.

O *k-drama* é um formato de programa criado para televisão, cuja origem está no Japão dos anos de 1950. Além de ter sido apropriado por vários países do leste asiático, tornou-se um dos principais produtos culturais da Hallyu. Essas produções são seriadas, com número de capítulos que pode variar de doze a vinte e quatro episódios, e são transmitidas periodicamente na televisão sul-coreana. Assim como o k-pop, o k-drama passou também a compor uma indústria que lança anualmente dezenas de títulos. Os k-dramas atualmente são exportados para países de todo mundo e consumidos por um público diversificado.

Os *manhwas* são as histórias em quadrinhos coreanas. Tiveram uma forte influência do mangá japonês, mas foram adotando outros estilos com o passar do tempo, embora a Coreia do Sul seja um dos maiores produtores mundiais de quadrinhos em estilo mangá. Um tipo de manhwa que faz muito sucesso são os webtoons, quadrinhos digitais criados em um formato próprio para ser consumido pelo público leitor por meio dos smartphones.

Os *webtoons* mais populares possuem dezenas de milhões de leitores e podem ser adaptados para outras mídias, como animações, jogos, k-dramas e filmes. Muitos deles já foram traduzidos em diversos idiomas. Essa indústria cultural, que se consolidou na última década, tem como uma característica marcante seu caráter transmidiático. Recorrentemente, os k-dramas apropriam-se da linguagem dos quadrinhos, levando-os para as telas de televisão. Os manhwas, por sua vez, beneficiam-se desta apropriação na medida em que conseguem atingir um público mais amplo, internacional, que passou a mostrar interesse pelo formato dos webtoons. Mesmo o k-pop dialoga com essas mídias, uma vez que muitos manhwas têm ganhado trilhas sonoras, interpretadas por ídolos, os “*webtoon OST*”.

Esse diálogo entre mídias como os manhwas e os k-dramas deu origem a uma forma de hibridação cultural que em tempos de globalização vêm possibilitando, por meio desses artefatos culturais, compreender aspectos históricos e sociais do leste asiático que há pouco tempo eram desconhecidos, mostrando uma sociedade na qual tradição e modernidade aparentemente caminham juntas, mas que, no entanto, apresenta sintomas de degradação social, cujas representações estão presentes em artefatos culturais como os manhwas e nas produções para a televisão o cinema.

A fim de identificar a forma como representações sociais e a apropriação da linguagem dos quadrinhos pelos k-dramas ocorre na Hallyu, vamos fazer o estudo de uma produção específica: o k-drama *W: Two Worlds* (*W: Entre Dois Mundos*, em português) produção lançada na Coreia do Sul em 2016. O objetivo deste estudo é identificar fenômenos sociais característicos dessa sociedade e a forma como a apropriação da linguagem dos quadrinhos e o processo de hibridação cultural permite compor um quadro narrativo rico em representações, possibilitando que este artefato cultural, o k-drama, se torne uma fonte para estudo tanto no campo social quanto cultural.

Este exercício epistemológico foi dividido em duas partes. Na primeira, iremos analisar a questão do suicídio na Coreia do Sul a partir de *W: Two Worlds*. O tema remete a uma questão social e de saúde pública na Coreia do Sul e é recorrente nas produções midiáticas. Iremos verificar como este fenômeno é representado nos quadrinhos e como se manifesta na sociedade coreana. Na segunda parte, iremos estudar a apropriação cultural em *W: entre dois mundos* como exemplo do processo transmidiático e de hibridação cultural que caracteriza a cultura pop.

Do ponto de vista teórico, ao longo do artigo trabalharemos com conceitos como representação e apropriação, de Chartier (1988), a fim de buscar entender como a sociedade coreana representa suas angústias por meio das suas mídias. Para Roger Chartier, a partir das representações, é possível compreender o funcionamento de uma sociedade, ou mesmo definir as operações intelectuais que nos permitem a apreensão do mundo. Essas representações podem conter gestos e comportamentos, individuais e coletivos, não somente como reflexos da realidade, mas também como “entidades que vão construindo as próprias divisões do mundo social”.

Ao mesmo tempo, ocorre o processo de apropriação de elementos culturais e/ou sociais que ajudam a compor o discurso que será construído a partir dessas representações. Também iremos usar o conceito de hibridismo cultural, a partir da obra de Peter Burke, a fim

de identificar não apenas o entrelaçamento entre manhwas e k-drama, mas também a presença de aspectos da cultura ocidental. Segundo Burke, o fenômeno da hibridação cultural leva à criação de uma nova forma de cultura a partir do entrelaçamento de aspectos culturais distintos. Ele associa a hibridação a um processo de globalização cultural, que vai assumir aspectos diferentes de acordo com o contexto no qual ele se desenvolve e os artefatos culturais envolvidos no processo.

Partiremos, assim, de uma perspectiva interdisciplinar, tendo como fontes de pesquisa artigos, teses e dissertações produzidas no Brasil e no exterior que abordam o tema, tanto numa perspectiva global quanto regional, que nos permitam contextualizar essa tendência à luz das mudanças impostas pela globalização e o avanço do neoliberalismo no leste asiático, retratadas em produções como o filme *Parasita*, de Bong Joon Ho, ganhador o Oscar de 2020.

VIVER OU MORRER? O SUICÍDIO COMO TEMA GERADOR

Os *manhwas* e os *k-dramas* tornaram-se espaços para se discutir questões referentes à sociedade sul-coreana de uma forma geral, por serem produções mais intimistas e, muitas vezes, baseadas nas experiências pessoais de seus autores. Neles, temos questionados tabus e preconceitos de uma sociedade na qual o avanço tecnológico caminha lado a lado com uma mentalidade extremamente conservadora, principalmente no que diz respeito às relações afetivas. Temas como liberação feminina, casamento, xenofobia, racismo e homofobia vêm sendo cada vez mais frequentes, dando voz a grupos que eram excluídos ou representados de forma caricatural. Há, ainda, questões relativas ao impacto do neoliberalismo numa sociedade na qual o trabalho é um valor quase absoluto.

É muito comum nos *k-dramas* termos cenas marcadas pela embriaguês de personagens, ou envolvendo muitas vezes grupos inteiros em “jantares de empresa”, nos quais os funcionários alternam sessões de karaokê com a ingestão de grandes quantidades de bebida alcoólica. Bebe-se duas vezes mais na Coreia do Sul do que na Rússia, sendo o país que mais consome bebidas destiladas no mundo (SPARSBROD, 2016). O alcoolismo é um dos principais problemas da sociedade sul-coreana, juntamente com os elevados índices de suicídio.

No *k-drama W: Two Worlds*⁶³, analisaremos, a partir de agora, o fenômeno social do suicídio, tema de destaque na narrativa. Esse *k-drama*, como o nome aponta, se passa em

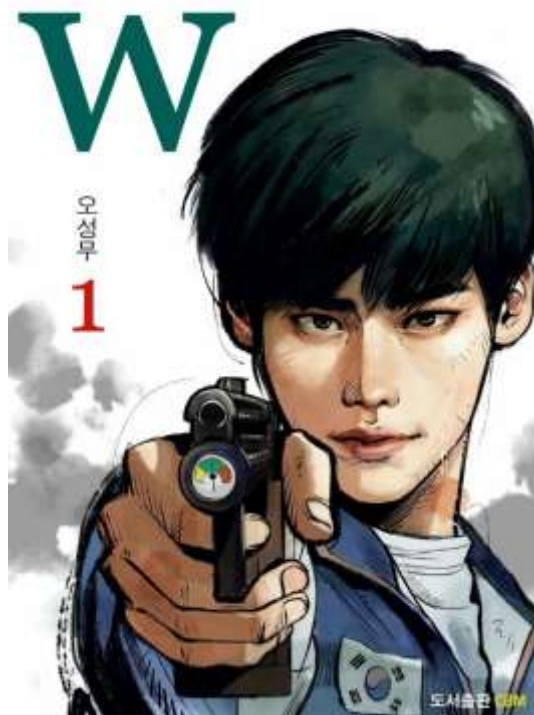
⁶³ W (hangul: 더블유; rr: Deobeuryu) é uma telenovela sul-coreana (k-drama), produzida e exibida pela rede MBC de 20 de julho a 14 de setembro de 2016, estrelada por Lee Jong-suk e Han Hyo-joo. Nota da editora.

"dois mundos", o dito "real" e o dos *manhwa*. A história gira em torno de um casal de protagonistas: uma médica, Oh Yeon-joo (interpretada pela atriz Han Hyo Joo), e um empresário *playboy*, Kang Cheol (interpretado pelo ator Lee Jong-suk), que criou um programa de televisão chamado "W" com o objetivo de encontrar o assassino da sua família.

Oh Yeon-joo é filha de um cartunista famoso, enquanto Kang Cheol é o personagem do *manhwa* produzido pelo seu pai. Apesar da proposta, a princípio, parecer simples, a forma como a narrativa se desenvolve e a temática que a envolve possibilitam analisar temas diversos, que vão desde fenômenos sociais a questões de estética e linguagem.

A relação dos dois protagonistas é marcada constantemente pela presença da morte. Kang Cheol, durante a história, suicida-se três vezes: na primeira vez, trata-se de um suicídio induzido pelo seu autor, que é interrompido pelo personagem, o qual rompe com a narrativa e reescreve a história inconscientemente; na segunda, por escolha do personagem, uma vez que, neste momento, ele já havia desenvolvido seu livre-arbítrio, mas a sua morte é revertida a partir da intervenção de Oh Yeon-joo; na terceira vez, ele pula do topo de um edifício em um ato de sacrifício para salvar Oh Yeon-joo e os outros personagens e restaura a ordem no mundo do *manhwa*.

Figura 1: Capa da primeira edição do mahwa W: Two Worlds



Fonte: MIH-NYAN (2017).

Não por coincidência, o local escolhido como cenário para os dois primeiros suicídios de Kang Cheol é a Ponte Mapo sobre o Rio Han, um dos lugares mais procurados pelos suicidas na cidade de Seul. O índice de suicídios em pontes é tão elevado que a cidade chegou a instalar equipamentos de monitoramento como forma de prevenção (G1 GLOBO, 2013). Também foi realizada uma intensa campanha publicitária e, ao longo da Ponte Mapo, foram escritas mensagens na forma de frases simples como “Como foi seu dia?”, dando a impressão de que a ponte está conversando com os pedestres. A partir destas pequenas ações, houve uma queda de 85% dos suicídios (BARBOSA, 2013).

A construção do personagem Kang Cheol dentro da narrativa coloca a questão do suicídio associada ao alcoolismo e à depressão de seu criador. Na ficção, o autor do *manhwa* “W”, Oh Sung-moo, é representado como um homem fraco e de pouca determinação. Um alcoólatra, com baixa autoestima, cujas tentativas de sucesso na profissão ainda não haviam rendido frutos, mesmo depois de muitos anos de trabalho. Para agravar a situação, ele passa por um processo de divórcio e se vê separado da filha.

Nessa fase de sua vida, tomado pela depressão e mergulhando cada vez mais no alcoolismo, Oh Sung-moo transfere para o *manhwa* “W” toda sua angústia. Em sua gênese, Kang Cheol é um jovem brilhante que, aos 18 anos de idade havia se tornado medalista olímpico em tiro esportivo. Um jovem gênio, o rapaz vê sua vida tomada pela tragédia. Já na universidade, perde toda a família, assassinada misteriosamente. Para complicar, Kang Cheol é acusado do crime e, de herói nacional, torna-se uma das figuras mais odiadas do país. Apesar de inocentado por falta de provas, Kang Cheol não suporta a tristeza da perda da família e a pressão da sociedade e decide se suicidar.

Oh Sung-moo, embriagado, vai desenhar/narrar o primeiro suicídio de Kang Cheol, na ponte Mapo. No entanto, Kang Cheol, decide viver. O personagem se rebela e muda a história, agarrando-se às grades da ponte, alterando toda a narrativa originalmente criada pelo cartunista. Ele não quer morrer; esse é o desejo de Oh Sung-moo, não o dele.

Figura 2: Suicídio induzido de Kang Cheol, na Ponte Mapo, momento no qual o personagem se rebela contra a vontade do seu criador pela primeira vez e se salva no último instante



Fonte: Fotograma do *k-drama W: Two Worlds*, registrado por Natania A Silva Nogueira (2022).

Figura 3- Representação em quadrinhos da Ponte Mapo, no momento do segundo suicídio de Kang Cheol, em “W: Two Worlds”



Fonte: Vinheta selecionada do *manhwa W: Two Worlds* por Natania A. Silva Nogueira (JU-NIVERSE; LEE CHAE, 2020).

Figura 4: Último suicídio de Kang Cheol, que pula do alto do hotel onde mora com a intenção de salvar Oh Yeon-joo e seu amigo, ameaçados de morte e/ou desaparecimento



Fonte: Fotograma do *k-drama W: Two Worlds*, registrado por Natania A Silva Nogueira (2022).

Figura 5: Versão em quadrinhos da personagem Oh Yeon-joo



Fonte: Vinheta selecionada do *manhwa W: Two Worlds* por Natania A. Silva Nogueira (JU-NIVERSE; LEE CHAE, 2020).

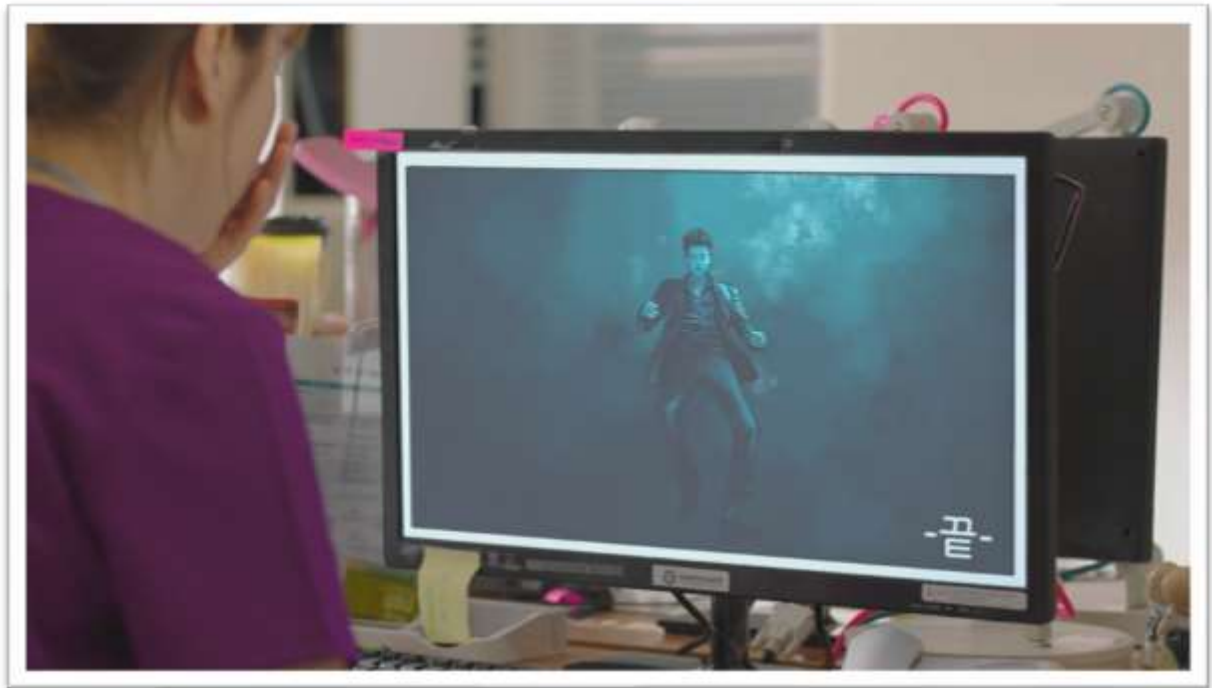
Esse momento é simbólico pois traz duas representações. De um lado, temos o cartunista, cujo desejo de viver diminui a cada dia por conta da depressão. De outro, o personagem fictício que, embora não tenha autonomia, frente à ameaça da morte, assume as rédeas, mesmo que momentaneamente, do seu destino. A partir desse ponto, o cartunista passa a transferir para Kang Cheol não mais sua fraqueza e desespero, mas seu desejo de autotransformação. Dotado de uma personalidade forte e determinada, corajoso, inteligente e bem-sucedido financeiramente, Kang Cheol torna-se a antítese do seu autor. O sucesso de “W” lhe fornece, por um tempo, uma sobrevida, embora não afaste completamente o fantasma da depressão.

Já Oh Yeon-joo, a médica, está constantemente buscando uma forma de salvar Kang Cheol. A escolha da profissão da protagonista como médica, em *W: Two Worlds*, é também simbólica. Ela é uma pessoa dedicada a salvar vidas e que fica entre dois homens: o herói, Kang Cheol, e o pai, Oh Sung-moo, constantemente rondados pela morte. Oh Yeon-joo assume o papel da salvadora. Apesar de não possuir habilidades extraordinárias e nem mesmo ser uma médica excepcional, ela é uma figura importante, pois vai representar o elemento de equilíbrio. Embora até derrame muitas lágrimas ao longo da história, a personagem mantém-se focada a maior parte do tempo, mantendo o equilíbrio emocional e psicológico mesmo após enfrentar situações de enorme estresse.

Ela oferece ao pai e a Kang Cheol o modelo de equilíbrio e força que eles precisam para superar suas dúvidas e dificuldades. Nesse sentido, a personagem torna-se fundamental para que a narrativa se desenrole e acaba se transformando na responsável pelo seu sucesso. Se, por vezes, ela aparenta fragilidade, na maior parte do tempo a personagem enfrenta o medo e encontra coragem para tomar decisões difíceis. Ela oferece a Kang Cheol uma razão para viver. Na realidade, a moça é coautora do personagem, embora essa memória tenha se perdido. Seu pai, Oh Sung-moo, havia construído “W” a partir dos desenhos que a filha fazia no início da adolescência e, apesar de ter dotado Kang Choel das características que fizeram dele um personagem de sucesso, havia sido Oh Yeon-joo que o concebera originalmente. O cartunista, sem conseguir desenvolver um personagem por si só, se apropriou das ideias da filha.

Não é rara alguma referência à prática do suicídio em *k-dramas* voltados principalmente para os públicos jovem e adulto. Mesmo que o assunto não seja um tema central, ele não deixa de ser tratado com seriedade. *k-dramas* e *manhwas* de todos os gêneros, de forma geral, procuram abordar o tema do suicídio como algo que não deve ser considerado natural. Há todo um discurso de opção pela vida e de se buscar uma solução para o problema.

Figura 6: Oh Sung-moo descobre a morte de Kang Cheol por meio do *manhwa* e busca reverter a tragédia. O Suicídio de Kang Cheol fecha o primeiro arco da história



Fonte: Fotograma do *k-drama W: Two Worlds*, registrado por Natania A Silva Nogueira (2022).

As causas para o suicídio na Coreia do Sul são as mais variadas, e passam por pressões no ambiente de trabalho, alcoolismo, *bullying*, *cyberbullying*, assédio e violência sexual e doméstica. Entre os idosos, ocorre principalmente por conta do abandono e da pobreza. Em 2012, a taxa de suicídios da Coreia do Sul era a maior do mundo entre as nações desenvolvidas: 29,1% segundo a Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico (OCDE) (REVISTA KOREAIN, 2016).

A depressão e o suicídio têm estado muito presentes entre os astros da *Hallyu* nos últimos anos, o que tem aumentado o debate entre a sociedade civil, uma vez que esses casos acabam criando comoção nacional. Em 2015, a Coreia do Sul era chamada de “República dos suicídios”, com cerca de quarenta mortes por dia (AMERISE, 2005). Nesse sentido, a *Hallyu* tem assumido um papel social importante ao estimular o debate acerca do tipo de sociedade que a Coreia do Sul deseja construir e as consequências dos excessos gerados pela necessidade de corresponder às demandas do neoliberalismo, o qual vêm promovendo o enriquecimento de uma pequena parcela da sociedade, enquanto leva outra à uma fadiga física e mental, a ponto de colocar o trabalho acima da vida.

Tanto os *manhwas* quanto os *k-dramas* trazem representações dessa sociedade doente, levando para os *smartphones*, papel impresso e as telas da televisão e do cinema um problema social grave e real. Pode-se perceber certa naturalização do suicídio como a causa de mortes. A opção por se tirar a vida, frente às dificuldades ou traumas, apesar de causar comoção, não provoca espanto. É triste e lamentável, mas se tornou algo comum nas narrativas dos *k-dramas*, assim como na vida real. Por outro lado, não se trata apenas da representação da realidade tal como ela é, mas também do desejo consciente ou inconsciente de transformar essa realidade, uma vez que as obras de ficção estão carregadas das expectativas e dos sonhos de quem as produziu.

A representação da realidade está condicionada aos olhos do contador da história e ao propósito da própria história que ele deseja contar. Este retrato é mais do que uma janela da realidade em seu sentido *ipsis litteris*. Ele é uma fusão de representação, interpretação e idealização. A sociedade apresentada nessas narrativas não é apenas aquela em que vivemos, mas também é aquela que almejamos, que tememos, que enxergamos na perspectiva de nossas experiências coletivas e particulares; é aquela com a qual sonhamos. (REBLIN, 2011, p. 58).

Em *W: Two Worlds*, Kang Cheol desiste de morrer e passa, então, a buscar uma forma de sobreviver. Ele, que nasceu um personagem de *manhwa*, como veremos mais adiante, acaba encontrando uma razão para existir. Depois de tantas tentativas de suicídio, o personagem opta por viver. Agora não é mais o personagem de ficção, mas o ser que reconhece sua própria existência e decide se tornar dono do próprio destino. É um novo Kang Cheol, que vai buscar uma saída para conseguir sobreviver a todo custo nos “dois mundos”. Já o cartunista Oh Sung-moo não consegue se livrar da ideia da morte. Ele se torna, num primeiro momento, o antagonista que deseja matar o protagonista, para depois buscar a redenção pela morte. Oh Sung-moo apenas muda a narrativa de forma a tornar sua morte um ato de coragem e sacrifício, digna dos heróis, ao invés de um ato de covardia, que seria o caso do suicídio.

APROPRIAÇÃO DA LINGUAGEM DOS QUADRINHOS E HIBRIDAÇÃO CULTURAL EM W: TWO WORLDS

A proposta da narrativa de *W: Two Worlds* é jogar com a ideia de realidades paralelas, apresentando o *manhwa* não apenas como uma obra de ficção, mas também como uma realidade viva e que, em determinadas circunstâncias, pode promover mudanças que vão além dos desejos do seu criador. Os recursos visuais são um dos atrativos da produção, que

mescla páginas de quadrinhos com cenas utilizando personagens reais, de forma a fazer com que um complemente o outro.

O *K-drama* transforma imagens estáticas em imagens com movimento. As imagens estáticas são uma característica dos quadrinhos, criadas a partir de uma sequência delas, que podem estar acompanhadas ou não de texto escrito. Elas “[...] existem todas juntas na página, ao mesmo tempo, mas cada uma é separada da outra” (POSTEMA, 2018, p. 88). Separadas pelas sarjetas, elas dialogam umas com as outras, passando a impressão de movimento. O *k-drama* se apropria dessas imagens, inserindo-as e mesclando-as nas sequências de ação, de forma a criar um tipo híbrido de narrativa.

Outra característica deste *K-drama*, que remete aos quadrinhos e que pode ser visto como uma forma de apropriação, é a narrativa por meio das vinhetas ou legendas narrativas, essas vinhetas, nos quadrinhos, têm a função de “[...] marcar saltos espaciais ou temporais difíceis de representar apenas com imagens” (BARBIERI, 2017, p. 179). Elas introduzem informações que permitem ao leitor entender o ponto do qual parte a narrativa.

Em *W: Two Worlds*, esse recurso é utilizado no início de cada episódio, a partir do segundo. Mas diferente do usual “no episódio anterior” que costumamos encontrar em seriados de televisão, quem assume o papel do narrador são os protagonistas. Alternadamente, Oh Yeon-joo e Kang Cheol introduzem o espectador ao novo episódio, oferecendo a ele as informações necessárias para que possa compreender a dinâmica da sequência.

Podemos ainda citar como outra forma de apropriação, a confecção de *manhwas* do personagem. *W: Two Worlds* não é uma adaptação. Por essa razão, houve a preocupação em se criar toda a arte conceitual do *manhwa* a ser utilizada no *K-drama*. Para tanto, foram confeccionados trinta e cinco capas para os trinta e cinco volumes do *manhwa* que conta a história de Kang Cheol. Além da quadrinização de boa parte do *k-drama*, houve ainda a impressão de centenas de exemplares que foram usados em cenários, com conteúdo referente a algumas das sequências do *K-drama*.

No decorrer da série, os próprios personagens vão analisando a lógica pela qual a narrativa dos quadrinhos de desenrola. São os quadrinhos (ou seus personagens) falando sobre si mesmos. Tanto a forma como os quadrinhos são inseridos como objetos quanto como o modo através do qual se cria todo um discurso narrativo em torno assumem uma forma de hibridismo cultural.

Figura 7 - Na sequência, o personagem dos quadrinhos e transmuta para uma forma humana. Esse recurso foi muito explorado nos primeiros episódios da trama.



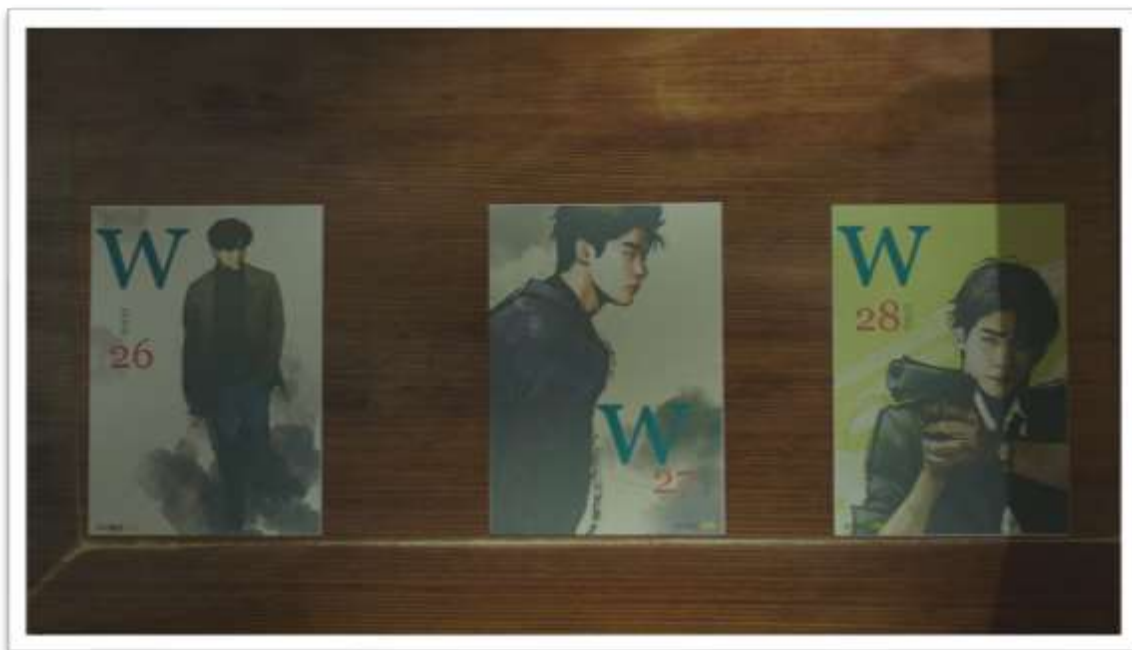
Fonte: Vinheta selecionada do *manhwa W: Two Worlds* por Natania A. Silva Nogueira (JU-NIVERSE; LEE CHAE, 2020).

Figura 8 – Uma mistura sincronizada e perfeita de arte sequenciada. Final da transmutação da personagem para a forma humana.



Fonte: Vinheta selecionada do *manhwa W: Two Worlds* por Natania A. Silva Nogueira (JU-NIVERSE; LEE CHAE, 2020).

Figura 9- Capas de “W”, que estavam dispostas na parede do estúdio de seu autor



Fonte: Fotograma do *k-drama W: Two Worlds*, registrado por Natania A Silva Nogueira (2022).

No caso de "W", temos duas formas de narrativa sequencial que se unem em uma só, gerando um produto completamente novo. Para Burke,

[...] exemplos de hibridismo cultural podem ser encontrados em toda parte, não apenas em todo o globo como na maioria dos domínios da cultura - religiões sincréticas, filosofias ecléticas, línguas e culinárias mistas e estilos híbridos na arquitetura, na literatura ou na música. Seria insensato assumir que o termo hibridismo tenha exatamente o mesmo significado em todos estes casos (BURKE, 2003, p. 23).

Segundo Maiara Alvim, essas novas possibilidades de narrativa, envolvendo as novas tecnologias digitais criam obras híbridas que “[...] desafiam convenções e limites entre gêneros narrativos, tão caros em um passado estruturalista não tão distante nos estudos de humanidades” (FERREIRA; ALMEIDA, 2019). Esse hibridismo cultural é uma característica da *Korean Wave*, uma vez que permite o diálogo entre a cultura sul-coreana e a cultura ocidental. E isso não se deve à reprodução de hábitos de consumo ou, por exemplo, ao uso de palavras em inglês nas letras de canções populares no *k-pop*. Há referências à arte, ao cinema e à cultura pop ocidental. Personagens de *comics* americanos podem ser vistos compondo cenários na forma de objetos decorativos ou servem de referências para personagens.

No *k-drama The greatest Love* (2011), o personagem Dokko Jin, que recebeu um transplante do coração, se compara a Tony Stark, o Homem de Ferro. No filme, *Along with the Gods: The Two Worlds*, de 2017, baseado em um *webtoon* de sucesso, os bombeiros sul-

coreanos são comparados aos Vingadores. Não raramente há referências a clássicos da literatura mundial, os quais, inclusive, servem de inspiração para os enredos de muitos dramas. Em *The King: Eternal Monarch*, produção lançada pelo Netflix em 2020, *Alice no país das Maravilhas* (1865), obra de Lewis Carroll, é apropriada para explicar a existência de múltiplas dimensões.

No caso de *W: entre dois mundos*, podemos tomar como exemplo uma referência à mitologia greco-romana e à arte ocidental a partir da pintura *Saturno devorando seu filho*, do pintor espanhol Francisco de Goya. A pintura faz uma alusão à origem dos deuses greco-romanos, no episódio em que Saturno (Chronos) devora um de seus filhos com Reia (Gaia). No drama, a imagem representa o medo do criador de ser destruído pela criatura. Em outras palavras, o medo do cartunista de ser destruído pelo personagem que ele criou. O pai que mata o filho para não ser superado por ele.

Saturno, deus romano dos camponeses, ou Cronos, deus grego, foi advertido pelo oráculo de que um de seus filhos o destronaria. Assim, por medo da morte, Saturno devora seus próprios filhos ao nascerem. A pintura de Goya nos mostra uma criatura decrepita, como um velho que já se precipita à morte. A criatura disforme é agigantada e segura com todas as forças, algo que se assemelha a um corpo e o dilacera com os dentes (MAIA, 2009, p. 975).

A narrativa brinca com a ideia de que o cartunista, criador, exerce o papel de um espécie de “divindade” com o poder de determinar o destino, a vida e morte dos personagens. Ao mesmo tempo, esses personagens, no caso Kang Cheol, vão tomando aos poucos o controle das suas vidas e desafiando o destino traçado pelo seu criador. Essa tomada de consciência é um processo que vai sendo construído aos poucos e que vai se consolidando à medida que o protagonista do *manhwa* passa a questionar suas ações, que contrariam a própria lógica.

Nesse momento, ele toma a consciência de que algo ou alguém exerce controle sobre ele a realidade em que vive. Numa cena repleta de significados e representações, Kang Cheol, após passar por um evento que contrariava as leis da física, indaga, olhando para o céu, enquanto a cena vai se transformando numa sequência de quadrinhos: “Quem diabos é você?”. Daí em diante, a busca por essa resposta e pela “razão da sua existência” vão guiar as ações do personagem, fugindo completamente do controle de seu criador. É a conquista do livre-arbítrio.

Figura 10 - Saturno devorando a un hijo (Saturno devorando um filho), Goya 1820-1823, Museu do Prado, Madri (Espanha)



Fonte: Acervo demonstrativo Museo del Prado (2022)⁶⁴

Mas, o processo em si é complexo e doloroso. A narrativa explora o sofrimento e o desespero de Kang Cheol ao descobrir que é um personagem de *manhwa*. Sua “não existência” o leva a um trauma profundo, que faz com que o personagem desista da própria vida. Para Kang Cheol, toda sua existência é desprovida de significado e, portanto, não haveria razão para que ela fosse prolongada.

Uma passagem repleta de significados ocorre quando o personagem do *manhwa*, após descobrir sua natureza, faz a travessia para o mundo real. Seu primeiro destino é uma livraria, na qual ele comprova sua natureza fictícia. Após ler trinta e três volumes do *manhwa* “W”, Kang Cheol abre a “caixa de Pandora” e deixa sair a esperança. É neste momento que o personagem manifesta seu desejo pela morte, o qual é posteriormente superado pelo desejo da sobrevivência e pela busca por autoconhecimento, a começar pela necessidade de entender os mecanismos que regem o universo do *manhwa*.

⁶⁴ Disponível em: http://www.xn--espaescultura-tnb.es/es/obras_de_excelencia/museo_nacional_del_prado/saturno_devorando_a_un_hijo.html. Acesso em 12 dez. 2022.

Figura 11:- Cena na qual o personagem, abatido e desolado, confirma que é um personagem de *manhwana*. Em seguida, ele irá confrontar seu criador. Com o segundo suicídio de Kang Cheol, fecha-se o primeiro arco da história



Fonte: Fotograma do *k-drama W: Two Worlds*, registrado por Natania A Silva Nogueira (2022).

A narrativa pode, então, ser dividida em três partes ou arcos. Na primeira, temos o herói em busca da razão da sua existência. Na segunda parte, o momento de autoconhecimento, no qual os personagens buscam entender as “leis” que regem o mundo do *manhwa*. Na terceira, os protagonistas, munidos de conhecimento, e tendo passado por experiências marcadas por erros e acertos, conseguem alcançar o tão almejado “final feliz”, que, na verdade, representa um novo começo.

Kang Cheol, ao longo da história, passa por diversas fases daquilo que Joseph Campbell chama de “jornada do herói”. Chamado a cumprir uma missão, passa por momentos de superação, aprende a controlar seu lado irracional, simbolizado pelo medo da não existência, e caminha para se autodescobrir como um ser que tem sonhos, medos e angústias. Ele trilha o caminho do autoaprendizado e do autoconhecimento (CAMPBELL, 1990, p. 8). Mais do que a autopreservação, Kang Cheol quer salvar o mundo no qual ele foi criado e as pessoas que reconhecem sua humanidade. Campbell esclarece, “Quando deixamos de pensar prioritariamente em nós mesmos e em nossa autopreservação, passamos por uma transformação de consciência verdadeiramente heroica.” (CAMPBELL, 1990, p. 140).

Ele divide essa jornada com Oh Yeon-joo, que também deve ser entendida como uma heroína, a protagonista feminina do *manhwa*. Ela conquista esse *status* à medida que sua

inteiração com o protagonista aumenta, passando a ser uma personagem-chave para que a narrativa possa se desenrolar. Oh Yeon-joo alterna o protagonismo com Kang Cheol, experimentando martírios muito semelhantes aos dele. Seria correto então dizer que temos aqui duas jornadas, de um herói e de uma heroína, ambos servindo de suporte emocional e psicológico um para o outro quando a trama assim o exige. A saga de Kang Cheol, marcada por altos e baixos, é recompensada com o final feliz pelo qual seus leitores, em particular Oh Yeon-joo, sonhavam. Na verdade, um novo começo depois de um processo intenso de aprendizagem, para ambos os personagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A princípio, quando nos propusemos a analisar as apropriações dos quadrinhos pelos *doramas*, de forma geral, a primeira opção era trabalhar com adaptações de *manhwas*. No entanto, ao listar os *k-dramas* que se encaixavam nesse perfil, tendo em vista aqueles que dialogam mais intensamente com quadrinhos, *W: Two Worlds*, que não é uma adaptação, acabou se destacando e abrindo o leque de possíveis análises.

Apesar de não ser uma adaptação, *W: Two Worlds* é um exemplo ímpar de hibridação, pois não apenas se apropria de alguns aspectos da linguagem dos quadrinhos, mas também, em muitos momentos, insere os quadrinhos na narrativa central. Dos efeitos especiais, que transformam páginas de quadrinhos em cenas “reais”, personagens de quadrinhos em personagens “reais”, aos debates entre os personagens acerca das regras e variáveis do mundo do *manhwa*, *W: Two Worlds* inova ao colocar em cena a própria lógica do trabalho criativo dos autores de quadrinhos. Não apenas truques de animação, mas a inserção do *manhwa* no *k-drama*. Pode-se dizer que o *manhwa* é o verdadeiro protagonista da trama.

W: Two Worlds é ainda um bom exemplo de hibridação cultural porque estabelece um diálogo não apenas com os quadrinhos, mas, também, com a literatura e arte quando, por exemplo, refere-se à obra de Francisco de Goya, o que, por sua vez remete à mitologia greco-romana, base da cultura ocidental. Esse encontro cultural pode ainda ser observado em outras produções e mostra como a influência da literatura ocidental está presente e se mistura com as narrativas do leste asiático.

Tão relevante quanto o aspecto da hibridação é o exercício de contextualização realizado a partir de um aspecto particular da sociedade sul-coreana: a linha frágil entre a vida e a morte, atenuada com a naturalização do suicídio. Como vimos, o suicídio foi representado

e apresentado diversas vezes como a solução para os problemas dos personagens: não apenas para Kang Cheol, mas também para Oh Sung-moo, seu cocriador, um suicida em potencial, do início ao fim da trama. Em alguns momentos, veremos que desistir de viver vai ser representado como uma opção para garantir a sobrevivência de outros personagens, mas não deixa de ser um ato de abandono e desolação.

Esse aspecto da sociedade sul-coreana nos leva a questionar valores que vêm agregados ao contexto da globalização e do neoliberalismo: uma sociedade que adoece à medida que se torna cada vez mais competitiva. O consumo de *snack culture*, o alcoolismo, a popularidade dos *k-dramas*, que trazem representações e expectativas dessa sociedade, são indicadores do avanço de problemas sociais gerados pelos excessos da vida cotidiana em países nos quais a população coloca o trabalho como prioridade.

Mídia consumida em grandes quantidades por pessoas de todas as idades, os *manhwas*, em especial os *webtoons*, transformaram-se em espaços para que seus autores expressem suas experiências e expectativas. Adaptadas para a forma de *k-dramas*, essas narrativas trazem pistas que ajudam a entender a dinâmica da cultura da leitura e da formação de leitores, nas sociedades do leste asiático e, em particular, da sul coreana em particular. No contexto geral da *Hallyu*, o estudo destas mídias pode abrir caminho para ricas pesquisas acerca da dinâmica social contemporânea e contribuindo para o entendimento do papel da cultura pop na integração da sociedade global e na formação da história geral do século XXI.

REFERÊNCIAS

AMERISE, A. Coreia do Sul: a república do suicídio. **UOL**, 2005. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/efe/2015/09/18/coreia-do-sul-a-republica-do-suicidio.htm?cmpid=copiaecola>. Acesso em: 21 ago. 2020.

BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017, p. 179.

BARBOSA, J. Ação publicitária reduz em 85% o número de suicídios em ponte na Coreia. **Hypeness**, 2013. Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2013/07/acao-publicitaria-reduz-a-quantidade-de-suicidios-em-uma-ponte-na-coreia-do-sul/>. Acesso em: 21 ago. 2020.

BURKE, P. **Hibridismo Cultural**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

CAMPBELL, J. **O poder do mito - 1904-1987**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CHARTIER, R. **A História Cultural entre práticas e representações**. 2. ed. Lisboa: Difel, 1988.

CHARTIER, R. **A história ou a leitura do tempo**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

FERREIRA, R. de S. S.; ALMEIDA, M. A. de. O uso do espaço em ciber-narrativas: uma análise da obra o diário de Virgínia. **Verbo de minas**, Juiz de Fora, v. 20, n. 35, p. 19-35, 2019. Disponível em: <https://seer.cesjf.br/index.php/verboDeMinas/article/view/1947>. Acesso em: 24 ago. 2020.

G1 GLOBO. Seul instala sistema para evitar suicídios em pontes. **G1**, 2013. Disponível em: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2013/01/seul-instala-sistema-para-evitar-suicidios-em-pontes.html>. Acesso em: 21 ago. 2020.

JU-NIVERSE; LEE CHAE. **W: Two Worlds**. [Seul]: Kenaz, 2020.

MADUREIRA, A. V. A. C.; MONTEIRO, D. de S. M.; URBANO, K. C. L. Fãs, mediação e cultura midiática: dramas asiáticos no Brasil. In: I Jornada Internacional GEMInIS – Entretenimento Transmídia. 1, **Anais [...]**, Universidade Federal de São Carlos (UFCar), 2014, p. 1-16. Disponível em: encurtador.com.br/tBCHR. Acesso em: 23 ago. 2020.

MAIA, M. Medo. In: 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Transversalidades nas Artes Visuais. 18., **Anais [...]**, Salvador, 2009, p. 974-982. Disponível em: http://anpap.org.br/anais/2009/pdf/cpa/mariana_maia_da_silva.pdf. Acesso em: 8 ago. 2020.

MIH-NYAN. W. Two Worlds: E se seu 2D favorito se tornasse real?. **Site Shiritori**. 2017. Disponível em: <https://shiritorii.wordpress.com/2017/09/17/w-two-worlds-e-se-seu-2d-favorito-se-tornasse-real/>. Acesso em: 28 dez. 2022.

PARK, J. 'Itaewon Class' success reflects thriving webtoon market. **Koreatimes**, 2020. Disponível em: http://www.koreatimes.co.kr/www/art/2020/07/688_286372.html. Acesso em 2 ago. 2020.

POSTEMA, B. **Estrutura Narrativa nos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018.

REBLIN, I. A. Os super-heróis e a jornada humana: uma incursão pela cultura e pela religião. In: VIANA, N.; REBLIN, I. A. **Super-heróis, cultura e sociedade**: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida: Ideias & Letras, 2011.

REVISTAKOREAIN. [Setembro Amarelo] Coreia do Sul e estatísticas que assustam. **Revistakoreain**, 2016. Disponível em: <http://revistakoreain.com.br/2016/09/setembro-amarelo-coreia-do-sul-e-estatisticas-que-assustam/>. Acesso em: 21 ago. 2020.

SPARSBROD, S. Alcoolismo na Coreia – um problema social e de saúde. **Koreapost**, 2016. Disponível em: <https://www.koreapost.com.br/coreia-na-real/7699/>. Acesso em: 22 ago. 2020.

W: TWO WORLDS (TELENOVELA). In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=W_\(telenovela\)&oldid=62416209](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=W_(telenovela)&oldid=62416209)>. Acesso em:



01 abr. 2023.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Between life and death: appropriation of the language of comics and the theme of suicide in *w: two worlds*⁶⁵

*Natania A Silva Nogueira*⁶⁶

INTRODUCTION

A topic that is still new in the academic world, but which has aroused the curiosity of researchers over the last few years, is the Hallyu, or *Korean Wave*. It is a phenomenon that has gained global proportions and can be summarized as the export of South Korean cultural products to different parts of the world. Among these cultural products, we have k-pop, k-dramas and manhwas.

K-pop is a music style that originated in South Korea. Characterized by the mixture of different genres, it gave rise to a true music industry aimed at an extremely competitive market, which launches around a hundred new artists a year, although only a small portion of them manage to remain active later.

K-drama is a program format created for television, which originated in Japan in the 1950s. In addition to being appropriated by several East Asian countries, it has become one of the main cultural products of Hallyu. These productions are series, with a number of chapters that can vary from twelve to twenty-four episodes and are broadcast periodically on South Korean television. Like k-pop, k-drama has also become part of an industry that launches dozens of titles annually. K-dramas are currently exported to countries around the world and consumed by a diverse audience.

Your *manhwas* are korean comics. They were heavily influenced by Japanese manga, but adopted other styles over time, although South Korea is one of the world's largest producers of manga-style comics. One type of manhwa that is very successful are webtoons, digital comics created in a specific format to be consumed by the reading public through smartphones.

The most popular *webtoons* have tens of millions of readers and can be adapted for other media such as animations, games, k-dramas and movies. Many of them have already been

⁶⁵ Received on 09/21/2022, version approved in 11/21/2022.

⁶⁶PhD from the Federal University of Juiz de Fora (2022). Lattes ID: <http://lattes.cnpq.br/7390818109682435>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3765-7420>. E-mail: <natania.nogueira2010@gmail.com>.

translated into several languages. This cultural industry, which has been consolidated in the last decade, has as a striking feature its transmedia character. Recurrently, k-dramas appropriate the language of comics, taking them to television screens. The manhwas, in turn, benefit from this appropriation insofar as they can reach a broader, international audience, which has started to show interest in the webtoon format. Even k-pop dialogues with these media, since many manhwas have been given soundtracks, performed by idols, the “*webtoon OST*”.

This dialogue between media such as manhwas and k-dramas gave rise to a form of cultural hybridization that in times of globalization has enabled, through these cultural artifacts, to understand historical and social aspects of East Asia that were unknown until recently, showing a society in which tradition and modernity apparently go together, but which, however, presents symptoms of social degradation, whose representations are present in cultural artifacts such as manhwas and in productions for television or cinema.

In order to identify how social representations and the appropriation of comic book language by k-dramas occur in Hallyu, we are going to study a specific production: the k-drama *W: Two Worlds* production released in South Korea in 2016. The objective of this study is to identify social phenomena characteristic of this society and the way in which the appropriation of the language of comics and the process of cultural hybridization allows composing a narrative framework rich in representations, enabling this artifact to culture, k-drama, becomes a source for study in both the social and cultural fields.

This epistemological exercise was divided into two parts. In the first one, we will analyze the issue of suicide in South Korea from *W: Two Worlds*. The theme refers to a social and public health issue in South Korea and is recurrent in media productions. We will check how this phenomenon is represented in comics and how it manifests itself in Korean society. In the second part, we will study cultural appropriation in *W: entre dois mundos* as an example of the transmedia process and cultural hybridization that characterizes pop culture.

From a theoretical point of view, throughout the article we will work with concepts such as representation and appropriation, by Chartier (1988), in order to seek to understand how Korean society represents its anxieties through its media. For Roger Chartier, based on representations, it is possible to understand the functioning of a society, or even to define the intellectual operations that allow us to apprehend the world. These representations can contain gestures and behaviors, individual and collective, not only as reflections of reality, but also as “entities that build the divisions of the social world”.

At the same time, there is the process of appropriation of cultural and/or social elements that help compose the discourse that will be constructed from these representations. We will also use the concept of cultural hybridity, from the work of Peter Burke, in order to identify not only the interweaving between manhwas and k-drama, but also the presence of aspects of western culture. According to Burke, the phenomenon of cultural hybridization leads to the creation of a new form of culture from the interweaving of different cultural aspects. He associates hybridization with a process of cultural globalization, which will assume different aspects according to the context in which it develops, and the cultural artifacts involved in the process.

We will start, therefore, from an interdisciplinary perspective, having as research sources articles, theses and dissertations produced in Brazil and abroad that approach the theme, both in a global and regional perspective, that allow us to contextualize this trend in the light of the changes imposed by globalization and the advance of neoliberalism in East Asia, portrayed in productions such as the film *Parasite*, by Bong Joon Ho, winner of the 2020 Oscar.

LIVE OR DIE? SUICIDE AS A GENERATING THEME

Manhwas and *k-dramas* have become spaces for discussing issues related to South Korean society in general, as they are more intimate productions and are often based on the personal experiences of their authors. In them, we have questioned taboos and prejudices of a society in which technological advances go hand in hand with an extremely conservative mentality, especially regarding affective relationships. Themes such as women's liberation, marriage, xenophobia, racism, and homophobia have been increasingly frequent, giving voice to groups that were excluded or represented in a caricatured way. There are also questions regarding the impact of neoliberalism in a society in which work is an almost absolute value.

It is very common in *k-dramas* to have scenes marked by the drunkenness of characters, or often involving entire groups in “company dinners”, in which employees alternate karaoke sessions with the ingestion of large amounts of alcoholic beverages. People drink twice as much in South Korea than in Russia, being the country that consumes the most distilled beverages in the world (SPARSBROD, 2016). Alcoholism is one of the main problems of South Korean society, along with high suicide rates.

At the *k-drama W: Two Worlds*⁶⁷, we will analyze, from now on, the social phenomenon of suicide, a prominent theme in the narrative. This *k-drama*, as the name suggests, takes place in "two worlds", the so-called "real" world and the *manhwa world*. The story revolves around a couple of protagonists: a doctor, Oh Yeon-joo (played by actress Han Hyo Joo), and a *playboy businessman*, Kang Cheol (played by actor Lee Jong-suk), who created a television show called "W" in order to find his family's killer.

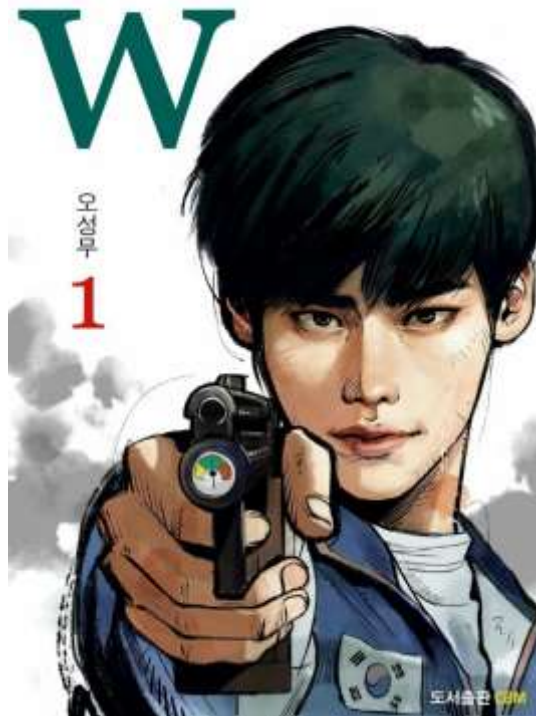
Oh Yeon-joo is the daughter of a famous cartoonist, while Kang Cheol is the *manhwa character* produced by her father. Despite the proposal, at first, seem simple, the way the narrative develops and the theme that surrounds it make it possible to analyze different themes, ranging from social phenomena to issues of aesthetics and language.

The relationship between the two protagonists is constantly marked by the presence of death. Kang Cheol, during the story, commits suicide three times: the first time, it is a suicide induced by its author, which is interrupted by the character, who breaks with the narrative and rewrites the story unconsciously; in the second, by the character's choice, since, at that moment, he had already developed his free will, but his death is reversed through Oh Yeon-joo's intervention; the third time, he jumps from the top of a building in an act of sacrifice to save Oh Yeon-joo and the other characters and restore order to the *manhwa world*.

Not coincidentally, the location chosen as the setting for Kang Cheol's first two suicides is the Mapo Bridge, over the Han River, one of the most sought-after places by suicides in the city of Seoul. The suicide rate on bridges is so high that the city even installed monitoring equipment as a means of prevention (G1 GLOBO, 2013). An intense advertising campaign was also carried out and, along the Mapo Bridge, messages were written in the form of simple phrases such as "How was your day?", giving the impression that the bridge is talking to pedestrians. From these small actions, there was an 85% drop in suicides (BARBOSA, 2013).

⁶⁷W (Korean: 더블유 ; RR : Deobeuryu) is a South Korean K-drama drama produced and aired on MBC from July 20 to September 14, 2016, starring Lee Jong-suk and Han Hyo-joo. . Publisher's note.

Figure 1: Cover of the first issue of mahwa W: Two Worlds



Source: MIH-NYAN (2017).

The construction of the character Kang Cheol within the narrative, it poses the issue of suicide associated with alcoholism and depression of its creator. In fiction, the author of the “W” *manhwa*, Oh Sung-moo, is represented as a weak man with little determination. An alcoholic, with low self-esteem, whose attempts at success in the profession had not yet yielded fruit, even after many years of work. To make matters worse, he goes through a divorce process and finds himself separated from his daughter.

At this stage of his life, taken by depression and sinking deeper and deeper into alcoholism, Oh Sung-moo transfers all his anguish to the *manhwa* “W”. In his genesis, Kang Cheol is a brilliant young man who, at the age of 18, had become an Olympic medalist in sport shooting. A young genius, the boy finds his life overtaken by tragedy. Already at university, he loses his entire family, mysteriously murdered. To complicate matters, Kang Cheol is accused of the crime and, from being a national hero, he becomes one of the most hated figures in the country. Despite being cleared due to lack of evidence, Kang Cheol cannot bear the sadness of losing his family and the pressure of society and decides to commit suicide.

Figure 2: Kang Cheol 's induced suicide, on the Mapo Bridge, when the character rebels against his creator's will for the first time and saves himself at the last moment



Source: *k-drama* photograph *W: Two Worlds*, registered by Natania A Silva Nogueira (2022).

Figure 3 - Comic depiction of the Mapo Bridge, at the time of Kang Cheol 's second suicide, in "W: Two Worlds"



Source: Selected vignette from the *W: Two Worlds manhwa* by Natania A. Silva Nogueira (JU-NIVERSE; LEE CHAE, 2020).

Figure 4: Last suicide of Kang Cheol, who jumps from the top of the hotel where he lives with the intention of saving Oh Yeon-joo and his friend, threatened with death and/or disappearance



Source: *k-drama* photograph *W: Two Worlds*, registered by Natania A Silva Nogueira (2022).

Figure 5: Comic version of the character Oh Yeon-joo



Source: Selected vignette from the *W: Two Worlds manhwa* by Natania A. Silva Nogueira (JU-NIVERSE; LEE CHAE, 2020).

Kang Cheol 's first suicide, on the Mapo Bridge. However, Kang Cheol decides to live. The character rebels and changes history, clinging to the railings of the bridge, altering the entire narrative originally created by the cartoonist. He doesn't want to die; that's Oh Sung-moo's wish, not his.

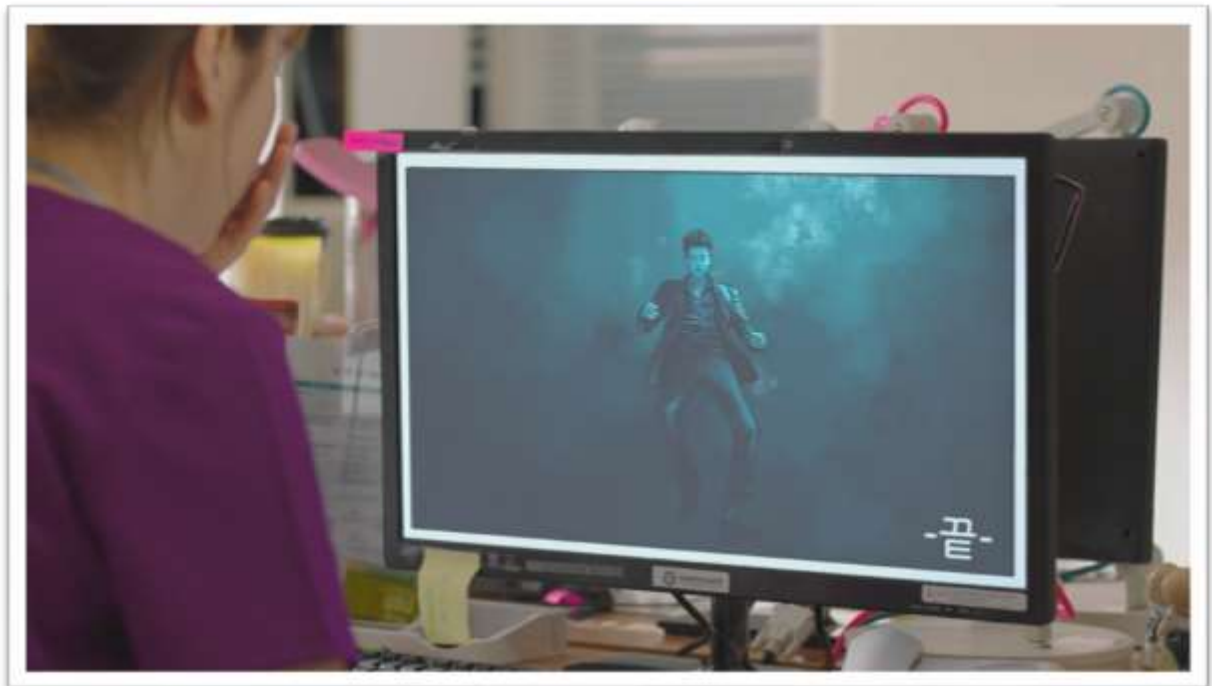
This moment is symbolic because it brings two representations. On the one hand, we have the cartoonist, whose desire to live diminishes every day due to depression. On the other hand, the fictional character who, despite not having autonomy, facing the threat of death, assumes the reins, even if momentarily, of his destiny. From that point on, the cartoonist transfers to Kang Cheol no longer his weakness and despair, but his desire for self-transformation. Endowed with a strong and determined personality, courageous, intelligent, and financially successful, Kang Cheol becomes the antithesis of his author. The success of “W” provides him, for a while, with survival, although it does not completely remove the specter of depression.

Oh Yeon-joo, the doctor, is constantly looking for a way to save Kang Cheol. The protagonist's choice of profession as a doctor, in *W: entre dois mundos*, is also symbolic. She is a person dedicated to saving lives who is caught between two men: the hero, Kang Cheol, and the father, Oh Sung-moo, constantly surrounded by death. Oh Yeon-joo takes on the role of the savior. Despite not having extraordinary abilities and not even being an exceptional doctor, she is an important figure, as she will represent the element of balance. Although she even sheds many tears throughout the story, the character remains focused most of the time, maintaining emotional and psychological balance even after facing situations of enormous stress.

She offers her father and Kang Cheol the model of balance and strength they need to overcome their doubts and difficulties. In this sense, the character becomes fundamental for the narrative to unfold and ends up becoming responsible for its success. If, at times, she appears fragile, most of the time the character faces fear and finds the courage to make difficult decisions. She offers Kang Cheol a reason to live. In reality, the girl is co-author of the character, although this memory has been lost. Her father, Oh Sung-moo, had constructed “W” from the drawings that his daughter made in her early teens, and although he had endowed Kang Choel with the traits that made him a successful character, it was Oh Yeon-joo who originally conceived it. The cartoonist, unable to develop a character by himself, appropriated his daughter's ideas.

It is not uncommon for some reference to the practice of suicide in *k-dramas* aimed mainly at young and adult audiences. Even if the subject is not a central theme, it is treated seriously. *K-dramas* and *manhwas* of all genres, in general, try to approach the theme of suicide as something that should not be considered natural. There is a whole discourse of opting for life and seeking a solution to the problem.

Figure 6: Oh Sung-moo discovers Kang Cheol 's death through the *manhwa* and seeks to reverse the tragedy. Kang Cheol 's Suicide Closes the First Story Arc



Source: *k-drama* photograph *W: Two Worlds*, registered by Natania A Silva Nogueira (2022).

The causes for suicide in South Korea are the most varied, and go through pressures in the work environment, alcoholism, bullying, cyberbullying, harassment, and sexual and domestic violence. Among the elderly, it occurs mainly due to abandonment and poverty. In 2012, South Korea's suicide rate was the highest in the world among developed nations: 29.1% according to the Organization for Economic Cooperation and Development (OECD) (REVISTA KOREAIN, 2016).

Depression and suicide have been prevalent among *Hallyu stars* in recent years, which has increased the debate among civil society since these cases end up creating national commotion. In 2015, South Korea was called the “Republic of suicides”, with about forty deaths per day (AMERISE, 2005). In this sense, *Hallyu* has assumed an important social role by stimulating the debate about the type of society that South Korea wants to build and the

consequences of the excesses generated by the need to respond to the demands of neoliberalism, which have been promoting the enrichment of a small portion of society, while leading another to physical and mental fatigue, to the point of putting work above life.

Both *manhwas* and *k-dramas* bring representations of this sick society, taking to smartphones, printed paper and television and cinema screens a serious and real social problem. One can perceive a certain naturalization of suicide as the cause of death. The option to take one's life, in the face of difficulties or traumas, despite causing commotion, does not provoke astonishment. It's sad and regrettable, but it's become commonplace in *k-drama storytelling*, as well as in real life. On the other hand, it is not just a matter of representing reality as it is, but also the conscious or unconscious desire to transform that reality, since works of fiction are loaded with the expectations and dreams of those who produced them.

The representation of reality is conditioned by the eyes of the storyteller and the purpose of the story he wants to tell. This portrait is more than a window of reality in its *ipsis litteris* sense. He is a fusion of representation, interpretation and idealization. The society presented in these narratives is not only the one we live in, but it is also the one we long for, which we fear, which we see from the perspective of our collective and private experiences; is the one we dream of. (REBLIN, 2011, p. 58).

In *W: between two worlds*, Kang Cheol gives up dying and starts looking for a way to survive. He, who was born a *manhwa* character, as we'll see later, ends up finding a reason to exist. After so many suicide attempts, the character chooses to live. Now he is no longer the fictional character, but the being who recognizes his own existence and decides to become master of his own destiny. It's a new Kang Cheol, who will look for a way out to survive at all costs in the "two worlds". Cartoonist Oh Sung-moo, on the other hand, cannot get rid of the idea of death. He becomes, at first, the antagonist who wants to kill the protagonist, and then seeks redemption through death. Oh Sung-moo just changes the narrative in order to make his death an act of courage and sacrifice, worthy of heroes, instead of an act of cowardice, which would be the case of suicide.

APPROPRIATION OF COMIC LANGUAGE AND CULTURAL HYBRIDATION IN W: BETWEEN TWO WORLDS

The purpose of the narrative by *W: entre dois mundos* is to play with the idea of parallel realities, presenting the *manhwa* not only as a work of fiction, but also as a living reality that, under certain circumstances, can promote changes that go beyond its creator's wishes.

Visual resources are one of the attractions of the production, which mixes comic book pages with scenes using real characters, in order to make one complement the other.

K-drama transforms static images into moving images. Static images are a feature of comics, created from a sequence of them, which may or may not be accompanied by written text. They “[...] all exist together on the page, at the same time, but each one is separate from the other” (POSTEMA, 2018, p. 88). Separated by the gutters, they dialogue with each other, giving the impression of movement. *K-drama* appropriates these images, inserting them and mixing them in the action sequences, in order to create a hybrid type of narrative.

Another characteristic of this *K-drama*, which is reminiscent of comics, and which can be seen as a form of appropriation, is the narrative through vignettes or narrative subtitles, these vignettes, in comics, have the function of “[...] marking spatial or temporal jumps that are difficult to represent only with images” (BARBIERI, 2017, p. 179). They introduce information that allows the reader to understand the starting point of the narrative.

In *W: Between Two Worlds*, this feature is used at the beginning of each episode, starting from the second one. But unlike the usual “in the previous episode” that we usually find in television series, those who assume the role of the narrator are the protagonists. Alternately, Oh Yeon-joo and Kang Cheol introduce the viewer to the new episode, providing him with the information he needs to understand the sequence's dynamics.

We can also mention, as another form of appropriation, the creation of the character's *manhwas*. *W: between two worlds* is not an adaptation. For this reason, there was a concern to create all the conceptual art of the *manhwa* to be used in *K-drama*. For that, thirty-five covers were made for the thirty-five volumes of the *manhwa* that tells the story of Kang Cheol. In addition to the graphic design of a good part of the *k-drama*, there was also the printing of hundreds of copies that were used in scenarios, with content referring to some of the *K-drama sequences*.

In the course of the series, the characters themselves analyze the logic by which the narrative of the comic unfolds. It's the comics (or their characters) talking about themselves. Both the way comics are inserted as objects and the way in which a whole narrative discourse is created around them assume a form of cultural hybridity.

Figure 7 - Next, the character from the comics transmutes into a human form. This feature was heavily explored in the first episodes of the plot.



Source: Selected vignette from the *W: Two Worlds manhwa* by Natania A. Silva Nogueira (JU-NIVERSE; LEE CHAE, 2020).

Figure 8 – A perfectly synchronized mix of sequenced art. End of the character's transmutation to human form.



Source: Selected vignette from the *W: Two Worlds manhwa* by Natania A. Silva Nogueira (JU-NIVERSE; LEE CHAE, 2020).

Figure 9 - Covers of “W”, which were arranged on the wall of the author's studio



Source: *k-drama* photogram *W: Two Worlds*, registered by Natania A Silva Nogueira (2022).

In the case of "W", we have two forms of sequential narrative that merge into one, generating a completely new product. For Burke,

[...] and examples of cultural hybridity can be found everywhere, not just across the globe but in most domains of culture - syncretic religions, eclectic philosophies, mixed languages and cuisines, and hybrid styles in architecture, literature or In the song. It would be unwise to assume that the term hybridity has exactly the same meaning in all these cases (BURKE, 2003, p. 23).

According to Maiara Alvim, these new narrative possibilities, involving new digital technologies, create hybrid works that “[...] challenge conventions and limits between narrative genres, so dear in a not-so-distant structuralist past in humanities studies” (FERREIRA; ALMEIDA, 2019). This cultural hybridity is a characteristic of the *Korean Wave*, as it allows for a dialogue between South Korean and Western cultures. And this is not due to the reproduction of consumer habits or, for example, the use of English words in the lyrics of popular songs in *k-pop*. There are references to art, cinema and western pop culture. Characters from American *comics* can be seen composing scenarios in the form of decorative objects or serve as references for characters.

In *k-drama The greatest Love* (2011), the character Dokko Jin, who received a heart transplant, is compared to Tony Stark, Iron Man. In the film, along with the 2017's *Gods: The Two Worlds*, based on a successful *webtoon*, South Korean firefighters are compared to the

Avengers. Not infrequently there are references to classics of world literature, which even serve as inspiration for the plots of many dramas. In *The King: Eternal Monarch*, a production released by Netflix in 2020, *Alice in Wonderland* (1865), a work by Lewis Carroll, is appropriate to explain the existence of multiple dimensions.

In the case of W: Two Worlds, we can take as an example a reference to Greco-Roman mythology and Western art based on the painting *Saturn devouring his son*, by the Spanish painter Francisco de Goya. The painting alludes to the origin of the Greco-Roman gods, in the episode in which Saturn (Chronos) devours one of his children with Rhea (Gaia). In the drama, the image represents the creator's fear of being destroyed by the creature. In other words, the cartoonist's fear of being destroyed by the character he created. The father who kills his son not to be surpassed by him.

Saturn, Roman god of peasants, or Cronos, Greek god, was warned by the oracle that one of his sons would dethrone him. Thus, out of fear of death, Saturn devours his own children at birth. Goya's painting shows us a decrepit creature, like an old man who is already rushing to death. The misshapen creature is gigantic and holds with all its might, something that resembles a body and tears it apart with its teeth (MAIA, 2009, p. 975).

Figure 10 - Saturn devouring the un hijo (Saturn devouring a son), Goya 1820-1823.



Source: Museo del Prado demonstrative collection (2022)⁶⁸

⁶⁸ Available at: http://www.xn--espaaescultura-tnb.es/es/obras_de_excelencia/museo_nacional_del_prado/saturno_devorando_a_un_hijo.html. Access on 12 Dec. 2022.

The narrative plays with the idea that the cartoonist, creator, plays the role of a kind of “divinity” with the power to determine the destiny, life and death of the characters. At the same time, these characters, in this case Kang Cheol, gradually take control of their lives and challenge the destiny traced by their creator. This awareness is a process that is built little by little and consolidates as the protagonist of the *manhwa* starts to question his actions, which go against his own logic.

At that moment, he becomes aware that something or someone has control over the reality in which he lives. In a scene full of meanings and representations, Kang Cheol, after going through an event that contravened the laws of physics, asks, looking at the sky, as the scene turns into a sequence of comics: “Who the hell are you?”. From then on, the search for this answer and the “reason for its existence” will guide the character's actions, completely escaping the creator's control. It is the conquest of free will.

But the process itself is complex and painful. The narrative explores Kang Cheol 's suffering and despair upon discovering that he is a *manhwa character*. His “non-existence” leads him to a deep trauma, which makes the character give up on his own life. For Kang Cheol, his entire existence is devoid of meaning, and therefore, there would be no reason for it to be prolonged.

Manhwa character, after discovering his nature, crosses over to the real world. His first destination is a bookstore, where he proves his fictional nature. After reading thirty-three volumes of the “W” *manhwa*, Kang Cheol opens “Pandora's box” and lets out hope. It is at this moment that the character manifests his desire for death, which is later overcome by the desire for survival and the search for self-knowledge, starting with the need to understand the mechanisms that govern the *manhwa universe*.

The narrative can then be divided into three parts or arcs. In the first, we have the hero in search of the reason for his existence. In the second part, the moment of self-knowledge, in which the characters seek to understand the “laws” that govern the world of *manhwa*. In the third, the protagonists, equipped with knowledge, and having gone through experiences marked by mistakes and successes, manage to reach the longed-for “happy ending”, which, in fact, represents a new beginning.

Kang Cheol, throughout history, goes through several stages of what Joseph Campbell calls the “hero's journey”. Called to fulfill a mission, he goes through moments of overcoming difficulties, learns to control his irrational side, symbolized by the fear of non-existence, and walks towards self-discovery as a being who has dreams, fears, and anguish. He

treads the path of self-learning and self-knowledge (CAMPBELL, 1990, p. 8). More than self-preservation, Kang Cheol wants to save the world he was raised in and the people who recognize his humanity. Campbell clarifies, “When we stop thinking primarily about ourselves and our self-preservation, we undergo a truly heroic transformation of consciousness.” (CAMPBELL, 1990, p. 140).

Figure 11: - Scene in which the character, downcast and desolate, confirms that he is a *morning character*. Then he will confront his creator. With Kang Cheol 's second suicide, the first story arc closes.



Source: *k-drama* photograph *W: Two Worlds*, registered by Natania A Silva Nogueira (2022).

He shares this journey with Oh Yeon-joo, who is also to be understood as a heroine, the female protagonist of the *manhwa*. She gains this *status* as her interaction with the protagonist increases, becoming a key character for the narrative to unfold. Oh Yeon-joo alternates the role with Kang Cheol, experiencing martyrdom very similar to his. It would be correct then to say that we have two journeys here, of a hero and a heroine, both serving as emotional and psychological support for each other when the plot requires it. Kang Cheol 's saga, marked by ups and downs, is rewarded with the happy ending that its readers, in particular Oh Yeon-joo, dreamed of. In fact, a new beginning after an intense learning process, for both characters.

FINAL CONSIDERATIONS

At first, when we proposed to analyze the appropriations of comics by soap-operas, in general, the first option was to work with adaptations of *manhwas*. However, when listing the *k-dramas* that fit this profile, considering those that dialogue more intensely with comics, *W: entre dois mundos*, which is not an adaptation, ended up standing out and opening up the range of possible analyses.

Despite not being an adaptation, *W: Between Two Worlds* is a unique example of hybridization, as it not only appropriates some aspects of the language of comics, but also, in many moments, inserts comics in the central narrative. From the special effects, which transform comic book pages into “real” scenes, comic book characters into “real” characters, to the debates between the characters about the rules and variables of the *manhwa* world, *W: Between Two Worlds* innovates *by* putting the own logic of the creative work of comic book authors. Not just animation gimmicks, but the insertion of *manhwa* into *k-drama*. It can be said that the *manhwa* is the true protagonist of the plot.

W: Between Two Worlds is still a good example of cultural hybridization because it establishes a dialogue not only with comics, but also with literature and art when, for example, it refers to the work of Francisco de Goya, which, in turn refers to Greco-Roman mythology, the basis of Western culture. This cultural encounter can still be observed in other productions and shows how the influence of Western literature is present and mixes with East Asian narratives.

As relevant as the hybridization aspect is the contextualization exercise carried out from a particular aspect of South Korean society: the fragile line between life and death, attenuated with the naturalization of suicide. As we have seen, suicide was represented and presented several times as the solution to the characters' problems: not only for Kang Cheol, but also for Oh Sung-moo, his co-creator, a potential suicide, from the beginning to the end of the plot. In some moments, we will see that giving up living will be represented as an option to guarantee the survival of other characters, but it is still an act of abandonment and desolation.

This aspect of South Korean society leads us to question values that are added to the context of globalization and neoliberalism: a society that gets sick as it becomes increasingly competitive. The consumption of *snack culture*, alcoholism, the popularity of *k-dramas*, which bring representations and expectations of this society, are indicators of the advance of social

problems generated by the excesses of everyday life in countries where the population places work as a priority.

Media consumed in large quantities by people of all ages, *manhwas*, especially *webtoons*, have become spaces for their authors to express their experiences and expectations. Adapted to the form of *k-dramas*, these narratives bring clues that help to understand the dynamics of East Asian societies and, in particular, of South Korea in particular. In the general context of *Hallyu*, the study of these media can pave the way for rich research on contemporary social dynamics and contribute to the understanding of the role of pop culture in the integration of global society and in the formation of the general history of the 21st century.

REFERENCES

- AMERISE, A. Coreia do Sul: a república do suicídio. **UOL**, 2005. Available at: <https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/efe/2015/09/18/coreia-do-sul-a-republica-do-suicidio.htm?cmpid=copiaecola>. Access on: 21 ago. 2020.
- BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017, p. 179.
- BARBOSA, J. Ação publicitária reduz em 85% o número de suicídios em ponte na Coreia. **Hypeness**, 2013. Available at: <https://www.hypeness.com.br/2013/07/acao-publicitaria-reduz-a-quantidade-de-suicidios-em-uma-ponte-na-coreia-do-sul/>. Access on: 21 ago. 2020.
- BURKE, P. **Hibridismo Cultural**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.
- CAMPBELL, J. **O poder do mito - 1904-1987**. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- CHARTIER, R. **A História Cultural entre práticas e representações**. 2. ed. Lisboa: Difel, 1988.
- CHARTIER, R. **A história ou a leitura do tempo**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.
- FERREIRA, R. de S. S.; ALMEIDA, M. A. de. O uso do espaço em ciber-narrativas: uma análise da obra o diário de Virgínia. **Verbo de minas**, Juiz de Fora, v. 20, n. 35, p. 19-35, 2019. Available at: <https://seer.cesjf.br/index.php/verboDeMinas/article/view/1947>. Access on: 24 ago. 2020.
- G1 GLOBO. Seul instala sistema para evitar suicídios em pontes. **G1**, 2013. Available at: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2013/01/seul-instala-sistema-para-evitar-suicidios-em-pontes.html>. Access on: 21 ago. 2020.
- JU-NIVERSE; LEE CHAE. **W: Two Worlds**. [Seul]: Kenaz, 2020.
- MADUREIRA, A. V. A. C.; MONTEIRO, D. de S. M.; URBANO, K. C. L. Fãs, mediação e cultura midiática: dramas asiáticos no Brasil. *In: I Jornada Internacional GEMInIS –*

Entretenimento Transmídia. 1, **Anais** [...], Universidade Federal de São Carlos (UFCar), 2014, p. 1-16. Available at: encurtador.com.br/tBCHR. Access on: 23 ago. 2020.

MAIA, M. Medo. In: 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Transversalidades nas Artes Visuais. 18., **Anais** [...], Salvador, 2009, p. 974-982. Available at: http://anpap.org.br/anais/2009/pdf/cpa/mariana_maia_da_silva.pdf. Access on: 8 ago. 2020.

MIH-NYAN. W – Two Worlds: E se seu 2D favorito se tornasse real?. **Site Shiritori**. 2017. Available at: <https://shiritorii.wordpress.com/2017/09/17/w-two-worlds-e-se-seu-2d-favorito-se-tornasse-real/>. Access on: 28 dez. 2022.

PARK, J. 'Itaewon Class' success reflects thriving webtoon market. **Koreatimes**, 2020. Available at: http://www.koreatimes.co.kr/www/art/2020/07/688_286372.html. Access on: 2 ago. 2020.

POSTEMA, B. **Estrutura Narrativa nos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. São Paulo: Peirópolis, 2018.

REBLIN, I. A. Os super-heróis e a jornada humana: uma incursão pela cultura e pela religião. In: VIANA, N.; REBLIN, I. A. **Super-heróis, cultura e sociedade**: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos. Aparecida: Ideias & Letras, 2011.

REVISTAKOREAIN. [Setembro Amarelo] Coreia do Sul e estatísticas que assustam. **Revistakoreain**, 2016. Available at: <http://revistakoreain.com.br/2016/09/setembro-amarelo-coreia-do-sul-e-estatisticas-que-assustam/>. Access on: 21 ago. 2020.

SPARSBROD, S. Alcoolismo na Coreia – um problema social e de saúde. **Koreapost**, 2016. Available at: <https://www.koreapost.com.br/coreia-na-real/7699/>. Access on: 22 ago. 2020.

W: TWO WORLDS (TELENOVELA). In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2021. Available at: [https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=W_\(telenovela\)&oldid=62416209](https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=W_(telenovela)&oldid=62416209)>. Access on: 01 abr. 2023.



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



Linguística Aplicada e as Histórias em Quadrinhos: Diálogos e Reflexões⁶⁹

Applied Linguistics and Comics: Dialogues and Reflections

Lingüística Aplicada y Cómic: Diálogos y Reflexiones

*João Soares Rampi*⁷⁰

*Kátia Juliane Lopes de Oliveira*⁷¹

*Nataniel dos Santos Gomes*⁷²

⁶⁹ Recebido em 15/10/2022, versão aprovada em 15/12/2022.

⁷⁰ Professor Especialista em Arte Educação e suas Linguagens pelo Instituto Superior da Fundação Lowtons de Educação e Cultura – FUNLEC/IESP, Graduado em Artes Visuais pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS (2007). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/0641990230313616>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2520-4889>. E-mail: joao.rampi@gmail.com.

⁷¹ Mestre em Letras pela Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul – UEMS (2021). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/8071475926595741>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2520-4889>. E-mail: katiajuliano@gmail.com.

⁷² Doutorado em Linguística pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2007). Pós-doutor em Língua Portuguesa pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ (2019). É professor da graduação e do programa de pós-graduação (Mestrado Acadêmico em Letras e Mestrado Profissional em Letras) da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS). LATTES ID: <https://lattes.cnpq.br/6180920530799182>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3911-1552>. E-mail: nataniel@uems.br.

RESUMO

O presente artigo visa analisar como as Histórias em Quadrinhos podem revelar no seu desenvolvimento sobre as linguagens e narrativas próximas a ela, e como essas linguagens se apresentam a partir da narrativa das Hqs. Utilizaremos alguns conceitos básicos da Linguística Aplicada para compreender de que maneira as Histórias em Quadrinhos são utilizadas para representar situações, opiniões e comportamentos sociais e linguísticos nos fragmentos analisados. O ensaio ainda apresenta reflexões acerca do uso das Histórias em Quadrinhos, sob o olhar de alguns teóricos que tratam da variação e mudança linguística, além de discutir alguns aspectos relacionados à compreensão das Histórias em Quadrinhos como a representação gráfica, e ainda apresenta as Hqs, que assim como qualquer gênero literário desempenham papel relevante para as representações linguísticas. O presente artigo buscou, portanto, desenvolver estes tópicos como forma de garantir aos quadrinhos um lugar adequado nos estudos linguísticos, a fim de transpassar os preconceitos que envolvem o gênero, para situar as Histórias em Quadrinhos como objeto de estudo farto de possibilidades de pesquisas sérias e comprometidas com fenômenos literários e linguísticos.

PALAVRAS-CHAVE: gênero literário; histórias em quadrinhos; linguística.

ABSTRACT

This article aims to analyze how comics can reveal in their development about languages and narratives close to it, and how these languages are presented from the narrative of comics. We will use some basic concepts of Applied Linguistics to understand how comics are used to represent situations, opinions and social and linguistic behaviors in the analyzed fragments. The essay also presents reflections on the use of comics, from the perspective of some theorists who deal with linguistic variation and change, in addition to discussing some aspects related to the understanding of comics such as graphic representation, and also presents the comics, which, like any literary genre, play a relevant role in linguistic representations. The present article, therefore, sought to develop these topics as a way to guarantee comics a suitable place in linguistic studies, in order to overcome the prejudices that surround the genre, to place Comics as an object of study full of possibilities for serious research. and committed to literary and linguistic phenomena.

KEYWORDS: literary genre; comics; linguistics.

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo analizar cómo la historieta puede revelar en su desarrollo sobre lenguajes y narrativas cercanas a ella, y cómo estos lenguajes se presentan desde la narrativa de la historieta. Utilizaremos algunos conceptos básicos de Lingüística Aplicada para comprender cómo se utilizan los cómics para representar situaciones, opiniones y comportamientos sociales y lingüísticos en los fragmentos analizados. El ensayo también presenta reflexiones sobre el uso de las historietas, desde la perspectiva de algunos teóricos que se ocupan de la variación y el cambio lingüístico, además de discutir algunos aspectos relacionados con la comprensión de las historietas como la representación gráfica, y también presenta las historietas, que, como todo género literario, juegan un papel relevante en las representaciones lingüísticas. El presente artículo, por lo tanto, buscó desarrollar estos temas como una forma de garantizar a la historieta un lugar adecuado en los estudios lingüísticos, a fin de superar los prejuicios que rodean al género, para ubicar a la Historieta como un objeto de estudio lleno de posibilidades de investigación seria. y comprometida con los fenómenos literarios y lingüísticos.

PALABRAS CLAVE: género literario; cómics; lingüística.

INTRODUÇÃO

Desde o surgimento das primeiras revistas em quadrinhos, por volta de 1934, como forma de passatempo, as histórias em quadrinhos sofreram muitas transformações. Publicadas em larga escala nos Estados Unidos, no século XX, encontrou uma gama de leitores, segundo Eisner (2010), atraía uma massa onde muitos eram analfabetos ou semianalfabetos de americanos e de de grande parte da população, que não dominavam a leitura, com isso multiplicando as vendas nas bancas da época. Com o passar de décadas as conhecidas HQs ganharam em muito na qualidade narrativa e visual, melhorando e ampliando vários temas, diversificando muito a massa de leitores. Um dos quadrinistas mais importantes do mundo é Will Eisner, cujo talento e dedicação colocou As Histórias em Quadrinhos em evidência, e indo além, foi em uma entrevista que sugeriu pela primeira vez que as HQs eram “uma legítima forma literária e artística” (MCCLOUD, 2006, p. 26). Vários elementos constitutivos que permeiam, as Histórias em quadrinhos como gênero literário podem ser verificados, segundo Ramos, Wergueiro e Figueira (2014, p. 12) explicam que:

Há grandes pontos de afinidade entre quadrinhos e literatura: o modo de produção, ou seja, o processo de impressão gráfica é o mesmo. O suporte e o formato também costumam variar, mas, tanto nas obras literárias quanto nos quadrinhos, o predomínio ainda é o papel, e, salvo raras exceções ou diferenças de centímetros, o tamanho parece ser uma variação sobre o mesmo tema.

Apesar disso até meados do fim do século XX, os quadrinhos eram tratados como entretenimento apenas e sem um viés literário, ainda rodeado de preconceitos. E somente entrou como uma das listas da “Arte” durante a década de 1970, e “as histórias em quadrinhos passaram a ser referenciadas como a 9ª Arte a partir da década de 1970 [...] quase que paralelamente, as histórias em quadrinhos passaram a ser também mencionadas como Arte Sequencial” (WERGUEIRO, 2017, p. 31).

A situação passou a mudar quando o próprio Will Eisner, em 1978 publicou **Um contrato com Deus e outras histórias de cortiço**. Uma coletânea de quatro contos em quadrinhos anunciava em sua capa tratar-se de um romance gráfico e, segundo Scott McCloud (2006, p. 28), “era uma obra séria, baseada na experiência de vida de Will, constituindo uma exploração sincera do potencial narrativo das histórias em quadrinhos.” As histórias são cheias de suspense, ação e temáticas mais diferenciais pra época, como como violência, desilusão e crise de identidade, esse tipo de publicação inovou mais uma vez as concepções de Histórias

em Quadrinhos, tudo isso, com o traço característico do artista. Esse fato marcou o mundo das Histórias em Quadrinhos a tal ponto que as editoras passaram a apostar em artistas que trabalhavam com um roteiro mais denso e exigiam mais do leitor, como Alan Moore, autor de **Watchmen**, **V de Vingança** e **Batman: a piada mortal**; Frank Miller, de **Batman: o cavaleiro das trevas** e **Sin City**; e Art Spiegelman, criador de **Maus: a história de um sobrevivente**, única HQ a ganhar um prêmio *Pulitzer*.

Dessa forma percebe-se que as Histórias em Quadrinhos se aproximam cada vez mais das produções literárias já estabelecidas, estabelecendo uma conversa com o leitor e criando espaços que representam uma sociedade do momento, isso ocorre por que o artista representa cada vez mais os elementos visuais representantes de um ambiente, com elementos visuais e estéticos reconhecíveis pelo leitor, tornando cada vez mais as Histórias em Quadrinhos uma fonte de representação que vai além do entretenimento.

Com essa diferenciação já alcançada pelas Histórias em Quadrinhos, as representações não surgem a partir de um espaço qualquer, são pensados e executados de tal forma que o leitor se identifique e participe com ele, isso a partir das apropriações, percepções e codificações, com as “ferramentas” adquiridas em sua própria vivência, o leitor é capaz de decodificar os signos utilizados pelo quadrinista na ambientação da narrativa. Porém, o espaço gráfico criado pelo artista deve ser verossímil, caso contrário a mensagem não será assimilada, mesmo que a história aconteça em um mundo totalmente fantasioso e mágico, ela deve, essencialmente, ter verossimilhança interna, conferida pela coerência de seus elementos estruturais: a motivação e a causalidade das sequências narrativas.

É necessário criar um universo, e este universo deve ter um ambiente propício ao envolvimento do leitor um local literário onde todos os elementos interajam em uma sintonia e sem contradições, onde a parte estética e gráfica represente com coerência, essas afirmações são possíveis desde que o autor utilize as ferramentas da literatura e da arte a serviço da narrativa, e com isso fazer o leitor compreender a história de forma significativa. Eisner (2010, p. 2) afirma que, “As histórias em quadrinhos apresentam uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é necessário que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais” Dessa forma, ainda para Eisner, as experiências do público devem ser e estar próximas as experiências propostas pelo autor em suas obras, assim tendo os elementos reconhecíveis ao leitor a história terá um alcance interpretativo maior.

A figura 1 sugere, de uma forma mais didática, como apresentar vários objetos para o leitor de uma forma em que ele se localize visualmente e que as narrativas utilizadas apresentem alguns objetos simbólicos que durante séculos a cultura foi familiarizando de tal forma a ponto de situar o leitor na imagem.

Figura 1 – Narrativas gráficas



Fonte: EISNER, 2013, p. 25.

Com o recurso do desenho, os artistas conseguem atingir o leitor através das imagens que auxiliam na compreensão das narrativas. Dessa forma, sua história, ideias e concepções conseguem suas ideias e intenções são percebidas com mais assertividade, colaborando para a fluidez da experiência de leitura.

Pode-se dizer que, um gênero literário como as Histórias em Quadrinhos consegue fazer essa ponte de ideias e situações entre autor e leitor, enquanto a obra seria o feixe que os une. Esse feixe é responsável pela transmissão de elemento significativo adquiridos por ambos em algum momento, na forma de conexões que se ligam. De acordo com Moacyr Cirne (2000), um dos pontos importantes das Histórias em quadrinhos é estabelecer relações e propor uma narrativa coerente para o leitor, construindo novas relações e significações para o mesmo. Tal como em outras manifestações artísticas, para Cirne, “é necessário que, no interior da imagem, haja espaço para a reflexão, para a crítica, para o questionamento. E para o sonho, para o delírio, para o imaginário em transe, quando for o caso” (CIRNE, 2000, p. 135).

A complexidade de uma história em quadrinhos está, também, relacionada à quantidade de signos ilustrados. São eles que carregam mensagens latentes e que motivam o pensamento do leitor a buscar respostas para os questionamentos propostos pela narrativa.

Wergueiro, (2014, p. 95) afirma que “[...] interpretação de signos é especialmente apropriada para uma manifestação gráfica sequencial... que inclui tanto imagem como texto.” Com isso percebe-se que as narrativas são auxiliadas e construídas sempre com os signos visuais ilustrados, onde a interpretação desta esta diretamente ligada ao desenvolvimento da história. Cirne (1972, p. 12) entende que “os quadrinhos são menos simples do que aparentam: questionar o seu espaço criativo exige do crítico um sólido conhecimento dos mais diversos problemas sociais, culturais e artísticos.” É através por estes signos e desenhos que o artista propõe sua narrativa, e sustenta a sua história pelas páginas. Em uma história produzida por Art Spiegelman chamada **Maus: a história de um sobrevivente**, ele narra a fuga de seus pais judeus da Alemanha, durante a Segunda Guerra Mundial, para os Estados Unidos. Nessa história judeus são representados como ratos, enquanto nazistas são ilustrados como gatos (figura 2):

Figura 2 – Página de rosto de Maus



Fonte: (SPIEGELMAN, 2009, p. 1).

Na HQ **Maus: a história de um sobrevivente** é elaborada tal como qualquer obra literária, cada parte é essencial para explicar o todo. Cada quadro e desenho é importante para a narrativa, com desenhos e signos – texto e desenhos sobrepostos e/ou justapostos –, com a finalidade de comunicar a sua história. Embora, de acordo com McCloud (2005), apenas 30%

da mensagem proposta pelo autor seja compreendida pelos receptores, visto que leitores de paisagens culturais diferentes não irão atentar para certos signos utilizados, a obra terá seu papel cumprido caso fomenta, no público, a ânsia por expandir o debate e aprofundar a análise. Torna-se fundamental, então, que o autor de histórias em quadrinhos compreenda o ambiente em que seu material será disponibilizado para, assim, adequar-se aos anseios da maioria, que espera compreender aquilo que será consumido.

Um dos autores bem-sucedidos na intenção de transmitir em textos e linguagem gráfica é Frank Miller, que parecia compreender os interesses do público consumidor de quadrinhos. Em uma época em que havia apenas heróis perfeitos ele criou os heróis com falhas que permearam toda sua narrativa em e **Batman** diferente de todas as outras histórias do homem-morcego até aquele momento. Na série **Batman: o cavaleiro das trevas**, Bruce Wayne, já velho e aposentado, entra em conflito com Superman, por motivos que tinham um viés político, muito perceptível na época.

A história em quadrinhos de Frank Miller foi um sucesso de crítica e vendas, gerando debates sobre a sociedade e como ela representa a violência presente em seu cotidiano, crimes e o uso político do poder. Além de apresentar um novo perfil ao Batman, conhecido ainda como caricato e juvenil, resultado das estéticas apresentadas ao personagem nas décadas anteriores.

Com essa mesma noção de mudança presente no trabalho de Miller, que Alan Moore, apresentou em **Watchmen** em 1986, onde a percepção estética realista e a narrativa sempre desafiando o leitor, conseguiu ser um dos trabalhos aclamados de Alan Moore, que após marcar o mundo dos Quadrinhos com essa publicação avança com e mesma linha em **Batman: a piada mortal**, em 1988, apresentando uma profundidade psicológica do vilão **Coringa**, onde o autor coloca em uma intenção maquiavélica de um vilão louco, uma sequência de violência estética, visual e psicológica que marcou época, onde o arqui-inimigo do Batman atira em Bárbara Gordon, filha do comissário que colabora com Batman, deixando a parálitica. Conforme a imagem a seguir.

Alan Moore sofreu muitas críticas após as sequências de sua obra serem apresentadas ao público, porém, apesar dos debates em torno da obra, ela se tornou um dos grandes sucessos da década e mais além, podendo dizer que foi um dos marcos nas mudanças nas Histórias em Quadrinhos, que até então ainda eram muito voltadas apenas a públicos infantis, deixando temas complexos de lado. Assim Moore conseguiu impactar e mudar em

grande parte o cenário literário de forma permanente. Assim, quando Eisner (2010, p. 7) afirma, sobre as histórias em quadrinhos, que “A compreensão da imagem requer um compartilhamento de experiências...o artista sequencial deverá ter uma compreensão da experiência de vida do leitor”, com essa troca de experiências, pode-se afirmar que um interesse maior ocorra no desenvolvimento da relação leitor e obra e percebe-se o poder da obra que a história empregou aos leitores.

APRESENTAÇÃO TEÓRICO-CONCEITUAL

Partindo da necessidade de uma sistematização sobre os efeitos do uso da Linguística em nossa sociedade e como ela se manifesta nas Histórias em Quadrinhos, e considerando o aspecto heterogêneo das línguas, este ensaio, utilizando a metodologia de revisão bibliográfica, propõe uma reflexão sobre os diversos diálogos entre a linguística, mais especificamente sobre a Linguística Aplicada, e o gênero das Histórias em Quadrinhos.

Em colocações de Fiorin (2013, n.p.), “A linguagem é a capacidade específica da espécie humana de se comunicar por meio de signos”, o surgimento dessa forma de comunicação é natural da espécie humana, desde muito cedo nós dominamos uma língua, é uma necessidade humana, apesar disso, e de uma aptidão nata do ser humano, é necessária uma aprendizagem, um domínio cultural de determinados signos, estes apresentados por uma comunidade específica. Ainda com Fiorin (2013, n.p.) “Em primeiro lugar, a linguagem é uma maneira de perceber o mundo”. O autor ainda coloca que ela é, em parte, caracterizada pela sua diferença no vocabulário, ou seja, o fato dela ser diferente dos vocabulários conhecidos a torna o fenômeno que se apresenta em sua forma de ser.

As leituras das histórias em quadrinhos podem ser um incentivo de exploração linguística à medida que forem exploradas enquanto a leitura verbal utiliza-se da teoria linguística para interpretar a forma linguística, a não-verbal diferencia-se da verbal por utilizar-se de outros recursos para sua realização. Nisso a leitura não-verbal busca em sentidos próprios e em sua relação e interpretação de mundo, para imprimir sentido ao texto, já que o leitor tem construídos seus significados, mesmo sem dominar a forma linguística, tais significados são formados através de prévias que o leitor tem em sua mente e que são acionados ao perceber o signo linguístico adequado apresentado pelo autor, as histórias em quadrinhos tem uma série de signos visuais atreladas a sua narrativa, os signos usados nas histórias em quadrinhos são

atrelados diretamente a sua forma estrutural, formando uma linguagem dos quadrinhos, assim afirma Martelotta (2008, p. 118) “[...] a língua é um sistema de signos. O signo é, portanto, a unidade constituinte do sistema linguístico.”

A partir da estrutura das histórias em quadrinhos percebe-se que tanto a linguagem escrita quanto a visual tem uma importante e imprescindível participação nas narrativas, colocando de igual forma a importância da escrita a imagem apresentada, destacando uma questão importante em relação a linguagem visual é que ela tem elementos que se organizam de tal forma que constituem uma forma de comunicação muito efetiva dentro das histórias em quadrinhos, Pereira e Roca (2021, p. 176) afirmam “a linguagem visual é dotada de uma sintaxe própria, na qual elemento se organizam em estruturas visuais pra comunicar um todo coerente”. Com esse sentido apresentado pode-se configurar a leitura não verbal como uma ferramenta que enriquece a linguagem, pois o leitor tem que fazer uso de elementos próprios e que e desenvolver habilidades para compreender o texto que vão além da simples leitura. Uma das habilidade recorrentes é da leitura visual que deve-se fazer no Quadrinhos, visto que a cada dia a comunicação visual, ultrapassa limites e se apresenta em vários cenários da sociedade em campos que desafiam os leitores e a sociedade em geral a interpretar a imagem como uma necessidade de pertencimento social, essa leitura visual que é exigida nas leituras das histórias em quadrinhos, pode ser a diferença de uma convivência mais efetiva na sociedade atual. , ainda para Pereira e Roca (2021, p. 177) “O predomínio de imagens na mídia contemporânea de massa tem exercido, nas últimas décadas, um papel fundamental na criação de um novo conceito de letramento associado ao visual [...]”.

Desse modo as histórias em quadrinhos se colocam como um dos gêneros textuais mais adequados ao trabalho com a leitura não-verbal. As estruturas das histórias em quadrinhos contribuem e se colocam como uma fonte de apresentação de linguagem, mesmo com as características da escrita e fala podendo ser utilizadas simultaneamente pelo leitor, apesar de ter estes elementos interpretativos se correlacionando pode-se dizer que as histórias em quadrinhos tem características comuns linguagem formal, de acordo com Xavier e Cortez (2003, p. 114) “Qualquer coisa que tenha alguma estrutura, alguma informação é linguagem”, a partir disso colocamos além da linguagem a relação que as histórias em quadrinhos mantem com a representação do mundo ao redor, revelando através dos autores da História sua visão de mundo e sociedade, colocando as histórias em quadrinhos como uma representação em muitos casos da sociedade em que atua e representa, sendo a linguística aplicada uma das formas de

pesquisa em linguagem que pode ter acesso a diferentes campos específicos como afirmam Pereira e Roca (2021, p. 19):

É uma L.A. que deseja, sobretudo, falar ao mundo em que vivemos, no qual muito das questões que nos interessavam mudaram de natureza ou se complexificaram ou deixaram de existir. Como Ciência social, conforme muitos formulam a L.A. agora, em um mundo em que a linguagem passou a ser um elemento crucial, tendo em vista a hiperssemiotização que experimentamos, é essencial pensar em outras formas de conhecimento e outras questões de pesquisa que sejam responsivas às práticas sociais em que vivemos.

Tendo em vista as afirmações já apresentadas podemos situar a linguística aplicada como sendo uma das formas de pesquisa em linguística que representa um olhar mais contemporâneo e atual em sua forma de interpretar o mundo, ou seja representando esse mundo ao redor pelo viés linguístico, sendo assim as histórias em quadrinhos se colocam como um objeto de estudo na linguística aplicada, pois se apresenta como um elemento atual e que em muitos casos um elemento significativo de determinado fragmento social, sendo a linguística aplicada um dos pilares de investigação da vida social e como compreendê-la. Com isso afirma Moita Lopes (2006, p. 90) em relação à linguística aplicada:

O projeto que vejo como parte de uma agenda ética de investigação para a L.A envolve crucialmente um processo de renarração ou redescrição da vida social como se apresenta, o que está diretamente relacionado à necessidade de compreendê-la. Isso é crucial para que o linguista aplicado possa situar seu trabalho no mundo.

Diante do exposto pode-se afirmar que sendo as histórias em quadrinhos, uma representação em muitos casos do reflexo social, onde seus signos representam vários aspectos sociais atuais, e como linguagem As histórias em quadrinhos se apresentam como uma fonte substancial de leitura, visto que há uma relação de significados apresentados pela escrita e imagem juntas, estabelecida entre verbal e não verbal, texto e desenho precisam ser relacionados e estudados de forma concomitante para terem significado e sentido no processo de leitura. Caso isso não seja percebido corre-se o risco de não ser uma interpretação coerente e significativa, visto que a linguagem dos quadrinhos tem um sentido previamente articulado pelo autor e não apenas colocado de forma a livre interpretação do leitor, assim afirma Barbieri (2017, p. 177):

A ideia geralmente mais difundida da linguagem dos quadrinhos é de que se trata de uma justaposição de uma linguagem “das palavras” a uma linguagem “das imagens”. Como vimos até agora, as coisas são tão simples: mesmo que se tratasse de uma aparente “simples” justaposição, o efeito global resultaria não das palavras por si mesmas, mas de suas relações.

O leitor das histórias em quadrinhos precisa atrelar de forma funcional as relações entre os signos não-verbais (recortes, balões, enquadramento, onomatopeias) o que se constitui em uma linguagem visual, linguística e cognitiva, isso é necessário para que se possa desenvolver sua relação com a narrativa da história, precisa-se dessa relação entre o autor e o leitor, e relação essa que só se desenvolve, com ambos tendo uma noção e experiência para que essa relação aconteça, tanto do desenvolvimento da narrativa pelo autor quanto o domínio da linguagem dos quadrinhos pelo leitor, isso relacionado as experiências prévias que proporcionam uma interpretação maior das informações disponíveis pela narrativa.

CONCLUSÕES

Constatamos que as HQs são poderosas ferramentas de disseminação de ideias e valores, também reflexo político-social de uma época, tornando-se uma fonte inesgotável de pesquisa, sendo cada vez mais difundida pelas pesquisas acadêmicas vigentes. Como uma fonte de leitura, pode possibilitar diferentes visões de mundo, criando um contexto permeado por aventuras, questões políticas, lutas, ideais de lealdade e justiça, entre outros.

Além de refletir influências do período em que foram criadas, reforçam o imaginário coletivo que as respalda, explicitando tanto às motivações de seus autores como também importantes momentos da história contemporânea. Também se encaixa como fonte de pesquisa adequada a linguística aplicada, visto que suas características têm muito a ser explorado dentro do campo da linguística.

REFERÊNCIAS

BARBIERI, D. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.

CIRNE, M. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

CIRNE, M. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1972.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2013.

- FIORIN, J. L. **Linguagem e Ideologia**. São Paulo: Ática, 1998.
- FIORIN, J. L. **Linguística? Que é isso?** São Paulo: Contexto, 2013.
- LOPES, L P. M. **Por uma linguística Aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola editorial, 2006.
- MARTELLOTA, M. E. **Manual de Linguística**. São Paulo: Contexto, 2008.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2005.
- MCCLOUD, S. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2006
- MILLER, F. **Batman: o cavaleiro das trevas**. São Paulo: DC Comics, 1997.
- MOORE, Alan. **Batman: a piada mortal**. São Paulo: Editora Abril, 1988.
- PEREIRA, R. C. M.; ROCA, M. D. P. **Linguística Aplicada: um caminho com diferentes acessos**. São Paulo: Contexto, 2021.
- RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D. **Quadrinhos e Literatura: Diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014.
- SPIEGELMAN, A. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.
- XAVIER, A C.; CORTEZ, S. **Conversas com Linguistas: Virtudes e controvérsias da linguística**. São Paulo: Parábola editorial, 2003.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Applied Linguistics and Comics: Dialogues and Reflections⁷³

*Joao Soares Rampi*⁷⁴

*Katia Juliane Lopes de Oliveira*⁷⁵

*Nataniel dos Santos Gomes*⁷⁶

INTRODUCTION

Since the emergence of the first comic books, around 1934, as a hobby, comics have undergone many transformations. Published on a large scale in the United States, in the twentieth century, it found a range of readers, according to Eisner (2010), attracted a mass where many were illiterate or semi-literate Americans and a large part of the population, who did not master reading, with these multiplied sales at newsstands at the time. Over the decades, the well-known comics gained a lot in terms of narrative and visual quality, improving and expanding on various themes, greatly diversifying the mass of readers. One of the most important comic artists in the world is Will Eisner, whose talent and dedication put Comics in evidence, and going further, it was in an interview that he first suggested that comics were “a legitimate literary and artistic form” (MCCLLOUD, 2006, p. 26). Several constituent elements that permeate comics as a literary genre can be verified, according to Ramos, Wergueiro and Figueira (2014, p. 12) explain that:

There are great points of affinity between comics and literature: the way of production, that is, the graphic printing process is the same. The support and format also tend to vary, but both in literary works and in comics, the predominance is still paper, and, with rare exceptions or differences of centimeters, size seems to be a variation on the same theme.

⁷³ Received on 10/15/2022, version approved on 12/15/2022.

⁷⁴ Specialist Professor in Art Education and its Languages at the Higher Institute of the Lowtons Foundation for Education and Culture – FUNLEC/IESP, Graduated in Visual Arts at the Federal University of Mato Grosso do Sul - UFMS (2007). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/0641990230313616> . ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2520-4889> . Email: joao.rampi@gmail.com .

⁷⁵ Master in Letters from the State University of Mato Grosso do Sul - UEMS (2021). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/8071475926595741> . ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-2520-4889> . Email: katiajuliano@gmail.com .

⁷⁶ PhD in Linguistics from the Federal University of Rio de Janeiro (2007). Postdoctoral degree in Portuguese from the State University of Rio de Janeiro - UERJ (2019). LATTES ID: <https://lattes.cnpq.br/6180920530799182> . ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3911-1552> . Email: nataniel@uems.br.

Despite this, until the mid-20th century, comics were treated as entertainment only and without a literary bias, still surrounded by prejudice. And it only entered as one of the “Art” lists during the 1970s, and “comics came to be referred to as the 9th Art from the 1970s [...] almost parallel to this, comics they also began to be referred to as Sequential Art” (WERGUEIRO, 2017, p. 31).

The situation began to change when Will Eisner himself, in 1978, published **A contract with God and other tenement stories**. A collection of four comic strips announced on its cover that it was a graphic novel and, according to Scott McCloud (2006, p. 28), “it was a serious work, based on Will's life experience, constituting a sincere exploration of the narrative potential of comics.” The stories are full of suspense, action, and more distinctive themes for the time, such as violence, disillusionment, and identity crisis. This fact marked the world of comics to such an extent that publishers began to bet on artists who worked with a denser script and demanded more from the reader, such as Alan Moore, author of *Watchmen*, *V for Vendetta* and *Batman: The Killing Joke*; Frank Miller from *Batman: The Dark Knight* and *Sin City*; and Art Spiegelman, creator of *Maus: A Survivor's Story*, the only comic to win a *Pulitzer Prize*.

In this way, the Comics are increasingly closer to established literary productions, establishing a conversation with the reader, and creating spaces that represent a society of the moment, this is because the artist increasingly represents the visual elements representative of an environment, with visual and aesthetic elements recognizable by the reader, making comics increasingly a source of representation that goes beyond entertainment.

With this differentiation already achieved by the Comics, the representations do not arise from any space, they are thought and executed in such a way that the reader identifies and participates with him, this from the appropriations, perceptions, and codifications, with the “tools” acquired in their own experience, the reader is able to decode the signs used by the comic artist in the setting of the narrative. However, the graphic space created by the artist must be believable, otherwise the message will not be assimilated, even if the story takes place in a totally fantasy and magical world, it must, essentially, have internal verisimilitude, conferred by the coherence of its structural elements: the motivation and causality of narrative sequences.

It is necessary to create a universe, and this universe must have an environment conducive to the reader's involvement, a literary place where all the elements interact in harmony and without contradictions, where the aesthetic and graphic part represents with

coherence, these affirmations are possible as long as the author uses the tools of literature and art at the service of the narrative, and thereby make the reader understand the story in a meaningful way. Eisner (2010, p. 2) states that, "Comic books present an overlapping of word and image, and, thus, it is necessary for the reader to exercise his visual and verbal interpretive skills" In this way, even for Eisner, the The public's experiences must be and are close to the experiences proposed by the author in his works, so having the elements recognizable to the reader, the story will have a greater interpretative reach.

Image 1 suggests, in a more didactic way, how to present various objects to the reader in a way in which he is visually located and that the narratives used present some symbolic objects that for centuries the culture has been familiarizing in such a way as to place the reader in the image.

Figure 1 – Graphic narratives



Source: EISNER, 2013, p. 25.

With the resource of drawing, the artists manage to reach the reader through the images that help in the understanding of the narratives. In this way, their history, ideas and conceptions get their ideas and intentions perceived more assertively, contributing to the fluidity of the reading experience.

It can be said that a literary genre such as Comics is able to make this bridge of ideas and situations between author and reader, while the work would be the bundle that unites them. This beam is responsible for transmitting a significant element acquired by both at some point, in the form of connections that connect. According to Moacyr Cirne (2000), one of the important points of comics is to establish relationships and propose a coherent narrative for the reader, building new relationships and meanings for him. As in other artistic manifestations, for

Cirne, “it is necessary that, inside the image, there is space for reflection, for criticism, for questioning. And for the dream, for the delirium, for the imaginary in a trance, when that is the case” (CIRNE, 2000, p. 135).

The complexity of a comic book is also related to the number of illustrated signs. They are the ones who carry latent messages and motivate the reader's thinking to seek answers to the questions posed by the narrative. Wergueiro, (2014, p. 95) states that “[...] interpretation of signs is especially appropriate for a sequential graphic manifestation... which includes both image and text.” With this, it is clear that the narratives are always aided and constructed with illustrated visual signs, where the interpretation of this is directly linked to the development of the story. Cirne (1972, p. 12) understands that “comics are less simple than they appear: questioning their creative space requires from the critic a solid knowledge of the most diverse social, cultural and artistic problems.” It is through these signs and drawings that the artist proposes his narrative and sustains his story through the pages. In a story produced by Art Spiegelman called **Maus: A Survivor's Story**, he recounts his Jewish parents' escape from Germany, during World War II, to the United States. In this story Jews are represented as mice, while Nazis are illustrated as cats, as follows (Image 2):

Figure 2 – Title page of Maus



Source: (SPIEGELMAN, 2009, p. 1).

In the HQ **Maus: the story of a survivor** it is elaborated like any literary work, each part is essential to explain the whole. Each frame and drawing are important for the narrative, with drawings and signs – text and drawings superimposed and/or juxtaposed –, with the purpose of communicating its story. Although, according to McCloud (2005), only 30% of the message proposed by the author is understood by the receivers, since readers from different cultural landscapes will not pay attention to certain signs used, the work will have its role fulfilled if it encourages, in the public, the eagerness to expand the debate and deepen the analysis. It becomes essential, then, that the author of comics understands the environment in which his material will be made available, in order to adapt to the aspirations of the majority, who hope to understand what will be consumed.

One of the successful authors with the intention of conveying in texts and graphic language is Frank Miller, who seemed to understand the interests of the comics consumer public. In a time when there were only perfect heroes, he created the flawed heroes that permeated his entire narrative in **Batman**, different from all other Batman stories up to that point. In the series **Batman: The Dark Knight**, Bruce Wayne, now old and retired, clashes with Superman, for reasons that had a political bias, very noticeable at the time.

Frank Miller's graphic novel was a critical and sales success, generating debates about society and how it represents the violence present in its daily life, crimes, and the political use of power. In addition to presenting a new profile to Batman, still known as cartoonish and juvenile, a result of the aesthetics presented to the character in previous decades.

With this same notion of change present in Miller's work, which Alan Moore, presented in *Watchmen* in 1986, where the realistic aesthetic perception and the narrative always challenging the reader, managed to be one of the acclaimed works of Alan Moore, which after marking the world dos Comics with this publication advances with the same line in **Batman: the killing joke**, in 1988, presenting a psychological depth of the villain **Joker**, where the author puts in a Machiavellian intention of a crazy villain, a sequence of aesthetic, visual and psychological violence which marked an era, where Batman's archenemy shoots Barbara Gordon, daughter of the commissioner who collaborates with Batman, leaving her paralyzed. As per the following image.

Alan Moore suffered a lot of criticism after the sequences of his work were presented to the public, however, despite the debates around the work, it became one of the great successes of the decade and beyond, being able to say that it was one of the milestones in

the changes in Histories in Comics, which until then were still very much aimed at children, leaving complex themes aside. Thus, Moore managed to impact and change the literary scene in a permanent way. Thus, when Eisner (2010, p. 7) states, about comics, that “Understanding the image requires a sharing of experiences... the sequential artist must have an understanding of the reader's life experience”, with this exchange of experiences, it can be said that a greater interest occurs in the development of the relationship between reader and work and one perceives the power of the work that history has used for readers.

THEORETICAL-CONCEPTUAL PRESENTATION

Starting from the need for a systematization of the effects of the use of Linguistics in our society and how it manifests itself in Comics, and considering the heterogeneous aspect of languages, this essay, using the methodology of a bibliographical review, proposes a reflection on the various dialogues between linguistics, more specifically about Applied Linguistics, and the comic book genre.

In statements by Fiorin (2013, np), “Language is the specific capacity of the human species to communicate through signs”, the emergence of this form of communication is natural to the human species, from a very early age we dominate a language, it is a human need, despite this, and a natural aptitude of the human being, learning is necessary, a cultural mastery of certain signs, these presented by a specific community. Still with Fiorin (2013, n/p.) “In the first place, language is a way of perceiving the world”. The author also states that it is, in part, characterized by its difference in vocabulary, that is, the fact that it is different from known vocabularies makes it the phenomenon that presents itself in its way of being.

Readings of comics can be an incentive for linguistic exploration as they are explored while verbal reading uses linguistic theory to interpret linguistic form, non-verbal differs from verbal reading by using other resources for its realization. In this, non-verbal reading searches in its own meanings and in its relation and interpretation of the world, to give meaning to the text, since the reader has constructed its meanings, even without mastering the linguistic form, such meanings are formed through previews that the reader has in his mind and which are activated when perceiving the appropriate linguistic sign presented by the author, comics have a series of visual signs linked to their narrative, the signs used in comics are linked directly to their structural form, forming a language of comics, says Martelotta (2008, p. 118)

“[...] language is a system of signs. The sign is, therefore, the constituent unit of the linguistic system.

From the structure of the comics, it is clear that both the written and the visual language have an important and essential participation in the narratives, placing the same importance of writing on the presented image, highlighting an important issue in relation to the visual language is that it has elements that are organized in such a way that they constitute a very effective form of communication within comics, Pereira and Roca (2021, p. 176) state “the visual language is endowed with its own syntax, in which elements are organized into visual structures to communicate a coherent whole”. With this sense presented, non-verbal reading can be configured as a tool that enriches the language, since the reader must make use of his own elements and that and develop skills to understand the text that go beyond simple reading. One of the recurring skills is the visual reading that must be done in Comics, since every day visual communication goes beyond limits and presents itself in various scenarios of society in fields that challenge readers and society in general to interpret the image as a need for social belonging, this visual reading that is required in reading comics can be the difference in a more effective coexistence in today's society. , also for Pereira and Roca (2021, p. 177) “The predominance of images in contemporary mass media has played, in recent decades, a fundamental role in the creation of a new concept of literacy associated with the visual [...]” .

In this way, comics are one of the most suitable textual genres for working with non-verbal reading. The structures of comics contribute and stand as a source of language presentation, even with the characteristics of writing and speech that can be used simultaneously by the reader, despite having these interpretive elements correlating, it can be said that comics has common characteristics formal language, according to Xavier and Cortez (2003, p. 114) “Anything that has some structure, some information is language”, from that we put beyond language the relationship that comics maintain with the representation of the world around, revealing through the authors of History their vision of the world and society, placing comics as a representation in many cases of the society in which it operates and represents, with applied linguistics being one of the forms of research in language who can have access to different specific fields, as stated by Pereira and Roca (2021, p. 19):

It is an LA that wants, above all, to speak to the world we live in, in which many of the issues that interested us have changed their nature or become more complex or cease to exist. As a social science, as many formulate AL now, in a world where language has become a crucial element, given the hypersemiotization we are

experiencing, it is essential to think about other forms of knowledge and other research questions that are responsive to the social practices in which we live.

In view of the statements already presented, we can place applied linguistics as one of the forms of research in linguistics that represents a more contemporary and current look in its way of interpreting the world, that is, representing this surrounding world through a linguistic bias, thus comics are placed as an object of study in applied linguistics, as they are presented as a current element and that in many cases a significant element of a certain social fragment, with applied linguistics being one of the pillars of investigation of social life and how to understand it -there. With that, Moita Lopes (2006, p. 90) states in relation to applied linguistics:

The project I see as part of an ethical research agenda for AL crucially involves a process of re-narrating or redescribing social life as it presents itself, which is directly related to the need to understand it. This is crucial for the applied linguist to be able to situate his work in the world.

In view of the above, it can be stated that comics are a representation in many cases of social reflection, where their signs represent various current social aspects, and as a language comics are presented as a substantial source of reading, since there is a relationship of meanings presented by writing and image together, established between verbal and non-verbal, text and drawing need to be related and studied concomitantly to have meaning and meaning in the reading process. If this is not noticed, there is a risk of not being a coherent and meaningful interpretation, since the language of comics has a meaning previously articulated by the author and not just placed in a way for the free interpretation of the reader, as stated by Barbieri (2017, p. 177):

The generally most widespread idea of the language of comics is that it is a juxtaposition of a language “of words” with a language “of images”. As we have seen so far, things are so simple: even if it were an apparent “simple” juxtaposition, the overall effect would result not from the words themselves, but from their relationships.

The reader of comics needs to functionally link the relationships between non-verbal signs (cuttings, balloons, framing, onomatopoeias) which constitutes a visual, linguistic and cognitive language, this is necessary so that one can develop their relationship with the narrative of the story, this relationship between the author and the reader is needed, and this relationship only develops, with both having a notion and experience for this relationship to happen, both the development of the narrative by the author and the mastery of the language of

comics by the reader, this is related to previous experiences that provide a greater interpretation of the information available through the narrative.

CONCLUSIONS

We found that comics are powerful tools for disseminating ideas and values, also a political and social reflection of an era, becoming an inexhaustible source of research, being increasingly disseminated by current academic research. As a reading source, it can enable different views of the world, creating a context permeated by adventures, political issues, struggles, ideals of loyalty and justice, among others.

In addition to reflecting influences from the period in which they were created, they reinforce the collective imagination that supports them, explaining both the motivations of their authors and important moments in contemporary history. It also fits as a suitable research source for applied linguistics since its characteristics have much to be explored within the field of linguistics.

REFERENCES

- BARBIERI, D. **As Linguagens dos Quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- CIRNE, M. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.
- CIRNE, M. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1972.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.
- EISNER, W. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2013.
- FIORIN, J. L. **Linguagem e Ideologia**. São Paulo: Ática, 1998.
- FIORIN, J. L. **Linguística? Que é isso?** São Paulo: Contexto, 2013.
- LOPES, L P. M. **Por uma linguística Aplicada Indisciplinar**. São Paulo: Parábola editorial, 2006.
- MARTELLOTA, M. E. **Manual de Linguística**. São Paulo: Contexto, 2008.
- MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2005.

- MCCLLOUD, S. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: MBooks, 2006
- MILLER, F. **Batman: o cavaleiro das trevas**. São Paulo: DC Comics, 1997.
- MOORE, Alan. **Batman: a piada mortal**. São Paulo: Editora Abril, 1988.
- PEREIRA, R. C. M.; ROCA, M. D. P. **Linguística Aplicada: um caminho com diferentes acessos**. São Paulo: Contexto, 2021.
- RAMOS, P.; VERGUEIRO, W.; FIGUEIRA, D. **Quadrinhos e Literatura: Diálogos possíveis**. São Paulo: Criativo, 2014.
- SPIEGELMAN, A. **Maus: a história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- VERGUEIRO, W. **Pesquisa acadêmica em histórias em quadrinhos**. São Paulo: Criativo, 2017.
- XAVIER, A C.; CORTEZ, S. **Conversas com Linguistas: Virtudes e controvérsias da linguística**. São Paulo: Parábola editorial, 2003.



**ESTUDOS DE CASO E RELATOS DE
PESQUISA: NARRATIVA SEQUENCIAL
GRÁFICA EM ANÁLISE**



Alguns processos de apropriação artística em quadrinhos⁷⁷

Some processes of artistic appropriation in comics

*Algunos procesos de apropiación artística en
historietas*

Fábio Purper Machado⁷⁸

⁷⁷ Recebido em 21/11/2022, versão aprovada em 20/12/2022. Trabalho originado da comunicação científica apresentada em comunicação oral no V Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (FNPAS), ocorrido em Santos/SP, no período de 12 e 13 de novembro de 2020.

⁷⁸ Doutor em Arte e Cultura Visual – UFG (2017). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/2783105021952953>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7718-6796>. E-mail: fabiopurper@gmail.com.

RESUMO

O que acontece com citações da literatura, imagens do cinema, da história e da arte, quando são deslocadas de seus contextos originais para habitarem as páginas de uma história em quadrinhos? Seja como cópia, como imitação ou como citação, a apropriação de referenciais culturais é peça chave dos processos criativos de uma quantidade considerável de narrativas visuais. São inicialmente comentadas HQs desenhadas pelo autor desta escrita, com destaque para os referenciais de arte e cultura popular apropriados/citados. Embasada em conceitos como pós-produção, narrativa menor e apropriação cultural, esta discussão conta também com comentários sobre processos de alguns quadrinistas que se apropriam de personagens literários e de elementos da estética de quadrinhos produzidos em outros tempos ou lugares. **PALAVRAS-CHAVE:** história em quadrinhos; apropriação cultural; Intersemiose das histórias em quadrinhos, pós-produção em Artes.

ABSTRACT

What happens to literature quotes, images from cinema, history and art, when they are displaced from their original contexts to inhabit the pages of a comic book? Whether as a copy, imitation or quotation, the appropriation of cultural references is a key part of the creative processes of a considerable amount of visual narratives. Comic books designed by the author of this writing are initially commented, with emphasis on the appropriated/cited references of art and popular culture. Based on concepts such as post-production, minor narrative and cultural appropriation, this discussion also includes comments on the processes of some comic artists who appropriate literary characters and aesthetic elements from comics produced in other times or places.

KEYWORDS: comics; cultural appropriation; Intersemiosis of comics, postproduction in Arts.

RESUMEN

¿Qué sucede con las citas de la literatura, las imágenes del cine, la historia y el arte, cuando son desplazadas de sus contextos originales para habitar las páginas de un cómic? Ya sea como copia, como imitación o como cita, la apropiación de referentes culturales es una parte clave de los procesos creativos de una cantidad considerable de narrativas visuales. Inicialmente se comentan historietas dibujadas por el autor de este escrito, con énfasis en referencias apropiadas/citadas a la cultura y el arte popular. A partir de conceptos como postproducción, narrativa menor y apropiación cultural, esta discusión también incluye comentarios sobre los procesos de algunos dibujantes de historietas que se apropian de personajes literarios y elementos estéticos de historietas producidas en otros tiempos o lugares.

PALABRAS CLAVE: historietas; apropiación cultural; Intersemiosis de las historietas, postproducción en Artes.

INTRODUÇÃO

A adoção de práticas artísticas de apropriação é amplamente empregada como gesto expressivo no campo das histórias em quadrinhos (HQs). Além dos estudos de produções artísticas alheias, comuns como etapas do desenvolvimento do estilo pessoal de desenhistas de quadrinhos, como bastidores de sua produção, há elementos que são utilizados mais diretamente, citados, apropriados, em trabalhos publicados ou expostos de outros modos. Esse gesto pode ocorrer de diferentes maneiras, como uma citação direta, o deslocamento de personagens, cenários ou outros elementos da obra de origem para um contexto diferente, uma adoção deliberada de suas soluções estéticas ou modos de construção narrativa etc. No entanto, há uma linha tênue a ser considerada ao se empreender ou estudar tais processos: uma apropriação pode ser uma homenagem ou um plágio, pode ser uma visibilização ou um apagamento, conforme os valores e jogos de poder nela demonstrados.

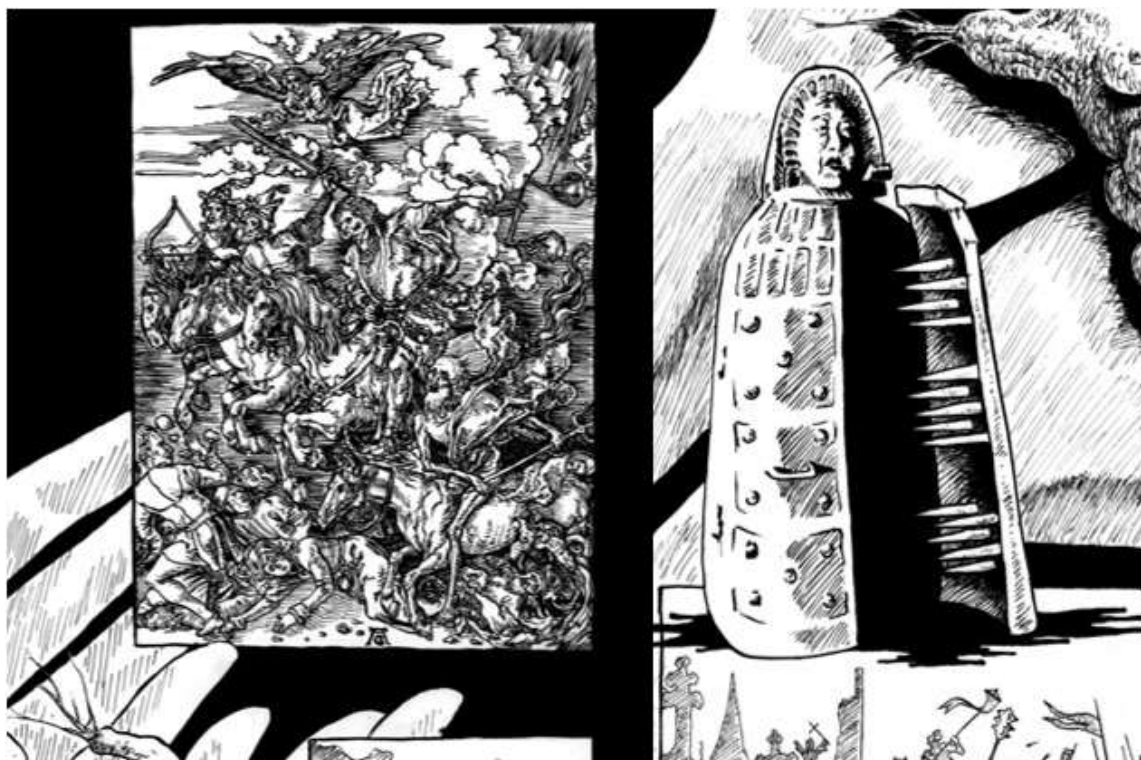
Neste estudo são comentadas questões relativas a algumas histórias em quadrinhos (minhas e de outras pessoas) cujos processos de criação foram permeados por atos apropriativos, e traçados paralelos destas com alguns conceitos relativos à presença destes atos nas artes.

APROPRIAÇÕES NA HQ-ESCULTURA

Algumas experiências minhas como artista dedicado à criação de histórias em quadrinhos envolveram, de diferentes maneiras, esse ato de apropriação. “A Cria do Enforcado” foi uma narrativa de duas páginas que desenhei a partir de roteiro de Carlos Francisco Moraes. Ela se estabelece como uma das iniciativas precursoras, em meu processo, do que viria a chamar HQ-escultura, já que conta, em momentos chave, com desenhos feitos a partir de observação de esculturas. Além das peças tridimensionais feitas por mim para serem “modelos” do trabalho, e também de alguns estudos de modelo vivo, contei com referenciais diretos do bidimensional, como a carta do Enforcado do Tarô de Marselha, uma reprodução em livro da xilogravura de Albrecht Dürer “Os Quatro Cavaleiros do Apocalipse”, de 1511, e a reprodução digital de uma fotografia do instrumento de tortura medieval “Donzela de Ferro”. Povoam a segunda página de “A Cria do Enforcado” desenhos de observação realizados a partir destas imagens (Figura 1), com um exercício especial de “desvirar” a gravura de Dürer, trazendo para o bico-de-pena o espelhamento com o qual a matriz de gravura costuma ser escavada.

Figura 1 - Detalhes da página 2 da história em quadrinhos “A Cria do Enforcado” (2010).

Carlos Francisco Moraes (roteiro) e Fábio Purper (arte)



Fonte: (REVERSO, 2015, n.p.).

Ao rever esses processos de criação penso nos limites entre o que é apropriação e o que é referência de modos mais indiretos. Entre as fontes de inspiração utilizadas nessa HQ, posso citar também uma árvore desenhada por Rick Heinrichs para o filme “A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça” (dirigido por Tim Burton em 1999), assim como das cenas da mandrágora do filme “O Labirinto do Fauno” (dirigido por Guillermo del Toro em 2006), algumas ilustrações de Gustave Doré para o Dom Quixote de Cervantes (Paris Hachette, 1863) e desenhos medievais e fotografias de armaduras cujos créditos se perderam. Ambas serviram como sugestões de condução de formas, muito mais do que como referências a serem citadas diretamente.

As soluções de arte-final a bico-de-pena adotadas na HQ, com ênfase na hachura e no contraste entre preto e branco, dialogam com uma série de estudos que fiz na época a partir do estilo de quadrinistas de horror brasileiros, assim como dos recém-citados Dürer e Doré. Em certo sentido o que ocorre ali é também um tipo de apropriação de elementos estéticos oriundos desses contextos, o que tem sido um caminho natural em meus processos de criação.

Uma parte considerável dos anos iniciais de minha trajetória no desenho, compreendendo infância e adolescência, já envolvia aquilo que comumente se chamava cópia,

mas que funciona de um modo que se assemelha muito mais a um estudo. Assim como nos quadrinhos cujos processos de criação estão aqui comentados, ainda nos dias atuais sigo realizando, com relativa periodicidade, desenhos em que me aproprio tanto das formas quanto das soluções de tratamento e arte-final de desenhistas que considero referência para minha produção. Alguns destes estudos são de observação de cenas de filmes ou fotografias, outros são reproduções de detalhes dessas obras. Cada uma destas experiências vai se somando e contribuindo na constituição de um estilo.

Durante estes processos, considerei válido pensar sobre o que pode ser a apropriação, seus riscos e suas potências, e percebi a presença dela em uma variedade de produções, em diferentes contextos e campos da arte. A partir de algumas delas podemos estudar a noção de “pós-produção” e como ela pode constituir uma reprogramação para o mundo contemporâneo.

PÓS-PRODUÇÃO

O conceito de “pós-produção” desenvolvido pelo crítico e curador francês Nicolas Bourriaud (2009) nos ajuda a pensar os processos de artistas que contam com atos apropriativos para suas criações. Trata-se de uma arte que se dá a partir de um trabalho sobre elementos da cultura já materializados. Artistas como Marcel Duchamp e Jeff Koons são citados pelo autor como exemplares desse conceito, ao assumirem o ato de consumo de objetos como um gesto criativo. “Em vez de se ajoelhar diante das obras do passado, usá-las” (BOURRIAUD, 2009, p. 110). O uso de objetos e de formas, por uma cultura DJ nos anos 1980, pelas feiras de usados nos anos 1990, e por todo um acesso a informações que é hoje possível nos meios digitais conectados.

Esses artistas que inserem seu trabalho no dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original. Já não lidam com uma **matéria-prima**. Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma **forma** dada por outrem. (BOURRIAUD, 2009, p. 111, grifos do autor).

Duchamp compra uma peça utilitária, um objeto corriqueiro, e o desloca de seu contexto e uso ao apresentá-lo invertido, acompanhado de um título que o proporciona narrativas inusitadas, por vezes cômicas. O movimento conhecido como Pop Art, nos anos 1960, seguiu algumas dessas lógicas de apropriação, chegando ao ponto de dialogar mais diretamente com marcas (como as embalagens de sopa e sabão em pó de Andy Warhol) e

elementos da cultura, entre estes os quadrinhos – como as ampliações de cenas de HQs pintadas por Roy Lichtenstein com o artesanal cuidado de reproduzir as superfícies pontilhadas ocasionadas pelas tecnologias de impressão da época.

Tratar essas experiências artísticas como pós-produção significa pensar em como elas ressignificam as narrativas nas quais se estruturam nossas sociedades, e que se encontram embutidas nos produtos da cultura em diferentes níveis.

Os artistas da pós-produção utilizam e decodificam essas formas para produzir linhas narrativas divergentes, relatos alternativos [...], ao manipular as linhas esquemáticas do enredo coletivo, isto é, ao considerá-las não como fatos indiscutíveis, mas como estruturas precárias que utilizam como ferramentas, produzem esses espaços narrativos singulares que têm sua apresentação nas obras. É o uso do mundo que permite criar novas narrativas, ao passo que sua contemplação passiva submete as produções humanas ao espetáculo comunitário. (BOURRIAUD, 2009, p. 50-51)

Os anos 1960 trazem experiências artísticas que se apropriam não só de objetos e formas, mas também de modos de produção e circulação de informações na sociedade, a exemplo do brasileiro Cildo Meirelles, que se apropria do sistema de circulação de garrafas usadas de refrigerante para veicular mensagens contra a ditadura então vigente no país. São processos que se debruçam sobre elementos ou sistemas já presentes na cultura e produzem algo posterior, por vezes em função das características formais destes objetos, por outras em diálogo com seus significados dentro das culturas que se inserem.

APROPRIAÇÕES DE MODOS DE FAZER QUADRINHOS

Entre diversas obras consolidadas nos campos dos quadrinhos e da literatura, o escritor inglês Alan Moore é conhecido pela complexa teia de apropriações empreendida na série de quadrinhos “A Liga Extraordinária” (1999-2019), uma reunião de personagens e contextos literários para a criação de uma narrativa original. Nela heróis, heroínas e figuras anti-heróicas de diversas publicações literárias vitorianas são reunidas em aventuras que, no decorrer de suas diferentes fases de publicação, atravessam os séculos XIX, XX e XXI. Mesmo já não sendo novidade a criação de “novas aventuras” para personagens antigos, de outras autorias, destaca-se na obra uma reunião destas apropriações, aos moldes dos grupos heróicos que fazem parte da história da HQ.

Anterior há alguns anos na carreira do autor como quadrinista, está à série de histórias em quadrinhos “1963”, produzida e publicada em 1993, junto à editora *Image Comics*, a partir de apropriações de modos de se fazer quadrinhos que marcaram o meio nos anos 1960.

Segundo Gian Danton (2019), Alan Moore elaborou a obra ao perceber uma “perda de inocência” que vinha acometendo as histórias de super-heróis, tanto devida a inovações narrativas proporcionadas por uma obra anterior de sua própria autoria, “Watchmen” (1986-87), quanto às transformações nas tecnologias de impressão do momento.

Nos anos que ficaram conhecidos como “Era *Image*” as revistas geralmente tinham capa em papel couchê, papel com alta gramatura, impressão de ótima qualidade, cores de computador. Moore resgatou a forma como os gibis eram publicados na década de 1960: capas de baixa gramatura, papel jornal e a coloração reticulada, típica da década de 1960 (DANTON, 2019, p. 86).

São referências diretas a obras do escritor Stan Lee (1922-2018) detalhes como a tipografia exagerada dos títulos, os adjetivos aliterantes acompanhando os nomes dos artistas nos créditos, e o próprio modo de construção de roteiros, chamado *Marvel Way*, em que “o roteirista entrega ao desenhista um *plot*, ou discute com ele a história. A partir disso, o desenhista produz o traço (ou faz um rafe) e o roteirista coloca o texto a partir do que foi desenhado” (DANTON, 2019, p. 90). Um desafio para Moore, conhecido por seus densos roteiros “full script à prova de desenhista”.

A temática das histórias de “1963” gira em torno de pessoas uniformizadas com poderes, bastante inspiradas em alguns dos personagens criados por Stan Lee nos anos 1960. O estilo de desenho (alternado nas seis edições entre Rick Veitch, Dave Gibbons, Steve Bissette, John Totleben, Don Simpson, Jimmy Valentino, Chester Brown, entre outros) busca emular estéticas dos anos 1960, especialmente a do desenhista Jack Kirby (1917-1994), cocriador de várias histórias dessa época junto a Lee. Há até mesmo sessão de cartas e páginas de propaganda com informações fictícias que refletem mentalidades como os machismos e anticomunismos sessentistas estadunidenses.

Um comentário mais aprofundado sobre a publicação nos é dado por Danton (2019, p. 92), com uma ênfase em suas fusões entre ficção e realidade: “Mais do que fazer um pastiche, Moore faz uma obra intertextual (para entender a maioria das referências é necessário conhecer as obras originais) que ganha um status próprio e flerta com a metalinguagem”. Ao reproduzir uma diversidade de elementos de uma época em função da criação de algo novo, ele está empreendendo um tipo de pós-produção que ao mesmo tempo parodia e homenageia esta época.

MANGÁ “CABOCLO”

Como já comentado, meus primeiros contatos com o desenho se basearam amplamente em estudos a partir de referências. Entre os estilos que inundaram a construção do meu desenho naquele momento (anos 1980-90, bastante anteriores à decisão de ter a arte como central em minha vida profissional), estavam os de quadrinistas de superaventuras ocidentais, as ilustrações de videogame e algumas situações dentro do universo dos quadrinhos japoneses, o Mangá. Tratava estes estudos apenas como um *hobby* adolescente comum à sua época, tanto que partes dos elementos estéticos japoneses então adotados foram se diluindo com o tempo, especialmente na prática do desenho de observação, que, junto à escultura, foi uma de minhas prioridades na graduação em Artes Visuais (UFSM, 2004-2010).

Mas se para as gerações de desenhistas desses tempos é comum essa imersão temporária no estilo do mangá, para algumas destas pessoas ele seguiu exercendo uma influência maior. A apropriação de formas e estruturas narrativas dos quadrinhos japoneses foi amplamente realizada em produções nacionais a partir dos anos 1980. Sonia Bibe Luyten (2001) comenta que a massiva imigração japonesa no Brasil (iniciada em 1908) trouxe consigo a apreciação do mangá – a princípio com uma finalidade prática, ser um dos instrumentos para manutenção do idioma japonês em gerações descendentes, mas aos poucos extrapolando a comunidade imigrante tanto em consumo quanto em influência sobre artistas de quadrinhos. Nipo-brasileiros como Júlio Shimamoto, Claudio Seto, Paulo e Roberto Fukue são citados pela autora como pontes importantes para uma mistura entre os estilos do mangá e aqueles que aqui se praticavam alguns no próprio contexto do horror referenciado em alguns outros pontos desta escrita.

Em torno da última virada de século se proliferam produções nacionais que dialogam cada vez mais diretamente com as estéticas experimentadas no mangá (GUSHIKEN *et al.*, 2013). Marcelo Cassaro, Denise Akemi, Fabio Yabu, Alexandre Nagado e diversos outros artistas se constituem como exemplos dentro de um tipo de movimento que por vezes se apropria até mesmo do nome de sua referência, chamando seu trabalho de “mangá brasileiro”. Destacam-se como êxitos comerciais deste momento as séries “Holy Avenger” (CASSARO; AWANO; RIAMONDE; VAZZIOS, 1998-2002) e “Turma da Mônica Jovem” (SOUSA, 2008). A última foi inauguradora de toda uma linha editorial dentro do estúdio Mauricio de Sousa Produções, batizada em 2019 de “Mangá MSP”, e constituída por histórias em

quadrinhos brasileiras realizadas num estilo que declaradamente se apropria de traços e modos de criação de histórias que caracterizam parte significativa da produção quadrinística do Japão.

O quanto faz sentido chamarmos de mangá uma história em quadrinhos realizada fora do seu contexto de origem, por pessoas que vivenciam uma realidade cultural bastante diferente da japonesa, é assunto para outros debates. Levando em conta que o próprio Mauricio chama sua linha editorial de “mangá caboclo” (GUSHIKEN *et al.*, 2013, p. 65), podemos dizer que, independentemente do nome a ser dado ao movimento, esta assimilação de estéticas e processos de outras culturas tem sido um relevante motor criativo para artistas do Brasil.

NARRATIVAS MENORES?

Pode ser útil para pensarmos esses processos de criação envolvendo modos de apropriação o conceito de “literatura menor” (DELEUZE; GUATTARI, 2014). Talvez tais termos, a uma primeira leitura, possam trazer a confusão de fazer parecer que estou colocando os quadrinhos dentro da categoria “literatura” e classificando-os como “menos importantes”, no entanto, não se trata nem de um caso nem de outro. Deleuze e Guattari (2014) analisam a obra literária de Franz Kafka (1883-1924), como judeu em Praga, considerando algumas características suas que fundam este conceito de “menor”, assim intitulado em relação à literatura considerada “maior”, legitimada e cultivada pelas instituições. A literatura menor se apropria de uma língua (no caso de Kafka o alemão), que tem seu vernáculo, suas formas e normas clássicas, e desterritorializa essa língua, produzindo dentro dela algo que a tensiona em direções não esperadas pela literatura maior. Ela também se diferencia da literatura maior por não recorrer, como esta, a temas grandiosos ou universais, mas sim a recortes mais específicos da experiência individual, onde se veem refletidas questões coletivas.

Em minhas pesquisas penso este conceito como “narrativa menor”, numa adaptação de termos cujo fim é abranger outras formas de contar histórias. Alguns desses processos têm bastante a ver com os que são empreendidos nas experiências de apropriação artísticas aqui comentadas, pois adentram um objeto de referência e dialogam com ele, seja se alimentando de (e ao mesmo tempo subvertendo) seus modos de construção, seja aproveitando suas reverberações e desdobramentos na própria cultura, na vida cotidiana.

MONSTROS IMPORTADOS

Além de terem sido referenciais estéticos dentro de alguns de meus processos de criação de quadrinhos, as HQs de horror brasileiras da década de 1980 dialogam em mais um ponto com este estudo. Elas se vêem povoadas de apropriações de personagens míticos ou literários como o “Lobisomem” (mitologia grega e diversos folclore), “Drácula” (Bram Stoker) e “Frankenstein” (Mary Shelley), múmias, extraterrestres, normalmente baseadas nas feições a eles proporcionadas pelo cinema de horror de décadas anteriores. Além de adaptações de obras literárias originais, destacam-se, especialmente nas revistas “Spektro”, “Mestres do Terror” e “Calafrio”, a criação de novas narrativas trazendo estes personagens deslocados de seus contextos, por vezes com suas personalidades e outras características profundamente alteradas. De tempos em tempos aparece nessas publicações uma filha nova do vampiro Drácula, como *Nádia*, criada pelo artista argentino Rodolfo Zalla (1931-2016) em 1987, para dar novos ares às aventuras vampíricas sem perder o vínculo com suas referências.

Tanto “Mestres do Terror” quanto “Calafrio” tiveram suas publicações interrompidas nos anos 1990, e retomadas no fim de 2015 pelo editor Daniel Saks, com aval e direitos de uso de páginas então inéditas do editor original, o recém citado Zalla, falecido no ano seguinte. Além destas, as novas edições contam com frequentes contribuições de artistas como Laudo Ferreira, com mais uma filha para Drácula, chamada *Anya* (“Mestres do Terror” edição 67, 2017), e de Gian Danton, com uma série de narrativas baseadas em histórias reais de psicopatas e outras histórias curtas, entre as quais a narrativa de três páginas “Demônios”, por mim desenhada, e comentada nas páginas finais desta escrita.

UM INFERNO CHEIO DE APROPRIAÇÕES

Além dos citados comentários sobre “1963”, o quadrinista brasileiro Gian Danton contribuir para este estudo com uma memorável história envolvendo apropriação em quadrinhos – protagonizada por ele mesmo em seus processos coletivos (com José Aguiar e Edson Kohatsu) de invenção de um quadrinista fictício apresentado a público em 1997 como real, e cuja fama tomou proporções inesperadas. O artista inventado Francisco Iwerten, após conhecer, em visita aos Estados Unidos, um dos autores do personagem **Batman**, Bob Kane (1915-1998), teria criado o primeiro super-herói brasileiro, o “Capitão Gralha”. Pesquisas históricas, sobre as políticas de boa vizinhança dos EUA na II Guerra Mundial, sobre costumes

e cultura curitibanos do meio do século XX, se somaram ao emprego de montagens fotográficas e a todo o desenvolvimento de um estilo de desenho que soasse verossímil para um artista dessa época. Tudo isso havia sido feito apenas como uma história de fundo para promover um personagem declaradamente criado pelo grupo, “O Galha”, que seria uma homenagem contemporânea à obra do autor inventado. No entanto, a verossimilhança alcançada acabou por se alastrar e “enganar”, ainda que não intencionalmente, um conceituado prêmio dos quadrinhos nacionais e uma escola de samba que quase dedicou um enredo ao autor sem saber que ele nunca havia existido.

Não há como negar, então, a predileção que Danton demonstra por apropriações. Entre diversos outros atos apropriativos experimentados pelo autor, está uma parceria da qual participei, a HQ “Demônios”, constituída por três páginas realizadas por meio de desenho digital, e publicada na revista Calafrio número 58 (edição de Daniel Saks, Curitiba, 2017). O roteiro a mim confiado por Danton já apresentava a parte textual inteiramente definida, e as cenas foram sugeridas com certo grau de abertura dentro de uma temática que girava em torno das noções de Inferno, tortura e demônios. Concretizei-o, assim, através de gestos de desenho que, trazem em seu cerne a apropriação de formas.

Figura 2 - Detalhes de “Demônios”. Gian Danton (roteiro), Fábio Purper (arte), 2017 (revisão de 2021).



Fonte: Acervo pessoal. Disponível na revista “Calafrio” edição 58, Ink & Blood Comics, Curitiba.

Entre as referências utilizadas mais diretamente para a criação deste Inferno com leves toques de humor, escolhi fontes de imagens sobre o assunto da Idade Média à contemporaneidade: “Hortus deliciarum”, **manuscrito medieval** compilado por **Herrad de 200**

Landsberg (s.XII), Hieronymous Bosch, Lucas Cranach, Pieter van der Heyden, Pieter Bruegel (s.XV-XVI), William-Adolphe Bouguereau, Harry Clarke, Louis Le Breton (s.XIX), Michael Stemmler (LucasArts) (s.XX), os irmãos Jake e Dinos Chapman, o estúdio de design Printemps (s.XXI). Todas estas contém em si formas das quais me apropriei através do desenho de observação, com toques de interpretação e adaptação para encaixá-las na composição dos quadros.

APROPRIAÇÃO CULTURAL

Quando falamos em apropriação podemos estar nos referindo tanto a imersões, formas, palavras, estilos e contextos, quanto a atos de desrespeito que contribuem para processos de apagamento de culturas e modos de vida. São comuns a produções da chamada cultura de massa casos de apropriação cultural por “folclorização”, ou seja, tomando para si elementos estéticos de outras culturas, normalmente subalternizadas por processos coloniais, e rerepresentando-os dentro de estereótipos, esvaziados de seus significados e potências originais.

A narrativa é comum: Certa editora do “primeiro mundo” cria e passa a publicar uma personagem de quadrinhos pertencente ao que poderíamos chamar de uma minoria (por critérios como etnia, classe social, gênero, sexualidade etc.). A notícia imediatamente acende uma fagulha de esperança (ou alerta) de representatividade para tal grupo de pessoas que quase não se vê nesses lugares, nem vê ali a produção de seus pares, e muitas vezes gostariam de ser fã de uma entidade fictícia de grande alcance com a qual compartilhasse origens. Porém este grupo inteiro se decepciona amargamente quando se depara com o produto apresentado e com o esvaziamento cultural que ele proporciona.

Quando se pertence a uma cultura que exerceu por séculos uma dominação colonial sobre outra, ao criar algo que dialogue com essa cultura em desvantagem histórica, há grandes riscos de se alimentarem preconceitos herdados desse processo colonial. Ao se buscar representar este “outro”, se aceita o desafio de dialogar de modo sensível e atento com os modos de ser de um local, de um povo. Ao ser delegada tal tarefa representativa a cargo de pessoas que, independentemente de seus méritos artísticos, não vivem ou não pesquisam com profundidade o contexto escolhido, é possível que a obra por elas criadas caia em erros como a estereotipação. Como exemplo, Débora Liao (2021) lembra o quanto os papéis de diversas mulheres latinas no cinema comercial estadunidense alimentaram a figura da “latina picante”, uma mulher exótica, sexualizada e de sangue quente, cujas possíveis profundidades são

sacrificadas em nome da exploração destas características como obstáculos ou alívios cômicos para as narrativas.

Considerando-se os modos desiguais com que historicamente se desenrolam estas relações entre culturas, cabe aqui uma consideração sobre as implicações éticas de processos de apropriação cultural, como descritos por Rodney William (2019, p. 23) “[...] apropriação cultural é um mecanismo de opressão por meio do qual um grupo dominante se apodera de uma cultura inferiorizada, esvaziando de significados suas produções, costumes, tradições e demais elementos”.

Autores como Abdias Nascimento (apud WILLIAM, 2019) nos ajudam a compreender esta categoria de apropriação cultural que compreende atos de exploração e contribui para lógicas racistas, coloniais, genocidas. Trata-se de uma apropriação que se difere de quando culturas desfavorecidas, para fins de sobrevivência e troca, assimilam elementos das culturas dominantes. Assim como este fenômeno, que é efeito dos processos de aculturação e fusão de culturais, o conceito de intercâmbio cultural também não se encaixa aqui, pois este pressupõe certos níveis de horizontalidade e reciprocidade. O que de fato surge como preocupação ética é aquela apropriação cultural que se apossa de produções, signos, vestes, rituais, alimentos e diversos outros elementos de um grupo minoritário e o toma como matéria-prima, como massa amorfa que, destituída de sua história, vai sendo assimilada dentro das narrativas de sua cultura “vencedora”.

A influência que tal depuração pode exercer no imaginário coletivo tem o efeito de favorecer a marginalização, por exemplo, das pessoas negras e indígenas (WILLIAM, 2019). Mais uma história conhecida: aquele artista homem branco europeu visita a África e incorpora a seu estilo traços figurativos que conheceu na viagem, ficando mundialmente conhecido como revolucionário, fazendo fortuna e marcando seu lugar na história da arte, tudo isso sem creditar suas inspirações. Aqueles traços ficam conhecidos como dele, quando são apropriações que poderiam ser um modo respeitoso de se compartilhar informações sobre as culturas de referência para públicos que ainda não as conhecem, mas em vez disso contribuem para a descaracterização, o apagamento de suas potências.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Deixo em aberto à avaliação da distância que as experiências aqui comentadas se encontram do tipo de apropriação cultural que é colonializante, folclorista, que espezinha a

cultura de referência ao invés de homenageá-la. Ressalto que é comum a estes trabalhos a apropriação de elementos de culturas consolidadas, por vezes majoritárias: “Um indígena que usa calça *jeans* ou boné de *baseball* não está agredindo ninguém, pois, além de a cultura branca norte-americana ser dominante, um jeans não é nem nunca foi um símbolo de resistência” (WILLIAM, 2019, p. 162). Casos como alguns dos aqui trazidos, de quadrinistas brasileiros que se apropriam da estética do mangá, de personagens de quadrinhos estadunidenses ou da literatura de horror, se dão de forma semelhante a esta calça *jeans*, pois se trata de elementos relacionados a culturas que se encontram em posições de inegável privilégio – em termos de indicadores econômicos, de direitos humanos e em vários outros aspectos – em relação à atual realidade brasileira.

A sangrenta saga literária do conde Drácula não vai se perder ou deixar de ser contada por que seus personagens estão sendo usados em outros contextos. O mangá e os quadrinhos de superaventuras não vão ser destituídos de suas significações ao serem reconfigurados em apropriações, suas culturas de origem não sofrerão um arranhão com isso no jogo das forças geopolíticas. Mas o que pode acontecer quando uma divindade folclórica indígena amazônica, por exemplo, é transformada em um mero objeto de fetiche a ser “pêgo no laço” numa narrativa produzida no hemisfério norte do globo?

Alan Moore constitui narrativas menores a partir de um estilo. Embora a HQ “1963” de fato pareça uma produção com três décadas de idade a mais do que realmente tem, ali são trabalhadas algumas características dos anos 1960 na criação de algo novo, que além de homenagear, plagiar ou parodiar, propõe um olhar diferente sobre esta estética, e mesmo sobre esta época histórica específica. Movimentos semelhantes se constituem nos processos brasileiros embasados em referenciais do mundo dito “desenvolvido”, que tensionam modos narrativos tidos como tradicionais em suas culturas, misturando-os a contextos locais, bagunçando suas regras, inventando e transformando seus signos. São pós-produções nesse sentido, pois se apropriam de objetos e formas da cultura e também das histórias e noções de mundo a eles relacionadas, citando-os e reconfigurando-os em novos contextos.

Através do estudo de relações entre estas histórias em quadrinhos e os conceitos de apropriação artística, pós-produção, narrativa menor, entre outros, é possível trilhar diferentes caminhos das potencialidades das interações entre culturas. E também as influências que a imersão nestes meios pode exercer sobre poéticas pessoais que transitam entre a apropriação como estudo (etapa de um processo) e como parte de fato constituinte dos trabalhos publicados ou expostos.

As imagens da Donzela de Ferro, dos Cavaleiros de Dürer, dos demônios de Bosch, Bruegel, Cranach, Le Breton, além de terem influenciado amplamente minha prática artística, proporcionaram subsídios para atos de apropriação através do desenho. Além de copiar e arranjar formas apresento-as, tanto no trabalho coletivo realizado nestas páginas de quadrinhos quanto nos estudos de diferentes referenciais do desenho que sigo realizando, sem apagar ou desprezar seus contextos originais, mas explorando-os de modos singulares.

REFERÊNCIAS

- BOURRIAUD, N. **Pós-Produção**: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- CASSARO, M. ; AWANO, E. ; RIAMONDE, R.,; VAZZIOS, A. **Holy Avenger**. São Paulo: Trama Editorial, 1998-2002. 32 v. ilustr.
- DANTON, G. **Hiper-Realidade e Simulacro nos Quadrinhos**: A fantástica história de Francisco Iwerten. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019. Disponível em: <http://marcadefantasia.com/livros/quiosque/hiperrealidade-simulacro/hiperralidade-simulacro.html>. Acesso em: 24 ago.2021.
- DANTON, G.; EDER, A. **Francisco Iwerten**: A biografia de uma lenda. Curitiba: Quadrinhópole, 2016.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Kafka**: Por uma Literatura Menor. Tradução de Cíntia Vieira da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.
- GUSHIKEN, Y. *et al.* “Mangá caboclo” do Brasil: Transformações da cultura pop japonesa na convergência digital. **Revista Extraprensa**, São Paulo, ano 7, n. 13, 2013, p. 62-68. Disponível em: www.revistas.usp.br/extraprensa/article/view/77280. Acesso em: 7 jun. 2021.
- LIAO, D. Como a DC decepcionou com a apresentação de Yara Flor, a nova Wonder Girl. **Garotas Geeks**, fev/2021. Disponível em: www.garotasgeeks.com/como-a-dc-decepcionou-com-a-apresentacao-de-yara-flor-a-nova-wonder-girl. Acesso em: 23 jun. 2021.
- LUYTEN, S. B. **Mangá**: O Poder dos Quadrinhos Japoneses. São Paulo: Hedra, 2001.
- MACHADO, F. P. **Uma Poética Entre a Escultura e os Quadrinhos**. 2013. Dissertação (Mestra em Artes Visuais) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria: 2013. Disponível em: <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/5214>. Acesso em: 7 maio 2021.
- MOURA, M.; SILVEIRA, G. (org.). **Camiño di Rato #8 e ½**. Barretos: Reverso, 2015.
- ROSA, F. de. Breve História das HQs de Horror. *In*: SERIACOPI, R. **Noite Na Taverna**. São Paulo: Ática, 2011. p. 94-95.
- SAKS, D. (org.). **Calafrio #58**. Curitiba: Ink&Blood, 2017.
- WILLIAM, R. **Apropriação Cultural**. São Paulo: Pólen, 2019.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Some processes of artistic appropriation in comics⁷⁹

*Fabio Purper Machado*⁸⁰

INTRODUCTION

The adoption of appropriation artistic practices is widely used as an expressive gesture in the field of comics (comics). In addition to studies of other people's artistic productions, common as stages in the development of the personal style of comic book artists, as behind the scenes of their production, there are elements that are used more directly, cited, appropriated, in published works or exhibited in other ways. This gesture can occur in different ways, such as a direct quotation, the displacement of characters, settings, or other elements from the source work to a different context, a deliberate adoption of its aesthetic solutions or modes of narrative construction, etc. However, there is a fine line to be considered when undertaking or studying such processes: an appropriation can be a homage or a plagiarism, it can be a visibility or an erasure, according to the values and power games demonstrated in it.

In this study, questions related to some comics (mine and other people's) whose creation processes were permeated by appropriative acts are discussed, and parallels are drawn between these, and some concepts related to the presence of these acts in the arts.

APPROPRIATIONS IN THE COMIC-SCULPTURE

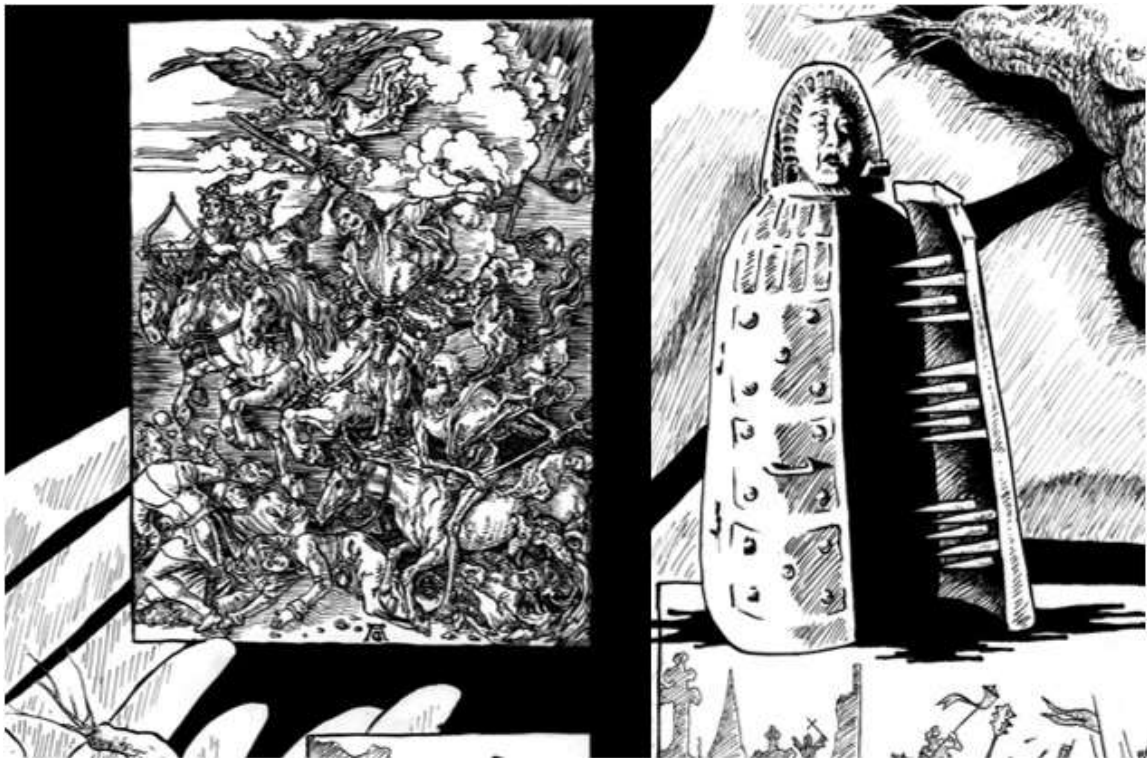
Some of my experiences as an artist dedicated to creating comics involved, in different ways, this act of appropriation. “A Cria do Enforcado” was a two-page narrative that I designed based on a script by Carlos Francisco Moraes. It establishes itself as one of the pioneering initiatives, in my process, of what I would come to call comic-sculpture, since it relies, at key moments, on drawings made from observation of sculptures. In addition to the three-dimensional pieces made by me to be “models” of the work, and also some studies of a live model, I relied on direct two-dimensional references, such as the Hanged Man card from the Tarot of Marseille, a book reproduction of the woodcut by Albrecht Dürer “The Four Horsemen of the Apocalypse”, from 1511, and the digital reproduction of a photograph of the

⁷⁹Received on 11/21/2022, version approved on 12/20/2022.

⁸⁰PhD in Art and Visual Culture – UFG (2017). LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/2783105021952953>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7718-6796>. Email: fabipurper@gmail.com.

medieval torture instrument “Iron Maiden”. The second page of “A Cria do Enforcado” is populated by observation drawings made from these images (Figure 1), with a special exercise of “unturning” Dürer’s engraving, bringing to pen and ink the mirroring with which the engraving matrix is usually excavated.

Figure 2- Details of page 2 of the comic strip “A Cria do Enforcado” (2010). Carlos Francisco Moraes (script) and Fábio Purper (art)



Source: (REVERSO, 2015, np).

When reviewing these creation processes, I think about the limits between what is appropriation and what is a reference in more indirect ways. Among the sources of inspiration used in this comic, I can also mention a tree designed by Rick Heinrichs for the movie “The Legend of the Headless Horseman” (directed by Tim Burton in 1999), as well as the scenes of the mandrake in the movie “The Labyrinth of the Faun” (directed by Guillermo del Toro in 2006), some illustrations by Gustave Doré for Don Quixote by Cervantes (Paris Hachette, 1863) and medieval drawings and photographs of armor whose credits have been lost. Both served as suggestions for conducting forms, much more than as references to be cited directly.

The pen-and-ink artwork solutions adopted in the comic, with an emphasis on hatching and the contrast between black and white, dialogue with a series of studies I did at the

time based on the style of Brazilian horror comic artists, as well as of the just mentioned Dürer and Doré. In a sense, what happens there is also a kind of appropriation of aesthetic elements from these contexts, which has been a natural path in my creation processes.

A considerable part of the initial years of my career in drawing, comprising childhood and adolescence, already involved what is commonly called copying, but which works in a way that is much more like a study. Just like in the comics whose creation processes are discussed here, even today I continue to make, with relative periodicity, drawings in which I appropriate both the forms and the treatment and final art solutions of designers that I consider a reference for my production. Some of these studies are based on observation of scenes from films or photographs, others are reproductions of details from these works. Each of these experiences adds up and contributes to the constitution of a style.

During these processes, I considered it valid to think about what appropriation can be, its risks and its powers, and I noticed its presence in a variety of productions, in different contexts and fields of art. From some of them we can study the notion of “post-production” and how it can constitute a reprogramming for the contemporary world.

POSTPRODUCTION

The concept of “postproduction” developed by the French critic and curator Nicolas Bourriaud (2009) helps us to think about the processes of artists who rely on appropriative acts for their creations. It is an art that arises from a work on already materialized elements of culture. Artists such as Marcel Duchamp and Jeff Koons are cited by the author as examples of this concept, as they assume the act of consuming objects as a creative gesture. “Instead of kneeling before the works of the past, use them” (BOURRIAUD, 2009, p. 110). The use of objects and shapes, by a DJ culture in the 1980s, by used fairs in the 1990s, and by all access to information that is now possible in connected digital media.

These artists who insert their work into that of others contribute to abolishing the traditional distinction between production and consumption, creation and copying, *ready-made* and original work. No longer deal with a **raw material**. For them, it is not a question of creating a shape from raw material, but of working with current objects in circulation in the cultural market, that is, that already have a shape given by **someone** else. (BOURRIAUD, 2009, p. 111, emphasis added).

Duchamp buys a utilitarian piece, an everyday object, and displaces it from its context and use by presenting it inverted, accompanied by a title that provides unusual, sometimes comical, narratives. The movement known as Pop Art, in the 1960s, followed some

of these appropriation logics, reaching the point of dialoguing more directly with brands (such as Andy Warhol's soap and soup packaging) and elements of culture, including comics – like the enlargements of scenes from comics painted by Roy Lichtenstein with the craftsmanship of reproducing the dotted surfaces caused by the printing technologies of the time.

Treating these artistic experiences as post-production means thinking about how they reframe the narratives in which our societies are structured, and which are embedded in cultural products at different levels.

Post-production artists use and decode these forms to produce divergent narrative lines, alternative accounts [...], by manipulating the schematic lines of the collective plot, that is, by considering them not as indisputable facts, but as precarious structures that they use as tools, produce these unique narrative spaces that are presented in the works. It is the use of the world that allows the creation of new narratives, while its passive contemplation submits human productions to the community spectacle. (BOURRIAUD, 2009, p. 50-51).

The 1960s brought artistic experiences that appropriated not only objects and shapes, but also modes of production and circulation of information in society, such as the Brazilian Cildo Meirelles, who appropriated the circulation system for used soda bottles to convey messages against the dictatorship then in force in the country. They are processes that focus on elements or systems already present in the culture and produce something later, sometimes due to the formal characteristics of these objects, sometimes in dialogue with their meanings within the cultures that are inserted.

APPROPRIATIONS OF WAYS TO MAKE COMICS

Among several consolidated works in the fields of comics and literature, the English writer Alan Moore is known for the complex web of appropriations undertaken in the comic series “The Extraordinary League” (1999-2019), a meeting of characters and literary contexts for the creation of an original narrative. In it, heroes, heroines and anti-heroic figures from various Victorian literary publications are brought together in adventures that, in the course of their different publication phases, cross the 19th, 20th and 21st centuries. Even though the creation of “new adventures” for old characters, by other authors, is no longer new, the work highlights a meeting of these appropriations, along the lines of the heroic groups that are part of the history of the comic.

A few years earlier in the author's career as a cartoonist, there is the series of comics “1963”, produced and published in 1993, together with the publisher Image Comics, based on

appropriations of ways of making comics *that marked* the medium in the years 1960. According to Gian Danton (2019), Alan Moore elaborated the work when he noticed a “loss of innocence” that had been affecting superhero stories, due to the narrative innovations provided by a previous work of his own authorship, “Watchmen” . (1986-87), regarding the transformations in the printing technologies of the moment.

In the years that became known as the “Era *Image*”, magazines generally had coated paper covers, heavyweight paper, high-quality printing, computer colors. Moore rescued the way comic books were published in the 1960s: low weight covers, newsprint and the reticulated coloring, typical of the 1960s (DANTON, 2019, p. 86).

Direct references to the works of writer Stan Lee (1922-2018) are details such as the exaggerated typography of the titles, the alliterative adjectives accompanying the names of the artists in the credits, and the way scripts are constructed, called *Marvel Way*, in which “the screenwriter gives the artist a *plot* , or discusses the story with him. From this, the designer produces the line (or makes a *rafe*) and the screenwriter places the text from what was drawn” (DANTON, 2019, p. 90). A challenge for Moore, known for his dense “draft-proof full script” screenplays.

of the “1963” stories revolve around people in uniform with powers, quite inspired by some of the characters created by Stan Lee in the 1960s. John Totleben, Don Simpson, Jimmy Valentino, Chester Brown, among others) seeks to emulate the aesthetics of the 1960s, especially that of artist Jack Kirby (1917-1994), who co-created several stories from that era with Lee. There is even a session of letters and propaganda pages with fictitious information that reflect mentalities such as sexism and anti-communism in the US in the 1960s.

A more in-depth commentary on the publication is given by Danton (2019, p. 92), with an emphasis on his fusions between fiction and reality: “More than making a pastiche, Moore makes an intertextual work (to understand most of the references it is necessary to know the original works) that gains its own status and flirts with metalanguage”. By reproducing a diversity of elements from an era in order to create something new, he is undertaking a type of post-production that at the same time parodies and honors this era.

“CABOCLO” MANGA

As already mentioned, my first contacts with drawing were largely based on studies based on references. Among the styles that flooded the construction of my drawing at that time

(1980s-90s, well before the decision to have art as central to my professional life), were those of western super adventure comics, video game illustrations and some situations within from the universe of Japanese comics, the Manga. I treated these studies just like a common teenage *hobby* at the time, so much so that parts of the Japanese aesthetic elements adopted at the time were diluted over time, especially in the practice of observation drawing, which, along with sculpture, was one of my priorities in graduation. in Visual Arts (UFSM, 2004-2010).

But if this temporary immersion in the manga style is common for generations of designers of those times, for some of these people it continued to exert a greater influence. The appropriation of narrative forms and structures from Japanese comics was widely carried out in national productions from the 1980s onwards. Sonia Bibe Luyten (2001) comments that the massive Japanese immigration to Brazil (begun in 1908) brought with it an appreciation of manga – at first with a practical purpose, to be one of the instruments for maintaining the Japanese language in descending generations, but little by little extrapolating the immigrant community both in terms of consumption and influence on comic book artists. Brazilians of Japanese descent, such as Júlio Shimamoto, Claudio Seto, Paulo and Roberto Fukue are mentioned by the author as important bridges for a mixture between manga styles and those that were practiced here, some in the context of the horror referenced in some other points of this writing.

Around the last turn of the century, national productions have proliferated that dialogue more and more directly with the aesthetics experienced in manga (GUSHIKEN *et al.*, 2013). Marcelo Cassaro, Denise Akemi, Fabio Yabu, Alexandre Nagado and several other artists are examples within a type of movement that sometimes even appropriates the name of its reference, calling its work “Brazilian manga”. In this type of Brazilian production, works such as series “Holy Avenger” (CASSARO; AWANO; RIAMONDE; VAZZIOS, 1998-2002) and “Turma da Mônica Jovem” (SOUSA, 2008). The latter inaugurated an entire editorial line within the Mauricio de Sousa Produções studio, baptized in 2019 as “Mangá MSP”, and made up of Brazilian comics made in a style that reportedly appropriates traits and ways of creating stories that characterize significant part of Japan's comic production.

How much sense it makes to call manga a comic book made outside its original context, by people who experience a cultural reality quite different from the Japanese one, is a matter for other debates. Considering that Mauricio himself calls his editorial line “caboclo manga” (GUSHIKEN *et al.*, 2013, p. 65), we can say that, regardless of the name to be given to the movement, this assimilation of aesthetics and processes from other cultures has been a relevant creative engine for Brazilian artists.

MINOR NARRATIVES?

It may be useful for us to think about these creation processes involving ways of appropriating the concept of “minor literature” (DELEUZE; GUATTARI, 2014). Perhaps such terms, at a first reading, can bring the confusion of making it seem that I am placing comics within the “literature” category and classifying them as “less important”, however, this is neither one case nor the other. . Deleuze and Guattari (2014) analyze the literary work of Franz Kafka (1883-1924), as a Jew in Prague, considering some of his characteristics that found this concept of “minor”, thus titled in relation to literature considered “greater”, legitimized, and cultivated by institutions. Minor literature appropriates a language (in Kafka's case, German), which has its vernacular, its forms, and classical norms, and deterritorializes this language, producing within it something that tensions it in directions not expected by major literature. It also differs from larger literature by not resorting, like this one, to grandiose or universal themes, but to more specific cuts of individual experience, where collective issues are reflected.

In my research I think of this concept as “minor narrative”, in an adaptation of terms whose purpose is to cover other forms of storytelling. Some of these processes have a lot to do with those that are undertaken in the experiences of artistic appropriation discussed here, as they enter a reference object and dialogue with it, either feeding on (and at the same time subverting) its modes of construction or taking advantage of its reverberations and developments in the culture itself, in everyday life.

IMPORTED MONSTERS

In addition to being aesthetic references within some of my processes of creating comics, the Brazilian horror comics of the 1980s dialogue in one more point with this study. They are populated with appropriations of mythical or literary characters such as the “Werewolf” (Greek mythology and various folklores), “Dracula” (Bram Stoker) and “Frankenstein” (Mary Shelley), mummies, extraterrestrials, usually based on their features. provided by the horror cinema of previous decades. In addition to adaptations of original literary works, it stands out, especially in the magazines “Spektro”, “Mestres do Terror” and “Calafrio”, the creation of new narratives bringing these characters displaced from their contexts,

sometimes with their personalities and other characteristics. profoundly altered. From time to time, a new daughter of the vampire Dracula appears in these publications, such as *Nádia*, created by Argentine artist Rodolfo Zalla (1931-2016) in 1987, to give new air to vampire adventures without losing the link with her references.

Both “Mestres do Terror” and “Calafrio” had their publications interrupted in the 1990s, and resumed at the end of 2015 by the editor Daniel Saks, with the endorsement and rights to use pages that were then unpublished by the original editor, the aforementioned Zalla, who died in next year. In addition to these, the new editions feature frequent contributions from artists such as Laudo Ferreira, with another daughter to Drácula, named *Anya* (“Mestres do Terror” edition 67, 2017), and Gian Danton, with a series of narratives based on stories psychopaths and other short stories, including the three-page narrative “Demons”, drawn by me, and commented on the final pages of this writing.

A HELL FULL OF APPROPRIATIONS

In addition to the aforementioned comments about “1963”, the Brazilian comic artist Gian Danton contributed to this study with a memorable story involving appropriation in comics – played by himself in his collective processes (with José Aguiar and Edson Kohatsu) of invention of a fictional comic artist presented public in 1997 as real, and whose fame took on unexpected proportions. The invented artist Francisco Iwerten, after meeting, on a visit to the United States, one of the authors of the **Batman character** Bob Kane (1915-1998), would have created the first Brazilian superhero, “Capitão Gralha”. Historical research, on US good neighbor policies in World War II, on customs and culture from Curitiba in the mid-twentieth century, were added to the use of photographic montages and the entire development of a drawing style that sounded believable for an artist. of that time. All of this had been done just as a backstory to promote a character reportedly created by the group, “O Gralha”, which would be a contemporary homage to the work of the invented author. However, the verisimilitude achieved ended up spreading and “cheating”, albeit unintentionally, a renowned national comics award and a samba school that almost dedicated a plot to the author without knowing that he had never existed.

There is no denying, then, Danton's predilection for appropriations. Among several other appropriative acts experienced by the author, there is a partnership in which I participated, the comic book “Demônios”, consisting of three pages created through digital drawing, and

published in Calafrio magazine number 58 (edition by Daniel Saks, Curitiba, 2017) . The script entrusted to me by Danton already had the textual part fully defined, and the scenes were suggested with a certain degree of openness within a theme that revolved around the notions of Hell, torture, and demons. I made it concrete, therefore, through drawing gestures that bring at their core the appropriation of forms.

Figure 2 - Details of “Demons”. Gian Danton (script), Fábio Purper (art), 2017 (2021 revision).



Source: Personal collection. Available in “Calafrio” magazine, issue 58, Ink & Blood Comics, Curitiba.

Among the references used more directly for the creation of this Hell with light touches of humor, I chose sources of images on the subject from the Middle Ages to the present day: “ Hortus deliciarum ”, manuscript medieval compiled by Herrad of Landsberg (12th century), Hieronymus Bosch, Lucas Cranach , Pieter van der Heyden , Pieter Bruegel (15th-16th century), William-Adolphe Bouguereau , Harry Clarke, Louis Le Breton (19th century), Michael Stemmler (LucasArts) (20th century), brothers Jake and Dinos Chapman, design studio Printemps (21st century). All of these contain forms that I appropriated through observation drawing, with touches of interpretation and adaptation to fit them into the composition of the paintings.

CULTURAL APPROPRIATION

When we talk about appropriation, we may be referring both to immersions, forms, words, styles, and contexts, and to acts of disrespect that contribute to processes of erasing

cultures and ways of life. Cases of cultural appropriation by “folklorization” are common to productions of so-called mass culture, that is, taking aesthetic elements from other cultures, normally subordinated by colonial processes, and re-presenting them within stereotypes, emptied of their meanings and powers. originals.

The narrative is common: A certain “first world” publisher creates and starts to publish a comic book character belonging to what we might call a minority (by criteria such as ethnicity, social class, gender, sexuality, etc.). The news immediately ignites a spark of hope (or alert) of representativeness for such a group of people who almost do not see themselves in these places, nor do they see the production of their peers there, and many times would like to be a fan of a fictional entity of great reach with which it shared origins. However, this entire group is bitterly disappointed when faced with the product presented and the cultural emptiness it provides.

When one belongs to a culture that has exercised colonial domination over another for centuries, by creating something that dialogues with that historically disadvantaged culture, there is a great risk of feeding prejudices inherited from that colonial process. When seeking to represent this “other”, one accepts the challenge of dialoguing in a sensitive and attentive way with the ways of being of a place, of a people. When such a representative task is delegated to people who, regardless of their artistic merits, do not live or do not deeply research the chosen context, it is possible that the work created by them falls into errors such as stereotyping. As an example, Débora Liao (2021) recalls how much the roles of several Latin women in American commercial cinema fed the figure of the “spicy Latina”, an exotic, sexualized and hot-blooded woman, whose possible depths are sacrificed in the name of exploring these characteristics such as obstacles or comic relief for the narratives.

Considering the unequal ways in which these relations between cultures have historically unfolded, it is worth considering the ethical implications of cultural appropriation processes, as described by Rodney William (2019, p. 23) “[...] cultural appropriation it is a mechanism of oppression through which a dominant group takes over an inferiorized culture, emptying its productions, customs, traditions and other elements of meaning”.

Authors such as Abdias Nascimento (apud WILLIAM, 2019) help us understand this category of cultural appropriation that comprises acts of exploitation and contributes to racist, colonial, genocidal logic. It is an appropriation that differs from when disadvantaged cultures, for the purposes of survival and exchange, assimilate elements of dominant cultures. As well as this phenomenon, which is an effect of the processes of acculturation and cultural fusion, the concept of cultural exchange does not fit here either, as it presupposes certain levels

of horizontality and reciprocity. What actually emerges as an ethical concern is that cultural appropriation that takes possession of productions, signs, clothing, rituals, foods and various other elements of a minority group and takes it as raw material, as an amorphous mass that, stripped of its history, is assimilated into the narratives of its “winning” culture.

The influence that such purification can exert on the collective imagination has the effect of favoring the marginalization, for example, of black and indigenous people (WILLIAM, 2019). Another well-known story: that white European male artist visits Africa and incorporates figurative traits he discovered on the trip into his style, becoming known worldwide as a revolutionary, making a fortune and marking his place in the history of art, all without crediting his inspirations. Those traits become known as his, when they are appropriations that could be a respectful way of sharing information about the reference cultures for audiences that still do not know them, but instead contribute to the mischaracterization, the erasure of their powers.

SOME CONSIDERATIONS

I leave open the evaluation of the distance that the experiences commented here are from the type of cultural appropriation that is colonializing, folklorist, that tramples on the reference culture instead of honoring it. I emphasize that it is common to these works the appropriation of elements from consolidated, sometimes majority, cultures: “An indigenous person who wears *jeans* or a *baseball cap* is not attacking anyone, because, in addition to the fact that North American white culture is dominant, a pair of jeans it is not and has never been a symbol of resistance” (WILLIAM, 2019, p. 162). Cases such as some of the ones presented here, of Brazilian comic artists who appropriate the aesthetics of manga, characters from American comics or horror literature, are like these jeans, as they are elements related to cultures that *are* found in positions of undeniable privilege – in terms of economic indicators, human rights and several other aspects – in relation to the current Brazilian reality.

The bloody literary saga of Count Dracula will not be lost or unreported because his characters are being used in other contexts. Manga and super adventure comics will not be deprived of their meanings by being reconfigured in appropriations, their cultures of origin will not suffer a scratch with this in the game of geopolitical forces. But what can happen when an indigenous Amazonian folk deity, for example, is transformed into a mere fetish object to be “caught in a loop” in a narrative produced in the northern hemisphere of the globe?

Alan Moore builds smaller narratives from a style. Although the “1963” comic actually looks like a production three decades older than it actually is, some characteristics of the 1960s are worked on there in the creation of something new, which, in addition to honoring, plagiarizing or parodying, proposes a different look. about this aesthetic, and even about this specific historical period. Similar movements are constituted in Brazilian processes based on references from the so-called “developed” world, which tension narrative modes considered traditional in their cultures, mixing them with local contexts, messing up their rules, inventing and transforming their signs. They are post-productions in this sense, as they appropriate objects and forms of culture and also the histories and notions of the world related to them, citing them and reconfiguring them in new contexts.

Through the study of relationships between these comics and the concepts of artistic appropriation, post-production, minor narrative, among others, it is possible to follow different paths of the potentialities of interactions between cultures. And also, the influences that immersion in these media can exert on personal poetics that transit between appropriation as a study (stage of a process) and as a factual constituent part of the published or exhibited works.

The images of the Iron Maiden, the Knights of Dürer, the demons of Bosch, Bruegel, Cranach, Le Breton, in addition to having largely influenced my artistic practice, provided subsidies for acts of appropriation through drawing. In addition to copying and arranging shapes, I present them both in the collective work carried out in these comic pages and in the studies of different drawing references that I continue to carry out, without erasing or disrespecting their original contexts, but exploring them in unique ways.

REFERENCES

BOURRIAUD, N. **Pós-Produção**: Como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Tradução Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CASSARO, M. ; AWANO, E. ; RIAMONDE, R.; VAZZIOS, A. **Holy Avenger**. São Paulo: Trama Editorial, 1998-2002. 32 v. ilustr.

DANTON, G. **Hiper-Realidade e Simulacro nos Quadrinhos**: A fantástica história de Francisco Iwerten. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019. Available at: <http://marcadefantasia.com/livros/quiosque/hiperrealidade-simulacro/hiperrealidade-simulacro.html>. Access on: 24 ago.2021.

DANTON, G.; EDER, A. **Francisco Iwerten**: A biografia de uma lenda. Curitiba: Quadrinhópole, 2016.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Kafka**: Por uma Literatura Menor. Tradução de Cíntia Vieira da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.

GUSHIKEN, Y. *et al.* “Mangá caboclo” do Brasil: Transformações da cultura pop japonesa na convergência digital. **Revista Extraprensa**, São Paulo, ano 7, n. 13, 2013, p. 62-68. Available at: www.revistas.usp.br/extraprensa/article/view/77280. Access on: 7 jun. 2021.

LIAO, D. Como a DC decepcionou com a apresentação de Yara Flor, a nova Wonder Girl. **Garotas Geeks**, fev/2021. Available at: www.garotasgeeks.com/como-a-dc-decepcionou-com-a-apresentacao-de-yara-flor-a-nova-wonder-girl. Access on: 23 jun. 2021.

LUYTEN, S. B. **Mangá: O Poder dos Quadrinhos Japoneses**. São Paulo: Hedra, 2001.

MACHADO, FP **A Poetics Between Sculpture and Comics**. 2013. Dissertation (Master’s in Visual Arts) – Federal University of Santa Maria, Santa Maria: 2013. Available at: <http://repositorio.ufsm.br/handle/1/5214>. Access on: May 7, 2021.

MOURA, M.; SILVEIRA, G. (org.). **Camiño di Rato #8 e ½**. Barretos: Reverso, 2015.

ROSA, F. de. Breve História das HQs de Horror. *In*: SERIACOPI, R. **Noite Na Taverna**. São Paulo: Ática, 2011. p. 94-95.

SAKS, D. (org.). **Calafrio #58**. Curitiba: Ink&Blood, 2017.

WILLIAM, R. **Apropriação Cultural**. São Paulo: Pólen, 2019.



**A crítica especializada de histórias em quadrinhos e
a legitimação das produções femininas⁸¹**

*Specialized criticism of comics and the legitimation of
female productions*

*La crítica especializada de historietas y la legitimación
de las producciones femeninas*

Daniela dos Santos Domingues Marino⁸²

⁸¹ Recebido em 15/10/2022, versão aprovada em 20/11/2022. Trabalho originado da comunicação científica apresentada em comunicação oral no V Fórum Nacional de Pesquisadores em Arte Sequencial (FNPAS), ocorrido em Santos/SP, no período de 12 e 13 de novembro de 2020.

⁸² Mestre em Ciência da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo – ECA/USP (2018). Doutoranda no programa de pós-graduação em Ciência da Informação na ECA/USP. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/8047443418080931>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8713-2254>. E-mail: dssdomingues@hotmail.com.

RESUMO

Esta é uma pesquisa inicial que visa alertar a comunidade acadêmica de estudos de histórias em quadrinhos para o fato de que o processo de legitimação cultural dessas produções sequenciais ainda está em curso. Essa legitimação passa por diversas esferas que não operam de maneira igualitária em relação a todos os gêneros de quadrinhos. A crítica especializada é apenas uma das esferas pelas quais os quadrinhos podem ser legitimados culturalmente e, como ocorre em qualquer campo, sua confecção é permeada por valores que refletem o contexto onde estão inseridas, ou seja, em maior ou menor grau, os problemas relacionados ao machismo e ao sexismo presentes na sociedade, incluindo o *male gaze*, podem ser observados e, por se tratarem de problemas que afetam os integrantes desse meio de forma significativa. Conclui que é de interesse da Ciência da Informação e das Ciências Sociais Aplicadas e das humanidades em geral que os campos do conhecimento se tornem espaços mais diversos e reflitam a pluralidade de traços, temas, vivências que estão “no gibi” e fora dele também.

PALAVRAS-CHAVE: estudos de gênero nas histórias em quadrinhos; crítica especializada das histórias em quadrinhos; representações nas histórias em quadrinhos.

ABSTRACT

This is initial research that aims to alert the academic community of comics studies to the fact that the process of cultural legitimation of these sequential productions is still ongoing. This legitimization goes through several spheres that do not operate equally in relation to all genres of comics. Specialized criticism is just one of the spheres through which comics can be culturally legitimized and, as in any field, their production is permeated by values that reflect the context in which they are inserted, that is, to a greater or lesser extent, the problems related to them. to machismo and sexism present in society, including male gauze, can be observed and, because they are problems that significantly affect the members of this milieu. It concludes that it is in the interest of Information Science and Applied Social Sciences and the humanities in general that the fields of knowledge become more diverse spaces and reflect the plurality of traits, themes, experiences that are “in the comic book” and outside of it as well.

KEYWORDS: gender studies in comics; specialized criticism of comics; representations in comics.

RESUMEN

Esta es una investigación inicial que pretende alertar a la comunidad académica de estudios de historietas sobre el hecho de que el proceso de legitimación cultural de estas producciones secuenciales aún está en curso. Esta legitimación pasa por varias esferas que no operan por igual en relación con todos los géneros de historietas. La crítica especializada es solo uno de los ámbitos a través de los cuales se puede legitimar culturalmente la historieta y, como en cualquier campo, su producción está permeada por valores que reflejan el contexto en el que se inserta, es decir, en mayor o menor medida, se pueden observar los problemas relacionados con ellos, con el machismo y el sexismo presentes en la sociedad, incluida la gasa masculina, y por tratarse de problemas que afectan significativamente a los integrantes de este medio. Concluye que es de interés de las Ciencias de la Información y las Ciencias Sociales Aplicadas y de las humanidades en general que los campos del conocimiento se conviertan en espacios más diversos y reflejen la pluralidad de rasgos, temas, experiencias que están “en la historieta” y fuera de ella también.

PALABRAS CLAVE: estudios de género en historietas; crítica especializada de historietas; Representaciones en historietas.

INTRODUÇÃO

O avanço dos estudos acadêmicos de histórias em quadrinhos que acompanha o processo de legitimação cultural pelo qual a Nona Arte tem passado nas últimas décadas (CARVALHO, 2017), bem como o advento da internet e das redes sociais, possibilitou o aumento nas discussões e reflexões acerca de como diferentes segmentos sociais são representados nas histórias em quadrinhos. Como fenômeno de observação da intersemiose no séc. XXI, temos o lançamento do filme longa-metragem da “Mulher-Maravilha”, dirigido pela cineasta Patty Jenkins, em 2017. Posteriormente, mediante o sucesso alcançado por Jenkins, ela foi também a diretora da película Mulher-Maravilha 1984”, lançado no ano de 2020.

Em ambos os casos, não havia antecedentes de direção ou codireção de mulheres, relacionadas às produções intersemióticas dos quadrinhos *mainstream* estadunidenses. É importante também destacar que, apesar de ser uma importante e famosa personagem, lançada na Era de Ouro dos quadrinhos *mainstream*, a Mulher-Maravilha teve sua primeira aparição, como personagem secundária, no filme de animação “Lego Batman” de 2014.

Essas discussões têm apontado para a existência de estereótipos e tropos recorrentes em relação a grupos socialmente minorizados que costumam ser nocivos (EUGÊNIO, 2017a; OLIVEIRA, 2007) e que, a longo prazo, geram a fixação desses estereótipos e preconceitos no imaginário coletivo dos leitores, reforçando o senso comum de uma cultura dominante.

De acordo com Bourdieu (1989), essa cultura dominante se dá por meio da legitimação de distinções que visam separar os indivíduos de acordo com o sistema de valores estabelecido pelos grupos dominantes que buscam se definir pela distância que mantém dos demais grupos.

Nos quadrinhos, essas distinções podem ser observadas a partir de diversos elementos que constituem seu universo e a crítica especializada é um deles. Porém, vale ressaltar que tais inquietações relacionadas ao consumo de crítica de quadrinhos norteiam uma pesquisa de doutorado iniciada em 2021, portanto, os apontamentos aqui apresentados são ainda seminiais e partem da leitura de diversos autores para fundamentar e ilustrar os fenômenos sociais comentados ao longo deste capítulo.

Para além do que se pode observar sobre a construção e representação de identidades na cultura pop em um contexto capitalista e da importância dos produtos culturais para a articulação de sentidos, há aspectos relacionados à forma como a informação sobre esses produtos é difundida que parece determinar significativamente não só a relação que o público consumidor tem com obras que suscitem debates sobre gênero, como também a forma como ele

interpreta as informações que recebe acerca das obras, afetando então a distribuição e alcance delas a partir da expressão de críticos e veículos especializados que se apropriam de certos espaços como agentes culturais legitimadores. Isso porque

[...] as tecnologias de informação e comunicação, ao apontarem novas formas de produção, circulação e recepção de produtos simbólicos, contribuíram, juntamente com a discussão estética relacionada à pós-modernidade, para tornar a atual cena cultural cada vez mais complexa. Múltiplas camadas de informação se agregam aos produtos culturais, sinalizando a constituição de um novo tipo de “conhecimento” necessário para a crítica e compreensão das obras. (ALMEIDA, 2009, p.184).

Diversas pesquisas, entre elas, teses, artigos, livros e dissertações têm chamado a atenção para a ausência de mulheres em premiações, antologias e obras sobre a história das histórias em quadrinhos no Brasil e no mundo (EUGÊNIO, 2017a; OLIVEIRA, 2007, MESSIAS, 2018, MARINO; MACHADO, 2019; COAN, 2019) e por meio do registro da presença das mulheres nos quadrinhos, pesquisadoras acabam cumprindo um papel social de preservação da memória das artistas, para que sua existência não seja apagada como o que ocorreu com as mulheres em diversas áreas do conhecimento ao longo de toda história da humanidade e tem ocorrido em relação à crítica especializada de histórias em quadrinhos.

Essa ausência pode ser facilmente notada ao compararmos a quantidade de resenhas e críticas sobre ganhadores do HQMIX⁸³ do sexo masculino e a quantidade de críticas sobre as produções femininas ganhadoras nas mesmas categorias em anos diferentes, ou seja, ainda que de forma inconsciente ou não intencional, o apagamento das mulheres nos quadrinhos impacta o registro de suas existências e a recuperação de informações sobre elas no futuro, assunto caro não só para a história do conhecimento, como para a ciência da informação, pois,

[...] o poder da escrita é “uma parte essencial dos mecanismos da disciplina” ou o aparelho disciplinar através do qual indivíduos são construídos como objetos de conhecimento. Assim, o interesse de Foucault não é na documentação como um meio de comunicação de informação, mas como transmissão de poder gerativo e formativo, através do qual indivíduos que podem ser conhecidos são constituídos institucionalmente. Em termos gerais, não pode haver informação sobre algo de um tipo X se este tipo não existir. E se o tipo não pode existir sem documentação, então a documentação é necessária para que haja informação sobre ele. (FROHMANN, 2008, p. 25).

No passado, um dos fatores que dificultava o alcance e visibilidade dos trabalhos produzidos pelas mulheres se devia ao preconceito de editores que determinavam quem poderia

⁸³ O Troféu HQ-Mix é considerado o “Oscar dos quadrinhos brasileiros”. Premia quadrinhistas e estudiosos desde 1988, sendo premiação mantida pela Associação dos Cartunistas do Brasil (ACB). Nota da editora.

ser publicado ou não, mas, a partir do fanzinato e da autopublicação, muitas artistas passaram a produzir e distribuir seus quadrinhos de forma independente. Com o advento da internet e das redes sociais, um salto importante foi dado quanto ao alcance e meios de publicação, propiciando que artistas pudessem expor seus quadrinhos a um número cada vez maior de pessoas (MESSIAS, 2018), o que favorece a impressão de que nunca tantas mulheres produziram quadrinhos como hoje.

Então, se em termos qualitativos e quantitativos as mulheres estão mais presentes na produção e pesquisa de histórias em quadrinhos, por que essa presença ainda não é sentida em premiações, convenções e feiras, antologias e outras esferas de legitimação cultural dessas produções?

Um dos fatores que podem contribuir para a dificuldade de alcance dessas artistas diz respeito à crítica especializada de quadrinhos como um espaço de validação cultural que possibilitaria o reconhecimento da produção feminina como algo legítimo, de qualidade e de interesse do público leitor de quadrinhos de maneira geral, não apenas como produtos de nicho voltados para o público feminino.

Ainda que possamos fazer uma distinção entre crítica e resenha (ALMEIDA, 2009), a realidade é que o processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos ainda está em vias de consolidação (CARVALHO, 2017), o que significa que muitos aspectos da formação como um campo autônomo não estão estruturados de maneira igualitária e diversa uma vez que, ao menos em relação à crítica de quadrinhos, se trata de um espaço hegemônico composto majoritariamente por pessoas integrantes de grupos socialmente dominantes, ou seja, a produção privilegiada nas resenhas, premiações, antologias, reflete a posição que os críticos ocupam no espaço social, uma posição que se distancia dos demais grupos por meio de distinções diversas:

Na luta pela imposição de visão legítima do mundo social, em que a própria ciência está inevitavelmente envolvida, os agentes detêm um poder à proporção do seu capital, quer dizer, em proporção ao reconhecimento que recebem de um grupo. A autoridade que fundamenta a eficácia performativa do discurso sobre o mundo social, a força simbólica das visões e das previsões que têm em vista impor princípios de visão e de divisão desse mundo, é um *percipi*, um ser conhecido e reconhecido (*nobilis*), que permite impor um *percipere*. Os mais visíveis do ponto de vista das categorias de percepção em vigor são os que estão mais bem colocados para mudar a visão mudando as categorias de percepção. Mas, salvo exceção, são também os menos inclinados a fazê-lo. (BOURDIEU, 1989, p. 145).

Isso significa dizer que mesmo que haja espaços dedicados à análise, crítica e divulgação das histórias em quadrinhos produzidas por mulheres, esses espaços são mantidos por agentes sociais que não gozam da mesma “respeitabilidade” e alcance que os críticos de

sexo masculino possuem. Nesse sentido, é possível inferir que um dos fatores que dificultariam maior inserção das mulheres no mercado de quadrinhos é a forma como seus quadrinhos são avaliados, quando são avaliados, pelos críticos de maior poder simbólico. Considerando que a maior parte de tudo que é publicado sobre as histórias em quadrinhos é difundida via internet e redes sociais, os conceitos relacionados à forma como as pessoas acessam essas informações e o que fazem com as informações que recebem podem fornecer meios de interpretar os fenômenos envolvidos durante a leitura e processamento do conhecimento obtido sobre as obras mediadas pela crítica especializada.

Assim, aprofundar o debate em torno das questões de gênero que podem ser observadas na crítica cultural sobre histórias em quadrinhos produzidas por mulheres, pode ser um caminho para se discutir a desconstrução de um olhar que tem sido nocivo para vários grupos devido à maneira que são representados em todas as narrativas há vários séculos. Esse olhar, majoritariamente masculino (MULVEY, 1989), tem sido alvo de reflexões em diversas áreas o conhecimento e afeta não só o acesso das mulheres ao fazer artístico, como determina quem pode falar sobre o quê e para quem, ou seja, afeta a crítica às produções femininas e determina seu alcance, apropriação, recepção e circulação sob o argumento recorrente de que a crítica operaria a partir de critérios técnicos e objetivos e que, portanto, as avaliações predominantemente negativas ou simplesmente inexistentes sobre a produção feminina, em todas as áreas, não se devem a aspectos subjetivos relacionados ao gosto pessoal de seus autores e à construção social desse gosto ao qual somos todos submetidos.

Porém, enquanto as críticas de arte, literatura e até mesmo a cinematográfica se consolidaram como disciplinas acadêmicas em diversos cursos, o mesmo não ocorre com as histórias em quadrinhos e suas produções derivadas, afinal, seu processo de legitimação cultural ainda está em curso. As “críticas” produzidas e difundidas em redes sociais e blogs partem de fãs ou jornalistas especializados em histórias em quadrinhos, ainda que não haja uma disciplina nos cursos de jornalismo voltada exclusivamente para a análise técnica dessas obras, salvo raras exceções.

Destarte, o que se busca refletir a partir deste capítulo é como a incidência do olhar masculino representa um aspecto determinante da avaliação e atribuição de valor de uma obra na crítica de histórias em quadrinhos que suscitam debates sobre questões de gênero, pois são representações sociais introjetadas que determinariam a forma como os consumidores se relacionam com as mensagens e conteúdos dessas obras.

GÊNERO COMO CATEGORIA DE ANÁLISE

A ficção não pode ser dissociada do contexto em que está inserida e onde foi produzida, pois a negociação simbólica que ocorre entre parte significativa do público e as obras se dão a partir de repertórios e vivências que ocorrem fora das páginas dos quadrinhos e afeta, juntamente com outros produtos culturais, a forma como parte do público ao qual essas obras se destinam busca construir sua identidade.

A origem das considerações sobre gênero e sexualidade data do surgimento dos estudos de gênero e têm em seu cerne questões levantadas pelos movimentos feministas da primeira e segunda onda, perpassadas pela antropologia, demonstrando o caráter transdisciplinar que a teoria de gênero apresenta, tendo entre seus maiores ícones, Simone de Beauvoir e Judith Butler.

Dentro da academia, várias terminologias foram e são usadas para contemplar os estudos relacionados aos gêneros. De acordo com Heilborn e Sorj (1999), “Os Estudos sobre Mulher, Estudos de Gênero ou de Relações de Gênero” foram às fórmulas encontradas para institucionalizar a reflexão impulsionada pelo diálogo com o feminismo na academia brasileira.

Principalmente a partir da década de 1980, a substituição da palavra “mulher” por “gênero” colaborou para a rejeição do determinismo biológico como único elemento fundamental das categorizações sociais e sexuais (HEILBORN; SORJ, 1999; SCOTT, 1995), possibilitando assim, que os estudos das relações de gênero pudessem ser compreendidos como elementos responsáveis pela organização da vida social cujos efeitos afetariam também a produção de conhecimento acadêmico.

É por meio da categorização acadêmica que podemos entender, por exemplo, que “tudo que é da ordem do humano é marcado, sendo a significação instaurada pelo valor” (HEILBORN; SORJ, 1999), salientando que dentro de uma hierarquia social, é a partir da determinação do “masculino” ou em contraponto a ele, que as produções são avaliadas como boas ou ruins, toleráveis ou não e

[...] a intolerância estética exerce violências terríveis. A aversão pelos estilos diferentes é, sem dúvida, uma das mais fortes barreiras entre classes: como bom testemunho, temos a homogamia. E, para aqueles que julgam ser detentores do gosto legítimo, o mais intolerável é, acima de tudo, a reunião sacrílega dos gostos que, por ordem do gosto, devem ser separados. (BOURDIEU, 2017, p. 57).

De acordo com o diagrama de distinções de Bourdieu, pessoas pertencentes aos mesmos grupos sociais tendem a se aproximas justamente por suas semelhanças à medida que se afastam de outros grupos:

A proximidade no espaço social predispõe à aproximação: as pessoas inscritas em um setor restrito do espaço serão ao mesmo tempo mais próximas (por suas propriedades e suas disposições, seus gostos) e mais inclinadas a se aproximar; e também mais fáceis de abordar, de mobilizar. (BOURDIEU, 1996, p. 25).

Para Becker (2009), essas produções são representações sociais organizadas a partir de determinados critérios que nos contam sobre algum aspecto da vida social e para que sejam interpretadas é preciso que seus produtores e usuários estabeleçam, implicitamente, na maioria das vezes, quais são os códigos envolvidos nessas obras que possibilitarão que elas cumpram seu papel adequadamente, ou seja, que comuniquem aos usuários o que seus produtores pretendiam comunicar:

Em geral, os produtores realizam representações de uma forma padronizada que todos compreendem e sabem como fazer e usar. Ocasionalmente, porém, por uma razão qualquer, alguém começa a fazer representações de um tipo particular de maneira diferente, violando alguns dos acordos existentes e provocando discordâncias e conflitos. Essas situações, que põem em questão padrões considerados garantidos, fornecem os melhores dados possíveis para a análise sociológica do trabalho diário de representar a sociedade. A polaridade de padronização e inovação põe em relevo muitas características do processo. (BECKER, 2009, p. 96).

Assim, representações que fogem ao padrão que possibilita que os usuários de determinadas obras possam compreendê-las, acabam por gerar conflitos e discussões sobre qual seria a melhor maneira de representar os diversos elementos contidos em uma produção de forma que eles agradem seus usuários. Por isso, ao longo de vários ensaios, Becker (2009) reflete sobre a necessidade de diversidade nas representações sociais a partir da ideia de que nenhuma representação é capaz de contemplar em sua totalidade um fenômeno social, seja ela uma representação científica, por meio de tabelas matemáticas e dados estatísticos, ou artísticas como uma fotografia ou peça de teatro.

Para subverter essa percepção de que o que determinados grupos produzem não é bom, é preciso um trabalho de desconstrução social, cultural, epistemológica a partir de conceitos relacionados à descolonização. García Gutiérrez (2013) chama esse processo de desconstrução e descolonização do olhar de “desclassificação”. O autor propõe que seja realizado um trabalho intenso sobre a cultura, a identidade, a memória e a organização do conhecimento que reabilite a percepção e produção de sentidos a partir da lógica da paraconsistência. Isso significa dizer que ao aproximar conceitos aparentemente antagônicos, o que se busca não é a exclusão de um ou de outro na perspectiva binária de que um é certo e o

outro errado, um é bom e o outro é ruim, mas que ambos podem ser verdadeiros. Ou seja, propor novas maneiras de se avaliar determinados trabalhos não significa impor que outros olhares sejam extintos, mas, acima de tudo, que se reconheça que novas possibilidades mais inclusivas devem ser igualmente consideradas, pensamento que é compartilhado por Becker ao concluir que “uma boa investigação de qualquer fenômeno social nos traz uma Babel de vozes diferentes. Se quisermos fazer o trabalho de representação com exatidão, temos de ouvir e relatar todas essas vozes” (BECKER, 2009, p. 257).

Logo, é necessário lançar mão de teorias provenientes de diversas áreas para que possamos compreender um determinado fenômeno social em sua amplitude, uma vez que nem sempre uma única teoria ou metodologia de análise consegue contemplar um evento em sua totalidade. Por isso, é na intersecção de conceitos relacionados a questões de gênero, histórias em quadrinhos, crítica, cultura, sociologia e ciência da informação que podemos encontrar subsídios para a construção de um repertório que nos possibilite uma reflexão aprofundada sobre os temas aqui apresentados.

O MALE GAZE E OS ESTUDOS DE QUADRINHOS

Uma vez que questões relacionadas à forma como as mulheres são social e culturalmente validadas não se limitam a um único campo, é necessário, então, pensar em percursos metodológicos que possibilite a análise dos fenômenos de maneira mais ampla possível. Um desses percursos é a produção horizontal de conhecimento – PHC – (BERKIN, 2020), que considera a utilização de diversos saberes para a produção de um conhecimento que possibilite a solução de problemas comuns. De acordo com Berkin, a produção horizontal do conhecimento é uma proposta para uma investigação que dialoga com as diversas formas de entender o mundo, assumindo que “os envolvidos nos problemas também possuem soluções nos leva a equilibrar as formas de escutar, responder e enfrentar no diálogo os problemas que ameaçam a vida social” (BERKIN, 2020, p. 11).

Nesse sentido, ainda que o conceito de *male gaze* tenha sido conceituado a partir da psicanálise e do tipo de olhar que consolidou a forma como as produções cinematográficas foram desenvolvidas, é possível observá-lo nas histórias em quadrinhos não só em relação ao tipo de enquadramento ao quais certos personagens são submetidos (todas as personagens femininas e alguns personagens masculinos como o Asa Noturna, da DC), mas também na forma como as HQ produzidas por mulheres são avaliadas pela crítica especializada: enquanto o caráter de genialidade é frequentemente atribuído aos quadrinistas de sexo masculino e heterossexuais (EUGENIO,

2017b), as demais produções que se distinguem da norma por apresentarem questões relacionadas a gênero são frequentemente chamadas de “panfletárias”, “políticas”, “lacradoras”⁸⁴.

Isso ocorre porque o mito do masculino universal e da objetividade imparcial, seja na crítica especializada ou em qualquer outro campo, se pauta na crença da falta de objetividade feminina (HARAWAY, 1995) e ilustra como as demais produções evoluíram a partir da ideia de que tudo que diz respeito ao que não é “do homem”, reflete os anseios, ideias do “outro”, de tudo que não é o “eu” (BEAUVOIR, 2014; HERMANN, 2014), ou seja, tudo que não é produzido por alguém integrante de um grupo dominante só existe conceitualmente em oposição ao que é a norma e nessa categoria estão as mulheres, que, de acordo com Haraway (1995), padecem de serem objetos de um olhar perverso por parte dos colegas do sexo masculino na ciência, tal qual ocorre com as mulheres nas produções artísticas ao serem observadas através do *male gaze*:

Laura Mulvey desenvolveu o conceito de *male gaze* quando, ao fazer a distinção analítica entre emissão e recepção, analisou o espectador ideal, argumentando que as imagens oferecidas por Hollywood tinham o objetivo de fomentar o prazer visual masculino, que ela “interpreta com os paradigmas da psicanálise, incluindo scopophilia e voyeurismo” O conceito de *gaze* tem, fundamentalmente, a ver com a relação entre o prazer e as imagens. *Male gaze* é aqui desenvolvido no sentido do poder de quem olha e do desapossamento de quem é olhado, salientando-se igualmente a dimensão do olhar colonizador. (CRUZ, 2010, p. 72).

Ainda sobre a incidência desse olhar, Oliveira (2007) afirma que o corpo feminino é idealizado para e com base no olhar masculino, pois é ele que se apropria de e constitui as mulheres no que Bourdieu denomina de objetos simbólicos. Tanto os objetos simbólicos como suas características (beleza, porte, altura...), existem primeiro pelo e para o olhar dos outros como objetos receptivos, atraentes e disponíveis, ou seja, produções que não contemplem esses aspectos tendem a ser automaticamente intoleráveis para o grupo que tem o poder de legitimá-las.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em mente o percurso apontado para a utilização de conceitos que possibilitem uma diversidade de formas pelas quais podemos refletir não só sobre a produção das histórias em quadrinhos, como sobre sua recepção, mediação, alcance e consumo, considerar que a crítica especializada é um dos espaços de legitimação das produções nos levaria a ressignificar a maneira como são confeccionadas a fim de subvertermos a relação que temos com ela. Isso significa dizer

⁸⁴ Lacradora é um termo utilizado por produtores de conteúdo sobre cultura pop que se identificam com movimentos como o *comicsgate*, dedicado a atacar quaisquer autores ou quadrinhos que tragam representações de diversidade em suas histórias. Disponível em: <https://www.nebulla.co/comicsgate/>. Acesso em: 14 mar. 2023.

que não só os críticos deveriam considerar critérios de análise mais justos e igualitários ao avaliarem todas as produções, como também é urgente que leitores de quadrinhos pensem criticamente sobre o que consomem para que o *male gaze* não seja reforçado em todas as etapas envolvidas na circulação das histórias em quadrinhos. Para isso, editoras e autores poderiam incentivar mais os canais que produzem conteúdos focados nas produções femininas como o **Mina de HQ, Garotas Geeks, Delirium Nerd, Preta, Nerd e Burning Hell, Diversidade Nerd e Splash Pages** com envios de suas produções da mesma forma que já o fazem para críticos com maior alcance, afinal, ter maior número de seguidores em suas redes sociais não significa que entre esses seguidores há leitores de obras consideradas de nicho.

Por fim, esta é uma pesquisa inicial que visa alertar a comunidade acadêmica de estudos de histórias em quadrinhos para o fato de que o processo de legitimação cultural dessas produções sequenciais ainda está em curso e essa legitimação passa por diversas esferas que não operam de maneira igualitária em relação a todos os gêneros de quadrinhos.

A crítica especializada é apenas uma das esferas pelas quais os quadrinhos podem ser legitimados culturalmente e, como ocorre em qualquer campo, sua confecção é permeada por valores que refletem o contexto em que estão inseridas. Em maior ou menor grau, os problemas relacionados ao machismo e ao sexismo presentes na sociedade, incluindo o *male gaze*, podem ser observados e, por se tratar de problemas que afetam os integrantes desse meio de forma significativa, precisam ser desmistificados e até combatidos. Afinal, é do interesse da Ciência da Informação, das Ciências Sociais Aplicadas e das humanidades em geral que os campos do conhecimento se tornem espaços mais diversos e reflitam a pluralidade de traços, temas, vivências que estão “no gibi” e fora dele também.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.A. de. Informação, tecnologia e mediações culturais. **Revista Perspectivas em Ciência da informação**, [S.l.], v.14, n. esp., p. 184-200, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/23126>. Acesso em: 25 dez. 2022.

BEAUVOIR, S. de. **O Segundo Sexo**. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1960.

BECKER, H. **Falando da Sociedade** – Ensaio sobre as diferentes maneiras de representar o social. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 2009.

BERKIN, S. C. **Producción horizontal del conocimiento**. Alemanha: Bielefeld University Press, 2020.

BOFF, E. de O. **De Maria à Madalena: representações femininas nas histórias em quadrinhos**. 2014. Tese (Doutorado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-20052014-123753/pt-br.php>. Acesso em 25 dez. 2022.

BOURDIEU, P. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

BOURDIEU, P. **A distinção: crítica social do julgamento**. Porto Alegre: Zouk, 2017.

COAN, S. Lady's Comics: Movimento de autoras e os discursos na cena dos quadrinhos brasileiros. In: MARINO, D.; MACHADO, L. (orgs.). **Mulheres e Quadrinhos**. Florianópolis: Ed. Skript, 2019

CRUZ, A. L. O olhar predador: a arte e a violência do olhar. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, [S.l.], n. 89, p. 89-109, 2010. Disponível em: <https://journals.openedition.org/rccs/3735?lang=en>. Acesso em: 18 ago. 2018.

EUGÊNIO, J. D. **Elas fazem HQ! Mulheres brasileiras no campo das histórias em quadrinhos independentes**. 2017. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/183629?show=full>. Acesso em: 25 dez. 2022.

EUGÊNIO, J. D. **A velha história de quadrinhos de menina: mulheres artistas e o mito da genialidade**. 13º Mundos de mulheres e Fazendo Gênero 11. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2017b. Disponível em: http://www.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499480551_ARQUIVO_Jessica_Daminelli_Texto_completo_MM_FG.pdf. Acesso em: 25 dez. 2022.

FROHMANN, B. O caráter social, material e público da informação. In: FUJITA, M. S. L.; MARTELETO, R. M.; LARA, M. L. G. de. **A dimensão epistemológica da Ciência da Informação e suas interfaces técnicas, políticas e institucionais nos processos de produção, acesso e disseminação da informação**. São Paulo: Cultura Acadêmica Ed.; Marília: Fundepe Ed., 2008, p. 17-34.

GARCÍA GUTIÉRREZ, A. L. La organización del conocimiento desde la perspectiva poscolonial: itinerarios de la paraconsistencia. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Minas Gerais, v. 18, n. 4, p. 93-111, 2013. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/1758>. Acesso em: 25 dez. 2022.

HARAWAY, D. Saberes Localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos Pagu**, [S.l.], v. 5, 1995, p. 07-41.

HEILBORN, M. L.; SORJ, B. Estudos de gênero no Brasil. In: MICELI, S. (org.) **O que ler na ciência social brasileira (1970-1995)**: ANPOCS/CAPES. São Paulo: Editora Sumaré, 1999, p. 183-221.

HERMANN, N. A questão do outro e o diálogo. **Revista Brasileira de Educação**, [S.l.], v. 19 n. 57, p. 477-493, abr./jun. 2014. Disponível em:

http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1413-24782014000200011&lng=en&nrm=iso&tlng=pt . Acesso em 25 dez. 2022.

MARINO, D.; MACHADO, L. (orgs). **Mulheres e Quadrinhos**. Florianópolis: Ed. Skript, 2019.

MESSIAS, C. I. **Um panorama da produção feminina de quadrinhos publicados na internet no Brasil**. 2018. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2018. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-22022019-150556/pt-br.php>. Acesso em: 25 dez. 2022.

MULVEY, L. **Visual and Other Pleasures**. London: The Macmillan Press Ltd, 1989.

NASCIMENTO, M. do S. do. Gênero e Sexualidade: Contribuições Antropológicas para o Estudo do Currículo. **Revista Ártemis**, [S.l.], v. 10, p. 195-205, jun. 2009. Disponível em: <http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/artemis/issue/view/998/showToc>. Acesso em: 25 dez. 2022.

NOGUEIRA, M. A.; DANTAS, D. F. Feminino, Intimidade e Subversão em Bordados, de Marjane. In: BRAGA JÚNIOR, A. X.; SILVA, V. F. da (org.). **Representações do Feminino nas Histórias em Quadrinhos**. Maceió: Edufal, 2015, v. I, p. 235-243.

OLIVEIRA, S. R. N. **Mulher ao quadrado**: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990). Brasília: Ed. da UnB/ Finatec, 2007.

SCOTT, J. Gênero: Uma categoria útil de análise histórica. **Revista Educação e Realidade**, [S.l.], v.15, n. 2, jul./dez. 1995. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/issue/view/3059/325>. Acesso em: 25 dez. 2022.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Specialized criticism of comics and the legitimation of female productions productions⁸⁵

*Daniela dos Santos Domingues Marino*⁸⁶

INTRODUCTION

The advance of academic studies of comics that accompanies the process of cultural legitimation that the Ninth Art has gone through in recent decades (CARVALHO, 2017), as well as the advent of the internet and social networks, has enabled an increase in discussions and reflections about how different social segments are represented in comics. As a phenomenon of observation of intersemiosis in the 20th century. XXI, we have the release of the feature film “Wonder Woman”, directed by filmmaker Patty Jenkins, in 2017. Later, due to the success achieved by Jenkins, she was also the director of the film “Wonder Woman 1984”, released in the year 2020.

In both cases, there was no history of women directing or co-directing, related to the intersemiotic productions of *mainstream* American comics. It is also important to highlight that, despite being an important and famous character, launched in the Golden Age of mainstream comics, Wonder Woman had her first appearance, as a secondary character, in the animated film “Lego Batman” of 2014.

These discussions have pointed to the existence of recurring stereotypes and tropes in relation to socially minorized groups that tend to be harmful (EUGÊNIO, 2017a; OLIVEIRA, 2007) and that, in the long term, generate the fixation of these stereotypes and prejudices in the collective imagination of readers, reinforcing the common sense of a dominant culture.

According to Bourdieu (1989), this dominant culture occurs through the legitimation of distinctions that aim to separate individuals according to the value system established by dominant groups that seek to define themselves by the distance they maintain from other groups.

⁸⁵Received in 10/15/2022, version approved in 11/20/2022. Work originated from scientific communication presented in oral communication at the V National Forum of Researchers in Sequential Art (FNPAS), which took place in Santos/SP, from November 12th to 13th, 2020.

⁸⁶Master in Communication Science from the School of Communications and Arts of the University of São Paulo – ECA/USP (2018). Doctoral student in the graduate program in Information Science at ECA/USP. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/8047443418080931>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-8713-2254>. Email: dssdomingues@hotmail.com.

In comics, these distinctions can be observed from different elements that constitute their universe and specialized criticism is one of them. However, it is worth mentioning that such concerns related to the consumption of comic book criticism guide doctoral research that began in 2021, therefore, the notes presented here are still seminal and start from the reading of several authors to support and illustrate the social phenomena commented throughout this chapter.

In addition to what can be observed about the construction and representation of identities in pop culture in a capitalist context and the importance of cultural products for the articulation of meanings, there are aspects related to the way in which information about these products is disseminated that seems to significantly determine not only the relationship that the consuming public has with works that raise debates about gender, but also the way they interpret the information they receive about the works, thus affecting their distribution and reach based on the expression of critics and specialized vehicles that are they appropriate certain spaces as legitimizing cultural agents. This because

[...] information and communication technologies, by pointing to new forms of production, circulation and reception of symbolic products, contributed, along with the aesthetic discussion related to postmodernity, to make the current cultural scene increasingly complex. Multiple layers of information are added to cultural products, signaling the constitution of a new type of “knowledge” necessary for criticizing and understanding works. (ALMEIDA, 2009, p.184).

Several studies, including theses, articles, books and dissertations, have drawn attention to the absence of women in awards, anthologies and works on the history of comics in Brazil and in the world (EUGÊNIO, 2017a; OLIVEIRA, 2007, MESSIAS, 2018, MARINO; MACHADO, 2019; COAN, 2019) and by recording the presence of women in comics, researchers end up fulfilling a social role of preserving the memory of the artists, so that their existence is not erased as what happened with women in different areas of knowledge throughout the history of mankind and has occurred in relation to specialized criticism of comics.

This absence can be easily noticed when comparing the amount of reviews and criticisms about ⁸⁷male HQMIX winners and the amount of criticism about winning female productions in the same categories in different years, that is, even if unconsciously or unintentionally, the erasure of women in comics impacts the recording of their existences and

⁸⁷Troféu HQ-Mix is considered the “Oscar of Brazilian comics”. It awards comic artists and scholars since 1988, and the award is maintained by the Association of Cartoonists of Brazil (ACB). Publisher's note.

the recovery of information about them in the future, an expensive subject not only for the history of knowledge, but also for information science, because,

[...] the power of writing is “an essential part of the mechanisms of the discipline” or the disciplinary apparatus through which individuals are constructed as objects of knowledge. Thus, Foucault’s interest is not in documentation as a means of communicating information, but as a transmission of generative and formative power, through which individuals who can be known are institutionally constituted. In general terms, there can be no information about something of a type X if this type does not exist. And if the type cannot exist without documentation, then documentation is needed for there to be information about it. (FROHMANN, 2008, p. 25).

In the past, one of the factors that hindered the reach and visibility of works produced by women was due to the prejudice of editors who determined who could be published or not, but, from the fanzine and self-publishing, many artists began to produce and distribute their works. comics independently. With the advent of the internet and social networks, an important leap was taken in terms of reach and means of publication, allowing artists to expose their comics to an increasing number of people (MESSIAS, 2018), which favors the impression of that so many women have never produced comics like today.

So, if in qualitative and quantitative terms women are more present in the production and research of comics, why is this presence still not felt in awards, conventions and fairs, anthologies, and other spheres of cultural legitimation of these productions?

One of the factors that may contribute to the difficulty of reaching these artists concerns the specialized criticism of comics as a cultural validation space that would enable the recognition of female production as something legitimate, of quality and of interest to the comic reader public in general, not just as niche products aimed at a female audience.

Although we can make a distinction between criticism and review (ALMEIDA, 2009), the reality is that the process of cultural legitimation of comics is still in the process of consolidation (CARVALHO, 2017), which means that many aspects of training such as an autonomous field are not structured in an egalitarian and diverse way since, at least in relation to comics criticism, it is a hegemonic space composed mostly of people from socially dominant groups, that is, privileged production in reviews, awards , anthologies, reflects the position that critics occupy in the social space, a position that distances itself from other groups through various distinctions:

In the struggle for the imposition of a legitimate view of the social world, in which science itself is inevitably involved, agents hold power in proportion to their capital, that is, in proportion to the recognition they receive from a group. The authority that underlies the performative efficacy of the discourse on the social world, the symbolic force of visions and predictions that aim to impose principles of vision and division of this world, is a *percipi*, a known and recognized *being (nobilis)*, who lets you

impose a *percipere*. Those most visible from the point of view of prevailing perception categories are those best placed to change the view by changing perception categories. But, with few exceptions, they are also the least inclined to do so. (BOURDIEU, 1989, p. 145).

This means that even if there are spaces dedicated to the analysis, criticism and dissemination of comics produced by women, these spaces are maintained by social agents who do not enjoy the same “respectability” and scope that male critics have. In this sense, it is possible to infer that one of the factors that would hinder the greater insertion of women in the comic book market is the way in which their comics are evaluated, when they are evaluated, by critics with greater symbolic power. Considering that most of what is published about comics is disseminated via the internet and social networks, the concepts related to how people access this information and what they do with the information they receive can provide means of interpreting the phenomena involved during the reading and processing of the knowledge obtained about the works mediated by specialized critics.

Thus, deepening the debate around gender issues that can be observed in cultural criticism of comics produced by women can be a way to discuss the deconstruction of a view that has been harmful to various groups due to the way they are treated. represented in all narratives for several centuries. This gaze, mostly male (MULVEY, 1989), has been the subject of reflections in several areas of knowledge and affects not only women's access to artistic work, but also determines who can talk about what and to whom, that is, it affects the criticism of female productions and determines their scope, appropriation, reception and circulation under the recurrent argument that criticism would operate from technical and objective criteria and that, therefore, predominantly negative or simply non-existent evaluations of female production, in all areas, are not due to subjective aspects related to the personal taste of their authors and the social construction of this taste to which we are all subjected.

However, while art, literature and even cinematographic criticism were consolidated as academic disciplines in several courses, the same does not occur with comics and their derivative productions, after all, their process of cultural legitimation is still ongoing. The “criticisms” produced and disseminated on social networks and blogs come from fans or journalists specialized in comic books, even though there is no discipline in journalism courses exclusively dedicated to the technical analysis of these works, with few exceptions.

Thus, what we seek to reflect from this chapter is how the incidence of the male gaze represents a determining aspect of the evaluation and attribution of value to a work in the criticism of comics that raise debates on gender issues, since they are introjected social

representations that would determine how consumers relate to the messages and contents of these works.

GENDER AS AN ANALYSIS CATEGORY

Fiction cannot be dissociated from the context in which it is inserted and where it was produced, as the symbolic negotiation that takes place between a significant part of the public and the works takes place from repertoires and experiences that occur outside the pages of comics and affects, together with with other cultural products, the way in which part of the public for which these works are intended seeks to build its identity.

The origin of considerations on gender and sexuality dates to the emergence of gender studies and has at its heart questions raised by the first and second wave feminist movements, permeated by anthropology, demonstrating the transdisciplinary character that gender theory presents, having among its greatest icons, Simone de Beauvoir and Judith Butler.

Within the academy, several terminologies were and are used to contemplate studies related to genres. According to Heilborn and Sorj (1999), “Woman Studies, Gender Studies or Gender Relations” were the formulas found to institutionalize the reflection driven by the dialogue with feminism in Brazilian academia.

Mainly from the 1980s onwards, the substitution of the word “woman” for “gender” contributed to the rejection of biological determinism as the only fundamental element of social and sexual categorizations (HEILBORN; SORJ, 1999; SCOTT, 1995), thus enabling, that studies of gender relations could be understood as elements responsible for the organization of social life whose effects would also affect the production of academic knowledge.

It is through academic categorization that we can understand, for example, that “everything that is of the human order is marked, meaning being established by value” (HEILBORN; SORJ, 1999), emphasizing that within a social hierarchy, it is the based on the determination of the “masculine” or in opposition to it, that productions are evaluated as good or bad, tolerable, or not and

[...] aesthetic intolerance exerts terrible violence. The aversion to different styles is undoubtedly one of the strongest barriers between classes: as a good testimony, we have homogamy. And, for those who believe they have the legitimate taste, the most intolerable thing is, above all, the sacrilegious gathering of tastes that, by order of taste, must be separated. (BOURDIEU, 2017, p. 57).

According to Bourdieu's diagram of distinctions, people belonging to the same social groups tend to get closer precisely because of their similarities as they move away from other groups:

Proximity in social space predisposes to approach: people inscribed in a restricted sector of space will be both closer (because of their properties and dispositions, their tastes) and more inclined to approach; and also easier to approach, to mobilize. (BOURDIEU, 1996, p. 25).

For Becker (2009), these productions are social representations organized from certain criteria that tell us about some aspect of social life and for them to be interpreted it is necessary that their producers and users establish, implicitly, in most cases, what are the codes involved in these works that will enable them to adequately fulfill their role, that is, to communicate to users what their producers intended to communicate:

In general, producers perform representations in a standardized way that everyone understands and knows how to make and use. Occasionally, however, for whatever reason, someone begins to make representations of a particular type differently, violating some of the existing agreements and causing disagreements and conflicts. These situations, which call into question patterns taken for granted, provide the best possible data for the sociological analysis of the day-to-day work of representing society. The polarity of standardization and innovation highlights many features of the process. (BECKER, 2009, p. 96).

Thus, representations that deviate from the standard that allows users of certain works to understand them, end up generating conflicts and discussions about what would be the best way to represent the various elements contained in a production in a way that they please its users. For this reason, throughout several essays, Becker (2009) reflects on the need for diversity in social representations based on the idea that no representation can contemplate a social phenomenon in its entirety, be it a scientific representation, through mathematical tables and statistical data, or artistic like a photograph or theater play.

To subvert this perception that what certain groups produce is not good, it is necessary to work on social, cultural, and epistemological deconstruction based on concepts related to decolonization. García Gutiérrez (2013) calls this process of deconstruction and decolonization of the gaze “declassification”. The author proposes that intense work be carried out on culture, identity, memory, and the organization of knowledge that rehabilitates the perception and production of meanings based on the logic of paraconsistency. This means that when approaching apparently antagonistic concepts, what is sought is not the exclusion of one or the other in the binary perspective that one is right and the other wrong, one is good and the other is bad, but that both can be true. That is, proposing new ways of evaluating certain works does not mean imposing that other perspectives are extinguished, but, above all, recognizing

that new, more inclusive possibilities must be equally considered, a thought that is shared by Becker when he concluded that “a good investigation of any social phenomenon brings us a Babel of different voices. If we want to do the work of representation accurately, we have to hear and report all these voices” (BECKER, 2009, p. 257).

Therefore, it is necessary to make use of theories from different areas so that we can understand a given social phenomenon in its breadth, since not always a single theory or methodology of analysis can contemplate an event in its entirety. Therefore, it is at the intersection of concepts related to gender issues, comics, criticism, culture, sociology and information science that we can find subsidies for building a repertoire that allows us to reflect in depth on the themes presented here.

MALE GAZE AND COMIC STUDIES

Since issues related to how women are socially and culturally validated are not limited to a single field, it is therefore necessary to think of methodological paths that allow the analysis of phenomena in the broadest possible way. One of these pathways is the horizontal production of knowledge – PHC – (BERKIN, 2020), which considers the use of different types of knowledge to produce knowledge that enables the solution of common problems. According to Berkin, the horizontal production of knowledge is a proposal for an investigation that dialogues with the different ways of understanding the world, assuming that “those involved in problems also have solutions. dialogue the problems that threaten social life” (BERKIN, 2020, p. 11).

In this sense, even though the concept of *male gauze* has been conceptualized based on psychoanalysis and the type of look that consolidated the way cinematographic productions were developed, it is possible to observe it in comics not only in relation to the type of framing to which certain characters are subjected (all female characters and some male characters like Nightwing, from DC), but also in the way comics produced by women are evaluated by specialized critics: while the character of genius is often attributed to comic artists male and heterosexual (EUGENIO, 2017b), the other productions that differ from the norm by presenting issues related to gender are often called “pamphlet”, “political”, “lacradoras”⁸⁸.

This occurs because the myth of the universal masculine and impartial objectivity, whether in specialized criticism or in any other field, is based on the belief in the lack of female

⁸⁸Lacradora is a term used by content producers about pop culture who identify with movements like comicsgate, dedicated to attacking any authors or comics that bring representations of diversity in their stories. Available at: <https://www.nebulla.co/comicsgate/>. Accessed on: 14 Mar. 2023.

objectivity (HARAWAY, 1995) and illustrates how other productions evolved from the idea that everything that concerns what is not “of man”, reflects the yearnings, ideas of the “other”, of everything that is not the “I” (BEAUVOIR, 2014; HERMANN, 2014), that is, everything that is not produced for someone who is a member of a dominant group only exists conceptually in opposition to what is the norm and in this category are women, who, according to Haraway (1995), suffer from being objects of a perverse look on the part of male colleagues in society. science, as happens with women in artistic productions when they are observed through *male gaze* :

Laura Mulvey developed the concept of male gaze when, while making the analytical distinction between emission and reception, she analyzed the ideal spectator, arguing that the images offered by Hollywood had the objective of promoting male visual pleasure, which she “interprets with the paradigms of psychoanalysis, including scopophilia and voyeurism” The concept of gaze has, fundamentally, to do with the relationship between pleasure and images. Male gaze is developed here in the sense of the power of those who look and the dispossession of those who are looked at, also emphasizing the dimension of the colonizing gaze. (CRUZ, 2010, p. 72).

Still on the incidence of this gaze, Oliveira (2007) states that the female body is idealized for and based on the male gaze, as it is he who appropriates and constitutes women in what Bourdieu calls symbolic objects. Both symbolic objects and their characteristics (beauty, size, height...) exist primarily through and for the gaze of others as receptive, attractive, and available objects, that is, productions that do not contemplate these aspects tend to be automatically intolerable for the group that has the power to legitimize them.

FINAL CONSIDERATIONS

Bearing in mind the path indicated for the use of concepts that make possible a diversity of ways in which we can reflect not only on the production of comics, but also on their reception, mediation, scope and consumption, considering that specialized criticism is one of the spaces for legitimizing productions would lead us to re-signify the way they are made in order to subvert the relationship we have with them. This means that not only should critics consider fairer and more egalitarian analysis criteria when evaluating all productions, but it is also urgent that comic book readers think critically about what they consume so that male *gaze* is not reinforced at all stages involved. in the circulation of comics. To this end, publishers and authors could encourage more channels that produce content focused on female productions such as **Mina de HQ** , **Garotas Geeks** , **Delirium Nerd** , **Preta**, **Nerd and Burning Hell** , **Diversidade Nerd and Splash Pages** with submissions of their productions in the same way who already do so for critics

with greater reach, after all, having a greater number of followers on their social networks does not mean that among these followers there are readers of works considered niche.

Finally, this is initial research that aims to alert the academic community of studies of comics to the fact that the process of cultural legitimation of these sequential productions is still ongoing and this legitimation passes through several spheres that do not operate in an egalitarian way. in relation to all genres of comics.

Specialized criticism is just one of the spheres through which comics can be culturally legitimized and, as in any field, their production is permeated by values that reflect the context in which they are inserted. To a greater or lesser extent, problems related to machismo and sexism present in society, including *male gaze*, can be observed and, as these are problems that significantly affect members of this milieu, they need to be demystified and even fought. After all, it is in the interest of Information Science, Applied Social Sciences, and the humanities in general that the fields of knowledge become more diverse spaces and reflect the plurality of traits, themes, experiences that are “in the comic book” and outside of it as well.

REFERENCES

- ALMEIDA, M.A. de. Informação, tecnologia e mediações culturais. **Revista Perspectivas em Ciência da informação**, [S.l.], v.14, n. esp., p. 184-200, 2009. Available at: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/23126>. Access on: 25 dez. 2022.
- BEAUVOIR, S. de. **O Segundo Sexo**. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1960.
- BECKER, H. **Falando da Sociedade** – Ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social. Rio de Janeiro: Ed. Zahar, 2009.
- BERKIN, S. C. **Producción horizontal del conocimiento**. Alemanha: Bielefeld University Press, 2020.
- BOFF, E. de O. **De Maria à Madalena**: representações femininas nas histórias em quadrinhos. 2014. Tese (Doutorado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Available at: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-20052014-123753/pt-br.php>. Access on: 25 dec. 2022.
- BOURDIEU, P. **O Poder Simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- BOURDIEU, P. **A distinção**: crítica social do julgamento. Porto Alegre: Zouk, 2017.
- COAN, S. Lady’s Comics: Movimento de autoras e os discursos na cena dos quadrinhos brasileiros. In: MARINO, D.; MACHADO, L. (orgs.). **Mulheres e Quadrinhos**. Florianópolis: Ed. Skript, 2019

CRUZ, A. L. O olhar predador: a arte e a violência do olhar. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, [S.l.], n. 89, p. 89-109, 2010. Available at:
<https://journals.openedition.org/rccs/3735?lang=en>. Access on: 25 dec. 2022.

EUGÊNIO, J. D. **Elas fazem HQ!** Mulheres brasileiras no campo das histórias em quadrinhos independentes. 2017. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Available at:
<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/183629?show=full>. Access on: 25 dec. 2022.

EUGÊNIO, J. D. **A velha história de quadrinhos de menina:** mulheres artistas e o mito da genialidade. 13º Mundos de mulheres e Fazendo Gênero 11. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2017b. Available at:
http://www.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499480551_ARQUIVO_Jessica_Daminelli_Texto_completo_MM_FG.pdf. Access on: 25 dec. 2022.

FROHMANN, B. O caráter social, material e público da informação. In: FUJITA, M. S. L.; MARTELETO, R. M.; LARA, M. L. G. de. **A dimensão epistemológica da Ciência da Informação e suas interfaces técnicas, políticas e institucionais nos processos de produção, acesso e disseminação da informação**. São Paulo: Cultura Acadêmica Ed.; Marília: Fundepe Ed., 2008, p. 17-34.

GARCÍA GUTIÉRREZ, A. L. La organización del conocimiento desde la perspectiva poscolonial: itinerarios de la paraconsistencia. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Minas Gerais, v. 18, n. 4, p. 93-111, 2013. Available at:
<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/1758>. Access on: 25 dec. 2022.

HARAWAY, D. Saberes Localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. **Cadernos Pagu**, [S.l.], v. 5, 1995, p. 07-41.

HEILBORN, M. L.; SORJ, B. Estudos de gênero no Brasil. In: MICELI, S. (org.) **O que ler na ciência social brasileira (1970-1995)**: ANPOCS/CAPES. São Paulo: Editora Sumaré, 1999, p. 183-221.

HERMANN, N. A questão do outro e o diálogo. **Revista Brasileira de Educação**, [S.l.], v. 19 n. 57, p. 477-493, abr./jun. 2014. Available at:
http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1413-24782014000200011&lng=en&nrm=iso&tlng=pt. Access on: 25 dec. 2022.

MARINO, D.; MACHADO, L. (orgs). **Mulheres e Quadrinhos**. Florianópolis: Ed. Skript, 2019.

MESSIAS, C. I. **Um panorama da produção feminina de quadrinhos publicados na internet no Brasil**. 2018. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2018. Available at:
<https://teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27151/tde-22022019-150556/pt-br.php>. Access on: 25 dec. 2022.

MULVEY, L. **Visual and Other Pleasures**. London: The Macmillan Press Ltd, 1989.

NASCIMENTO, M. do S. do. Gênero e Sexualidade: Contribuições Antropológicas para o Estudo do Currículo. **Revista Ártemis**, [S.l.], v. 10, p. 195-205, jun. 2009. Available at: em: <http://www.periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/artemis/issue/view/998/showToc>. Access on: 25 dec. 2022.

NOGUEIRA, M. A.; DANTAS, D. F. Feminino, Intimidade e Subversão em Bordados, de Marjane. In: BRAGA JÚNIOR, A. X.; SILVA, V. F. da (org.). **Representações do Feminino nas Histórias em Quadrinhos**. Maceió: Edufal, 2015, v. I, p. 235-243.

OLIVEIRA, S. R. N. **Mulher ao quadrado**: as representações femininas nos quadrinhos norte-americanos: permanências e ressonâncias (1895-1990). Brasília: Ed. da UnB/ Finatec, 2007.

SCOTT, J. Gênero: Uma categoria útil de análise histórica. **Revista Educação e Realidade**, [S.l.], v.15, n. 2, jul./dez. 1995. Available at: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/issue/view/3059/325>. Access on: 25 dec. 2022.