



## APRESENTAÇÃO

Na chamada para este dossiê, observamos que, desde meados do século XX, a modernidade foi modificada por novas concepções de mercado, de industrialização e comunicação. Elas fomentaram transformações irreversíveis na cultura popular, remodelando-a a partir da dilatação das diversas mídias como filmes, seriados e quadrinhos. Foi a emergência da cultura pop. A difusão e popularização dela através de linguagens e estratégias para atingir amplo público receptor coloca-a dentro de uma instigante contradição, pois a faz habitar um lugar entre o produto de massa e a condição de um produto diferenciado. De um lado, a cultura pop se reconhece por seu aspecto serial, de produção massiva; de outro, seus produtos demarcam experiências diferenciadas, particulares, mas que, partilhadas, tornam-se ‘populares’. A partir daí, o gosto comum por determinado produto midiático permite estabelecer uma identidade geral, demarcando um ‘universo’ próprio aos que dela partilham.

Massa e diferença são os termos que fundam os paradoxos próprios da modernidade, e em vários aspectos esse fundamento comparece nos trabalhos selecionados para este volume da Domínios da Imagem. Isto é, as HQ’s permitem a

observação do desvio e da margem em meio à seriação e ‘industrialização’ que marcam originalmente a produção dessa literatura. Os termos aí, vistos sob a ótica da pesquisa dos artigos, são desvelados: eles promovem, antes de tudo, relações de força desiguais, próprias de um ambiente estruturado em antigas dominações, de gênero principalmente. Mas é justamente o reconhecimento dessa possibilidade de acesso amplo, de condição de mercadoria e ao mesmo tempo de legitimidade artística, que se aproveita grupos e indivíduos para desenvolverem e divulgarem trabalhos com perspectivas outras, que regulam e combatem tais forças.

Esse é um dos aspectos da pesquisa de *Luísa Loureiro Monteiro de Castro Teixeira*, que problematiza a questão do gênero investigando a proposta do coletivo feminista Chicks on Comics, criado por quadrinistas e ilustradoras latino-americanas. A reflexão confere que a condição de produto de massa das histórias em quadrinhos determina a circulação de certos títulos e os interesses a eles alinhados. Mas, pondera que, as modificações políticas apresentadas nas HQ’s, ao serem levadas para os sistemas de reprodução, acabam afetando o seu consumo. A pesquisa investiga justamente o impacto que elas geram a partir das estratégias utilizadas pelo coletivo na promoção e circulação dos seus trabalhos.

Na sequência, *Leandro Luiz Santos* e *Marilda Queluz*, a partir do conceito bakhtiniano de “carnavalização”, analisam a





personagem Maria Erótica, de Claudio Seto. As histórias, publicadas em revista do mesmo nome no contexto da ditadura cívico-militar, ao mesmo tempo que reforçam o olhar misógino de parte da sociedade, jogam com a ambiguidade dos seus valores e desejos. A realidade – do assédio masculino – e a fantasia – da sexualidade feminina –, que operam no plano narrativo dessas histórias, são também jogos de observação da perspectiva moral do período. A repressão, para além da política, também foi de gênero.

7 Na chamada do dossiê, ainda lembramos que o leitor contemporâneo conhece a linguagem das HQ's, isto é, sabe decodificar as relações entre o verbal e o não verbal, reconhecendo as formas de uma arte representativa, assim como as regras literárias. A leitura de uma história em quadrinhos torna-se assim um ato de percepção estética e de um esforço intelectual, onde suas normativas e seus códigos próprios são percebidos em favor da experiência artística.

É dessa condição que se vale a pesquisa de *Herman Augusto Schmitz* sobre a relação entre literatura e HQ e as consequências polifônicas do intercâmbio entre diferentes formas narrativas. O jogo de apropriações e outros significados é analisado em um trabalho do escritor argentino Julio Cortázar sobre sua aparição como personagem na adaptação em história

em quadrinhos do célebre herói francês de romance policiais Fantomas, realizada por sua vez por editores mexicanos. No cruzamento entre autor, protagonista, indivíduo, personalidade, as fronteiras entre as mídias – o livro, a HQ – são embaralhadas, originando uma espécie de 'metaquadrinho'. Para Cortázar, uma forma de observar/ler o próprio contexto político da América Latina.

Sabemos que o desenvolvimento dos quadrinhos é controverso, por longo tempo estiveram cercados por preconceitos, sendo vistos como um produto juvenil e/ou de entretenimento barato, sem méritos artísticos. Hoje, no entanto, a HQ é reconhecida como arte, com seus elementos, normativas e códigos próprios. Quadro a quadro, simula tempo e ação, sustenta a abordagem de temas variados com variadas formas narrativas, estruturando uma história. Os quadrinhos exigem do leitor sua cumplicidade, sem a qual não pode perceber as intenções do artista.

O reconhecimento da linguagem da HQ possibilita a reflexão de *Paulo Augusto Tamanini*, *Jonathan Diógenes Costa* e *Maria do Socorro Souza*. Eles a consideram como um artefato interdisciplinar apropriado ao ensino e à pesquisa, sendo ferramenta didático-pedagógica que pode ir muito além do entretenimento. É justamente o contexto de familiaridade dos alunos com os conteúdos visuais que fazem os autores



considerarem os quadrinhos uma forma contemporânea para a elaboração de saberes interdisciplinares em sala de aula.

Esta consideração já se mostra consolidada no artigo de *Eduarda Fernandes da Rosa e Nataniel dos Santos Gomes*, que buscam reconhecer as intersecções entre os quadrinhos, a divulgação científica e o resultado disso, ou seja, os quadrinhos de divulgação científica. O uso educativo das HQ's para a ampliação do conhecimento da ciência significa o distanciamento da visão restritiva que há não muito as sociedades tinham sobre a arte sequencial.

9 Ao atenderem o convite para este dossiê, os pesquisadores demonstram que as HQ's são fontes históricas para o entendimento dos complexos contextos históricos atuais, pois induzem o leitor a preencherem não apenas os 'vazios' entre um quadro e outro, mas a olharem para além deles. Demonstraram também o desenvolvimento dos quadrinhos no país e alhures, consolidando uma historicidade marcada por autores, produtores, leitores, mas não só. Pesquisadores, formadores de opinião e anônimos que compõem o universo valorativo de um trabalho são peças da imensa engrenagem que possibilita o debate das ideias e perspectivas que alimentam o traço de cada imagem.

Pega a visão!

