

## CICLO DE HQ E CINEMA QUADRINHOS ALTERNATIVOS

**LIMA, Fabrício Gerald<sup>1</sup>; SENNA, Nádia da Cruz<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Centro de Artes – Licenciatura em Artes Visuais. fabernation@yahoo.com.br; <sup>2</sup>Centro de Artes, Curso de Artes Visuais. alecrins@uol.com.br.

### INTRODUÇÃO

Esse artigo contempla os debates e estudos vinculados a sexta edição do projeto Ciclo de HQ e Cinema, ocorrida durante o primeiro semestre de 2011. O Ciclo está articulado diretamente à disciplina de História em Quadrinhos ministrada para vários cursos do CEARTE (Centro de Artes) constituindo-se como uma atividade complementar de ensino, pesquisa e extensão. A sexta edição abordou a produção de Quadrinhos Alternativos, com vistas a ampliar o debate iniciado em sala de aula e nas demais edições anteriores do projeto. Voltado a quadrinistas, pesquisadores, educadores e acadêmicos o ciclo se detém nos processos e nas relações de adaptação dos signos das histórias em quadrinhos para mídias audiovisuais como o cinema e a televisão.

Quadrinhos alternativos compreendem as histórias em quadrinhos voltadas para um público adulto, com temas mais maduros; desvinculadas dos códigos de censura comuns aos quadrinhos de produção comercial. Isso propicia uma maior liberdade criativa e a abordagem de temas que estimulam a reflexão sobre questões políticas, sociais e comportamentais, como violência, sexualidade e meio-ambiente, além de um questionamento sobre a própria linguagem das histórias em quadrinhos. Sejam comics (designação para histórias em quadrinhos produzidas no ocidente) ou mangás (termo utilizado para a produção oriental, representada principalmente pelo Japão) os quadrinhos alternativos estão associados com o termo *underground*, usado para designar um ambiente ou produção cultural que foge dos padrões comerciais, dos modismos e que, até mesmo, encontram-se fora da mídia.

### METODOLOGIA

O Ciclo de HQ e Cinema: Quadrinhos Alternativos teve início em 04/04/2011 e se estendeu até 06/06/2011 com a exibição de um total de 10 filmes (*Kick-Ass*; *Scott Pilgrim contra o Mundo*; *Fritz-The Cat*; *Whiteout*; *Do Inferno*; *Heavy Metal – O Filme*; *Ghost World – Mundo Fantasma*; *Gen – Pés Descalços*; *Walking Dead – Os Mortos - Vivos* e *Sin City – A Cidade do Pecado*), sendo 3 destes, animações.

Como nas edições anteriores, a realização do ciclo de HQ e Cinema se faz a partir do levantamento inicial dos títulos, de acordo com a temática em questão; na sequência procede-se a pesquisa bibliográfica e imagética, com vistas a obter um quadro comparativo das adaptações selecionadas com seus originais dos quadrinhos. Situam-se autores e trajetória artística, tanto dos quadrinistas quanto dos cineastas, analisam-se as personagens a partir da caracterização física e psicológica, referências utilizadas, semelhanças e divergências observadas no resultado do processo de adaptação entre as diferentes mídias de acordo com seu contexto histórico e destacando sua contribuição dentro do aspecto cultural do próprio quadrinho.

Através desse quadro geral, são realizadas as exibições das adaptações escolhidas, seguidas de apresentações orais com recursos visuais como imagens e

textos em sistema de apresentação em Powerpoint (Fig.01) e contando algumas vezes com a participação de convidados, acadêmicos ou não, de acordo com sua afinidade com determinado tema exibido.

O público espectador, formado em sua maioria por acadêmicos do CEARTE e da UFPEL (Fig.02) e pela comunidade de um modo geral, participa dos debates que se dão após cada exibição. Os depoimentos são observados e anotados para a confecção do texto final para uma publicação em formato de revista, tipo fanzine. O projeto também recebe apoio cultural de livrarias e lojas especializadas em revistas em quadrinhos, as quais disponibilizam o material específico através de sorteios de histórias em quadrinhos relacionadas aos temas abordados pelo projeto.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

O desenvolvimento do projeto e sua continuidade impulsionam a pesquisa, ampliando o conhecimento acadêmico sobre história em quadrinhos. Ainda que, não organizado de forma cronológica, segue focos demarcados de comum acordo entre os interesses dos espectadores e colaboradores e os pontos determinantes da estrutura compositiva da mídia das histórias em quadrinhos. O panorama geral contemplado no quadro comparativo entre os personagens e tramas originais dos quadrinhos e suas adaptações para cinema e animação possibilitou o intercâmbio entre os acadêmicos dos cursos ligados às mídias audiovisuais das Artes, Design, Cinema e Animação, do qual resultou trabalhos e composições inspirados no projeto de HQ e Cinema e projetos diversos e situados na área de pesquisa e produção de histórias em quadrinhos.

## CONCLUSÃO

Essa sexta edição do Ciclo de HQ e Cinema com foco na produção alternativa de quadrinhos possibilitou debates relevantes, onde se percebeu a qualificação do público na área, discutindo aspectos estruturais, conceituais e históricos. Também se identificou a evolução do repertório do público que comparece desde as primeiras edições, capacitado e motivado para assistir produções fora do circuito comercial.

## IMAGENS

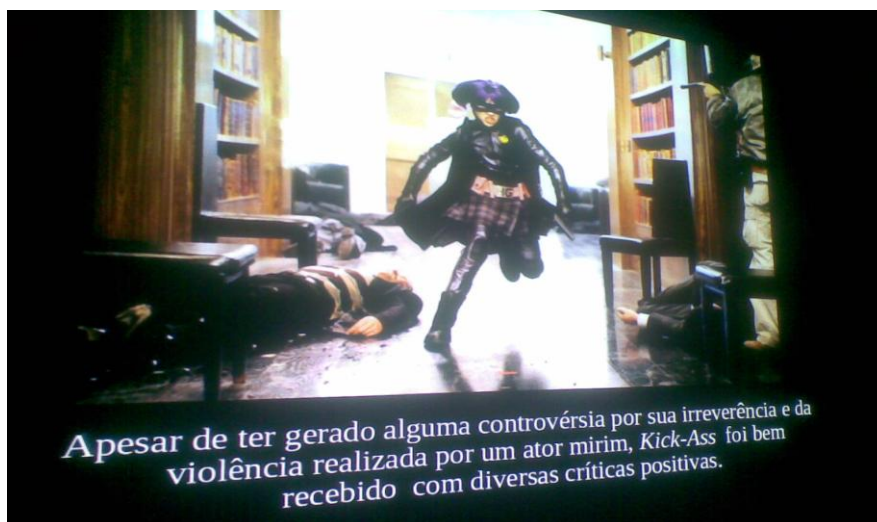


Figura 01 – Apresentação em Powerpoint



Figura 02 – O público do Ciclo de HQ e Cinema antes da exibição

## REFERÊNCIAS

SENNA, Nádia. **Deusas de Papel**: a trajetória feminina na HQ do ocidente. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1999.

GRAVETT, Paul. **Mangá**. Como o Japão reinventou os Quadrinhos. São Paulo; Conrad, 2006.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

LUYTEN, Sonia B. **Mangá. O poder dos quadrinhos Japoneses**. São Paulo: Hedra, 2000.