



A BAHIA E OS QUADRINHOS

CAMINHADAS, EVOLUÇÕES E ANÁLISES DAS HQS BAIANAS

Organizadores:

André Bettonesi • Cláudia Cavalcante Cedraz • Wladomiro Vergueiro



ÍNDICE

Apresentação.....	pág.4
Prefácio.....	pág.5
CAPÍTULO 1 - Panorama das Histórias em Quadrinhos na Bahia.....	pág.8
CAPÍTULO 2 - Lazer: Primeira Revista em Quadrinhos Infantil na Bahia.....	Pág.32
CAPÍTULO 3 - Indústria Cultural Versus Leitor de Quadrinhos: A Ordem É Padronizar!.....	Pág.44
CAPÍTULO 4 - No Ritmo da Ginga: Quadrinhos e Capoeira na Aplicação da lei 10.639/2003	Pág.54
CAPÍTULO 5 - A Adaptação dos Quadrinhos para o Meio Digital: O Advento das Webcomics....	Pág.63
CAPÍTULO 6 - O Negro Cartunizado nos Quadrinhos e o Modelo Sistemático de Elaboração de Conceitos para o Design de Personagens.....	Pág.72
CAPÍTULO 7 - Aú, o Capoeirista como Experiência Estético-Afetiva da Cidade de Salvador.....	Pág.92
CAPÍTULO 8 - O Estilo Jack Kirby de Fazer Quadrinhos em Conto dos Orixás de Hugo Canuto..	Pág.114
SOBRE OS AUTORES.....	Pág.131



Rua Apa, 27
Campos Elíseos
São Paulo/SP, Brasil
CEP 01201-030
Tel. (11) 3662-4466
www.EDITORACRIATIVO.com.br
editora@criativo.art.br

Coedição



Conselho Consultivo

Edgar Franco "Ciberpagé", Franco de Rosa, Gazy Andraus, Marcio Baraldi, Nobu Chinen, Thiago Spyked, Worney Almeida de Souza

Projeto e Direção Editorial

Carlos Rodrigues

Organizadores

André Betonassi, Claudia Cavalcante Cedraz, Waldomiro Vergueiro

Textos

Danilo Andrade Bittencourt, Danilo Dias, Ila Mascarenhas Muniz, Lucas Lins Muniz Pimenta, Elizia de Souza Alcântara

Diretor de Arte

Marcial Balbás

Agradecimentos

Bira Dantas, Claudio Alves, Gabriela Rodrigues, Gabriel Bizzi, João Zero, Jorge Rodrigues, Julio Shimamoto, Manuela Rodrigues, Marcelo Naranjo, Mateus Machado, Renata Rodrigues, Silvio Bonadia, Suely Furukawa, Valentina Rodrigues

Impresso na Terra de Santa Cruz
no Ano da Graça de 2021

AGRADECIMENTOS

Aos quadrinistas baianos,
por sua insistência,
persistência e criatividade.

▶ APRESENTAÇÃO

Este livro é um esforço para rememorarmos alguns dos principais momentos que marcaram as histórias em quadrinhos baianas e também um empenho para análise de alguns trabalhos marcantes dos quadrinistas que representam o Estado da Bahia.

A obra é resultado da parceria do Observatório das Histórias em Quadrinhos da ECA-USP e do Grupo de Pesquisa Narrativas Ficcionalistas em Design, Educação e Cultura Pop da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, o Pop Cult, e conta com pesquisadores qualificados que se empenharam em entender um pouco mais sobre a historicidade, as dinâmicas produtivas e os estilos artísticos desses quadrinistas.

Na primeira tarefa, preferiu-se pesquisar informações que remontam do início dos anos 1970 até os dias mais atuais. Na qualidade de organizadores e também de autores, essa opção se deve mais ao fato de podermos, neste instante, conseguir informações confiáveis com interlocutores que podiam confirmar ou refutar tais episódios, geralmente, depoimentos de artistas, produtores culturais e também imagens e matérias jornalísticas de credibilidade e acessíveis para pesquisa. Mesmo com esse recorte temporal, a riqueza de informações descortinada foi grande, o que levou os autores deste livro a optar por determinados momentos em detrimento de outros.

Na segunda tarefa, alguns artistas baianos tiveram seus trabalhos enriquecidos pela análise de aspectos formais e informacionais, abrindo possibilidades outras de uso dessas histórias em quadrinhos, reforçando a relevância das publicações.

Esse livro sintetiza dois anos de muito trabalho com o amplo envolvimento dos organizadores e autores na expectativa de que o mesmo possa lançar novas luzes sobre o entendimento da produção das histórias em quadrinhos baianas. As pesquisas mostram a diversidade de estilos e temáticas produzidas por artistas baianos. Esperamos também que seja um importante contributo para entendermos um pouco mais os diversos cenários das produções das histórias em quadrinhos brasileiras.

Por fim, torcemos para que essa investigação não pare por aqui e que outros estudiosos possam dar continuidade ao propósito de tentar demarcar e entender mais um pouco as produções e as dinâmicas dos quadrinhos da Bahia. A cultura é viva e, concomitantemente a você começar a trilhar a leitura desse livro, novos caminhos e até mesmo novos autores já estarão em cena, criando diversas outras narrativas engenhosas, humoradas, engajadas e instigantes que irão abrilhantar o repertório da Nona Arte brasileira e mundial.

Abraços quadrados

André Luiz Souza da Silva (Betonnasi)
Claudia Cavalcante Cedraz
Waldomiro Vergueiro
(Organizadores)

▲ PREFÁCIO

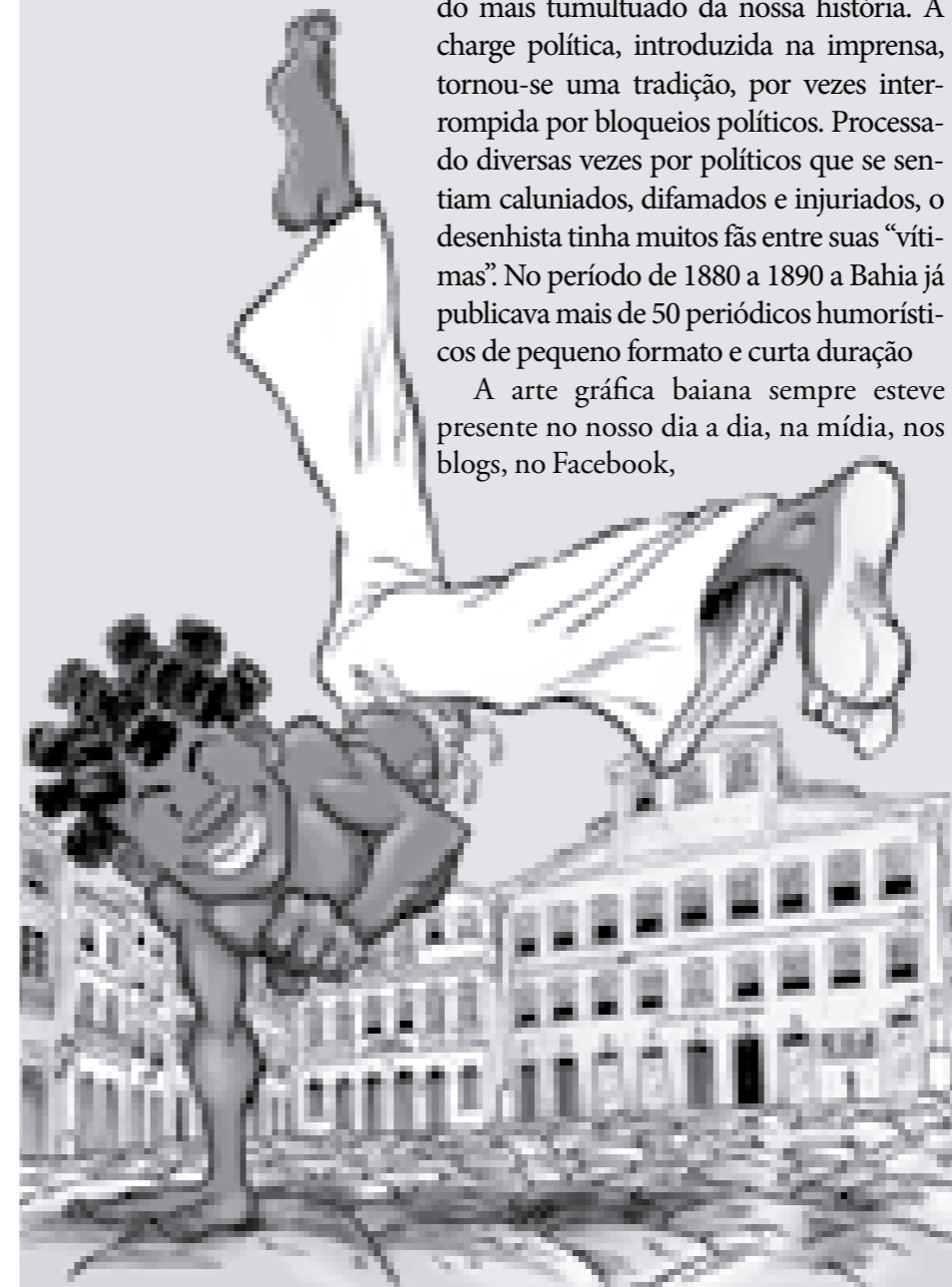
Sim, nós temos quadrinhos!

Ao longo da História, sob os regimes mais obscurantistas, o crítico do lápis sempre esteve presente. A Manoel Paraguassu, K-Lunga, Nicolay Tischenko e seus colegas coube o mérito de registrar, sob a ótica do humor, o período mais tumultuado da nossa história. A charge política, introduzida na imprensa, tornou-se uma tradição, por vezes interrompida por bloqueios políticos. Processado diversas vezes por políticos que se sentiam caluniados, difamados e injuriados, o desenhista tinha muitos fãs entre suas “vítimas”. No período de 1880 a 1890 a Bahia já publicava mais de 50 periódicos humorísticos de pequeno formato e curta duração.

A arte gráfica baiana sempre esteve presente no nosso dia a dia, na mídia, nos blogs, no Facebook,

nos livros e revistas, nos muros da cidade como grafite. Inseridos na cultura urbana de forma direta e indireta, os quadrinhos influenciaram as pinturas de Juarez Paraíso, Floriano Teixeira, Carybé, Chico Liberato entre outros e correram o mundo. Até o poeta Castro Alves já rabiscava caricatura, assim como o maestro Lindembergue Cardoso, o cineasta Glauber Rocha, e o diretor de teatro Márcio Meirelles. Por pressão do mercado, alguns profissionais têm que pagar pela falta de opções e pela imposição da dura realidade, onde a sobrevivência fala mais alto do que a ideologia da liberdade total de criação.

Para os que ainda pensam que quadrinhos são produzidos no Rio de Janeiro, São Paulo e Paraná, “A Bahia e os Quadrinhos: caminhadas, evoluções e análises das HQs baianas” é uma obra que mostra caminhadas, evoluções e análises das histórias em quadrinhos baianas. Entre os organizadores estão André Luiz Souza da Silva (Betonnasi), Claudia Cavalcanti Cedraz e Waldomiro de Castro Santos Vergueiro. São oito ensaios sobre o panorama dos quadrinhos na Bahia, *Lazer* – primeira revista em quadrinhos infantil na Bahia, *Estratégias da Indústria Cultural versus leitor de quadrinhos:*



A ordem é padronizar!, No ritmo da ginga: quadrinhos e capoeira na aplicação da Lei 10.639/2003, A adaptação dos quadrinhos para o meio digital: o advento das webcomics, O negro cartunizado nos quadrinhos e o modelo sistemático de elaboração de conceitos para o design de personagem, *Aí, o capoeirista* como experiência estético-afetiva da cidade de Salvador, e O estilo Jack Kirby de fazer quadrinhos em *Conto dos Orixás* de Hugo Canuto.

No Panorama são identificados três eixos de ações desenvolvidas pelos quadrinistas baianos: as exposições, as associações e as publicações independentes. A década de 1970 foi um período de grandes exposições sobre o assunto. Já na década de 90 foi a do surgimento das revistas *Pau de Sebo*, *Turma do Pipoca*, *Porreta*, *Esfera do Humor*, *Negro D'Água*, *Merendinha*, *Tudo com Farinha*, *Lucas*, *Turma do Xaxado*, *O Jegue* entre outras. Na época a Associação de Quadrinistas da Bahia unia os artistas em torno de produções e ações eficientes. A trajetória dessa pesquisa vai até 2019.

No segundo capítulo o destaque é para *Lazer* (1977), primeira revista em quadrinhos realizada na Bahia, criação de Cedraz e Roberio Cordeiro. No seu primeiro número contou com a colaboração de Pericles Calafange e Dilson Midlej. Além de quadrinhos a revista trazia diversos passatempos. Durou dois anos e incentivou as novas gerações. No capítulo de estratégias da indústria cultural apresenta a domesticação pela indústria das tiras em quadrinhos onde a tríade do signo capital (Estado, mercado e técnica) engessa a linguagem dos quadrinhos. O movimento de resistência ao instituído é uma das saídas, pois as narrativas gráficas contam diversas maneiras do viver e as vidas são múltiplas.

No ritmo da ginga: capoeira na Lei 10.639/2003, próximo capítulo. O pensador russo Tolstoi escreveu, sabiamente, que o poeta só é universal se cantar a sua aldeia. Não se pode compreender a cultura de um povo sem conhecer a sua história. Para conhecer a história de um povo, é preciso conhecer a história dos seus grandes homens. Aqueles que fizeram a história do seu povo e determinaram seu destino. E o jovem Flávio Luiz resgatou esse tipo de arte que está nas ruas, mas esquecido pelas autoridades: a capoeira. Ela ficou invisível durante muito tempo na historiografia brasileira. Depois de dar a volta ao mundo e alcançar reconhecimento internacional, ela se tornou patrimônio cultural brasileiro. O registro desta manifestação foi em 2008. A criação da Lei 10.639/2003 tornou obrigatório o ensino de História e Cultura Africana e Afro-Brasileira nas escolas de Ensino Fundamental e Médio.

Sobre *webcomics* (quadrinhos on-line) o foco foi no trabalho do artista Darwiz Bagdeve que usou efeitos sonoros em um

quadrinho para criar tensão, Gabriele Brito (Gamibri) e Flavio Rangel. O negro cartunizado mostra como a Bahia apresentou poucos personagens negros, e muitos estereotipados. Fala sobre os movimentos (Buzios, Chibata e Malês) de autoria do cartunista Mauricio Pestana. Considerado precursor de Lampião, o negro Lucas da Feira foi o terror do sertão baiano durante vinte anos. A obra do roteirista Marcelo Lima e desenho de Helcio Rogerio é um ponto positivo pois resgata personagens invisíveis de nossa historiografia. O ensaio também aborda outros personagens.

No último capítulo uma análise da obra do artista Hugo Canuto que homenageia o norte americano Jack Kirby “e, ao mesmo tempo em que o homenageia, cria; dá sua contribuição singular para a história das histórias em quadrinhos, e convida seu leitor a participar, concretizando *Conto dos Orixás*, fazendo do artístico o estético”.

Existem nos subterrâneos da Bahia muita gente nova preocupada com soluções formais mais atualizada com a contemporaneidade que nos marca, cultural e ideologicamente.

Por outro lado, problemas políticos e ideológicos seriam marcantes na medida de atuação cultural desses quadrinhos como objetivos de consumo e como linguagem determinada pelo contexto cultural. A verdadeira e boa arte gráfica é aquela que seduz pelo conhecimento que leva ao despertar, que leva ao prazer, à consciência. Nas artes gráficas é possível sonhar. Assim como sonhamos na poesia, na música, no cinema, no teatro e na literatura. A arte gráfica na Bahia renova os caminhos do olhar, reinventa a leitura, modifica a linguagem. É no lugar do desejo social que abarca a arte e o imaginário em seu entorno. Em suas formulações conteudísticas, há sempre uma porta aberta para o social, para o



poético, o político, filosófico, religioso, para o demasiadamente humano, enfim. As artes gráficas, embora estudadas com seriedade desde os anos 1960, ainda não foram devidamente mapeadas, enquanto concreção ontológica, pelos próprios artistas. E esta obra “A Bahia e os Quadrinhos: caminhadas, evoluções e análises das HQs baianas” é um ponto forte na produção da pesquisa de nossas artes gráficas. Precisamos com urgência mapear essas obras que são capazes de provocar, investigar, ousar, caminhar, a passos largos sobre a nossa cultura, comportamento e entretenimento.

A matéria-prima das artes gráficas nasce do sonho, que nasce do desejo, que nasce da paixão, que nasce de nossa mais profunda humanidade. Por isso, nossas artes gráficas podem seduzir, ser apaixonantes. E podem levar à reflexão.

Os autores de quadrinhos lutam por mais apoio público para o segmento. As narrativas quadrinísticas começam a ser cada vez mais reconhecidas pelos governos em suas três esferas, mas ainda são poucas as ações efetivas para aumentar a promoção, a circulação e difusão dos produtos e seus criadores.

Infelizmente, a Bahia ainda engatinha no assunto, mesmo tendo sido um dos primeiros estados a defender o quadrinho com o surgimento do Clube da Editora Juvenil, publicando nos anos 70 o fanzine *Na Era dos Quadrinhos*.

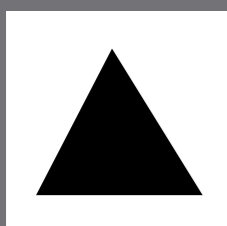
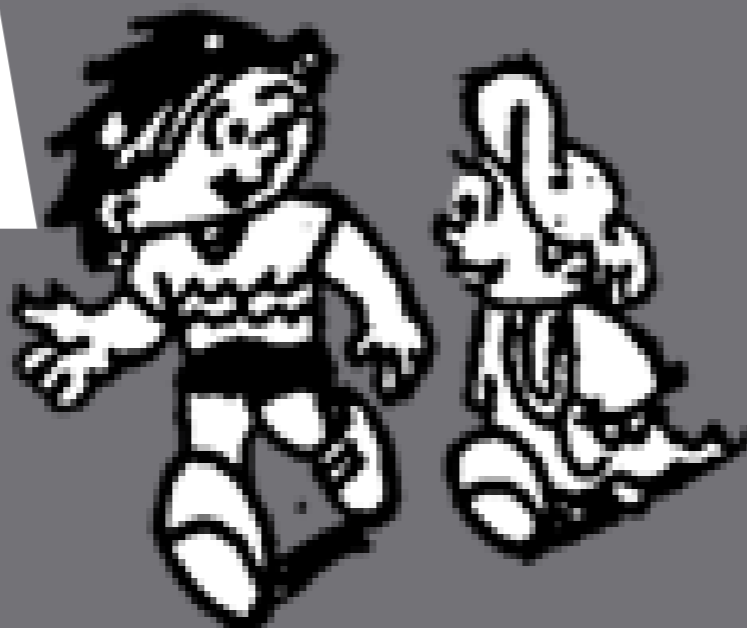
A cultura nos traduz e nos diferencia. É por meio dela que nos revelamos uma sociedade original, plural e tolerante. Além disso, gera renda, trabalho e cidadania. A diversidade cultural é considerada, ao lado da biodiversidade, uma das fontes para um novo modelo de desenvolvimento. Chegou a hora dos quadrinhos receberem um tratamento à sua altura. Um setor tão presente na vida cotidiana, seja de criança ou adulto, tão transversal no conjunto das dimensões humanas, tão transformador para os indivíduos, tão vital para a economia do país e para sua relação com o mundo merece políticas contínuas que contemplem sua grandeza.

Gutemberg Cruz

Jornalista e estudioso das artes gráficas (principalmente as HQs)

▶ CAPÍTULO 1

PANORAMA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA BAHIA



André Luiz Souza da Silva (Betonnasi)
Claudia Cavalcante Cedraz Caribé de Oliveira (Claudia Cedraz)
Waldomiro de Castro Santos Vergueiro

De tudo, ficaram três coisas: a certeza de que ele estava sempre começando, a certeza de que era preciso continuar e a certeza de que seria interrompido antes de terminar.

Fernando Sabino

1 - COMEÇANDO PELO MEIO

A Turma da Mônica e os super-heróis da Marvel e da DC Comics são imediatamente lembrados quando falamos sobre quadrinhos publicados no Brasil. Trata-se, é claro, do quadrinho *mainstream*, disponibilizado pela grande indústria em modelo de linha de produção e distribuído por todo o país. No entanto, pouca gente sabe que no estado da Bahia tradicionalmente existiu uma força de resistência que, remando contra a maré dos poucos investimentos, do mercado pouco favorável e da ausência de patrocínios conseguiu produzir e publicar histórias em quadrinhos e desenhos de humor com certa regularidade e insistência.

No sentido de preencher esse hiato informativo, este capítulo pretende fazer um panorama dessas produções, em geral realizadas por artistas baianos na própria Bahia, bem como iniciar o registro desta história, prin-

cipalmente dos anos 1970 aos dias atuais.

O ponto inicial de coleta de dados aconteceu por meio de uma série de questionários enviados a quadrinistas baianos utilizando as redes sociais. Os primeiros quadrinistas contatados foram aqueles com os quais tínhamos relações de amizade. No formulário enviado, às vezes através do Facebook ou por e-mail, solicitamos indicação de novos desenhistas baianos que trabalhavam com quadrinhos para contribuir com a pesquisa. Dos 73 nomes recebidos, entre julho e setembro de 2019, conseguimos contactar 57, e recebemos 29 respostas. Os artistas que participaram da coleta de dados foram: Aleco (Alexandre da Costa Cabral), Aziz (Bruno Coelho Aziz Lima), Bluefeather (Dannilo Santana de Quadros), Bruno R. (Bruno Pitanga), Café (José Carlos Café Alves), Caó Cruz Alves (Álvaro Carlos Cruz Alves), Cosme Santana, ds (Damião

Santana), Daniel Cesart (Daniel Cesar), Danilo Dias, Davi Sales, Djota (Dilermano José Maciel dos Santos), Fábio Maltez, Fatarq (Fabrício Carvalho Campos), Flávio Luiz (Rodrigues Nogueira), Joe Santos (Joel C. Santos), Manoel Dama (Manoel Dantas Macedo Filho), Marcelo Fontana, Marcelo Lima, Marcos Franco, Mário SAM (Mário Sergio de Araújo Magalhães), Oliver Borges, Paulo Setúbal, Rogério Rios, Sidney Falcão, Tom Figueiredo (Antonio Sergio Nunes Figueiredo), Val Oliveira (Valmar Oliveira), Valtério (Luiz Walter Chaves Sales) e Will Leão (William Leão Mascarenhas).

Outra importante fonte de informações foi o *Blog do Gutemberg*¹, blog mantido por Gutemberg Cruz, jornalista profissional e um dos principais estudiosos sobre quadrinhos na Bahia, tendo recebido em 1996 o troféu HQ Mix por seu livro *Humor gráfico na Bahia - o traço dos mestres*. Cruzando informações, ampliando a busca em jornais, conversas com autores e produtores, foi possível traçar esse panorama sobre as histórias em quadrinhos na Bahia. É o começo do registro de uma história muito importante não apenas para os baianos, mas para a sociedade brasileira em geral.

De acordo com as informações encontradas, identificamos três eixos de ações desenvolvidas pelos quadrinistas baianos: as exposições, as associações e as publicações independentes, nesta última destacando-se algumas editoras baianas.

Neste panorama foram deixados de lado os suplementos infantis nos jornais locais, importante espaço de publicação das produções baianas, pois isso demandaria uma outra pesquisa, além de exigir mais tempo para sua realização. Fica para uma outra oportunidade.

Montar esse mosaico e criar coerência temporal não foi tarefa fácil, mas, como foi citado antes, só foi possível graças às imprescindíveis colaborações de pesquisadores e artistas que se entusiasmaram junto conosco para contar a história das histórias em quadrinhos na Bahia.

Segundo Gutemberg Cruz, a produção de desenhos de humor na Bahia se inicia no século XIX, com os periódicos humorísticos, que se tornaram muito frequentes a partir da chegada da Família Real no Brasil. Em 1965 surgiu o primeiro jornal ilustrado da Bahia, *A Busina*, impresso na oficina litográfica de Heráclito Augusto Odilon e redigido pelo poeta satírico e epigramista Manoel Pessoa da Silva.

No século seguinte, teremos uma profusão de produções e o aparecimento de nomes e acontecimentos importantes no cenário local. Esses nomes foram significativos para a expansão e consolidação dos quadrinhos baianos no cenário nacional e internacional. Em nossa narrativa, pontuamos, no decorrer das décadas, os acontecimentos, geralmente em sequencialidade anual, com destaque para alguns eventos e publicações, agregando informações pesquisadas sobre os principais feitos de alguns artistas, a partir das pesquisas realizadas.

2 - AS DÉCADAS DE 1970 E 1980: O FLORESCIMENTO CRIATIVO DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS NA BAHIA

Durante a década de 1970 surgiram alguns desenhistas pioneiros na promoção de ações para construção de um cenário artístico que favoreceu a publicação de vários quadrinhos e a formação de desenhistas de humor no estado da Bahia. Dentro desse cenário se destacam as figuras de Gutemberg Cruz e o professor Adroaldo Ribeiro Costa, dois grandes incentivadores da produção quadrinística no estado, o primeiro se destacando no estudo do meio, registrando a história dos quadrinhos baianos com viés político, o segundo estimulando a produção de quadrinhos durante 20 anos, desde 1955, por meio do tabloide *A Tarde Infantil*, no jornal *A Tarde*, no qual era editor.

Em 1968 ocorreu, em Salvador, a fundação do Clube da Editora Juvenil, uma homenagem às primeiras revistas em quadrinhos juvenis, com o propó-

sito de difundir o hábito da leitura dos quadrinhos. O Clube se transformou em Centro de Pesquisa de Comunicação de Massa, tendo como sócios Gutemberg Cruz, Calafange, Aimar Aguiar e Antônio Cedraz. Foram realizados estudos sobre quadrinhos e simpósios para discutir as vantagens e desvantagens de sua leitura. Passaram por várias sedes durante oito anos, e em 1976 as reuniões aconteciam às sextas-feiras, na sede da Associação de Clubes de Ciências da Bahia.

Durante o ano de 1969, Antônio Cedraz começou a publicar seus personagens nos jornais da capital baiana. Em abril estreou Lúbio, criado em 64 e Vespinha; em maio, Lula; Zé Bola estreou em junho e em setembro Ludraz, personagens pouco conhecidos, mas que marcam o início da jornada desse quadrinista.

A 1ª exposição de Histórias em Quadrinhos do Norte Nordeste do Brasil, aconteceu em 1970 no salão nobre do Instituto Central de Educação Isaias Alves (ICEIA), organizada pelo Centro. O tema da exposição foi a “Importância dos Quadrinhos”, e o professor Adroaldo Ribeiro Costa ganhou o título de Presidente de Honra do Centro por incentivar a realização da mostra.

Em 1971 foi realizada a II Exposição na Biblioteca Central do Estado, conhecida como Biblioteca Central dos Barris, com o tema “Os Quadrinhos no Mundo”. Além da mostra com quadrinhos do mundo todo, era permitido ao público ler as revistas da exposição. Dois anos depois, na mesma biblioteca, foi realizada a Expo Quadrinhos 73, com o tema “Os Quadrinhos no Brasil”, dedicada aos desenhistas Avalone, Cedraz, Silva,

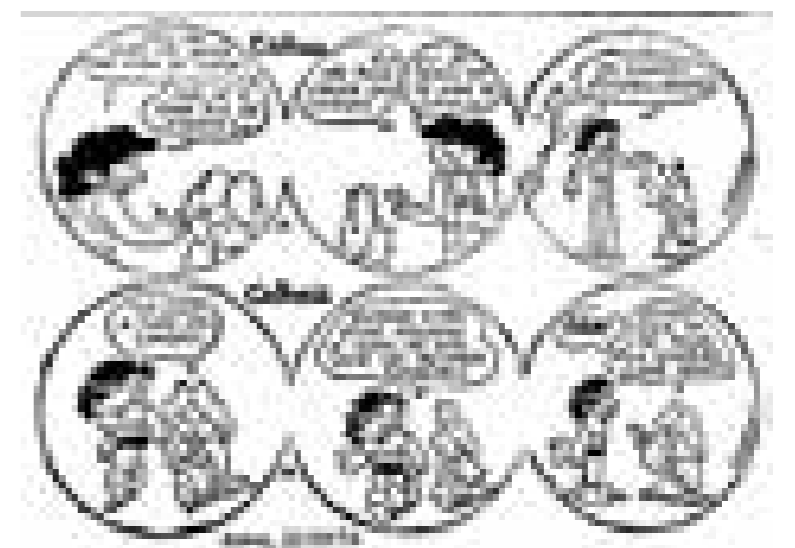


Figura 01. Recorte de jornal.
Fonte: Acervo Claudia Cedraz.



Figura 02. Capa da revista Na era dos quadrinhos.
Fonte: Acervo Claudia Cedraz.

Floriano Hermeto, Maurício de Sousa, Ziraldo e outros.

Em 1973 e 1974, Cedraz publicou semanalmente no jornal *IC*, fábulas de Monteiro Lobato adaptadas para os quadrinhos, passatempos e histórias em quadrinhos com seus personagens Lúbio, Gogó, Vatapá, Zé Bola e Marconi. Nestes mesmos anos, também vai contribuir para o jornal *A Tarde*, com

¹ <http://blogdogutemberg.blogspot.com/>. Acesso em: 27 set. 2019

histórias de Lúbio, Vatapá e Zé Bola. Seu personagem Joinha irá surgir apenas em dezembro de 73, em tiras que apresentam como inovação os quadros redondos. (Figura 01).

A imersão de Cedraz na produção de quadrinhos irá ampliar e se consolidar ao longo de décadas. Em 1977, Gutemberg Cruz na matéria Por um Quadrinho Baiano, publicada na edição número 1 do fanzine *Na Era dos Quadrinhos*, ano 1, afirma

Antônio Luiz Ramos Cedraz, um dos mais antigos desenhistas de quadrinhos em atividade na Bahia tem um universo todo voltado para as histórias infantis. Jovem bancário, descobriu que melhor que ler era fazer os seus próprios quadrinhos. “Lúbio”, “Zé Bola”, “Joinha” são personagens sem neuroses e sem angústias de metrópoles, mas engraçados, inteligentes e mesmo algumas vezes às voltas com problemas gerais. (NA ERA DOS QUADRINHOS, 1977).

Em junho de 1975, treze desenhistas baianos, Cedraz, Calafange, Setúbal, Lage, Nildão, Jorge Silva, Ferraz, Lessa, Romilson, Roberto Grisi, Aps - Anildson Pereira, Robério e Dilson, realizaram uma exposição no Instituto Cultural Brasil-Alemanha (ICBA). Em agosto deste mesmo ano é lançado o tabloide semanal *A Coisa*, veiculado no jornal *Tribuna da Bahia*, que durou 8 meses, com 32 números, seguindo uma linha mais política. Participaram deste tabloide Lage, Nildão, Gutemberg, Calafange, Jorge Silva, Lessa, Hamilton Vieira, Ruy Espinheira e Cedraz. Tinha por objetivo valorizar o autor baiano e divulgar novos desenhistas. Da reunião desses desenhistas surgiu, em junho de 1976 o *Coisa Nostra*; com apenas quatro números, contou com a colaboração de Lage, Nildão, Setúbal, Jorge Silva, Aps, Lessa e Helson Ramos. Esse novo tabloide incluía reportagens, colunas de cinema, música e cartuns.

Em 1976 o Centro organizou a exposição “Quadrinhos na Bahia”, realizada no ICBA. Segundo Robério Cordeiro, contava com 13 artistas divididos em três correntes distintas, a saber: 1) experimental: Jorge Silva, Carlos Ferraz, Péricles Calafange, Roberto Grisi, (Aps); 2) Tradicional: Robério Cordeiro, Cedraz, Romilson, Dilson; e 3) Outros, na modalidade de cartuns: Lage, Nildão, Lessa e Setúbal. Em abril desse mesmo ano, Cedraz e Calafange serão os responsáveis pela *Tribuninha*, página infantil publicada pelo jornal *Tribuna da Bahia*, com passatempos, quadrinhos,

jogos e palavras cruzadas, direcionado ao público infantil. Segundo o próprio jornal, a página pretendia “criar algo que preencha o tempo de maneira agradável e inteligente.” (TRIBUNA DA BAHIA, 1976).

Em janeiro de 1977 a publicação *Na Era dos Quadrinhos* (figura 2) do Centro de Pesquisa de Comunicação de Massa, retornou após três anos de interrupção. Publicada entre julho de 1970 a julho de 1973, com 37 números, retomou sua periodicidade mensal, propondo lutar pelo quadrinho baiano, desenvolver histórias em Salvador e avaliar as produções de quadrinhos.

Apresentava em seu conteúdo quadrinhos, cartuns e ensaios. Segundo o editorial da revista Ano I, nº 1 de 1977,

Acreditamos que a maior contribuição do NA ERA será, sobretudo em termos locais, visando o desenvolvimento da consciência quadrinhográfica. Servindo como estímulo aos criadores, é esta certeza de sua utilidade que nos leva a continuar a sua publicação. NA ERA pretende ser uma alternativa não só para o leitor mas também para o criador brasileiro - e baiano, principalmente. (NA ERA DOS QUADRINHOS, 1977).

Para seu lançamento foi realizada uma exposição na Biblioteca Central do Estado, entre os dias 24 a 28 de janeiro, com participação de 20 cartunistas e quadrinistas apresentando 80 trabalhos. Esta foi a 5ª exposição realizada pelo Centro de Pesquisa. A exposição reuniu trabalhos de Alberto Romero, Almandrade, Aps, Calafange, Carlos França, Carlos Ferraz, Cedraz, Dilson, Eduardo Barbosa Helmos, Jor-



Figura 03. Capa da revista infantil *Lazer* número 1. Fonte: Acervo Claudia Cedraz

ge Silva, Lage, Lessa, Limiro, Menandro Ramos, Nildão, Robério, Romilson Lopes, Setúbal e K-Lunga.

Em abril de 1977, Antônio Cedraz e Robério Cordeiro lançaram a revista em quadrinhos *Lazer* (figura 3), primeira revista infantil de histórias em quadrinhos e passatempos da Bahia, publicação independente que contou com a colaboração de Setúbal, Dilson Midlej, Calafange e Joelino Ferreira. A revista em quadrinhos *Lazer* durou apenas dois números, sofrendo boicote na distribuição. Com pressões no ambiente de trabalho, Robério e Cedraz pararam de editar a revista.

Ainda em 1977, temos uma segunda exposição no ICBA, que reuniu trabalho de 22 artistas e o lançamento do número 6 da revista *Na Era dos Quadrinhos* com uma homenagem a Adolfo Aizen. A exposição foi dividida em três grupos: 1) Quadrinhos na imprensa, com trabalhos de Nildão, Carlos França, Cedraz, Dilson, Lage, Setúbal, Calafange, Romilson, Sebas,



Figura 04. Cartaz da exposição “Ria. É uma ordem.” - Fonte: Acervo Caó.

Cleber, Eduardo Barbosa e Helson Ramos; 2) Caricaturas e charges, que ficaram a cargo de Álvaro Barros, Djalma Pires, Fernando Diniz, Manoel Paraguassu, Nicolay Tishchenko, Raimundo Aguiar e Sinezio Alves; e 3) Influência dos quadrinhos nas artes plásticas, com produção de Juarez Paraíso, Luis Fernando Botelho e Almandrade. A exposição permaneceu por 15 dias no ICBA e depois foi exposta na Galeria Patrimônio, no Largo do Pelourinho.

Em novembro de 1978, na galeria Eucatexpo, aconteceu o salão de humor “Ria. É Uma Ordem” (figura 4). Essa mostra contou com a colaboração da Superintendência de Fomento ao Turismo do Estado da Bahia (Bahiatursa) e da agência de publicidade DM9. A exposição foi uma ação do Centro, com organização de Gutemberg Cruz e participação da maioria dos desenhistas de quadrinhos e humor da época, Aps, Buxa, Caó, Cedraz, Cleber, C. França, Helson Ramos, J. Mendes, Lage, Limiro, Menandro, Nildão, Reinaldo, Robério, Romilson, Sebas, Setúbal.

Mais tarde foi editado e impresso o primeiro livro do cartunista Caó, intitulado *O Porco com Cauda de Pavão*. Segundo o autor, “Este livro é o resultado das publicações de tiras com o mesmo nome que apareciam no Jornal A Tarde. Em 1979 foi uma época que se editava livros com mimeógrafo, mas esse livro foi feito com fotolito e impressão offset com o apoio do jornal A Tarde e da Bigraf.”²

Na década de 1970 começam a ser vislumbrados dois segmentos de produção em quadrinhos em terras soteropolitanas: um grupo que trabalhou dentro de um panorama de crítica política e social, e um grupo que buscou atuar na linha infantil. Em diversos momentos, esses grupos não formais trabalharam juntos e promoveram os quadrinhos baianos, tanto local quanto nacionalmente.

Em 1985, Cedraz lançou pela editora Cedibra a revista *Passatempo dos Guris*, com diversas atividades para o público infantil. A publicação trazia os personagens da Turma dos Guris, Netinho, Pipoca, Biriba, Garrincha, Andréia, Chiquinho, Carol e Xaxado. Este último, mais tarde ganharia sua própria turma e projeção nacional. (Figura 5).

Em 1988 o personagem Joinha, de Cedraz chega a Cuba, por meio da editora Pablo de La Torriente, no jornal *El Muñe* e na revista *Cómicos*. Neste mesmo ano é lançada a revista *Guri, 60 piadas*, editada pela editora Grafitti Cultural de Curitiba-PR e distribuída nacionalmente pela

Distribuidora Fernando Chinaglia, do Rio de Janeiro.

Os anos se passaram e no final dos anos 1980 foi realizado o 1º Megazine da Bahia (Figura 6), na Biblioteca Central do Estado da Bahia, mais precisamente entre 24 de abril a 11 de maio de 1989, tendo como participantes Rogério Rios, Psicose, Anax Marcelo e André Betonnasi.

A 1ª Megazine apresentou ao público uma nova geração de produtores de histórias em quadrinhos e desenhos de humor, agregando novos talentos, estabelecendo novas parcerias e caminhando junto aos desenhistas com mais experiência. Na década veremos essa turma viria a crescer e promover ações buscando o fortalecimento da produção quadrinística e insistindo na formação de um mercado que consuma e valorize a produção baiana de histórias em quadrinhos.

3 - A DÉCADA DE 1990: PERÍODO DAS GRANDES EXPOSIÇÕES

A década se inicia com Antônio Cedraz ganhando o prêmio “Dona Beija”, de melhor quadrinista brasileiro, título recebido no II Encontro Nacional de Histórias em Quadrinhos, realizado em Araxá - MG. Em setembro de 1990, aconteceu o lançamento da revista *Pau de Sebo* (figuras 7 e 8), criada e editada por Lage, Rezende, Valtério, Setúbal e Guigão. Em seu editorial, no número 0, apresentava sua proposta permeada de deboche, “tratar com fina ironia (às vezes) o modo de vida baiano, mexer com os costumes, a cultura, os mitos sagrados, a sensualidade, o misticis-

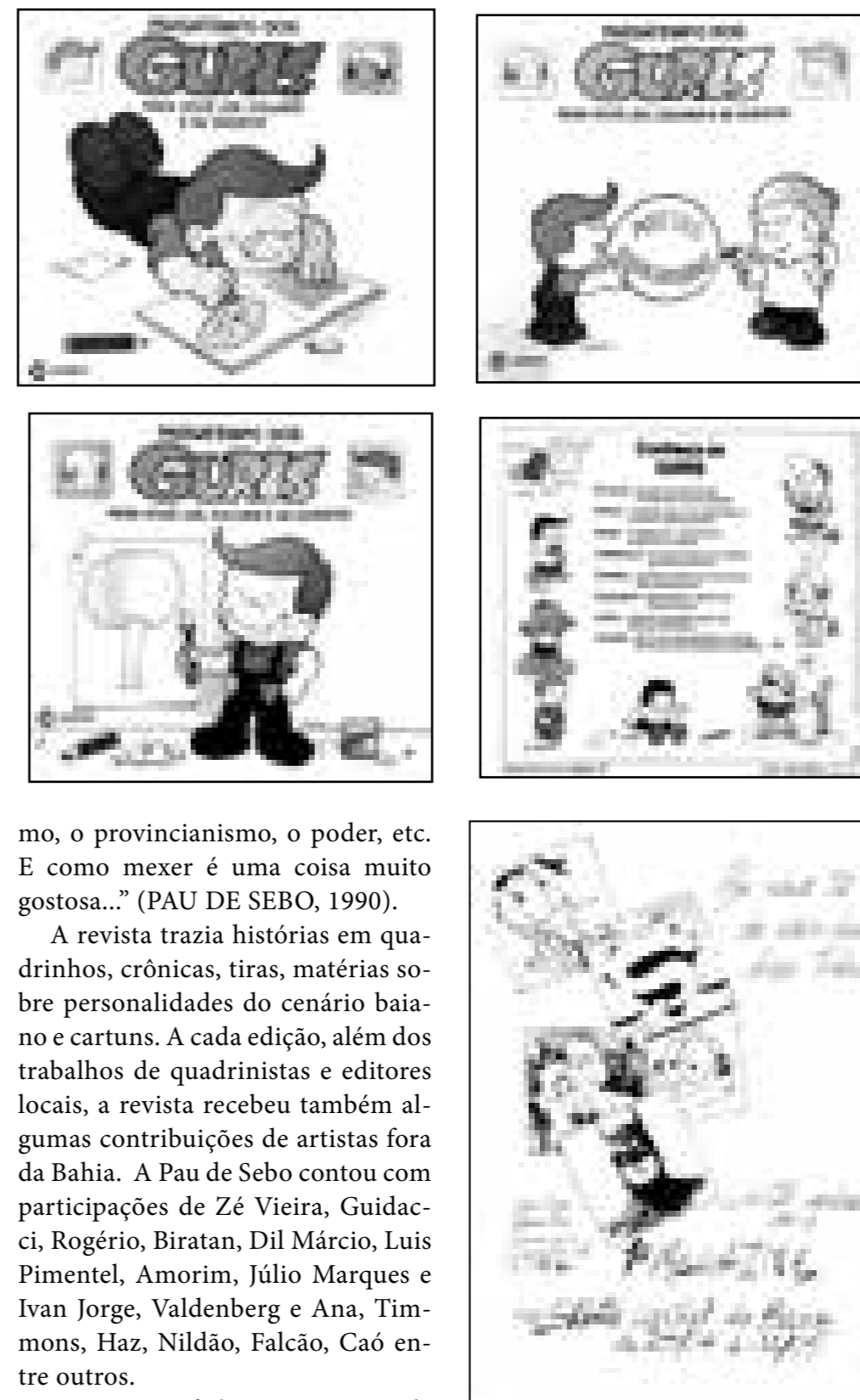


Figura 05. Capas e contracapas da revista *Passatempo dos Guris* (1985).
Fonte: acervo Claudia Cedraz

mo, o provincianismo, o poder, etc. E como mexer é uma coisa muito gostosa...” (PAU DE SEBO, 1990).

A revista trazia histórias em quadrinhos, crônicas, tiras, matérias sobre personalidades do cenário baiano e cartuns. A cada edição, além dos trabalhos de quadrinistas e editores locais, a revista recebeu também algumas contribuições de artistas fora da Bahia. A *Pau de Sebo* contou com participações de Zé Vieira, Guidacci, Rogério, Biratan, Dil Márcio, Luis Pimentel, Amorim, Júlio Marques e Ivan Jorge, Valdenberg e Ana, Timmons, Haz, Nildão, Falcão, Caó entre outros.

Em 1991 Café lançou a revista de quadrinhos e cartuns denominada *Esfera do Humor* (figura 9), segundo o próprio cartunista relata:

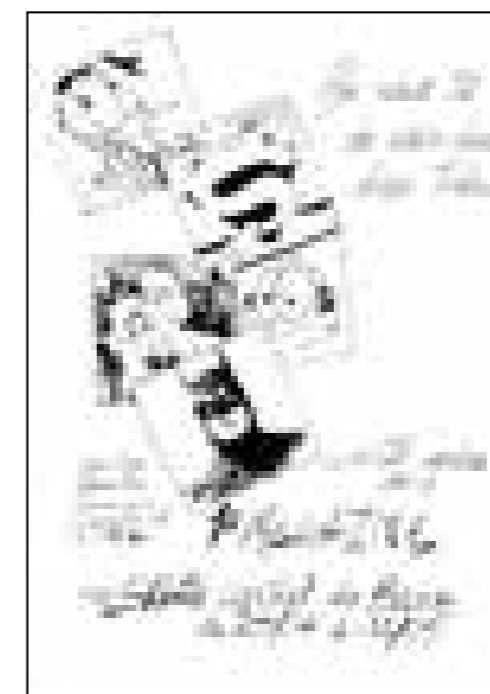


Figura 06. Cartaz do “1º Megazine” (1989).
Fonte: acervo André Betonnasi.

² Depoimento concedido por e-mail em 29 de jul. 2019.

Em 1991 criei e editei com recursos próprios, uma revista de desenhos chamada Esfera do Humor. O lançamento ocorreu na Livraria Civilização do Shopping Barra em 22 de abril de 1992. Gutemberg Cruz fez a matéria que foi usada na divulgação. É uma revista em formato A4, capa colorida e miolo p&b, mesclada de Cartuns e HQs. Fizem parte dela, além de mim: Araripe, Caó, Helson Ramos, Nildão e Keiko Sato. A Esfera nasceu da falta de meios para divulgação do quadrinho local, sobretudo para iniciantes, como era o meu caso. Com tiragem de 1.000 exemplares, foram vendidos em torno de 500. Infelizmente, por falta de recursos, o projeto não pôde seguir adiante. (2019).³

Em 1991, Paulo Viana - Parlim -, publicou em Juazeiro, no interior da Bahia, o álbum *Nego D'água - Trama no Rio*, uma novela gráfica, com 40 páginas. Além dessa revista, Parlim também publicou *A Guerra de Canudos em Quadrinhos [1994?]* e *Lampião Justiceiro do Sertão [2009?]*, (Figura 10).

Parlim quadrinizou histórias na tentativa de manter a cultura regional, no expediente de um de seus álbuns ele diz: “A Guerra de Canudos em quadrinhos tenta levar mais perto dos jovens o significado histórico da luta do sertanejo, contra a opressão, contra a miséria, contra a politicagem e contra o abandono.” (PARLIM, 1994?) As publicações de Parlim são fruto, como a maioria das produções baianas, de um esforço pessoal. Segundo Paulo Sétubal⁴,

Parlim era um tremendo produtor de seus sonhos. Mobilizava a cidade inteira em seus projetos. Professores, pesquisadoras, donos de bares que conhecia, comerciantes diversos, a prefeitura, os políticos, advogados, um mundo de gente. E todos ajudavam Parlim, fazendo revisão, apresentação, contribuindo financeiramente ou logisticamente ou de qualquer outra forma para que os projetos de Parlim ganhassem vida e ganhassem o mundo. (2019).

Em janeiro de 1992 Antônio Cedraz e Davi 70, lançaram a revista *Merendinha*, publicada com recursos dos editores. Nesta revista, Cedraz lançou um novo personagem, Elba, criado exclusivamente para essa publicação e Davi apresentou Setenta e Guga. Uma coisa curiosa sobre essa revista é que talvez tenha sido a primeira publicação completamente

colorida de histórias em quadrinhos feita na Bahia. Esta revista contou com a colaboração de Tom Figueiredo, Murilo, Caroline Cedraz, Gonçalo Junior, Psicose e Ailton Araújo.

Foram muitas iniciativas de publicações de quadrinhos baianos, que quase sempre tinham distribuição e vendas locais, no início da década de 1990. Foram realizadas também diversas exposições de quadrinhos, cartuns e afins. Com o surgimento de novos artistas houve um aumento significativo desse tipo de evento, principalmente em espaços de grande circulação como no caso dos shopping centers da capital baiana. (Figura 11).

Uma dessas exposições foi “Acredite se Quiser: a Bahia Faz Quadrinhos” realizada entre 1º e 6 de abril de 1991. Era uma exposição de quadrinhos, cartuns e caricaturas montada na praça central do Shopping Piedade com a participação de Antônio Cedraz, André Betonnasi, Anax Marcelo, Davi Sales (Davi 70). Além da exposição de caricaturas, charges, ilustrações e quadrinhos, esta exposição teve Anax Marcelo realizando caricaturas in loco, André Betonnasi vendendo camisetas com seu personagem Zé Cação – um surfista calhorda -, e o lançamento de duas revistas produzidas por baianos: a *Porreta*, quadrinhos adultos, produzida por Davi 70 e outros quadrinistas, e *Turma do Pipoca*, de Cedraz, em 4 cores, formatinho, distribuição nacional, pela editora Lisa.

Entre os dias 03 e 11 de maio de 1991 foi realizado o II Megazine da Bahia, na Biblioteca Central dos Barris, com as seguintes participações: Rogério Rios, Luis Alberto (Psicose),



Figura 07 e 8. Capas das edições 0, 1, 2 e 3 da revista em quadrinhos Pau de Sebo. - Fonte: Acervo Claudia Cedraz.

Anax Marcelo, André Betonnasi, Davi Sales (Davi 70), Antônio Cedraz, D.J., Affoba, Cosme e Damião.

Quase que concomitantemente ao II Megazine ocorreu, de 6 a 10 de maio, a exposição de quadrinhos no 1º Seminário sobre Histórias em Quadrinhos, realizado na Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS), em Feira de Santana - Bahia. Participaram dessa exposição os artistas Caó, Cedraz, Paulo Serra e Setúbal. Neste seminário ocorreu um concurso de histórias em quadrinhos e uma mostra de cinema, palestras sobre a Nona Arte de professores pesquisadores renomados tais como Maria de Fátima Hanaque Campos, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Waldomiro Vergueiro da Universidade de São Paulo (USP) e Moacy Cirne, da Universidade Federal Fluminense (UFF), além das falas valiosas dos cartunistas Caó, Cedraz, Delman, Lage, Setúbal e Valtério.

No mesmo ano foi realizado o 3º Megazine da Bahia, no Shopping Piedade, entre 18 a 30 de julho, tendo como participantes, dentre outros, Affoba, Anax Marcelo, Augusto Mattos, André Betonnasi, Bruno Aziz, Antônio Cedraz, Cosme, Damião, Davi Sales (Davi 70), Fábio, Hector Salas, Psicose, Rogério Rios, Romualdo e Sidney. Essa exposição contou com o apoio do Sindicato

dos Petroleiros da Bahia (Sindipetro-Ba), Central Única dos Trabalhadores (CUT), Sindicato dos Trabalhadores da Indústria Química (Sindiquímica) e Fundação Gregório de Matos.

Este entusiasmo com as exposições e o aumento do grupo de artistas dedicados à Nona Arte fez com que se pensasse em uma organização formal. Assim, surgiu a Associação de Quadrinistas da Bahia (AQB), em 1991. Em entrevistas concedidas via e-mail, em 2019, para Claudia Cedraz, os quadrinistas Rogério Rios, Davi Sales, Tom Figueiredo, Val Oliveira lembraram da tentativa de constituir a associação. As

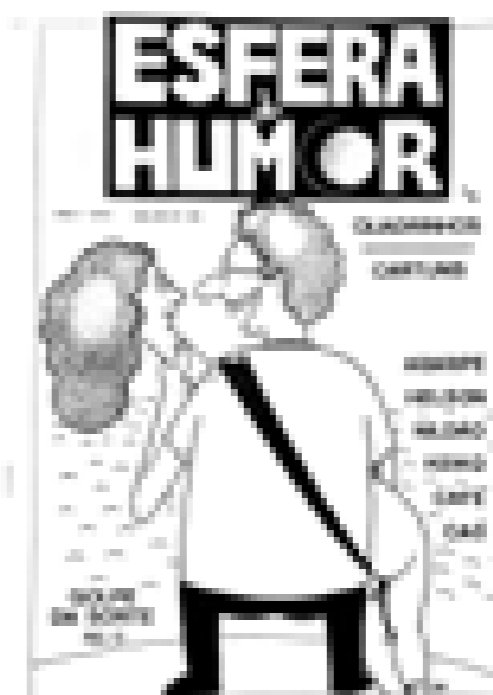


Figura 09. Revista Esfera do Humor n. 0. Fonte: Acervo Claudia Cedraz.

³ Depoimento concedido por e-mail em 31 de jul. 2019.

⁴ Depoimento concedido por e-mail em 23 de out. 2019.



Figura 10. Álbuns de quadrinhos produzidos por Parlim.
 Fonte: Acervo Paulo Setúbal (Lampião e Canudos) e Claudia Cedraz (Nego D'água).

reuniões aconteciam durante os fins de semana. Tom Figueiredo⁶ mencionou que “era uma associação informal de jovens que se reuniam na frente da Biblioteca Central dos Barris para falar sobre quadrinhos, fazer parceria em trabalhos, trocar ideias e tentar organizar exposições.” Sobre os participantes, as memórias parecem se confundir, Davi Sales⁷ lembra que

Pessoas sempre presentes nas reuniões: Anax, Betonnasi, Psicose, Rogério Rios, Hector Salas, Afoba, Tontom (Tom Figueiredo), Augusto Matos. Pessoas que iam compareciam com certa frequência: DJ, Bruno Aziz, Flávio Luíz (foi algumas vezes), Gonçalo Júnior (foi no início e depois não foi mais). Desses encontros algumas exposições foram feitas, nem sempre só de quadrinhos, mas de várias coisas ligadas aos desenhos, quadrinhos, caricatura, etc. Lembro de cabeça de duas exposições no shopping Piedade, uma no shopping Lapa outra no shopping barra, teve uma também feita na inauguração da reforma do pelourinho (início dos anos 90 tb). (2019).

Já Tom Figueiredo⁸ cita “Davi Sales, Hector Salas, Claudia Cedraz, Cosme Santana, Damião Santana, Luiz Alberto

(Psicose), Rogério Rios, Augusto Matos, Afoba, Alix, Anax, DJ (dê-jota).” E por fim, o artista Valmar Oliveria⁹ (Val Oliver) nos contou que participou do coletivo a convite de Hector, Psykhozi entre outros.

Portanto, sob pretexto para criar uma associação de quadrinistas, que não foi adiante, o grupo de artistas aumentou e começou novas aventuras na produção da Nona Arte. O que havia começado algum tempo antes como iniciativas quase sempre tímidas e isoladas, ganhou novas proporções tendo ainda mais visibilidade. Uma destas iniciativas surge na UNEB, no segundo semestre de 1994, onde um grupo de quadrinistas e ilustradores do antigo curso de Desenho Industrial, atual curso de Design, lançou a revista *Tudo com Farinha*, fruto de um projeto de extensão da disciplina Psicologia da Percepção ministrada pela professora Isa Trigo (figura 12).

⁶ Depoimento concedido por e-mail em 08 de ago. 2019. .

⁷ Depoimento concedido por e-mail em 23 de jul. 2019.

⁸ Depoimento concedido por e-mail em 08 de ago. 2019. .

⁹ Depoimento concedido por e-mail em 21 de ago. 2019.



Alguns desses graduandos participaram das exposições que foram realizadas até aquele momento, como Anax Marcelo e André Betonnasi. Criada inicialmente como um fanzine de quadrinhos e afins, *Tudo com Farinha*, com o apoio institucional, resultou na primeira revista em quadrinhos apoiada pela UNEB.

Inspirada na revista em quadrinhos francesa *Métal Hurlant*¹⁰ a linha editorial da *Tudo com Farinha* era de uma coletâ-

nea de estilos diferentes que iam desde quadrinhos de humor, infantil, passando pelos quadrinhos de aventura e ficção científica até narrativas de cunhos filosófico e político. Estas temáticas serviam como justificativa do nome, pois representava miscelânea, mistura de trabalhos com estilos diversificados.

A *Tudo com Farinha* teve ao todo seis números: 1994, 1995, 1996, 1998, 2000 e 2011 (figura 12), passaram ar-

Figura 11. Cartazes de divulgação de exposições na Bahia⁵
 Fonte: acervo André Betonnasi.

⁵ Respectivamente e cronologicamente da esquerda para direita: cartaz da primeira exposição individual do André Betonnasi (1989), e das exposições coletivas “Acredite se Quiser – A Bahia Faz Quadrinhos” (1991), “10 Megazine” (1991), “30 Megazine” (1993), “20 Megazine” (1992) e “Seu Super-Herói vai Sair do Sério” (1993).

tistas veteranos e novatos tais como Flavio Luiz, Antônio Cedraz, Serafim Nossa (que, na ocasião, se autodenominou de Serafa), Lucas Hirata, Gudhem, Tom Tom (atualmente Tom Figueiredo), Romuado Câmara (que se auto denominou, na 2ª edição, de R. Feiglli), Luiz Alberto Psicose (que, na ocasião, se autodenominou de Psikoze), Anax Marcelo, Alix, Bruno, Hector Salas Arthur, Justino, Marlon Tenório, Wilson Bernardo, Affoba, Renato. André Leal, Cícero Matos, Sidney Falcão, Paulo Tourinno, Felipe Guaré, Moisés, Sérgio Barreto, Mariá Scárdua, Tote, Marco Teles, Alan Sampaio e tantos outros. (Figura 13). E contou com os seguintes editores: Isa Trigo, André Betonnasi e Emerson Andrade nos números 0 (1994), 1 (1995) e 2 (1996), Isa Trigo e André Betonnasi no número 3 (1997), Isa Trigo e Marlon Tenório no número 4 (1998) e Isa Trigo, André Betonnasi e Alan Sampaio no número 5 (2011).

A *Tudo com Farinha* revelou e consolidou vários quadrinistas baianos no cenário local e nacional, culminando em 2009 na criação do Laboratório de Quadrinhos e Ilustrações – Lab HQ da UNEB, criação dos professores André Betonnasi e Alan Sampaio.

Outro fruto importante originário da revista *Tudo com Farinha* é a linha de pesquisa ligada as temáticas da Cultura Pop do grupo de pesquisa Design Arte e Tecnologia – DAT-UNEB, nos aspectos do estudo de linguagens, de histórias em quadrinhos, produções nos formatos filmicos (filmes e seriados), videoclipes e animações. Esta linha de pesquisa evoluiu para um grupo de pesquisa autônomo chamado Narrativas Ficcionalis em Design, Educação e Cultura Pop.

Ainda nos anos 1990, Cedraz lançou em 1994 pela Editora Escala a revista *Brincadeiras do Joinha*. Com 16 páginas, a revista trazia passatempos, cruzadas, labirintos, caça-palavras e outras brincadeiras, disponível nas bancas de jornais da época em todo o país. Outro momento importante para os quadrinhos baianos foi a Oficina HQ, realizada em 1995 no DCE - Diretório Central dos Estudantes da UFBA - Universidade Federal da Bahia. Com a organização de Bárbara Tércia, teve como participantes Danilo Dias, Marlon Tenório, Willian Leão, Wilton Bernardo, Adailton dos Santos, artistas estes que iriam se notabilizar, mais tarde, com produções autorais.

O final da década de 1990 marca o reconhecimento da qualidade do traço baiano nos quadrinhos, reconhecimento esse expresso, entre outros fatores, por vários prêmios HQ Mix – a

mais importante premiação das histórias em quadrinhos no país -, atribuída a quadrinistas baianos. Os anos de 1997 e 1998 viram a consagração, respectivamente, de Lage, como melhor cartunista, e Luís Augusto Gouveia, pelo melhor álbum infantil, *Lucas* - coleção Fala Menino. Outros artistas receberiam o prêmio em anos seguintes.

O ano de 1998 teve ainda o lançamento do número 0 da revista em quadrinhos *Brazuca Comics*, pelo roteirista e editor Marcos Franco, financiada pelo Museu de Arte Contemporânea (MAC) de Feira de Santana. Nesse mesmo ano Cedraz iniciou a publicação duas vezes por semana, no jornal *A Tarde*, no suplemento *A Tarde Municípios*, as tiras da Turma do Xaxado; devido ao sucesso das tiras, em pouco tempo passou para o Caderno 2 do mesmo jornal, com publicação diária.

Em 1999, Flávio Luiz lançou a coletânea de tiras Rota 66/Jab, um Lutador e o primeiro número da revista *Jayne Mastodonte Adventures*. Jayne Mastodonte foi publicada de forma independente e com recursos próprios do autor, recebendo no ano seguinte o prêmio HQ Mix de melhor publicação independente, evidenciando, mais um vez, o reconhecimento da qualidade do quadrinho baiano. O penúltimo ano da década foi também aquele em que Will Leão lançou a revista em quadrinhos independente *O Jegue*, que vai ser publicada anualmente nos 10 anos seguintes, durante até 2019, e Cedraz lançou *A Turma do Xaxado v. 1*, livro que apresenta algumas das tiras publicadas no jornal *A Tarde*, e que também foi galardoado com o prêmio HQ Mix de 2000, na categoria de Melhor Álbum Infantil.

Pode-se afirmar que os anos 1990



Figura 12. Mosaico com todas as capas da revista em quadrinhos *Tudo com Farinha*: n. 0 (1994), n. 1 (1995), n. 2 (1996), n. 3 (1998), n. 4 (2000) e n. 5 (2011).

Fonte: acervo André Betonnasi.

constituíram um cenário muito estimulante para os quadrinistas baianos em geral. Vários, como Flávio Luiz, Antônio Cedraz, Marlon Tenório (natural de Alagoas, mas que viveu a maior parte da vida em Salvador), Hector Salas, André Leal, Hélcio Rogério, Gonçalo Silva Junior, Luís Augusto se destacaram no cenário nacional com produções premiadas e de boa aceitação pela crítica e público. Esses e outros artistas como Anax Marcelo, Rogério Rios, Sidney Falcão, Davi Sales (Davi 70), Emerson Andrade, Alexandre Vagas (Alix), Luis Alberto Ferreira (Psicose), Claudia Cedraz, Tom Figueiredo (Tom Tom), Cosme Santana, DS - Damião, Affoba, Zimaldo (Bactéria), Valmar Oliveira (Val Oliveira), André Betonnasi, Lucas Hirata, Serafim Nossa, Tote, Marcos Franco, Ricardo de Oliveira Cidade, DJota,

Marcello Fontana, Moisés, Romualdo Câmara, Bruno Aziz, Wilson Bernardo, Café, Willian Leão, Sérgio Barreto fazem parte de uma geração que despontou a partir dos anos 1990 na Bahia.

É possível concluir que a década de 1990 foi propícia ao surgimento de novos nomes e as exposições coletivas realizadas nas bibliotecas públicas - a exemplo da Biblioteca Pública Infantil Monteiro Lobato e da Biblioteca Central dos Barris (atual Biblioteca Pública do Estado da Bahia) -, além de exposições nos principais shoppings centers de Salvador podem ser apontadas como promotoras de uma maior visibilidade de artistas até então desconhecidos do grande público, mesmo do público sotero-politano para o qual esses quadrinistas começaram a atuar.

Essas exposições, quase sempre or-

¹⁰ Maiores informações: https://pt.wikipedia.org/wiki/Métal_hurlant



Figura 13. Alguns artistas e apoiadores da revista em quadrinhos *Tudo com Farinha* n. 3 posam para divulgação em meados de 1998 no Campus I da UNEB - Cabula - Salvador-Ba. - Fonte: acervo André Betonnasi.¹¹

ganizadas pelos próprios artistas e praticamente sem apoio ou patrocínio, atraíam principalmente estudantes do ensino fundamental e médio das redondezas, transeuntes, consumidores desses centros comerciais, além de outros quadrinistas em busca de experiência e apoio para desenvolver sua arte e paixão, gerando encontros que propiciaram a troca de experiências dos apaixonados pela Nona Arte. Às exposições realizadas nessa década podem ser creditados a interação entre quadrinistas experientes e novatos, bem como o entusiasmo dos iniciantes, que deu fôlego a inúmeras parcerias e encontros, resultando em diversas publicações, e a uma nova tentativa de organizar um coletivo em finais dos anos 90.

Esta nova tentativa de organizar uma associação, infelizmente não foi adiante, mais uma vez por uma série de razões. Das razões que poderiam ser expostas aqui existe praticamente um consenso daqueles envolvidos naquela empreitada de que, na ocasião, faltou maturidade ao grupo para tratar principalmente das questões de ordem legal e divisão de tarefas de caráter burocrático-administrativo. Estas demandas eram, portanto, distantes do perfil artístico e irreverente do coletivo. (Figura 14).

Todavia, essa tentativa de fundar uma associação foi profícua para uma maior integração entre os quadrinistas daquela época resultando em parcerias criativas em nome

da Nona Arte que duram até hoje. Por exemplo, as parcerias em *lives* (apresentações ao vivo na internet) sobre a arte e a situação atual do país por meio da plataforma digital Youtube, no canal Filtro de Barro na série Diários de uma Quarentena n.º 65 com Hector Sallas, Cau Gomes e Rogério Rios¹³ e também no segundo episódio do canal *Quer Que Eu Desenhe?* em que o quadrinista Rogério Rios apresenta o também quadrinista Davi Sales¹⁴. Nesse episódio, Davi Sales teve a oportunidade de comentar sobre os seus próprios trabalhos, falar sobre sua trajetória artística e técnicas de produção. Essas e outras parcerias só foram possíveis pois, mesmo sem a consolidação da AQB, os laços de amizade permaneceram ao longo dos anos e um melhor entendimento que trabalhar em grupo pode dar mais visibilidade às respectivas produções.

4 - A DÉCADA DE 2000: A FORÇA DOS INDEPENDENTES

No início dos anos 2000 tivemos mais algumas exposições de grande importância para o cenário quadrinístico e cartunístico baiano. Uma dessas exposições foi o II Salão de Humor do Center Lapa – “500 Anos Fazendo Graça” (2000), que contou com vários artistas iniciantes e veteranos, como o já mencionado Flávio Luiz.

Na sequência, realizou-se o I Salão Internacional de Humor da Bahia (2001), que ocorreu no Museu de Arte Moderna da Bahia, de 31 de agosto a 30 de setembro de 2001. Recebeu 1002 obras, de 442 artistas de 40 países. A



Figura 14. Foto de alguns membros da AQB em 1999 na antiga Livraria LDM - Rua Direita da Piedade - Centro de Salvador-Ba. Fonte: acervo André Betonnasi.¹²

criação e coordenação geral ficou por conta do Osmani Simanca, sendo o coordenador técnico Cau Gomez. O evento contou com o patrocínio da Petrobahia, do Programa Estadual de Incentivo ao Patrocínio Cultural - Fazcultura, da Secretaria da Fazenda, da Secretaria da Cultura e Turismo e da Bahiaturisa, órgãos do Governo da Bahia. O júri foi composto por: Ares (Cuba), Capinan, Chico Caruso, Gentil, Kemchs (México), Langer (Argentina), Nildão (Presidente do Júri). (CATÁLOGO, 2001).

Entre os anos 2000 e 2002 Cedraz lançou pela editora Escala, de São Paulo, uma série de revistas com seus personagens da Turma do Xaxado: *A Turma do Xaxado: atividades, quadrinhos, brincadeiras*; *A Turma do*

Xaxado - novas aventuras em quadrinhos; *Brincadeiras da Turma do Xaxado*; *Colorindo - A Turma do Xaxado*; as revistas tiveram distribuição nacional. Em 2001 foi a vez do autor lançar o álbum *Turma do Xaxado v. 2* e com este álbum ganhar o troféu HQ Mix de melhor álbum infantil em 2002; nesse mesmo ano ele recebeu também o Prêmio Angelo Agostini como Mestre do Quadrinho Nacional. Ainda em 2002 aconteceram o II Salão Internacional de Humor da Bahia, o III Salão de Humor do Center Lapa – “A Bola vai Rolar de Rir” e a 1º Mostra Feirense de Quadrinhos, promovida pelo MAC de Feira de Santana, em 19 de setembro de 2002.

Em 2003 Cedraz lançou *A Turma do Xaxado v. 3*, publicação em quadrinhos que ganhará o prêmio HQ MIX de

¹¹ Da esquerda da direita e de cima para baixo: Emerson Andrade, Neymar Leonardo, André Betonnasi, Luciano Requião, Tote, Suzana Pina, Maíra Rocha, Paulo Carneiro, Mariana Bastos Bittencourt, Romualdo Câmara, Andrea Machado, Gudhem, Serafim Nossa, Rogério Rios (mascarado de Batman), Luis Alberto (Psicose) e Marcelo Cruz.

¹² - Da esquerda para direita e de cima para baixo: 1 -Valmar Oliveira, 2 – Sem identificação, 3- Hélcio Rogério, 4 - Caó, 5 - Marcelo Lima, 6 - Antônio Cedraz, 7 - Hector Salas, 8 - Danilo Dias, 9 – Sem identificação, 10 - André Betonnasi, 11 - Marcos Franco, 12 - Ourisval filho, 13 - Davi Sales (Davi 70), 14 - Gutemberg Cruz, 15 - Sérgio Barreto, 16 – Sem identificação, 17 - Tote, 18 - Elenilton Freitas, 19 - Marcel S. Ferreira, 20 - André Leal, 21 - Edmilson Garotão, 22 – Fabiano Ribeiro, 23 - Café, 24 - Joe Santos, 25 - David Barreto, 26 - Wilson Junior, 27 - Ricardo Cidade, 28 - André Laws.

¹³ - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2esyRqLlei8> - Acesso em: 06 de agosto de 2020.

¹⁴ - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=td77Ejb5nzU> - Acesso em 06 de agosto de 2020.

melhor revista infantil e Xaxado Ano 1, álbum reunindo as primeiras 365 tiras publicadas no jornal *A Tarde*. No ano seguinte o autor ganhará o mesmo prêmio, desta vez com a publicação *Minha Revistinha* e publicará *Histórias do Saci*, uma seleção das tiras da Turma do Xaxado onde aparece o personagem Saci, entremeadas por curiosidades sobre esta figura do folclore brasileiro. Em anos seguintes, Cedraz recebeu o prêmio HQ Mix mais duas vezes: em 2006, pelo álbum infantil *Pelourinho em Quadrinhos* Coleção Histórias da Bahia, e em 2007, pelo álbum infantil *Lendas e Mistérios* v. 1, tornando-se o autor baiano que mais vezes recebeu esse reconhecimento artístico.

Em 2005, Flávio Luiz publicou o segundo número da revista *Jayne Mastodonte Adventures*, por meio de captação de recursos do Programa Estadual de Incentivo à Cultura FAZ CULTURA, da Bahia, e com esta publicação ganhou o Troféu Alfaiataria de Melhor Publicação Independente, concedido por críticos e jornalistas de Quadrinhos de São Paulo.

Em 2006 foi lançado pela editora Ópera Graphica, de São Paulo, o álbum *O Messias*, desenhado por Flávio Luiz e com roteiro de Gonçalo Silva Jr., um trabalho esplendoroso que levou três anos para ser concluído pelo desenhista, constituindo-se em uma narrativa sem palavras, guiada apenas pelas imagens dos quadrinhos e pelas onomatopéias que eventualmente neles aparecem. Flávio Luiz viria a trazer outra grande contribuição para os quadrinhos dois anos depois, quando, com apoio da lei Rouanet, publicou *Aú, o capoeirista*, álbum recomendado pela Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo, este álbum teve outras duas edições vendendo mais de 11000 exemplares até hoje. Neste mesmo ano Luís Augusto ganhou o troféu Bigorna de Melhor Cartunista do Brasil. Em 2007, Cedraz lançou *Imaginação e Outras Histórias em Quadrinhos da Turma do Xaxado*.

Em 2009 Cedraz comemorou os 10 anos da Turma do Xaxado, publicando o álbum *1.000 Tiras em Quadrinhos da Turma do Xaxado*, com recursos do Fundo de Cultura do Governo da Bahia. Sobre a importância desse trabalho, o jornalista Sérgio Mattos, um dos primeiros a publicar as tiras da Turma do Xaxado no jornal *A Tarde*, afirma, no prefácio da obra nos diz:

Da Turma do Joinha, nos anos setenta para cá, passando por Lúbio, a Turma do Pipoca até a Turma do Xaxado, ele evolui, é claro, mas seus personagens e historinhas continuam sendo construídos, definidos e inspirados na experiência de nordestino que ele é. O regionalismo se impõe e dá uma aura

especial aos personagens, principalmente os da Turma do Xaxado, cujas histórias acabam obtendo um caráter universal, pois identificam-se com os leitores, independente da faixa etária, etnias ou país de origem, devido às suas características que permitem a transmissão do humor. A simplicidade e a comunicabilidade de Cedraz são regionais e, ao mesmo tempo, universais. (MATTOS, In: CEDRAZ, 2009).

Em 2008 e 2009, Danilo Dias produziu junto com uma equipe de artistas da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia - UFBA, as *Crônicas de Terrara* e *Crônicas de Terrara 02 - O segredo da nascente*, que teve suas duas edições publicadas pela editora online HQNado, do quadrinista paulista Marcos Gratão. Segundo Danilo Dias (2019) “Trata-se de uma fotoficção, subgênero inspirado nas antigas fotonovelas, cujo os (sic) quadrinhos utilizam fotos manipuladas e efeitos especiais, produzidos por softwares de edição de imagens, para contar uma história.”

Uma outra tentativa de organizar uma associação, a HQ Bahia, (nova denominação da AQB) aconteceu em 2009. Na terceira reunião ocorrida em 28 de fevereiro na RV Quadrinhos (Figura 15), em Salvador “foram deliberadas questões como a criação do estatuto interno da futura associação, a criação de uma Home-Page para divulgação e publicação de HQs digitais produzidas por autores locais e a criação de uma Logomarca para o grupo.” (DRAGON, 2009).

Seis meses após a fundação da associação que contemplava não apenas quadrinhos, mas também animação, cartuns e afins, havia uma adesão de 84 membros. Com uma marca criada



Figura 15. Artistas envolvidos na tentativa de organizar a HQ Bahia - Fonte: Blog Dragon Artes. Disponível em: <http://dragonxr5.blogspot.com/2009/03/>. Acesso em 17 de out. 2019.



Figura 16. Logo da Associação de quadrinhos, cartuns, animações e afins. Fonte: Blog - ART039 - Materiais e Processos Gráficos I - UNEB. Disponível em: <http://art039.blogspot.com/2009/06/hq-bahia-uniao-de-quadrinistas-da-bahia.html>. Acesso em 17 de out. 2019.

(Figura 16), com o estatuto aprovado, a associação não foi para a frente, apesar da tentativa de organizar “uma série de eventos ligados aos quadrinhos, cartuns e animações, inclusive com projetos para intervenção urbana com os nossos trabalhos e uma revista virtual.” (BETONNASI, 2009).

Dessas reuniões surgiram vários projetos e parcerias, inclusive a criação da editora Quadro a Quadro, uma parceria entre Lucas Pimenta, Sérgio Barretto, Marcelo Fontana e Lillo Parra. (BARRETTO, 2014). Ainda em 2009, Oliver Borges lançou a publicação independente *Aurora Comics*; houve a impressão do número 0, lançada na 6ª FIQ em Belo Horizonte, e do número 1 em 2011.

Em 2010 aconteceu a Mostra Humor com Sotaque Baiano na Escola Baiana de Expansão Cultural (EBEC) Galeria de Arte no período de 31 de março a 22 de abril. A exposição foi organizada por Wilton Bernardo. No mesmo ano, Sidney Falcão lançou três livrinhos onde reúne as melhores tiras do seu personagem Miudins, inspirado na infância do

autor. A publicação *Miudins - 30 Anos de Periferia* foi lançada em agosto e o projeto foi financiado pelo Fundo de Cultura do Governo do Estado da Bahia. Em outubro a revista *Área 71* foi editada pelo coletivo HQ Independente Bahia, com a participação de Marcos Franco, Hélcio Rogério, Jefferson Santos, Val Olliver, Haeckel Almeida, Hector Salas, Fabrício Campos, André Leal, Marcelo Lima, Antônio Cedraz, Betonnasi, V.B. Felipe, Rodrigo Vinicius, Jefferson Loureiro, Ulisses Almeida, Hector Salas, Ricardo Cidade, Fabrício Campos e Iaina Estrela. Em novembro foi divulgada a lista de ganhadores do troféu Bigorna e Gonçalo Junior ganhou o prêmio de melhor livro sobre quadrinhos com a publicação *A guerra dos gibis 2: Maria Erótica e o clamor do sexo: imprensa, pornografia, comunismo e censura na ditadura militar*.

No mesmo mês de outubro, em Feira de Santana, cidade baiana, ocorreu o lançamento do álbum em quadrinhos *Lucas da Villa de Sant'Anna da Feira*, tendo Marcos Franco como roteirista e editor e arte de Hélcio Rogério. Esta publicação ganhou o troféu Angelo Agostini, 27ª edição, nas categorias de melhor lançamento independente, melhor desenhista e melhor roteirista. Ainda em 2010 Flávio Luiz lançou o álbum *O Cabra*, ganhando o

troféu HQ Mix de melhor publicação independente de autor. Marcelo Lima, neste mesmo ano, lançou a publicação independente *Kuei e a Senhora de Sárvor*, com arte de Joe Santos.

No ano de 2011 tivemos a Semana dos Quadrinhos Nacionais, realizada na Biblioteca pública do Estado da Bahia nos dias 27 e 28 de janeiro. Em agosto Antônio Cedraz lançou o álbum em quadrinhos *Lendas e Mistérios da Turma do Xaxado 2*. O álbum *São Jorge da Mata Escura*, de André Leal e Marcello Fontana, foi lançado nesse mesmo ano, e em 2015 saiu a 2ª edição. Nos dias 06 e 09 de outubro, aconteceu o 1º Festival Anual de Quadrinhos de Salvador, idealizada por Luiz Augusto, que contou com a participação de André Dahmer, Rafael Grampá, Fábio Moon e Gabriel Bá, Gustavo Duarte, Laudo Teixeira e Caeto, além dos baianos Cedraz, Flávio Luiz e Bruno Aziz.

No ano seguinte, mais precisamente em novembro de 2012, o editor e roteirista Marcos Franco, lançou o álbum em quadrinhos *Sant'Anna da Feira – Terra de Lucas*, promovido pelo edital de Demanda Espontânea do Fundo de Cultura/BA.

Em 2013, Danilo Dias publicou a história em quadrinhos “Contos de Mandragons – O gigante”, lançada na edição nº 06, da revista *Lorde Kramus*, publicada em São Paulo, pela editora Universo. Neste mesmo ano surgiu a HQ independente *O Quarto ao Lado*, com arte de Bruno Marcello, André Leal, João Oliveira e Daiane Oliveira, tendo Marcelo Lima como roteirista e editor. Em novembro foi lançada a coletânea *Máquina Zero*; organizada por Lucas Pimenta e Marcello Fontana, a revista trazia, nas suas 152 páginas, várias histórias em quadrinhos de diver-

sos autores nacionais e internacionais, com participação dos baianos Flávio Luiz, André Leal, Sergio Barretto, Daniel Cesar e Lucas Pimenta. Em 2015 foi lançado o segundo volume da coletânea - *Máquina Zero Antologia Internacional de Quadrinhos* – por meio de financiamento coletivo, com 256 páginas.

O ano de 2013 foi profícuo também para as exposições, dentre as quais podem ser destacadas:

- Exposição sobre quadrinhos: *A Pena e o Nanquim contra o Império*, promovida pelo MAC (Museu de Arte Contemporânea), entre 25 de julho e 25 de agosto de 2013, em Feira de Santana, BA;
- Exposição *Bandas Angolanas*, promovida pelo MAC, entre 26 de outubro e 26 de novembro de 2013, em Feira de Santana, BA;
- Exposição HQ: *A História das Nossas Histórias*, realizada entre os dias 11 e 25 de julho de 2013, no Auditório do Centro de Artes, Humanidades e Letras (CAHL), em Cachoeira, BA.

Em 2014, é a vez da publicação do álbum em quadrinhos *Aú, o capoeirista e o Fantasma do Farol* que é o segundo volume da série criada por Flávio Luiz, editada pela PAPEL A2 Texto e Arte, através da Plataforma de Crowdfunding, Kickante. O álbum tinha o formato ao estilo dos melhores quadrinhos europeus, especificamente, ao modo da escola franco-belga como Asterix de Uderzo e Goscinny. Com edição bem cuidada e de capa dura, vendeu mais de 2000 exemplares e ganhou o HQ Mix de melhor álbum infantil juvenil.

No mesmo ano foi organizada a Exposição Pictórica em Traços, promovida pelo MAC, entre 25 de julho e 25 de agosto de 2014, em Feira de Santana, BA, reafirmando que os eventos sobre a Nona Arte e afins não estavam mais centrados na capital baiana. Em setembro de 2014, faleceu o quadrinista Antônio Cedraz.

Não se deve esquecer de mencionar também a importante exposição que fez parte do Colóquio História e Quadrinhos - *A Bahia em HQ* realizada no complexo Cultural dos Barris (Biblioteca Pública do Estado) entre 15 a 17 de outubro de 2014 em homenagem póstuma ao cartunista Lage e ao quadrinista Antônio Cedraz. Na ocasião, inclusive, foi realizada uma exposição dos principais trabalhos do cartunista Lage no foyer com boa recepção do público. Este evento foi realizado pela Biblioteca Virtual 2 de Julho, unidade da Fundação Pedro Calmon - Secretaria de Cultura do Estado. No primeiro dia do colóquio foi composta a mesa com o tema



Figura 17. Mesa do último dia do colóquio.

Fonte: Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/fpedrocalmon/15618328635/in/album72157648542589078/>. Acesso em 26 de out. 2019.

A história e cultura da Bahia pelos quadrinhos, com Nildão, Gentil e Caó e mediado por Gutemberg Cruz. Já no segundo dia a mesa foi sobre os novos traçados do mercado da ilustração, com Edu Santana, Cau Gomez, Danilo Dias e Naara Nascimento e mediado por João Wanderley de Moraes Filho. No dia 17 a mesa foi sobre identidade nos traços, com Marcelo Lima, Lila Cruz e André Betonnasi com a mediação André Santana. (Figura 17). Além disso tiveram oficinas de quadrinhos, debates, exposições, feira de livros e lançamentos diversos.

A minissérie *Em Terras Americanas*, com 3 livros, roteiro de Tom Figueiredo, desenhos e arte final de Paulo Setúbal, com cor de Vitor Sousa, foi publicada com recursos do Fundo de Cultura da Bahia, em 2015. Neste mesmo ano, Flávio Luiz ganhou o troféu HQ Mix de melhor publicação infantil-juvenil com o álbum *Aú, o capoeirista e o Fantasma do Farol* e Hugo Canuto lançou sua primeira *graphic novel*, *Canção de Mayrube*. Em 2016, Will Leão lançou o livro de tiras *Pombo Sujo*. Em 2017 o mesmo autor lança outro livro de tirinhas, *Ma-*

garefe - Minha vida após a morte e Hugo Canuto lança de forma independente, através de apoio de um financiamento coletivo a HQ *Contos dos Orixás*, fruto da paixão do desenhista pelas HQ e pela civilização africana.

Em 2018, mais precisamente no dia 20 de janeiro, faleceu precocemente, aos 46 anos, o quadrinista Luis Augusto, criador do *Fala Menino* e da série em quadrinhos *Ben e Bisa*.

Mesmo com esse triste acontecimento no início do ano, em setembro de 2018, um grupo de artistas decide criar um coletivo de quadrinhos, o Quadrinhos de Emergência, Segundo o Instagram do grupo, “A ideia nasceu de um grupo de artistas com desejos de conectar escritores, desenhistas e admiradores de quadrinhos e artes visuais espalhados inicialmente em Salvador” (2019), o objetivo inicial sendo a divulgação e publicação de trabalhos para estimular antigos e novos leitores de quadrinhos. Além do Instagram, o coletivo divulga suas produções no Facebook e em um blog.

O Bicho que Chegou a Feira, adaptação

de romance homônimo de Muniz Sodré, foi lançado em 2019, com arte de Naara Nascimento, Allan Alex, Bruno Marcello, Hugo Canuto, Alex Genaro e Eduardo Schloesser, roteiro e edição de Marcelo Lima.

E finalmente, é preciso mencionar que em 2019 Flávio Luiz ganhou o prêmio HQ Mix na categoria Melhor Publicação de Humor com a revista *Agente Sommos e o beliscão Atômico*, reafirmando a presença da produção dos quadrinhos baianos entre os melhores do cenário brasileiro.

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este capítulo apresenta fatos, datas, eventos, publicações, mas certamente poderia ser complementado com outras informações. Os eventos anteriores à década de 1970, as publicações de tiras e quadrinhos nos jornais, os artistas fora da capital, a análise de todas as produções, os fanzines e seus autores, as produções femininas não foram abordados. Propositamente, preferiu-se deixar que outros pesquisadores, talvez mais familiarizados com essas publicações, se debruçam sobre elas e tracem seu desenvolvimento histórico com maior precisão e pertinência. Diante deste panorama, a temática História dos Quadrinhos na Bahia surge como um campo fértil para novas pesquisas e produções acadêmicas, contando com diversos protagonistas vivos, o que favorece uma pesquisa rica em fatos e delicadezas, nuances subjetivas, experiências vivas de eventos e memórias fartas de detalhes.

Durante a escrita deste texto alguns pontos ficaram claros: o primeiro é que na Bahia existe uma produção de quadrinhos que carece de investimentos e de um olhar atento. O segundo, de que esta história precisa ser contada e registrada em todos os seus detalhes, aproveitando os protagonistas vivos destes acontecimentos. E, por último identifica-se uma presença que permeia todas as iniciativas, exposições, juntamentos, publicações sobre quadrinhos na Bahia, o quadrinista Antônio Cedraz. Ele está lá do início ao fim, pois embora ele tenha falecido em 2014, seu exemplo de abnegação e batalhador pelos quadrinhos continua a inspirar novos talentos e produções. E assim deve continuar no futuro.

Entre exposições, publicações independentes ou financiadas pelo poder público, os quadrinhos na Bahia seguem com produções autorais, recheadas de baianidades e regionalismos, apresentando uma cultura rica e construindo novas expressividades por meio desta linguagem. Apresentar essas potencialidades e a força dos quadrinhos baianos, algumas vezes invisibilizados, outras maltratado, agora com o registro de algumas de suas memórias e histórias foi o objetivo deste capítulo. Começamos então a registrar esta história dando voz e vez aos autores de quadrinhos deste estado.

REFERÊNCIAS

ÁREA 71. Bahia: HQ Independente da Bahia, out. 2010.

AURORA Comics. Salvador: Aurora Studios Artes Gráficas, n. 0, 2009.

AURORA Comics. Salvador: Aurora Studios Artes Gráficas, n. 1, 2011.

BAHIA. Secretaria de Cultura. Colóquio terá oficinas de quadrinhos, debates e homenagem a Antônio Cedraz. Disponível em:

<http://www.cultura.ba.gov.br/modules/noticias/article.php?storyid=8690>. Acesso em: 26 out. 2019.

BARRETTO, Sérgio. Dia do Quadrinho Nacional, dia de homenagem! In: Blog Quadro a Quadro, 30 de jan. 2014. Disponível em: <http://quadro-a-quadro.blog.br/dia-do-quadrinho-nacional-dia-de-homenagem/>. Acesso em: 17 de out. 2019.

BETONNASI, André. “HQ Bahia” - União de Quadrinistas da Bahia. Blog: ART039 - Materiais e Processos Gráficos I - UNEB, 12 de Jun. 2009. Disponível em: <http://art039.blogspot.com/2009/06/hq-bahia-uniao-de-quadrinistas-da-bahia.html>. Acesso em: 17 out. 2019.

BRAZUCA Comics. Feira de Santana/BA: Studio Made in Bahia, n. 1, 1999.

CAFÉ. *Esfera do Humor*. Salvador: [s. n.], [1991].

CANUTO, Hugo. *Contos dos ori-xás*. Salvador: Edição do autor. 2017.

_____. *A Canção de Mayrube*. Salvador: Edição do autor. 2015.

CAÓ. *O Porco com Cauda de Pavão e Outros Bichos*. Salvador: [s.n.], 1979.

CEDRAZ, Antônio. *A turma do Xaxado*. Salvador: Editora Cedraz, v.1, 1999.

_____. *1.000 Tiras em Quadrinhos da Turma do Xaxado*. Salvador: Editora Cedraz, 2009.

_____. *A turma do Xaxado*. Salvador: Editora Cedraz, v.2, 2001.

_____. *A Turma do Xaxado: atividades, quadrinhos, brincadeiras*. São Paulo: Editora Escala, n. 1, 2000.

_____. *A Turma do Xaxado: novas aventuras em quadrinhos*. São Paulo: Editora Escala, 2001.

_____. *Brincadeiras da Turma do Xaxado*. São Paulo: Editora Escala, n. 1, 2000.

_____. *Brincadeiras do Joinha*. São Paulo: Editora Escala, [1994?].

_____. *Colorindo a Turma do Xaxado*. São Paulo: Editora Escala, n. 1, 2001.

_____. *Guris: 60 piadas*. Curitiba: Graffiti Dois, 1987.

_____. *Histórias do Saci*. Salvador: Editora Cedraz, 2004.

_____. *Passatempo dos Guris*.

[Rio de Janeiro]: Cedibra, 1985.

_____. *Pelourinho em Quadrinhos*. Salvador: Editora Cedraz, 2005. (Coleção Histórias da Bahia), v 1.

_____. *Imaginação e Outras Histórias em Quadrinhos da Turma do Xaxado*. Salvador: Editora Cedraz, 2007.

_____. *Lendas e Mistérios*. Salvador: Editora Cedraz, 2005.

_____. *Lendas e Mistérios*. Salvador: Editora Cedraz, v. 2, 2011.

_____. *Xaxado Ano 1*. Salvador: Editora Cedraz, 2003.

COLÓQUIO HISTÓRIA E QUADRINHOS: A Bahia em HQ. 2014. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/fpedrocalmon/15594582756/in/photostream/>. Acesso em: 26 out. 2019.

CRÔNICAS de Terrara. [Salvador]: [s.n.], Ano 1, n. 1, [2008].

_____. [Salvador]: [s.n.], Ano 2, n. 2, [2009].

DIÁRIO da Quarentena #65 - Resenhas. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2esyRqL-lei8&fbclid=IwAR0eGssNmmSeQA-JkHYUFG G0VjbIhtX1itKgwryIBM-g5K48zbhXd5o7e-upc>. Acesso em: 06 ago. 2020.

DIAS, Danilo. Contos de Madragons. *Lorde Kramus*, São Paulo, n. 6, p. 31-39, jun. 2013.

DRAGON. III Reunião da união de Quadrinistas da Bahia. Blog: Dragon Artes, 02 de mar. 2009. Disponível em: <http://dragonxr5.blogspot.com/2009/03/>. Acesso em: 17 out. 2019.

FALCÃO, Sidney. *Miudins - 30 anos de periferia*. Salvador: Editora Cedraz, 3 v., 2010.

FIGUEIREDO, Tom S. *Em Terras Americanas*. Ilustrações de Paulo Setúbal. Salvador: Editora Cedraz, 3 v., 2015.

FLÁVIO LUIZ. *Agente Sommos e o Beliscão Atômico*. Salvador: Papel A2: Texto e Arte, 2018.

_____. *Agente Sommos - Hora, Hora, Hora, Sommos!* Salvador: Papel A2: Texto e Arte, 2019.

_____. *Aú, o Capoeirista*. Salvador: Papel A2: Texto e Arte, 2008.

_____. *Aú, o Capoeirista e o Fantasma do Farol*. Salvador: Papel A2: Texto e Arte, 2014.

FONTANA, Marcello; LEAL, André; CEDRAZ, Antônio; NASCIMENTO, Naara. *São Jorge da Mata Escura*. Salvador: RV Cultura e Arte, 2011.

FRANCO, Marcos. *Sant'Anna da Feira*: Terra de Lucas. Ilustrações de Hécio Rogério. Feira de Santana, BA: [s. n.], 2012.

FRANCO, Marcos; LIMA, Marcelo; ROGÉRIO, Hécio. *Lucas da Vila de Sant'Anna da Feira*. Bahia: [s. n.], [2010].

GOUVEIA, Luís Augusto. *Lucas*. Salvador: Bureau, 1997.

SILVA JR., Gonçalo. *Maria Erótica e o clamor do sexo: A guerra dos gibis 2*. São Paulo: Peixe Grande/Editoractiva, 2010.

GONÇALO JÚNIOR; FLÁVIO LUIZ. *O Messias*. São Paulo: Opera Graphica, 2006.

JORNAL Grande Bahia. Biblioteca Virtual 2 de julho realizará Colóquio sobre a história da Bahia em quadri-

nhos. Disponível em: <http://www.jornalgrandebahia.com.br/2014/09/salvador-biblioteca-virtual-2-de-julho-realizara-coloquio-sobre-a-historia-da-bahia-em-quadrinhos/>. Acesso em: 26 out. 2019.

LAZER. Salvador: Arco-Íris, n. 1-2, abr.-jun. 1977.

LEÃO, Will. *Magarefe*: minha vida após a morte. Salvador: Studio WL, [2017].

_____. *O jegue*. Salvador: Studio WL, n. 1, [1999].

_____. *Pombo sujo*: tirinhas de pombos e outros bichos sem juízo. Salvador: Studio WL, [2016].

LIMA, Marcelo. *Kuei e a Senhora de Sárvar*. Bahia: [s. n.], [2010].

_____. *O bicho que chegou a Feira*. Recife: Editora Linceu, 2019.

_____. *O quarto ao lado*. Ilustrações de André Leal, Daiane Oliveira, João Oliveira, Bruno Marcello. Salvador: Edição do Autor, 2012.

_____. *Coletânea das Primeiras Tiras de JAB - Um Lutador e da ROTA 66*. Salvador: Bradrabows Comics, 1999.

_____. *Jayme Mastodonte*. Salvador: Bradrabows Comics, n. 1, 1999.

_____. *Jayme Mastodonte*. Salvador: Bradrabows Comics, n. 2, 2006.

_____. *O Cabra*. Salvador: Papel A2: Texto e Arte, 2010.

MATTOS, Sérgio. Os dez anos da Turma do Xaxado. In: CEDRAZ, Antônio Luiz Ramos.

1.000 Tiras em Quadrinhos da Turma do Xaxado. Salvador: Editora e Estúdio Cedraz, 2009.

MERENDINHA. Salvador: Multipress, n. 1, jan. 1992.

MÉTAL Hurlant. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Métal_hurlant Acesso em: 26 out. 2019.

NA ERA dos Quadrinhos. Salvador, Centro de Pesquisa de Comunicação de Massa. Ano I, nº 1, jan. de 1977.

_____. Salvador, Centro de Pesquisa de Comunicação de Massa. Ano I, nº 2, fev. 1977.

_____. Salvador, Centro de Pesquisa de Comunicação de Massa. Ano I, nº 5, maio/jun. 1977.

PARLIM. *A Guerra de Canudos em Quadrinhos*: a epopéia de Antônio Conselheiro. Juazeiro/BA : Traço Stúdio, [1994?].

_____. *Lampião*: justiceiro do sertão. Juazeiro/BA : Traço Stúdio, [2009?].

_____. *Nêgo D'água em Quadrinhos*. Juazeiro/BA : Traço Stúdio, 1991.

PAU de Sebo. Salvador: Galeria de Humor, 1990-1991. 4v.

PIMENTA, Lucas; FONTANA, Marcelo (org.). *Máquina Zero 1*. Salvador: Quadro a Quadro, 2013.

_____. *Máquina Zero 2*. Salvador: Quadro a Quadro, 2015.

QUER Que Eu Desenhe? #002 Davi Sales Ilustrador. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=td77Ejb5nzU&fbclid=IwAR0o6g-FbcVqQnMOHsiiZEDqIa0_sJp--sEy-7GiGu9KO4kxTR2zmp6XAYX6k. Acesso em: 06 de agos. de 2020.

SABINO, Fernando. O escolhido. In: _____. *O encontro marcado*. 79.ed. Rio de Janeiro: Record, 2005.

SILVA, André. *Requadros arretrados*: análise estrutural e comparativa das páginas produzidas por alguns quadrinistas baianos. (Pós-Doutorado). Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

TRIBUNA da Bahia, Salvador, p. 13, 7 abr. 1976.

TUDO com Farinha. Salvador: [s. n.], n. 0, [1994].

_____. Salvador: [s. n.], n. 1, 1995.

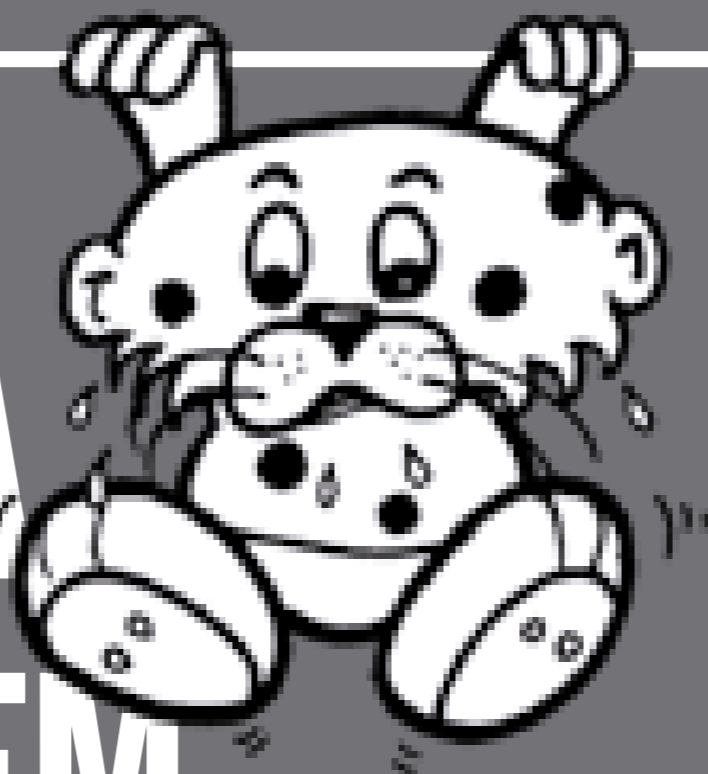
_____. Salvador: [s. n.], n. 2, 1996.

_____. Salvador: [s. n.], n. 3, 1998.

TUDO com Farinha: a última? Salvador: [s. n.], n. 4, s/d.

TUDO com Farinha: a saideira. Salvador: [s. n.], n. 5, 2011.

LAZER: PRIMEIRA REVISTA EM QUADRINHOS INFANTIL NA BAHIA



Claudia Cavalcante Cedraz

Fazer estórias em quadrinhos no Brasil é difícil, e fazer estórias em quadrinhos infantil na Bahia é difícilimo.(sic)

(Lazer, n.2, 1977).

Rememorar as histórias do nosso povo é compreender como chegamos até aqui. Rever as produções dos nossos artistas é conhecer um pouco da nossa cultura. Importante também registrar este caminhar, documentar os processos, reconhecer os pioneirismos, identificar quem abriu as picadas e construiu a estrada para que nós brilhássemos. Este capítulo propõe fazer um destes registros, partindo de memórias de protagonistas ainda vivos, por meio de entrevistas, pesquisando documentos e analisando objetos. Desta forma, deixaremos aqui relatado o caminho percorrido pela primeira revista de histórias em quadrinhos infantis baiana, do seu nascimento a sua descontinuidade, reconhecendo pioneiros, registrando fatos, documentando a história. Um registro da história a partir de documentos e lembranças.

1 - O CENÁRIO

Na cidade de Jacobina, interior do Estado da Bahia, dois jovens: Antônio

Cedraz e Robério Cordeiro, se conheceram e estabeleceram uma amizade que materializaria a primeira revista em quadrinhos infantil produzida por baianos na Bahia. Ainda em Jacobina, juntamente com outros entusiastas dos quadrinhos, a dupla desenhava, lia e conversava sobre esta paixão em comum. A amizade foi transferida para Salvador quando Robério veio cursar a Faculdade de Belas Artes, e Cedraz veio transferido do Banco onde trabalhava em busca de uma condição de vida melhor para sua família. Moravam no mesmo prédio, Robério era pensionista da mãe de Cedraz, que residia no apartamento em frente.

A paixão pelos quadrinhos encontrou, na cidade de Salvador, outros apaixonados. Nos anos 1970, nesta cidade, um grupo de jovens entusiasmados participava de um clube de quadrinhos que mais tarde se transformaria no Centro de Comunicação de Massa, coordenado por Gutemberg Cruz. Esse grupo agitou o cenário quadrinístico local, realizando pesquisas, debates e exposições, tentando divul-

gar e promover as histórias em quadrinhos da e na Bahia. Entre os jovens desenhistas que participavam do Centro e das Exposições encontravam-se Calafange, Dilson Midlej, Setúbal, Cedraz, Robério, entre outros.

As exposições eram realizadas principalmente na Biblioteca Central do Estado e no Instituto Cultural Brasil-Alema-
na (ICBA). Além delas, podíamos encontrar nos jornais de circulação na época quadrinhos e desenhos de humor criados pelos participantes do clube. Segundo Robério Cordeiro,

Aos domingos, brigando com os sindicatos que distribuía quadrinhos estrangeiros, com muito esforço, nós publicávamos tirinhas e passatempos em dois jornais baianos, através das páginas infantis Tribuinha, encartada no Tribuna da Bahia e também no Suplemento Infantil Jobinha, do Jornal da Bahia. Também participávamos com publicação de tirinhas e jogos, cruzadinhas e ilustrações para colorir no Suplemento Infantil do professor Adroaldo Ribeiro Costa no Jornal A Tarde. (2019).

Esses desenhistas, reunidos pelo Clube, lançaram alguns tabloides, entre eles *A Coisa*, *O Coisa Nostra* e *Na Era dos Quadrinhos*. Com periodicidade algumas vezes semanal, em outras mensal, estas publicações traziam reportagens, música, cinema e, claro, desenhos de humor. Buscavam valorizar o desenhista baiano e incentivar novos talentos. Entre os quadrinistas que participavam do Clube era possível identificar duas linhas de produção, uma com viés político destacando as charges e cartuns e outro voltado para o público infantil. Desejosos de definir um espaço na produção de histórias em quadrinhos infantis, os amigos Antônio Cedraz e Robério Cordeiro, resolveram publicar uma revista em quadrinhos para crianças. Sobre esta iniciativa, Robério lembra:

[...] eu e o Cedraz conversando sobre as dificuldades impostas aos desenhistas brasileiros, vez que não havia uma regulamentação e incentivos aos artistas nacionais, resolvemos, com muita ousadia enfrentar novos desafios, sabendo que não era fácil sobreviver em meio a uma espessa floresta de revistas de super-heróis e outros tantos, como Mickey, Tio Patinhas, Superman, Batman e outras famigeradas. Assim, com determinação, suor e esforço financeiro, bancamos juntos a impressão do primeiro número da revista e nós mesmos fomos de banca em banca fazendo a distribuição. (CORDEIRO, 2019).

Em 1977 foi lançada a revista *Lazer*, primeira revista em quadrinhos infantil realizada na Bahia. Fruto do idealismo de dois amigos desenhistas. Em seu primeiro número (figura 1) a revista contou também com a colaboração de Péricles Calafange e Dilson Midlej. Impressa na Gráfica Editora Arco-íris, foi distribuída pelos editores Cedraz e Robério.

2 - LAZER NÚMERO 1

Lançada em abril, a revista número 1 contou com 16 páginas, capa bicolor, vermelha e branca, e miolo em preto e branco. Na capa aparecem apenas os personagens de Cedraz. Além de histórias e tiras em quadrinhos, trazia vários passatempos, cruzadinhas, adivinhações, testes e outras diversões para os leitores. A proposta era criar

Uma revista que tivesse uma preocupação sobretudo com a poética infantil, ou seja, voltada para esta incrível poesia dos pequenos, o seu mundo, o seu questionamento e a sua maneira peculiar de querer. Para a criança da nossa terra, que vive a nossa realidade, que sente, talvez mais do que os adultos, a dificuldade de ser e de viver. (LAZER, n.2, 1977).

A partir desta perspectiva, a revista apresentou um trabalho interessante, onde o texto e a imagem ganharam o mesmo protagonismo. Isto é perceptível nas histórias em quadrinhos e nos passatempos. A maioria das cruzadinhas traz a imagem como disparador das respostas (figura 2), estimulando uma apreensão de signos culturais, tendo em vista que a imagem é conhecimento e a leitura da imagem é inter-



Figura 1 – Personagens de Cedraz. - Fonte: Revista Lazer n.1, capa. Acervo Claudia Cedraz.

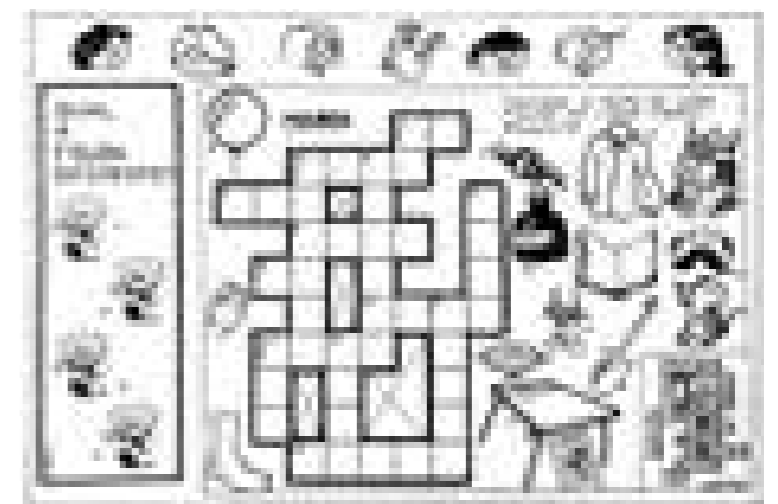
pretação e compreensão deste mundo. (NUNES, 2012). Do nosso mundo.

Entre as atividades presentes na revista, uma delas propõe encontrar uma imagem diferente entre quatro outras aparentemente iguais (figura 2); em outra página de passatempos (figura 3), o leitor precisa identificar 7 erros em uma imagem na comparação com outra. Percebemos então uma preocupação em estimular uma percepção de mundo a partir da imagem, estabelecendo uma troca entre imagem e texto, onde um não tem prioridade sobre o outro.

Os passatempos foram desenhados por Cedraz e Robério. A revista intercalou páginas com passatempos e outras com tiras ou histórias de uma página, às vezes de Cedraz, outras de Robério. Os personagens de Cedraz que apareceram neste número foram Joinha, Ana, Zé Bola, Marconi. Robério apresenta histórias com Pintinha e sua turma. Sobre este personagem, ele nos conta que,

Pintinha, fruto de uma reflexão estética, foi a minha primeira personagem, criada tendo como inspiração a onça pintada, espécie emblemática das nossas matas. Inicialmente, o corpo era uma espécie de lâmpada com duas pernas. Depois foi ganhando forma, braços e olhos expressivos, traduzindo uma protagonista cheia de vida. As primeiras tirinhas com a oncinha eram HQ experimental, fugindo um pouco do quadrinho digestível, aceito e consagrado por todos.

Figura 2 – Brincadeiras e atividades. - Fonte: revista Lazer n. 1, p. 6. Acervo Claudia Cedraz.



Com o passar do tempo, senti uma certa solidão da personagem, que dialogava com o autor e interferia nos retângulos delimitadores das histórias, bem como nos balões e onomatopeias. Assim, surgiu o Mocotó, um cachorrinho engraçado e simpático para contracenar com Pintinha. O Zezé surgiu naturalmente, formando um círculo de amizade entre os animais e o ser humano, traduzindo integração e harmonia. Depois criei o jeguinho Jericó, personagem genuinamente nordestino e que está entre nós desde o descobrimento do Brasil, trazidos pelos portugueses durante o processo de colonização. (CORDEIRO, 2019).

Na *Lazer* n. 1, o personagem Pintinha as vezes aparece sozinho, refletindo sobre suas próprias ações, em outras dialoga com outros personagens citados por Robério, refletindo sobre situações climáticas e políticas. O autor também apresenta algumas experiências gráficas, na figura 4 temos uma página onde é estabelecida uma relação simbólica interessante entre o desenho cartunescos e o desenho realista. O personagem é uma onça pintada, por dedução uma “fera”, um animal selvagem, mas ao desenhar de forma cartunesca este animal, inserindo também elementos característicos de um processo civilizatório, roupas e sapatos, é como se o artista retirasse dele a agressividade, a irracionalidade, humanizando a fera. Ao retratar o mesmo personagem de forma realista no último quadro, finalizando a história, o desenhista nos faz lembrar essa característica inerente à onça pintada, sua agressividade diante de adversidades.

A ausência de cenário, de chão, as margens pretas, reforçam esta perspectiva de uma abordagem filosófica da história. Podemos estabelecer um paralelo entre o personagem animal, que se humaniza através da fala, do uso de roupas e sapatos, com nossa própria evolução como seres humanos, que em momentos extremos retoma a sua condição animal. Outra curiosidade é o quadro à direita, em que vemos um outro personagem do artista em quatro posições diferentes alinhadas na vertical: temos a sensação de que ele também está lendo a história, acompanhando a narrativa pelas expressões apresentadas, talvez um co-leitor. Mas este recurso é utilizado outras vezes (figura 7), em outras páginas, provavelmente uma estratégia para preencher a página e adequá-las ao formato da revista.

Robério vai utilizar outros recursos interessantes na construção de suas histórias em quadrinhos: em uma das histórias ele vai dividir os dois últimos quadros com uma

vegetação (figura 5). Este recurso talvez confunda o leitor, tendo em vista que ele mantém a mesma linha do horizonte nos dois quadros. Mas ao mudar o enquadramento dos personagens - no terceiro quadro eles estão de perfil, enquanto no último estão em frente ao leitor -, conseguimos perceber a passagem do tempo e o deslocamento espacial.

A experimentação está presente também em outras histórias do mesmo autor, em uma das tiras (figura 6) ele usa nos balões recortes de jornais, indicando não apenas o que ele está falando, mas também a fonte das informações que utilizou para fundamentar sua fala. Outro recurso interessante é colocar o mesmo personagem em posições diferentes, no segundo quadro, sinalizando a passagem do tempo onde apenas este personagem fala, o enquadramento utilizando o plano médio deixando mais da metade do quadro para o balão, indica o excesso de informações que foram apresentadas. Ainda nesta página temos o uso de elementos gráficos, o ponto e a linha, para construção dos cenários. O primeiro exemplo é no terceiro quadro da primeira tira: o chão é delimitado por pontos, colocados bem próximos, que dão a ilusão de volume. No segundo exemplo, no terceiro quadro da segunda tira, as linhas são utilizadas como recurso visual para destacar o personagem.

Nas histórias de Cedraz são apresentadas reflexões filosóficas, situações cômicas do cotidiano. Ele é autor da única história com duas páginas da revista, que apresenta ao leitor algumas curiosidades sobre Rui Barbosa. Neste período, seu primeiro personagem, Lúbio, criado em 1964, tinha uma tur-

ma composta por Zé Bola, Marconi, Pepêta, Gogó, Joinha, entre outros, já conhecidos pela criançada que acompanhava as histórias da turma através de suplementos em jornais da cidade de Salvador. Talvez por esta popularidade, apenas seus personagens aparecem na capa da revista (figura 1). Lúbio, seu personagem mais popular na época, aparece no centro da composição, e os outros personagens aparecem indo ao seu encontro. Algumas histórias do Joinha são desenhadas em requadros redondos (figura 7), o que não foi uma inovação na época, tendo em vista que desde 1973 ele produziu algumas tiras nesse formato.

Na formatação das histórias, vemos também o uso de requadros com formatos diferentes ou a ausência dele (figura 8). Em alguns momentos estes dão dinamismo à ação (figura 8, segundo requadro), em outros reforça a ideia do não entendimento por parte do personagem, caso do quarto quadro. Neste caso, a ausência de uma linha contornando a cena reforça a ideia de não compreensão da ação, reforçada pela posição estática do personagem e pelos sinais de exclamação e interrogação com a grafia diferenciada e fora do balão.

Cedraz também explora a sequencialidade de ações, sem uso do texto, para contar uma história (figura 09, primeira tira) na quarta capa da revista, com sua personagem Ana. Aproveita também esta página para citar alguns personagens e atividades que estão presentes no interior da revista.

Apesar da proposta de produção de uma revista infantil, a revista trazia tiras que tratavam de questões filosóficas, ambientais e políticas. Segundo Robério, Cedraz dizia que a publicação era para jovens de 8 a 80 anos.

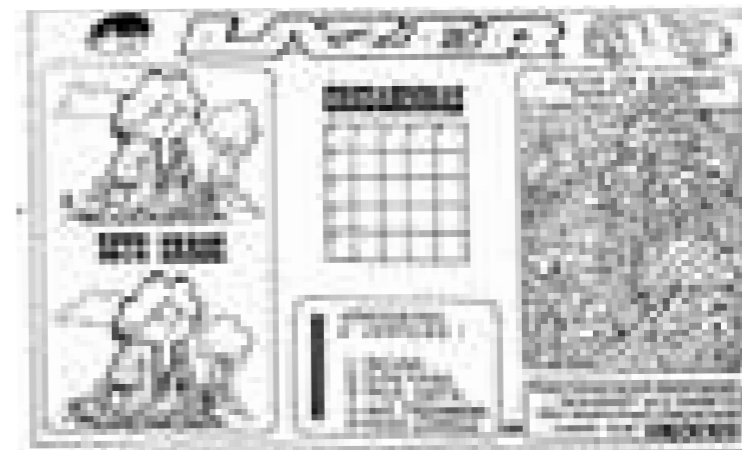


Figura 3 – Outra página de passatempos. - Fonte: revista *Lazer* n. 1, p. 9. Acervo Claudia Cedraz.

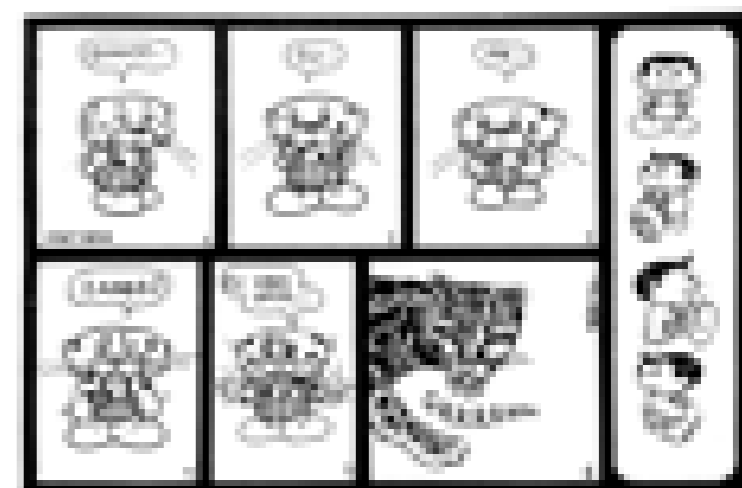


Figura 4 – Pintinha, de Robério Cordeiro. - Fonte: revista *Lazer* n. 1, p. 5. Acervo Claudia Cedraz.

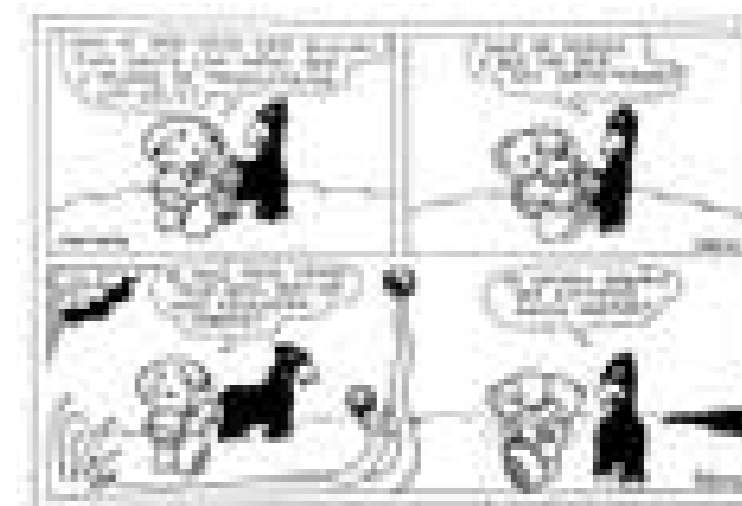


Figura 5 – O uso criativo das figuras como separador de dois quadrinhos - Fonte: revista *Lazer* n. 1, p. 7. Acervo Claudia Cedraz.

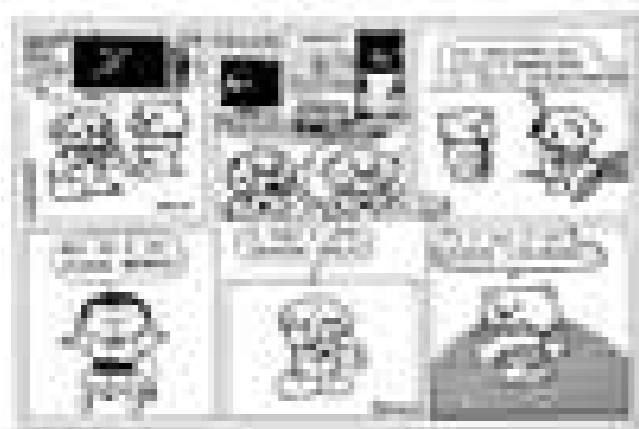


Figura 6 – Outro exemplo de uso criativo de elementos gráficos na composição da tira em quadrinhos. - Fonte: revista Lazer n. 1, p. 13. Acervo Claudia Cedraz.

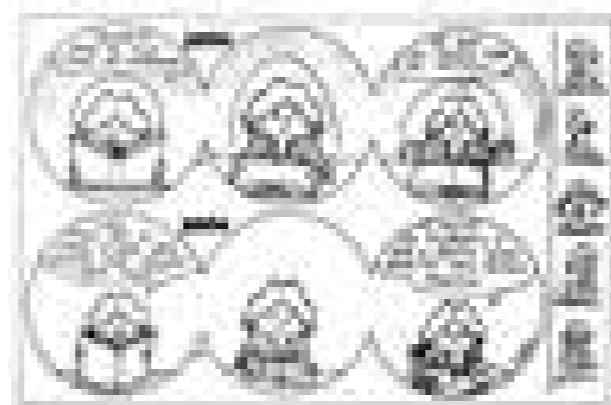


Figura 7 – Requadros redondos em uma história do Joinha. - Fonte: revista Lazer n. 1, p. 3. Acervo Claudia Cedraz.

Este número contou, ainda, com a colaboração de Péricles Calafange e Dilson Midlej, ambos com uma tira, apresentadas na mesma página (figura 10). Sobre sua personagem Niquita, Midlej nos conta que ela “É uma garota irrequieta e que esconde em sua ingenuidade comentários críticos de costumes e, principalmente, das relações afetivas. Algo desprezioso, mas de tendência irônica. Ela vive com sua mãe e as histórias falavam de coisas corriqueiras do dia a dia. (2019).” Em sua tirinha Niquita expõe com inocência peculiaridades da vida de um casal, no caso seus pais, constrangendo sua mãe.

Bartira foi o primeiro personagem criado por Péricles Calafange, em 1976, para o suplemento infantil *A Tribuninha*, encartado no jornal *Tribuna da Bahia*, cujos responsáveis eram ele e Cedraz. Segundo o autor, Bartira é “Uma menina questionadora, original, ousada e futurista em suas ações de emancipação e autoafirmação.” (2019). Na tira, presente na revista *Lazer*, ela apresenta questões sobre racionamento e racionalização, antevendo discussões que na contemporaneidade permeiam nossas relações com o meio ambiente.

A primeira edição da revista aconteceu através de financiamento próprio, a distribuição foi feita de mão em mão, em escolas, entre os familiares, na faculdade que ambos frequentavam e nos trabalhos; animados com a repercussão em seu círculo de amigos, o segundo número saiu ampliado.

3 - O SEGUNDO NÚMERO

A número 2 foi lançado em junho de 1977, maior em tamanho e em número de páginas, 32, o dobro da número 1, e com tiragem de 5.000 exemplares. A capa era azul e branca

(figura 11), e o miolo preto e branco. A capa da revista número 2 apresenta personagens de Cedraz e Robério. De acordo com Robério (2019) este número contou com alguns apoios, da Publivendas onde ele trabalhava como arte-finalista; da livraria Lápis de Ouro, de seus familiares; e Cedraz conseguiu verba publicitária do Banco Econômico, onde trabalhava. Na revista número 2, ainda encontramos publicidade das empresas, Nenendela (loja de roupas infantis), Rádio Clube de Salvador e Paes Mendonça (rede baiana de supermercados). Estas empresas bancaram apenas os custos da produção da revista, ou seja, sua impressão.

Com tamanho, tiragem e número de páginas ampliados, a *Lazer* n.2 contou com mais colaboradores; além dos trabalhos de Cedraz, Robério, Dilson e Calafange, Paulo Setúbal e Joelino Ferreira participaram deste segundo número. Além das tiras e passatempos, presentes nas duas revistas, o número traz histórias em quadrinhos de uma, duas e três páginas.

Robério traz seus personagens Pintinha, Tati, Mocotó e Zezé e uma

história em parceria com Joelino. A primeira história sua que aparece na revista, é de três páginas e apresenta uma organização vertical, contrastando com o restante da revista organizada horizontalmente (figura 12).

Outra inovação que esta história traz é a narrativa sem balões textuais, vamos acompanhando a história através de suas imagens. Em determinado momento da história as ações do personagem vão interferindo na narrativa, no cenário, os requadros são utilizados como elementos cenográficos, reflexo da intervenção direta do personagem sobre este espaço gráfico (figura 13).

Caracterizamos como inovação a ausência de balões, porque até os dias atuais é frequente as pessoas pensarem que a principal característica das histórias em quadrinhos seja sua interação entre texto e imagem, mas Alain Rey (*apud* GROENSTEEN, 2015, p. 22) já nos esclarece que as imagens nos quadrinhos contam histórias através da figuração e narração, e não através de imagens e texto. Groensteen (2015) inclusive afirma que a principal característica dos quadrinhos é a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias, conceito identificado nas produções encontradas nas revistas *Lazer*.

Na história escrita com Joelino, Robério retoma o recurso utilizado na história de Pintinha (figura 5) para separar os quadros, entre o primeiro e o segundo ele utiliza um mandacaru e o próprio sol é colocado no centro dos dois, reforçando sua força e sua importância no cenário. Este mesmo sol se transforma em requadro da próxima cena. Já entre o quarto e quinto quadro temos uma sarjeta com contornos de árvore “deformando” as linhas de contorno, reforçando a mensagem de seca e aridez (figura 14).

Cedraz continua com seus perso-



Figura 8 – Ausência de linhas de requadro em tira do personagem Zé Bola. - Fonte: revista Lazer n. 1, p. 12. Acervo Claudia Cedraz.

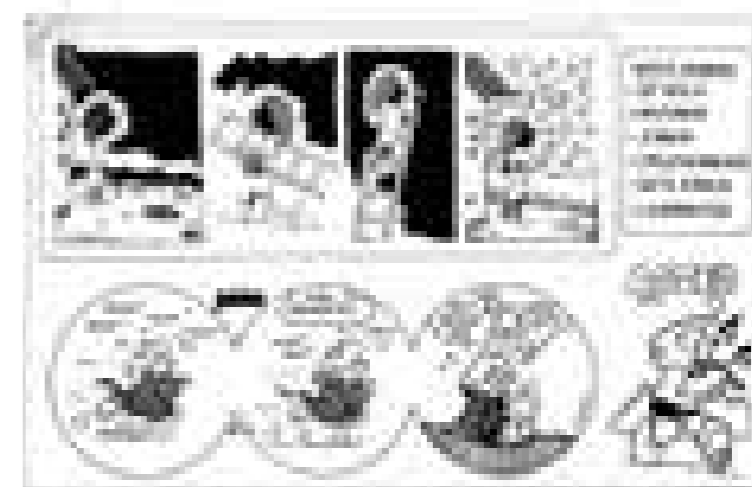


Figura 09 – Tira sem palavras (ou muda). - Fonte: revista Lazer n. 1, quarta capa. Acervo Claudia Cedraz.

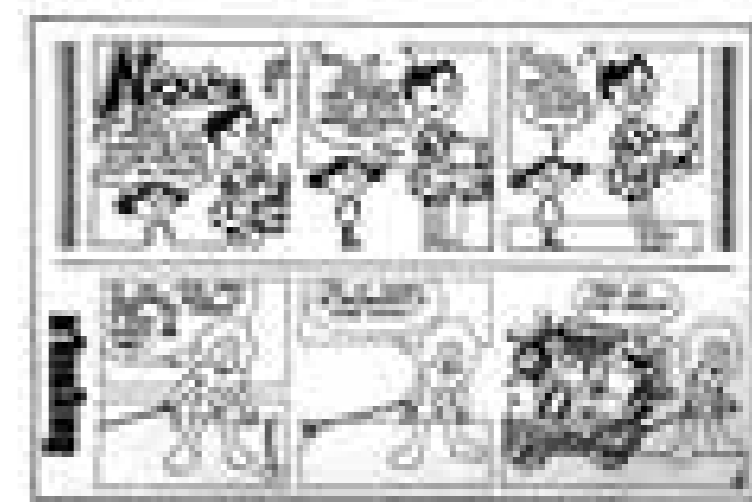


Figura 10 – Niquita e Bartira, personagem de Dilson Midlej e Péricles Calafange. - Fonte: revista Lazer n. 1, p. 14. Acervo Claudia Cedraz.

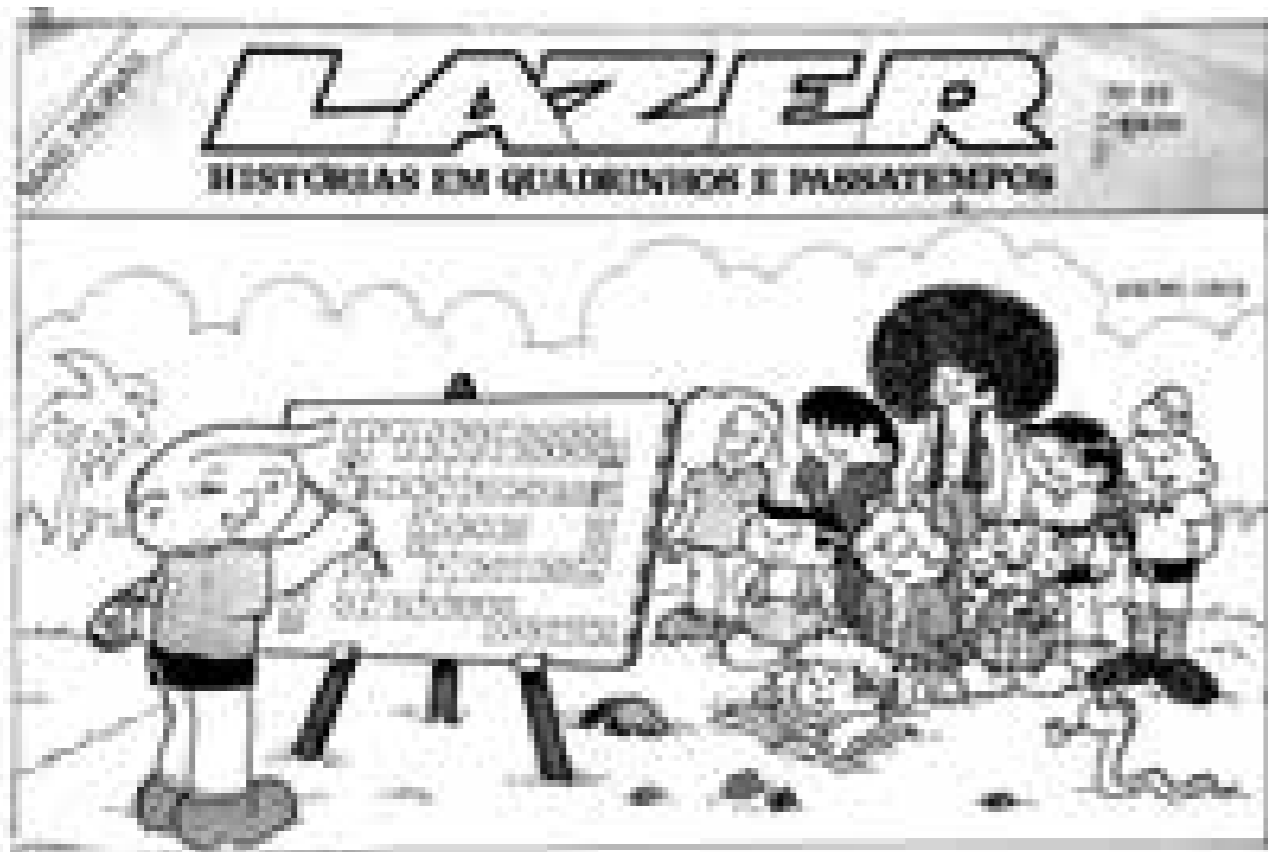


Figura 11 - Personagens que participam das histórias. Fonte: revista Lazer n. 2, capa. Acervo Claudia Cedraz.

Personagens Joinha, Zé Bola, Ana e Gogó, apresentando situações cotidianas, reflexões filosóficas e piadinhas. Dilson e Calafange trazem suas personagens Niquita e Bartira em histórias de uma página. Setúbal criou um personagem especialmente para a revista, Criolim, uma criança negra, sobre seu personagem ele nos apresenta:

Como os personagens que dominavam o mercado de quadrinhos eram sempre crianças brancas, de classe média, achei que, sendo baiano e estando na Bahia, cairia melhor criar personagens que fossem pessoas comuns de nossa terra. Assim fiz negros, o protagonista e

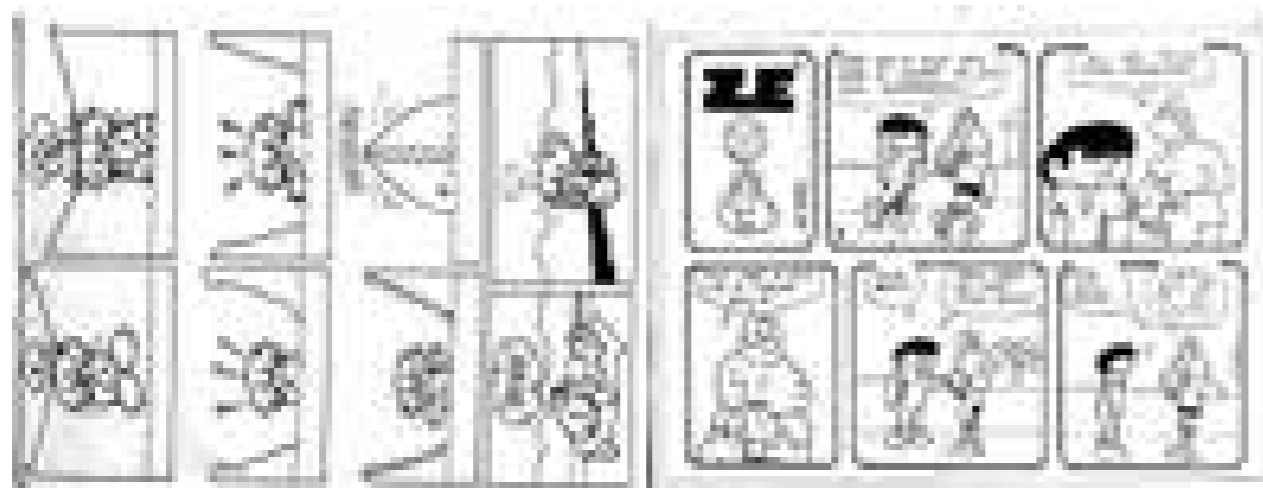
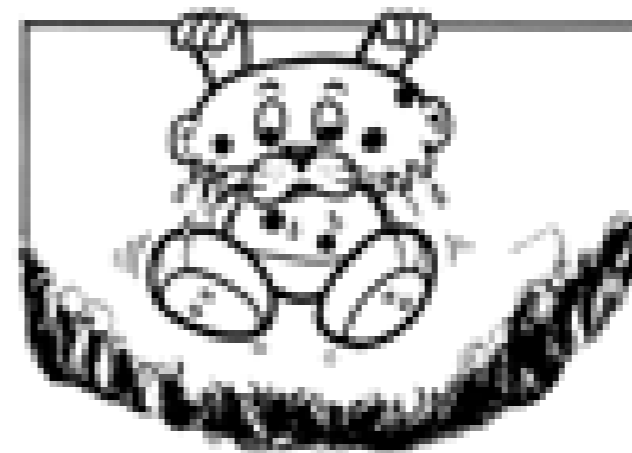


Figura 12 – História de Robério, com organização vertical. - Fonte: revista Lazer n. 2, p. 6 e 7. Acervo Claudia Cedraz



seus coadjuvantes, para diferenciar um pouco do que já existia. Daria para desenvolver mais esta ideia, mas outras prioridades me fizeram parar por aí, como um monte de projetos outros. (SETÚBAL, 2019).

Dar espaço para outros quadrinistas publicarem na revista era uma preocupação dos editores, Robério e Cedraz. No editorial da n. 2, eles registram este compromisso com os colegas: “Procuraremos ainda, sempre que possível, dedicar páginas aos desenhistas, que como nós, não tem nenhuma oportunidade de mostrar seus trabalhos. É uma revista aberta.” (LAZER, n.2, 1977). Neste mesmo editorial eles ponderam:

[...] é de se pensar que em nosso País não existem desenhistas capazes de criar e desenvolver esse tipo de arte que é uma das mais comunicativas em termos de massa. Criadores nós temos, e muito. São verdadeiros heróis que tentam, muitas vezes a partir de uma iniciativa própria, produzir estórias em quadrinhos, mas que se veem muitas vezes tolhido pela ação dos poderosos sindicatos estrangeiros que acabam por esmagar com a força de

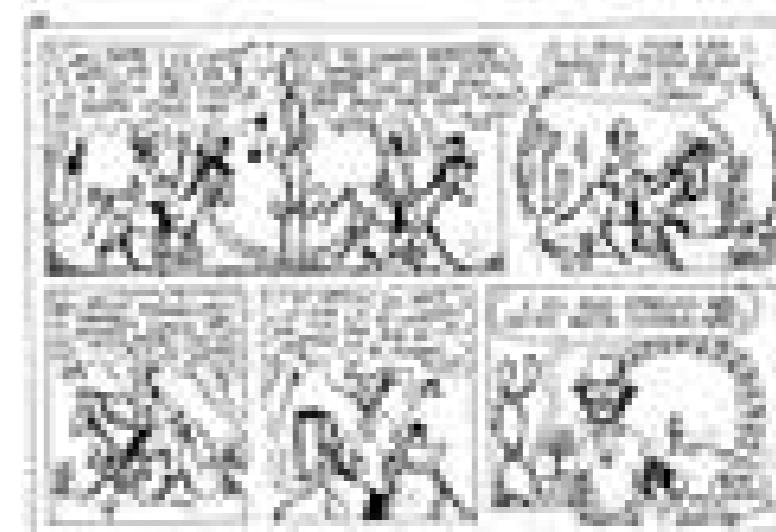
seus superheróis, os nossos não tão super, mas heróis brasileiros. (LAZER, n.2, p. 2, 1977).

Uma particularidade deste número é a propaganda do Banco Econômico que foi feita em formato de história em quadrinhos de uma página, com os personagens de Cedraz, Lúbio e Lula, dialogando sobre a função e os serviços oferecidos pelo banco. Outro diferencial do número 2 é a seção de cartas que traz elogios e incentivos:

[...] gostei mesmo da revistinha de vocês! Foi uma surpresa e tanto quando abri o envelope e vi o LÚBIO, encabeçando a turma, na capa. Vou fazer a maior propaganda prá turma daqui, prá mostrar a

Figura 13 – Uso de metalinguagem na história “Se ficar... Se Correr...”. - Fonte: revista Lazer n. 2, p. 5 e 6. Acervo Claudia Cedraz.

Figura 14 – Robério utiliza elementos inovadores para separar os quadrinhos. - Fonte: revista Lazer n. 2, p. 26. Acervo Claudia Cedraz.



alguns cabeças duras que desenhista de quadrinhos não estão só no Rio e São Paulo, não! Parabéns e

me enviem o número 2, assim que sair. Quero saber também, se vai sair só na Bahia ou vem prá cá. Prá frente caras! Briguem daí que eu brigo daqui!... Avalone - criador do personagem espolêta.” (LAZER, n.2, p 18, 1977).

“Não acho, que seja o tamanho ideal, criança gosta de coisa grande, que pareça coisa de adulto. Washington Queirós - Poeta.” (LAZER, n.2, p. 19, 1977).

“LAZER. Anunciada com a proposta de ser uma revista destinada exclusivamente (se realmente é essa a proposta) ao público infantil. Observa-se no 1º número, a necessidade de: maior quantidade de páginas, maior elaboração dos passatempos (apresentam-se comuns e batidos), cuidado com influência de personagens de Maurício de Souza e principalmente a preocupação de encontro de novos rumos de linguagem, mensagem e humor. Que venham diferir dos padrões vigentes e repetitivos (disney e cia) e traga um maior conteúdo, um humor que não veicule apenas diversão, mas tenham elementos importantes (maior ligação com a nossa realidade) na formação das crianças. José Araripe - estudante de Artes Plásticas e cartunista.” (LAZER, n.2, p 19, 1977).

Sobre a seção de cartas Robério nos diz que,

Lazer foi uma revista que nasceu transparente, aberta à colaboração e crítica, pois a nossa ideia era buscar um diálogo franco e sincero com os nossos leitores e desenhistas baianos, visando um aprendizado que nos permitisse pautar a construção da revista em bases que denotassem honestidade e cuidado com o conteúdo e que pudessem apresentar roteiros de relevância para as crianças e jovens, a exemplo de quadrinhos experimentais (sem diálogo) e também tirinhas de cunho filosófico. (CORDEIRO, 2019).

A distribuição foi realizada por Robério e Cedraz, as revistas eram colocadas no banco traseiro do fusca de Cedraz e os amigos saíam de banca em banca, em um corpo a corpo com os jornalistas.

(...) a força dos sindicatos e distribuidoras faziam com que os proprietários dos estabelecimentos colocassem as revistas estrangeiras expostas estrategicamente de forma que os clientes pudessem vê-las em destaque. A nossa revista sempre ficava escondida, nas prateleiras inferiores, por baixo de outras publicações. (...) Infelizmente fomos engolidos pela força das grandes distribuidoras. Inclusive alguns donos de bancas não aceitaram mais repor a revista na prateleira, porque foram intimidados pelas grandes editoras que dominavam o mercado. Assim, caso colocassem a Lazer em exposição, poderiam ficar sem receber as revistas de maior vendagem. O fator econômico pesou na decisão deles, infelizmente. (CORDEIRO, 2019).

Esta e outras dificuldades se somaram à descontinuidade da publicação. Cedraz passou por problemas no trabalho que reduziram sua carga horária de produção e Robério aceitou uma oportunidade de emprego em outra cidade, fatores que levaram à extinção da revista. Somado a um mercado fechado a publicações nacionais e dificuldades para conseguir investimentos, as questões pessoais ganharam um peso que inviabilizaram a continuidade do projeto. Robério, não parou de desenhar, mas seguiu carreira de designer gráfico, atuando na TV Educativa da Bahia por vários anos. Cedraz permaneceu no Banco Econômico até sua aposentadoria, mas em paralelo continuou criando personagens e histórias em quadrinhos para o público infantil, até falecer em 2014.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como publicação infantil, a revista *Lazer* foi a pioneira no estado da Bahia e permaneceu neste posto durante muitos anos. Seu projeto e viabilização são fruto do esforço de artistas baianos para promover as histórias em quadrinhos em solo baiano e seu empenho deve servir de incentivo às novas gerações. Através de muito empenho e esforço pessoal, dois jovens quadrinistas editaram, publicaram e distribuíram a revista *Lazer*, lutando para divulgar suas ideias e sonhos em forma de quadrinhos. Contaram com o apoio de outros desenhistas, parceiros na jornada, e de empresas que acreditaram em seus sonhos. A narração desta história pretende deixar registrada esta iniciativa, apresentando os sonhos, as dificuldades, as vitórias e derrotas durante a produção da revista. Pretende também visibilizar uma produção em quadrinhos fruto de iniciativas pioneiras e individuais, situação que persiste até nossos dias em solo baiano. Visa também provocar uma reflexão sobre os caminhos que precisam ser percorridos para termos um mercado autossustentável de produção e consumo de quadrinhos. É preciso compreender que os caminhos dos quadrinhos baianos existem e são longos, fruto do esforço de artistas que persistiram em determinado momento, que desistiram em outros momentos, que tiveram destaque localmente, que produziram e não foram visibilizados, mas que existiram e, com certeza, contribuíram para a formação dos novos desenhistas. Registrar essa trajetória nos mostra que sonhos foram vividos e deverão servir de inspiração, motivação e estímulo para novos sonhos.

REFERÊNCIAS

CALAFANGE, Péricles. Entrevista concedida a Claudia C. Cedraz. Salvador, 08 de abr. 2019.

CORDEIRO, Robério. Entrevista concedida a Claudia C. Cedraz. Salvador, 11 de abr. 2019.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

LAZER, Salvador, Arco-Íris, n. 1-2, abr.-jun. 1977.

NUNES, Ana Luiza R. (Org.). *Artes visuais, leitura de imagens e escola*. Ponta Grossa: UEPG, 2012.

MIDDLEJ, Dilson. Entrevista concedida a Claudia C. Cedraz. Salvador, 29 de set. 2019.

SETÚBAL, Paulo. Entrevista concedida a Claudia C. Cedraz. Salvador, 24 de fev. 2019.



INDÚSTRIA CULTURAL VERSUS LEITOR DE QUADRINHOS: A ORDEM É PADRONIZAR!

▲ Elizia de Souza Alcântara

Nós valorizamos mais o produto que vem de fora. Nós temos o defeito de achar que o que é feito lá fora é melhor do que os daqui. Isso sempre aconteceu e está difícil de mudar. A globalização está dominando tudo. E enquanto não tivermos educação e discernimento para mudar isso vamos perder muito coisa.

(Antônio Cedraz, 15 de maio de 2011)

INTRODUÇÃO

Atira¹⁵ (figura 1) em quadrinhos que abre o tópico introdutório nos remete às inter-relações entre a linguagem, a indústria cultural, o signo do capital e os bens de cultura na contemporaneidade e suas implicações para quem produz e para quem consome os produtos massificados pelo mercado.

Sob esse viés, a forma como são produzidos os objetos culturais seja a televisão, o cinema, o rádio ou revista e de que maneira eles são usados pelos indivíduos assume uma reflexão relevante no cenário contemporâneo. Para isso, é importante problematizar como se caracteriza a cultura diante de uma práxis social sujeitada à economia e ao mundo do mercado e da publicidade.

Analisar a linguagem dos quadrinhos produzida na contemporaneidade abre-nos a possibilidade

de olhar criticamente para as engrenagens capitalistas que transformam textos culturais em aparatos mercadológicos. Desse modo, a indústria cultural ao empregar a técnica da padronização e seriação classifica o que deve ser vendido, além de despertar no consumidor a “sensação” de que pode ter acesso a todos os produtos, forjando assim, a ideia da universalização. Tudo é bom. Todos compram. Todos são iguais perante o que é comercializado na sociedade. Em virtude disso, os usuários sentem um pseudo-prazer na aquisição da mercadoria.

Assim, a produção das tiras em quadrinhos como cultura de massa também é domesticada pela indústria cultural. Nesse contexto, o consumidor \ leitor é o maior alvo da dinâmica conservadora da tríade do signo capital: Estado, mercado e técnica.

¹⁵ - As tiras em quadrinhos utilizadas neste artigo foram extraídas da dissertação intitulada Tiras em Quadrinhos da Turma do Xaxado: imagens desviantes, defendida por mim em 2015 no Curso de Mestrado em Crítica Cultural pela Universidade Estadual da Bahia (UNEB-Campus II-Alagoinhas)

Sob esse viés, o presente artigo tem como propósito analisar em que medida a tríade do signo capital engessa a linguagem dos quadrinhos na cena contemporânea e de que forma o leitor de imagens recepciona os efeitos da indústria cultural.

1 - CARDÁPIO DA INDÚSTRIA CULTURAL: PRODUTO, VENDA E LUCRO

No âmbito da linguagem, as tiras em quadrinhos são substituídas de signos e de discursos, mas segundo a gramática da indústria cultural que prescreve e modela os objetos culturais, a tira apresenta uma forma que só passa a existir como técnica a partir do momento em que o seu conteúdo serve para massificar os leitores de quadrinhos. Mas como a técnica de produzir quadrinhos pode uniformizar quem ler imagens?

Sob o poder da indústria cultural, instaura-se a mercantilização dos artefatos culturais. A cultura passa a ser subjugada pelo capital e pela mercadoria. Vender cultura é negócio. E quanto mais próxima do consumidor, melhor para a lógica do mercado que cria estratégias para atingir o popular, a massa consumista. Com isso, consagra-se a ideia de que todos têm acesso aos bens culturais, embora saibamos que no cotidiano, o que se nota é um pseudo - acesso ao que é produzido na realidade social uma vez que é negado também o desejo de pertencimento a outros setores da sociedade contemporânea como educação, saúde, segurança, etc.

No caso da tira, a ordem da indústria cultural é reproduzir a técnica dos quadrinhos com base na construção do conhecimento com fins de entreter e divertir todos os leitores/consumidores. Como consequência, a homogeneização e a padronização modelam o perfil de quem ler. Com isso, a função da leitura por imagens e a fabricação dos quadrinhos passam a ser ancoradas pelo repertório coercitivo da indústria cultural.

Nesse contexto, a concepção de que as tiras em quadrinhos servem apenas para a diversão e entretenimento foi forjada pela indústria cultural. Com efeito, as narrativas quadrinizadas como produção de massa adquirem o rótulo de linguagem para divertir. É um passatempo. Enfim, o leitor /consumidor é persuadido a comprar “diversão”. Theodor Adorno acrescenta:

Divertir-se significa estar de acordo. Isso só é possível se isso se isola do processo social em seu todo, se idiotiza e abandona desde o início a pretensão inescapável de toda obra, mesmo da mais insignificante, de refletir em sua limitação o

tudo. Divertir-se significa sempre: não ter que pensar, esquecer o sofrimento até mesmo onde ele é mostrado. A impotência é a sua própria base. É na verdade uma fuga, mas não, como afirma, uma fuga da realidade ruim, mas da última ideia de resistência que essa realidade ainda deixa subsistir (ADORNO, 1985, p. 119).

Se atentarmos para a assertiva defendida por Adorno, veremos que a produção de quadrinhos circula como uma técnica limitada a fazer o leitor / consumidor divertir-se frente àquilo que lê, reforçando, assim, que o ato de pensar é dispensável, porque exige um árduo trabalho cognitivo. Ora, entre divertir-se e pensar, o mais conveniente é a diversão, um exercício fácil e que faz os leitores/consumidores se distanciarem da dinâmica social fragmentada, violenta e excludente. Tal posição condiciona o sujeito social a não resistir aos problemas sociais. Portanto, limitar a leitura de imagens à diversão e entretenimento é seguir fielmente a tarefa imposta pelo esquema industrial: formar leitores lineares, adestrados e submissos ao capitalismo.

Nessa perspectiva, há que se considerar, também, a técnica do fazer quadrinhos como um dispositivo que determina a relação de força nas ações humanas, sujeitando o indivíduo às regras do poder. Sendo assim, de acordo com Agamben (2009, p. 72) “o dispositivo passa a ser qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes.” O enfoque no entretenimento como função básica da leitura das tiras em quadrinhos determina a ação manipuladora da indús-



tria cultural que transforma os meios de comunicação de massa em “ópios do povo”. Entreter-se lendo quadrinhos é uma forma de esquecer os problemas sociais e desviar a atenção para o que seguramente acontece no cotidiano.

Dessa maneira, retomando a tira em quadrinhos da Turma do Xaxado, encontramos algumas trilhas que nos fornecem subsídios para analisar de que forma os modos de produção capitalista dominam a circulação dos quadrinhos na contemporaneidade. Por ser uma cultura de massa, acreditamos que muitas pessoas têm acesso às revistas produzidas pelo quadrinista Antônio Cedraz. Tais leitores/consumidores compram os quadrinhos, recepcionam as narrativas sequenciadas e, sobretudo, operam com os múltiplos processos de leitura das imagens.

A princípio, já temos materializado o processo que caracteriza o cardápio da indústria cultural: produto, venda e lucro. Logo depois, o fazer artístico do autor e a recepção do leitor frente a tira. Nesta ótica, a tira em quadrinhos é apresentada como um “pacote pronto e acabado” tanto para o autor como para o leitor. Anula-se o papel do criador, além de fixar o sentido da criação em apenas um aspecto: promover o riso. No que

diz respeito ao leitor, cabe a ele somente entreter-se. Fugir das barbáries da vida. Aqui, é negado ao leitor expandir os múltiplos sentidos que a tira em quadrinhos proporciona. O único sentido já foi disciplinado: a necessidade de diversão.

Em terceiro lugar, a tira como dispositivo evidencia as estratégias da relação de força presentes na técnica da narrativa quadrinizada, bem como no que é dito ou não dito pelas narrativas quadrinizadas.

Na tira em análise, o personagem Xaxado nos apresenta duas cenas, duas representações sociais. No primeiro quadro, temos o jogo do consumismo na sociedade do espetáculo. No carnaval em Salvador, conforme o Jornal Correio da Bahia (2020), há blocos que vendem abadás¹⁶ no valor de R\$ 120 por dia e camarote de até R\$ 2.650 para “curtir” a noite. Quanto aos custos do valor do trio elétrico, o mesmo jornal pontua que chega a custar de R\$ 1 milhão a R\$ 10 milhões, levando em conta os 60 os trios e mini trios existentes na Bahia. Nesse sentido, é notório que os foliões querem se divertir. Para isso, investem na aquisição das mercadorias. O que se pode comprar é a medida do prazer. É prioridade ter o que o outro tem, mesmo que seja caro. Sentir-se dominante ao ter o produto

Figura 1 — Turma do Xaxado - Fonte: Editora e Estúdio Cedraz (2008).

¹⁶ - Abadá corresponde a uma camiseta usada pelo associado do bloco. É a “fantasia” ingresso que autoriza a participação do folião.

dos sonhos. No jogo ilusório do consumo massificado, o indivíduo é domado pelo desejo. Para Debord:

A alienação do espectador em proveito do objeto contemplado (que é o resultado da sua própria atividade inconsciente) exprime-se assim: quanto mais ele contempla, menos vive; quanto mais aceita reconhecer-se nas imagens dominantes das necessidades, menos ele compreende a sua existência e o seu próprio desejo (DEBORD, 1992, p. 25-26).

Considerando-se a realidade social apresentada na segunda cena e a pseudo-vida promovida pela sociedade do consumo, a pergunta a ser feita é: o que interessa para o leitor\consumidor de imagens? A aparência de que tudo o que é consumido é bom ou pensar sobre como reagir à espetacularização da vida?

Na ordem da indústria cultural, o que prevalece é o desejo de consumo. A subjetividade do leitor/consumidor/cidadão é modelada pelo modo de produção capitalista. Padronizam-se valores, atitudes, comportamentos e vontades. O poder do capital não atinge apenas o setor econômico, mas também a vida do sujeito, sua singularidade, experiência e vontades.

No segundo quadro, o cenário é bastante diferente. Visibilizamos a indústria da seca. Para garantir a oferta de água regular para as regiões que mais precisam, o Ministério do Desenvolvimento Regional já empenhou R\$ 723,9 milhões até abril de 2020 na execução de empreendimentos hídricos segundo o ministro Rogério Marinho¹⁷. Pergunta-se: o problema da seca é uma questão sócio-política ou climática? É uma discussão para ser analisada em outro momento.

No que tange as cenas narrativas da tira em questão, reconhecemos dois movimentos distintos que definem o que é prioridade para determinados grupos sociais: de um lado, pessoas correndo atrás de um trio-elétrico na busca pelo entretenimento, diversão e folia. Do outro, pessoas correndo desesperadamente atrás de um carro-pipa, sinônimo de abastecimento de água – bem comum e direito humano. Na zona rural ou nas cidades pequenas a corrida é pela água tão escassa nas regiões afetadas pela seca. Corre-se para assegurar a vida e a esperança. E pode a indústria cultural assegurar uma vida de qualidade e sustentável ao consumidor? Pode-se esperar que

a promessa seja cumprida? Adorno assim se coloca:

A indústria cultural não cessa de lograr seus consumidores quanto àquilo que está continuamente a lhes prometer. A promessa sobre o prazer, emitida pelo enredo e pela encenação, é prorrogada indefinidamente: maldosamente, a promessa a que afinal se reduz o espetáculo significa que jamais chegaremos à coisa mesma, que o convidado deve se contentar com a leitura do cardápio. Ao desejo, excitado por nomes e imagens cheios de brilho, o que enfim se serve é o simples encômio do cotidiano cinzento ao qual ele queria escapar (ADORNO, 1985, p.115).

Na contemporaneidade, a indústria cultural vive do processo de homogeneização. Seja na produção social, seja na material, o que predomina é o pensamento fabricado e modelado pelo poder do signo capital. Assim como as mercadorias, o indivíduo também é visto como suporte de valor. O pensamento, os territórios subjetivos, as perspectivas de vida, os enfrentamentos, os modos de afirmação da vida, a vontade de empoderar-se não são reconhecidos pela ideologia capitalística. Ao criar a ilusão de que todos são tratados da mesma maneira pela indústria cultural, o leitor\consumidor é forçado a cair na armadilha do “acesso universal” ao prazer. Os consumidores digerem o cardápio enganador servido pelo esquema industrial. Desse modo, o contexto social marcado pelas contradições de classe, exclusão

social e relações de força e coisificação do sujeito permanece inalterado. E os leitores\consumidores? Controlados. Sem meios para escapar da serialização do pensamento e da ação normatizada pela indústria cultural.

2- A POTÊNCIA ARTÍSTICA DOS QUADRINHOS: RESISTIR É PRECISO!

No caso das produções artísticas, nos defrontamos com uma reconfiguração do conceito de arte operada pela indústria cultural e o seu mecanismo de reprodutibilidade técnica. O que é produzido acompanha o ritmo serial. Não há circulação de um produto único, original e autêntico. Em contrapartida, a arte se torna mais próxima dos consumidores. Ampliam-se os espaços para exposição dos produtos artísticos e também, o acesso ao que é produzido. Assim, com a reprodução técnica os artefatos entram no ciclo massificado em que o que era singular passa a ser múltiplo.

É a partir dessa reprodutibilidade em série que a arte se liberta do arquétipo aurático. Na análise da obra de arte, o foco principal era dado ao seu caráter espiritualizado. Buscava-se o sentido metafísico do fazer artístico, o seu ponto de origem, além da genialidade do artista. A legitimidade da arte estava e permanecia na sua aura, elemento contemplativo constituído por um espaço e tempo bem demarcados: o aqui-agora. Se antes, de acordo com a tradição, a arte era concebida (dentro da esfera da autenticidade) como verdade e beleza, ritual mágico e religioso, na contemporaneidade a produção artística conquista um novo espaço fundado na autonomia, multi-

plicidade e reprodutibilidade.

O movimento de desaturação da arte no panorama contemporâneo desloca o aqui - agora. Não há como se estabelecer uma unidade de lugar e tempo quando o movimento acelerado de reprodução e consumo massificado dos objetos culturais altera a recepção do usuário. O aqui-agora do consumidor pode ser em qualquer lugar e em qualquer ocasião, pois é ele quem reposiciona o produto copiado.

A referida relação entre o consumidor e o produto reproduzido se reveste do desejo de romper com a experiência contemplativa atribuída a arte. Com a reprodutibilidade técnica, uma nova recepção ocorre entre o leitor/consumidor e a obra de arte. Benjamin afirma que:

A reprodutibilidade técnica da obra de arte modifica a relação da massa com a arte. [...] Quanto mais se reduz a significação social de uma arte, maior fica a distância, no público, entre a atitude de fruição e a atitude crítica, como se evidencia com o exemplo da pintura (BENJAMIN, 1994, p. 187-188).

No âmbito da comunicação de massa, é importante considerar como o leitor\consumidor percebe as narrativas quadrinizadas no processo de reprodução ditada pela indústria cultural e até que ponto ler quadrinhos funciona apenas como objeto de prazer ou se é uma prática discursiva a serviço de um olhar politizado sobre a vida, as construções culturais destinadas a afirmar a subjetividade do indivíduo ou a catalogar o comportamento do homem contemporâneo segundo o caráter padronizado pela indústria cultural. A próxima tira em quadrinhos

¹⁷ - Site www.mdr.gov.br. Acesso em 30 de abr. 2020.

da Turma do Xaxado nos oferece algumas pistas para analisarmos como se dá o encontro mediatizado pelas imagens produzidas por Antônio Cedraz.

Como ponto de partida, é preciso notificar que Antônio Cedraz, nosso Mestre dos Quadrinhos, faleceu no dia 11 de setembro de 2014, aos 69 anos, em Salvador. O trabalho de produção das revistas em quadrinhos da Turma do Xaxado acontecia no Estúdio Cedraz criado e dirigido pelo próprio Cedraz, no Bairro de Brotas localizado em Salvador. A empresa era assim organizada conforme informações do site:

O estúdio Cedraz é uma empresa especializada na criação de ilustrações e revistas com histórias em quadrinhos. Com um *know-how* de mais de 15 anos prestando serviços de qualidade, tem produzido trabalhos para empresas e órgãos do setor público e privado, como Petrobrás, Detran, Postos tvl, Hospital São Rafael, Escola Módulo Criarte, etc. A equipe do estúdio é formada por ilustradores, redatores, coloristas e arte-finalistas capazes de criar de uma simples ilustração para cartaz, jornal ou revista, até elaboradas revistas em quadrinhos (texto e ilustrações) para treinamentos de funcionários ou promoção de produtos, entidades, ideias e personalidades.

O espaço de difusão das revistas da Turma do Xaxado abarcou jornais e suplementos semanais da Bahia, outros Estados e Portugal, sites na internet e um projeto de animação com a TVE iniciado em 2013, ano em que foi lançada a vinheta intitulada *São João na Bahia com a Turma do Xaxado*. Além disso, Cedraz participava de eventos literários e feiras de livros como palestrante e expositor. Realizava também visitas às escolas públicas e particulares de ensino fundamental I e II e universidades objetivando a interação com o público leitor, além de dar visibilidade à sua produção artística.

Vale enfatizar que no dia 28 de novembro de 2013, Cedraz participou do V Colóquio Modos de Produção e Circulação Cultural realizado pelo Programa de Pós-graduação em Crítica Cultural, na UNEB – Campus II, em Alagoinhas, com carga horária de 04 horas sob a coordenação da Professora Doutora Jailma dos Santos Pedreira Moreira. A sua presença foi bastante significativa, considerando os aspectos explanados por ele, como: memórias e narrativas da sua caminhada profissional, as referências para compor os personagens da Turma do Xaxado, as di-

ficuldades encontradas no mercado editorial das histórias em quadrinhos e sua determinação em manter viva a potência dos quadrinhos no cenário brasileiro.

É preciso ainda ressaltar que, com o falecimento do mestre, o cenário dos quadrinhos na Bahia “perdeu” o seu maior representante. Cedraz, com a sua generosidade e acolhimento inspirou outros quadrinistas em terras baianas e no Brasil. Reverências, Cedraz!!! Sua produção artística permanece viva entre seus leitores!

Esboçado como se configurava o espaço de trabalho e atuação de Antônio Cedraz, podemos nos encaminhar para a tessitura imagética da tira da Turma do Xaxado a seguir:

No contexto de criação dos quadrinhos, temos a presença do quadrinista, o acontecimento narrado e a percepção do leitor. No instante em que Antônio Cedraz cria, desenvolve e publica a tira, atinge o mercado editorial das revistas em quadrinhos e o público leitor, o sentido de originalidade foi perdido. Multiplicam-se as revistas, as imagens e a grande massa passa a consumir a linguagem dos quadrinhos. Mas que tipo de imagem é consumida? A imagem reificada? Ou a imagem com teor político ideológico? Que tipo de leitor a tira quer seduzir? O leitor linear ou aquele que ressignifica o que já foi articulado por alguém?

Estas perguntas podem ser analisadas a partir dos múltiplos sentidos veiculados na tira em questão. Desse modo, transitamos por uma possível recepção do que nos diz a narrativa da Turma do Xaxado.



A título de esclarecimento, a tira em análise faz referência a um dos amigos do personagem Xaxado, o Arturzinho. Filho de um abastado fazendeiro, defende que o dinheiro é o mais importante na vida de uma pessoa. Sente-se o “dono do mundo”. Por isso, mostra-se avarento, egoísta e extremamente ostentador. Não perde a chance de explorar e humilhar os peões que manejam as cabeças de gado da fazenda.

No contexto da tira, verificamos que nela são travadas relações de força que controlam a dimensão social. O modelo de sistema capitalista fabrica as relações humanas na sociedade, ora serializando-o, ora condicionando-o a viver de acordo com os parâmetros do capital, do lucro. Uma das consequências mais significativas do modo de produção capitalista é a concepção de que é natural existir divisão de classes, de pessoas, etc. Nesse processo violento de naturalização dos fatos sociais, a subjetividade humana também é sucumbida, considerando que o sujeito social é adestrado “a não reagir”. Perpetua-se, dessa forma, o lado passivo e subserviente do ser humano frente às mazelas de um espaço social construído em bases sólidas de exclusão, injustiça social e desrespeito aos direitos humanos.

Remetendo-nos à sequência narrativa dos quadrinhos, apreendemos que as diferenças e desigualdades sociais se constituem a base das práticas discriminatórias em nosso país. De um lado, temos o grupo dos fazendeiros, detentores de poder, de terras e de “pessoas”. Do outro, os peões que a muito custo tentam “sobreviver” em meio às péssimas e injustas condições de trabalho. Mercantilizam-se terras, gados e o próprio homem. Os peões tornam-se suporte de valor para os ricos fazendeiros. Gados e homens são marcados como se pertencesse à mesma categoria. São, pois, mercadorias que trazem na pele a marca tatuada do seu dono, do seu patrão. De fato, o mercado do poder “coisifica” o homem, a vida.

No que se refere aos direitos trabalhistas do vaqueiro brasileiro, tramitou e foi aprovado no Plenário do Senado o Projeto de Lei da Câmara (PCL) 83\2011 que assegura o direito à carteira de trabalho assinada, seguro de vida e de acidentes, salário mínimo e equipamentos de proteção individual. Convém destacar que somente em 2013 foi reconhecida e regulamentada a profissão de vaqueiro em nosso país. Diz Guattari sobre como se dá a relação entre a vida humana e a ordem do capital:

Figura 2 — Turma do Xaxado - Fonte: Editora e Estúdio Cedraz (2008).

A ordem capitalística produz os modos das relações humanas até suas representações inconscientes: os modos como se trabalha, como se é ensinado, como se ama, como se trepa, como se fala, etc. Ela fabrica a relação com a produção, com a natureza, com os fatos, com o movimento, com o corpo, com a alimentação, com o presente, com o passado e com o futuro – em suma, ela fabrica a relação do homem com o mundo e consigo mesmo. Aceitamos tudo isso porque partimos do pressuposto de que esta é a ordem do mundo, ordem que não pode ser tocada sem que se comprometa a própria ideia de vida social organizada (GUATTARI, 2005, p.42).

Entender os efeitos e consequências da fabricação do indivíduo pela ordem capitalística instiga-nos a refletir sobre como o sujeito contemporâneo pode romper com a automatização imposta pelos aparatos culturais e quais as alternativas possíveis para reinventar a sua subjetividade, afirmando os seus desejos, vontades e perspectivas de uma vida melhor, mais justa e igualitária. Ainda que o capitalismo modele a subjetividade humana, utilize a indústria cultural, o Estado e o mercado da publicidade para homogeneizarem condutas e valores cabe sim, engendrar um movimento de resistência capaz de empoderar aqueles que tiveram suas vidas excluídas e dominadas pela ideologia capitalista. Mas o que significa ter empoderamento na vida social? Como redefinir o modo de produção da subjetividade diante de um capitalismo que padroniza desejos e bloqueia os processos de singularização dos indivíduos?

Quando pensamos no empoderamento dos grupos minoritários, não nos referimos ao “poder” atribuído às autoridades, nem às estratégias do Estado-Nação para manter o controle social. Empoderar-se é participar de forma política e cidadã dos movimentos sociais, é fazer valer nossos interesses, é fortalecer as nossas identificações. Para tanto, é de extrema relevância conhecer e tomarmos parte das ações realizadas pelos mecanismos institucionais. Não queremos ser representados por um Estado que nos impede de decidir sobre a vida, os rumos da educação, saúde, segurança e da gestão dos recursos econômicos. Se votamos no processo eleitoral, devemos também avaliar e responsabilizar o poder público pela omissão diante das causas sociais. Vale salientar que construir uma cidadania ativa não significa

apenas votar num candidato, mas exige de nós participação – institucionalizada ou movimentalista – visando atingir interesses gerais e coletivos. Elenaldo Celso Teixeira assim se manifesta:

A existência de uma sociedade civil organizada e autônoma em relação ao Estado e ao mercado constitui elemento importante para efetivação da participação política. Isto requer a constituição de espaços públicos autônomos em que as diversas organizações sociais e os indivíduos possam exercer os direitos de informação, de opinião e possam articular-se numa ação coletiva que questione as decisões políticas do Estado e, ao mesmo tempo, possa oferecer fundamentos e alternativas para novas decisões e um processo de *accountability* avaliar os métodos e resultados (TEIXEIRA, 1997, p. 190).

De modo diferente, a leitura da tira em quadrinho pode provocar outras sugestões de sentido aos diversos leitores/consumidores de textos imagéticos capturados pelas estratégias de manipulação da indústria cultural, uma delas a de oferecer entretenimento, lazer e diversão mediante as produções artísticas massificadas. O ato de comprar a revista em quadrinhos preenche imediatamente à necessidade de distração. Refletir sobre os efeitos do consumo massificado e adestrador não é uma necessidade para o consumidor. O que importa é a satisfação de prazer proporcionada pelo produto.

No caso do leitor/consumidor de quadrinhos, a indústria cultural investe em padronizá-lo. Todos são seus objetos. Fabricados para não resistirem à produção capitalista. Estão presos ao poder da imagem coisificada. E tudo parece natural para o leitor/consumidor: a distância social entre os grandes latifundiários e os “sem terra”, as marcas da exclusão e o esmaecer dos desejos e vontades. E pode a indústria cultural liquidar o sujeito/leitor pensante?

CONSIDERAÇÕES (IN)FINITAS

A linguagem dos quadrinhos (HQs, tiras, cartuns, etc), como comunicação de massa, ingere o cardápio da indústria cultural e com isso, a relação entre o texto imagético e o leitor também sofre os efeitos dos modos de produção capitalista o que nos leva a pensar se é possível romper com a automatização imposta pelos aparatos do signo do capital que limita a leitura de imagens à diversão e entretenimento corroborando a formação de leitores lineares, adestrados e submissos ao capitalismo. Em contrapartida, ainda que a indústria cultural modele a subjetividade humana e suas produções materiais e imateriais, cabe sim, engendrar um movimento de resistência ao instituído. Para resistir, é necessário “desconfiar” do dito. E o que dizem da leitura de quadrinhos? É apenas diversão? Consumismo de imagens? Como subverter isso?

Não há fórmula mágica! O que há é o desejo de instituir a leitura de imagens como prática discursiva. Imagens contam narrativas de vida. Vidas múltiplas!

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. *Dialética do esclarecimento: fragmentos*. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1985.

AGAMBEN, Giorgio. *O que é contemporâneo? E outros ensaios*. Chapecó/SC: Argos, 2009.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: _____. *Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p.187-188.

BRASIL. *Projeto de Lei da Câmara (PCL) 83\2011*. Disponível em: www.senado.gov.br. Acesso em: 20 de set. 2019.

CEDRAZ, Antônio. *Revistas e ilustrações*. Disponível em: <http://www.estudiocedraz.com.br>. Acesso em: 1 de set. 2014.

_____. *Tiras em quadrinhos*. Disponível em: <http://www.turmadoxaxado.com.br>. Acesso em: 1 de set. 2014.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. São Paulo: Contraponto, 1992.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI. Introdução: Rizoma. In: _____. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

Ministério do Desenvolvimento Regional. Disponível em: www.mdr.gov.br. Acesso em: 17 de jun. 2020.

Obras hídricas no Nordeste recebem R\$ 142,2 milhões em abril. 30/04/2020. Disponível em: www.mdr.gov.br. Acesso em: 18 de jun. 2020.

Para todos os gostos. Jornal Correio da Bahia. Salvador. 16/01/2020. Disponível em: www.correio24horas.com.br. Acesso em: 15 de jun. 2020.

Qual é o valor do trio elétrico? Jornal Correio da Bahia. Salvador. 12/02/2020. Disponível em: www.correio24horas.com.br. Acesso em: 15 de jun. 2020.

Senado Notícias. Disponível em : www12.senado.leg.br. Acesso em: 06 de jun. 2020.

TEIXEIRA, Elenaldo Celso. Democracia, cidadania e pobreza: a produção de novas solidariedades. *Caderno CRH*, Salvador, Centro de Recursos Humanos/UFBA, 1997.

TURMA DO XAXADO. . Salvador: Editora e Estúdio Cedraz, v. 3, n. 2, 2003.

NO RITMO DA GINGA: QUADRINHOS E CAPOEIRA NA APLICAÇÃO DA LEI 10.639/2003

▲ Lucas Lins Muniz Pimenta



A educação é a arma mais poderosa que você pode usar para mudar o mundo.

Nelson Mandela

INTRODUÇÃO

Lembro-me bem de como na minha infância, até parte da minha juventude, duas das minhas grandes paixões eram vistas como forma de arte marginalizada e não objetos de estudo em academias. Falo das histórias em quadrinhos e da capoeira, com as quais eu desfrutava todo o meu tempo livre, com devoção e paixão, que muitas vezes eram frustradas pelo olhar repressivo dos professores e dos meus pais.

Na minha época escolar, essas duas atividades eram tabus. Se não proibidas por completo, possuíam uma visão preconceituosa, e quem lia gibis ou praticava capoeira, quase sempre era considerado um “moleque sem futuro”.

Naquela época, a educação passava por um período diferente da realidade que temos hoje, uma época de transição no modelo educacional acerca do modo como é ensinado história nas escolas, ainda que mais recentemente, em dezembro de 2017, a educação brasileira tenha passado por mais

uma transição com a implementação da Base Nacional Comum Curricular, BNCC, ao longo das etapas da Educação básica. Tendo a unidade escolar como um ambiente de construção de saber e de preparação do aluno para a sociedade em constante modificação, foi necessário ao ensino também ampliar seus limites e possibilidades, o que nos leva ao contexto atual.

É certo que desde então já se passou muito tempo, e de lá pra cá os currículos escolares e o próprio trabalho realizado em sala de aula, apoiados nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), referência básica para a elaboração das matrizes de referência, que norteiam os professores na busca por novas abordagens e metodologias; na reforma curricular da Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996, a Lei de Diretrizes e Bases (LDB); e na Lei 10.639/03, que torna obrigatório o ensino de História e Cultura Africana e Afro-Brasileira nas escolas de ensino fundamental e médio, têm levado a um desenvolvi-

mento sério nos estudos acerca do uso das histórias em quadrinhos, da capoeira e do ensino de história e cultura africana no dia a dia escolar.

Os quadrinhos hoje representam, sem dúvida, um importante meio de comunicação de massa presente no mundo inteiro. A capoeira, expressão cultural brasileira, tem adeptos em todas as partes do planeta, e sua mistura de arte marcial, esporte, música e cultura popular tem reconhecimento internacional, como um produto da herança cultural afro no Brasil.

Faltava, entretanto, uma abordagem que unisse as histórias em quadrinhos e a capoeira em sala de aula, permitindo o uso dos quadrinhos com seu forte potencial didático e contribuindo para o ensino de história e cultura da África e afro-brasileira.

Essa proposta é o foco deste capítulo, que apresenta a utilização do PCN/História, 1998, e a BNCC/2017, especificando as histórias em quadrinhos e a capoeira.

1 - BANIDOS INJUSTAMENTE: QUADRINHOS, CAPOEIRA E MARGINALIZAÇÃO?

É inegável a popularidade que as histórias em quadrinhos e a capoeira possuem hoje em dia. No entanto, um breve olhar no passado, já que não é o escopo desse trabalho, apresenta um cenário completamente diferente. Durante longo tempo, as histórias em quadrinhos foram praticamente banidas das salas de aula no Brasil, e, por aqui, teve uma certa influência o livro do psiquiatra alemão Fredric Wertham, “A Sedução dos Inocentes”, que recebeu uma reportagem sobre a obra na revista *Reader’s Digest*.

Para Wertham, os quadrinhos eram responsáveis pelas mudanças comportamentais nas crianças e adolescentes, tornando-as mais rebeldes, propensas a delinquência e até levá-las ao homossexualismo.

Entre outras teses, o livro defendia, por exemplo, que a leitura das histórias em quadrinhos do Batman poderia levar os leitores ao homossexualismo, na medida em que esse herói e seu companheiro Robin representavam o sonho de dois homossexuais vivendo juntos. Ou que o contato prolongado com as histórias do Superman poderia levar uma criança a se atirar pela janela de seu apartamento, buscando imitar o herói (VERGUEIRO, 2006 p. 12).

Infelizmente, numa tentativa de diminuir o impacto negativo que as denúncias de Wertham causaram às histórias em

quadrinhos, a Comics Magazine Association of America (Associação Americana de Editores de Revistas em Quadrinhos) criou um Código de Ética que visava garantir, a pais e educadores, que a revista em quadrinhos que estampava o selo em suas capas, não apresentava conteúdos que fossem prejudicar o desenvolvimento intelectual e moral das crianças estadunidenses.

No Brasil, assim como em diversos outros locais do mundo, as críticas aos quadrinhos também ganharam espaço na sociedade, e, de forma muito semelhante ao que acontecia nos Estados Unidos, também aqui foi criado um código de ética, composto de 18 artigos, que entre as várias proibições, determinava que as revistas em quadrinhos só poderiam ser editadas, caso exaltassem o papel dos professores e dos pais, princípios democráticos, não houvesse cenas de sexo, terror ou atividade criminosa em que as forças da lei não triunfassem. Com a capoeira, a realidade não foi diferente. Até metade do século XIX, os praticantes eram escravos, que podiam ser punidos pela lei.

Observando o conteúdo dos decretos que punem os capoeiras, publicado entre 1821 e 1834, vemos que três deles se referem aos “escravos capoeiras”, dois tratam do castigo dos açoites aplicados aos escravos e outros quatro decretos pedem que sejam tomadas medidas para impedir a atuação dos “negros chamados capoeiras”, “pretos capoeiras”, “capoeiras e malfeitores” e capoeiras “suspeitos de andar armados” (Documentação Jurídica, 1988 apud VIDOR, REIS, 2013, p. 19).

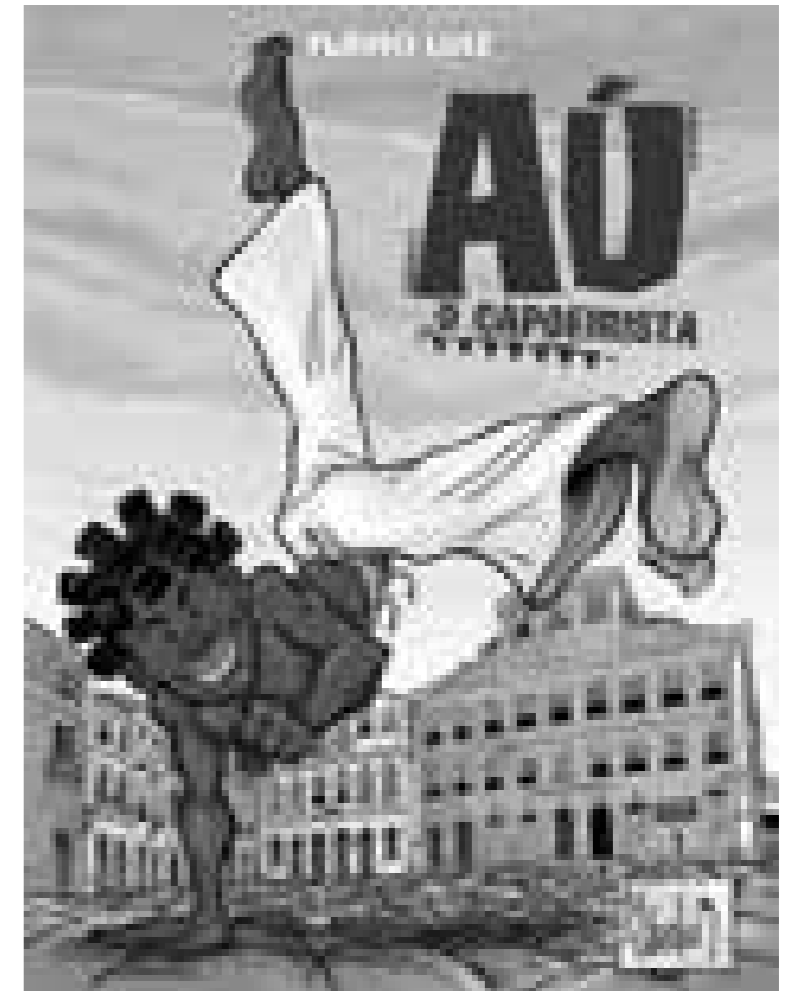
A prisão pela prática da capoeira só começa a sumir das documentações oficiais, na metade do Século XIX, quando, em 1850, negros libertos e pessoas livres passam a praticar a capoeira. Mas, de maneira geral, a perseguição aos capoeiristas não acabou,

Dessa forma, eles são também acusados de “promover desordem”, o que leva à “perturbação da ordem pública” [...] A lei que tornou a capoeira crime, em 1890, aponta com clareza o motivo da perseguição: provocar “tumultos ou desordens, ameaçando pessoa certa ou incerta, ou [inspirando] temor de algum mal”. (REGO, 1968, p. 292 apud VIDOR, REIS, 2013, p. 28).

Contudo, não apenas no passado distante, a capoeira era vista como crime, permanecendo assim até a década de 1930, quando a capoeiragem deixa de ser ilegal. Segundo VIDOR e REIS (2013, p. 36) “o argumento principal para a descriminalização dessa prática foi a sua transformação em esporte”.

Como esporte praticado pelos brasileiros, teve seu principal representante o mestre Bimba (1900-1974), baiano, nascido Manuel dos Reis Machado, que construiu um Centro de Cultura Física e Capoeira Regional, e conseguiu do governo brasileiro uma licença oficial para ensinar a capoeira. Para Bimba, a capoeira não poderia perder seu valor cultural, pois, antes mesmo de ser uma luta, a capoeira era um estilo de vida, com forte potencial educacional.

No mesmo front, outro baiano, Vicente Ferreira Pastinha (1889-1981), vulgo mestre Pastinha, principal expoente da Capoeira Angola, lutava



para a legalização da prática da Capoeira, e em 1941, com autorização do governo baiano, no largo do Pelourinho, na cidade de Salvador – Bahia, criou a primeira escola de capoeira, o Centro Esportivo de Capoeira Angola (CECA).

No caso de ambos, apesar de serem os precursores da prática legal da capoeira, e de conseguirem avanços significativos dentro da lei, Mestre Bimba faleceu em Goiânia, em 05 de agosto de 1974, para onde se mudou por conseguir lá, mais apoio financeiro para a prática do esporte. Mestre Pastinha teve menos sorte, morreu aos 93 anos, em 1981, cego, indefeso e esquecido. Havia sido expulso do pelourinho pela Prefeitura de Salvador, em 1973.

Figura 1 –Aú, o capoeirista, de Flávio Luiz - Fonte: <http://www.auocapoeirista.com.br/>

2 - HISTÓRIA E CULTURA AFRICANA E AFRO-BRASILEIRA: LEI 10.639/03

O ser humano gosta de História. Desde os princípios da vida humana no planeta Terra buscamos registrar os fatos, preservar nossa passagem pelo mundo, criar uma cultura histórica.

O que começou como um “mero acaso” cotidiano, tornou-se um fenômeno cultural global. Registramos em documentos os nossos processos históricos, seja de forma escrita ou oral, buscando sempre uma preocupação com a historicidade, seus limites, possibilidades e aplicações.

Nesse contexto, durante muito tempo, foram destacados certos “temas clássicos” nas escolas, como ensino de história, e, sob esse olhar, sempre foi apresentado, por educadores e historiadores, uma competência histórica que tratava como verdade apenas um único ponto de vista: a do colonizador branco europeu e seus descendentes que aqui surgiram, em um viés mais etnocentrista e com o abandono de uma visão mais pluralista.

No Brasil, essa reflexão histórica começa a ser modificada com a criação da Lei 10.639/2003, que torna obrigatório o ensino de História e Cultura Africana e Afro-Brasileira nas escolas de Ensino Fundamental e Médio. Essa lei altera a LDB, e visa provocar a identificação do aluno com a História, abrindo seus olhos para a diversidade, a identidade e os valores do povo brasileiro, ainda que longe de contemplar tudo que a população negra necessita após séculos de segregação, racismo e trabalho escravo ao longo dos tempos.

Em um país formado a partir de miscigenação tão intensa, fruto da herança cultural africana, europeia e indígena, a lei 10.639, busca moldar o ensino de história em sala de aula à sociedade brasileira e sua realidade de forma a ter uma contribuição maior no sistema educacional e um retorno progressivo a sociedade, em busca de caminhos mais igualitários.

3 - CAPOEIRA E QUADRINHOS NA EDUCAÇÃO

Se o uso dos quadrinhos em sala de aula, já vem sendo há pelo menos uma década, uma realidade constante, por meio de novas pesquisas acadêmicas e dos quadrinhos à disposição de alunos e professores, a capoeira ainda trava essa batalha, e sua presença, “no ambiente

escolar era, há muito tempo, esperado por todos aqueles que puderam tomar contato direto com essa arte/luta e comprovaram sua relevância na formação do ser humano” (PAULA JÚNIOR in VIDOR, REIS, 2013)

Unindo então, quadrinhos e capoeira, apresentamos os álbuns *Aú, o capoeirista* (2008, figura 1) e *Aú, o capoeirista e o fantasma do Farol* (2014, figura 2), ambos criações do artista baiano Flávio Luiz, quadrinhista responsável pelas aventuras do herói.

Flávio Luiz Rodrigues Nogueira, 55 anos, é o quadrinhista baiano mais premiado no mundo. Autodidata, foi ilustrador de jornais na Bahia, trabalhou na agência África, venceu diversos salões internacionais de humor, mas sempre foi nos quadrinhos, que depositou sua “veia artística”.

Em 2008, o autor publicou um quadrinho nacional, que tratava das aventuras de um jovem capoeirista, pelas ruas do tradicional centro histórico de Salvador: o Pelourinho.

O primeiro álbum foi um sucesso, esgotou, foi reimpresso, esgotou, foi reimpresso novamente e assim já vendeu quase de 9 mil exemplares, sendo adotado pela Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo e pelo programa da Fundação para o Desenvolvimento da Educação (PIMENTA, 2015).

Na aventura, Flávio reflete em seus personagens uma identidade nacional tipicamente brasileira. A história, ambientada em Salvador,



Figura 2 – Capa do álbum *Aú, o capoeirista e o fantasma do farol*. - Fonte: <http://quadro-a-quadro.blog.br/o-jogo-da-capoeira-a-magica-dos-quadrinhos/>

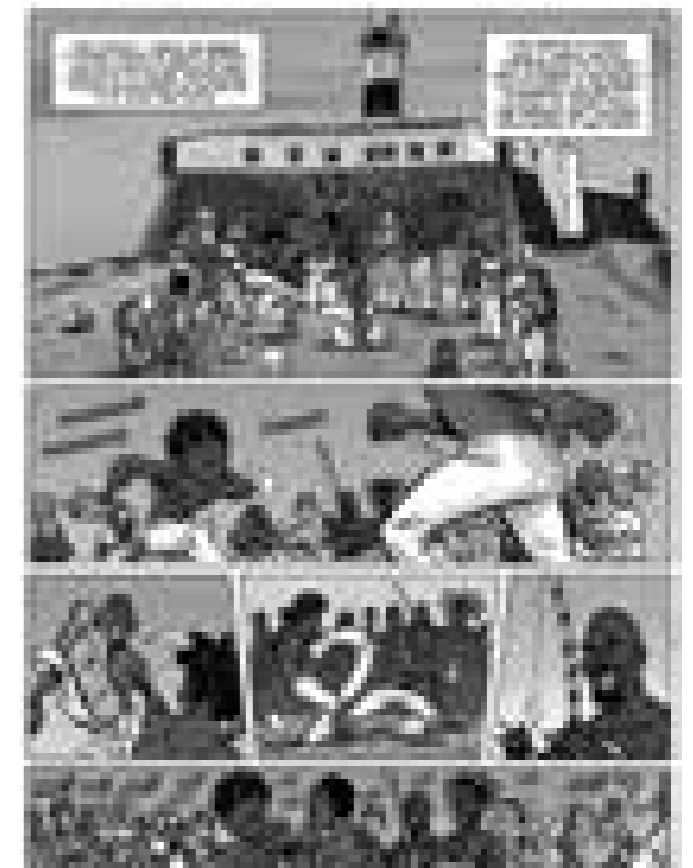


Figura 3 – Roda de capoeira mostrada na página 11 do álbum *Aú, o capoeirista e o fantasma do farol* - Fonte: <http://quadro-a-quadro.blog.br/o-jogo-da-capoeira-a-magica-dos-quadrinhos/>

a primeira capital do Brasil, traz em suas páginas temas como identidade cultural, consciência ecológica, história regional e história afro-brasileira.

O personagem foi idealizado pelo seu autor em 1992; contudo, só em 2008, o personagem se consolidou e ganhou vidas nas páginas da sua história em quadrinhos. Segundo o autor, havia uma carência de personagens nos quadrinhos, que representassem o povo brasileiro.

A hospitalidade, a alegria, a criatividade do povo baiano retratada nos personagens servirá para divulgar ainda mais os lugares, ritmos e as diferenças da nossa cultura, principalmente a

cultura negra e seu sincretismo. (NOGUEIRA, 2008).

Com isso, Flávio Luiz conseguiu em sua obra um olhar crítico e importante sobre valorização da identidade nacional, que pode e deve ser apresentado e discutido em sala de aula. O reconhecimento da obra como forte potencial na área da educação, entretanto, não surgiu do estado da Bahia. *Aú, o capoeirista* foi adotado pela Secretaria de Cultura do Estado de São Paulo e pelo programa da Fundação Para Desenvolvimento da Educação, para compor o acervo das bibliotecas escolares paulistas.

Na segunda aventura do personagem, *Aú, o capoeirista e o Fantas-*

ma do Farol, fantasmas, Flávio Luiz continua a explorar a rica herança cultural afro-brasileira: tesouros e piratas estão as voltas de muitas confusões e peripécias, novamente ambientadas na Bahia. A aventura começa com uma já importante demonstração da rica cultura afro-brasileira: uma roda de capoeira (figura 3).

Além do rico detalhe nas artes, que retratam todos os aspectos da arquitetura soteropolitana, como os bairros do Pelourinho e da Barra, Flávio pensou também no uso das cores, para se aproximar ao máximo da luminosidade natural da cidade baiana, além do modo de falar particular do povo da maior capital do nordeste brasileiro.

Nesse contexto, *Aú, o capoeirista* pode ser entendido como um produto histórico, que representa em suas páginas, muito mais que a aventura ficcional de entretenimento ao qual ela se destina, é uma obra que está inserida no contexto social atual e que apresenta as preocupações do autor em debater questões sociais ainda tão carentes de serem discutidas em sala de aula.

Aú não segue estereótipos. O personagem é jovem, forte, educado, corajoso e hospitaleiro, todas as características principais que compõem a construção de um personagem heroico, mas numa figura tipicamente brasileira, algo ainda tão raro de acontecer nos quadrinhos nacionais, e que seja de fácil identificação com os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esses referenciais indicativos, antes de esgotar as possibilidades dos temas apresentados, têm função de estimular o leitor a refletir de que forma esses elementos podem ser utilizados em sala de aula. O uso dos quadrinhos e a presença da capoeira na educação, podem ajudar a construir debates historiográficos e uma discussão interdisciplinar. Essa prática é recomendável entre os professores e alunos do ensino fundamental e médio. Dessa forma, visando a prática em sala de aula, a Educação brasileira, por meio das leis, busca garantir uma democratização do ensino, e nesse cenário, tanto os quadrinhos, como os produtos culturais de matriz africana e/ou afro-brasileira, são representados através dos PCN's, da LDB, da lei 10.639 e, mais recentemente, da BNCC.

Contudo, apesar da existência de leis que passam a garantir a obrigatoriedade temática em questão no cur-

riculo escolar, poucos são os profissionais qualificados, atuando em sala de aula, e, infelizmente, dispostos a modificar seu cotidiano de trabalho.

Isso, no entanto, evidencia ainda mais a importância de se ter a disposição, uma obra como *Aú, o capoeirista*. No plano sócio-educacional, o trabalho de Flávio Luiz surge como uma possibilidade de incluir o debate em sala de aula, sobre nossa identidade, a luta dos negros no Brasil, a formação da sociedade nacional atual e a cultura negra brasileira.

Então, ao professor que aceitar o desafio de levar para sua sala de aula os álbuns *Aú, o capoeirista* e *Aú, o capoeirista e o fantasma do farol*, possui em mãos um rico material didático, que condiz com nossa realidade social e que fará os alunos acharem os conteúdos debatidos na escola, revigorantes.

Cabe ao professor também, o entendimento da Capoeira como parte de um processo de interação humana, sendo humanizadora e inclusiva, característica bem apresentadas no personagem *Aú*, e apresentando aos alunos uma arte fraterna e autonomia.

Assim, o jogo da capoeira, o uso desses quadrinhos em especial, podem ser utilizados no plano social, como uma forma de afirmação da identidade do brasileiro, acentuando a percepção das crianças e adolescentes em idade escolar, sobre inserção social. E, na vigência política dos tempos atuais, inseridas no ponto histórico em que vivemos, isso é fundamental.

REFERÊNCIAS

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2017. Disponível em:

http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf. Acesso em: 28 junho 2020.

_____. Governo Federal. *Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996*. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 23 maio 2019.

_____. Governo Federal. *Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003*. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm. Acesso em: 23 maio 2019.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: arte*. Brasília: MEC/SEF, Portal Planalto, Presidência da República – Casa Civil, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/arte.pdf>. Acesso em: 29 maio 2019.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: história*. Brasília: MEC/SEF, Portal Planalto, Presidência da República – Casa Civil, 1998. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 29 maio 2019.

FLÁVIO LUIZ. *Aú, o capoeirista*. Salvador: Papel A2 Arte & Texto, 2008.

_____. *Aú, o capoeirista e o fantasma do farol*. Salvador: Papel A2 Arte & Texto, 2014.

FLÁVIO LUIZ. *Primeiro Aú*. Disponível em: <http://www.auocapoeirista.com.br/>. Acesso em: 04 jun. 2019.

PIMENTA, Lucas. *O jogo da capoeira... A mágica dos quadrinhos*. Disponível em: <http://quadro-a-quadro.blog.br/o-jogo-da-capoeira-a-magica-dos-quadrinhos/>. Acesso em: 04 jun. 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Uso das HQS no ensino*. In: RAMA, A.; VERGUEIRO, W. (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. 6ª Edição. São Paulo: Contexto, 2006. p. 12-29.

VIDOR, Elisabeth.; REIS, Letícia Vidor de Sousa. *Capoeira: uma herança cultural afrobrasileira*. São Paulo: Selo Negro, 2013.

A ADAPTAÇÃO DOS QUADRINHOS PARA O MEIO DIGITAL: O ADVENTO DAS WEBCOMICS



Grande parte dos avanços tecnológicos está no processo evolutivo da comunicação, conduzindo-se para uma maior democratização do saber e da informação. A comunicação virtual introduz um conceito de descentralização da informação e do poder de comunicar. Todo computador, conectado à Internet, possui a capacidade de transmitir palavras, imagens e sons. Não se limita apenas aos donos de jornais e emissoras; qualquer pessoa pode construir um site na Internet, sobre qualquer assunto e propagá-lo de maneira simples.

(Fernanda Galli)

Este capítulo tem como objetivo apresentar as possibilidades de recursos interativos proporcionados pelos computadores e a *web* em geral e como isso pode interferir na produção, consumo e distribuição de histórias em quadrinhos. Para isso, faremos um breve contexto histórico abordando desde o surgimento das primeiras publicações reconhecidas como precursoras das histórias em quadrinhos modernas até os quadrinhos produzidos exclusivamente para a internet. A seguir, apresentaremos as impressões de quadrinistas baianos sobre as oportunidades e desafios desse novo segmento.

Apesar do crescimento no consumo de quadrinhos pela internet, ainda são poucos os estudos que exploram detalhadamente as vantagens e desvantagens nos novos formatos de mídia e como eles afetam o mercado de quadrinhos.

1 - DO PAPEL PARA AS TELAS

A ideia de adicionar “falas” para personagens ilustrados em imagens pode ser observada em gravuras do período medieval, como na gravura *A visão de São Bernardo do século XV* (Figura 1), de autoria anônima, datado de 1470 (BRIGGS, 2004). Registros mais antigos provam que isso era recurso comum quando se queria adicionar uma informação relevante sobre a cena retratada, apesar do balão ser considerado um elemento recente das modernas histórias em quadrinhos (MOYA, 1993).

As histórias em quadrinhos como conhecemos atualmente só surgiram no final do século XIX. Em meados desse período, o escritor suíço Rudolph Topffer (1799-1846) publicou *Histoires en Estampes*, a primeira história em quadrinhos conhecida

(BARBOSA JÚNIOR, 2002) e, inicialmente, serviam para preencher os jornais americanos dominicais com entretenimento e impulsionar as vendas (MOYA, 1993), mas acabaram tendo um importante papel na cultura de massa da nova sociedade industrializada. A partir daí as histórias passaram por pequenas evoluções, como o uso de balões como recurso de fala usado, possivelmente, pela primeira vez nas tirinhas do *Yellow Kid*, de Richard Fenton Outcault, proporcionando o surgimento de alguns dos conceitos fundamentais da linguagem dos quadrinhos.

Após o estabelecimento dessas características básicas, durante décadas houve pouca variação na forma de se definir uma história em quadrinhos. De forma bem simplificada, quadrinhos eram classificados como uma sequência de imagens repetitivas com símbolos reconhecíveis (EISNER, 1999). As maiores mudanças que ocorriam eram de ordem estéticoestilística, como a influência conjunta dos estilos oriental e americano nas HQs atuais.

Graças ao barateamento dos custos de impressão de imagens coloridas com a criação da litografia, uma profusão de imagens coloridas puderam ser reproduzidas nas propagandas, jornais e livros (HOLLIS, 2001), inclusive nas tirinhas dos jornais dominicais. Desde o sucesso do primeiro personagem dos quadrinhos modernos, o *Yellow Kid*, no início do século XX, até os anos 1960, as histórias em quadrinhos tiveram o seu período de maior popularidade e se espalharam pelo mundo. Seguido a isso, houve um período de declínio até o ressurgimento nos últimos anos com novidades.

Desde seu surgimento até os dias atuais, as histórias em quadrinhos receberam diferentes denominações em vários idiomas. Estudiosos de quadrinhos, como Will Eisner e Scott McCloud, buscaram estabelecer parâmetros sobre os aspectos formais das histórias, entretanto a popularização dos computadores e o surgimento da internet, provocaram mudanças significativas nas possibilidades narrativas (DUARTE, p.29). Não apenas a possibilidade de reformular os processos da mídia impressa, como também a disponibilidade de recursos unicamente disponíveis no meio digital.

Além dos recursos únicos e a facilidade de acesso, a internet provavelmente não provocará uma mudança unicamente nos formatos e no comportamento do público

consumidor. O crescimento das *webcomics* está provocando uma revolução no mercado mundial de quadrinhos. Editoras japonesas como a *Shueisha*, responsável por títulos populares como a *Shounen Jump*, já se adiantaram com aplicativos que disponibilizam gratuita e de forma oficial vários títulos de mangás, em uma tentativa de combater a pirataria no meio digital.

Inegavelmente, o crescimento do uso de computadores conectados à Internet nas últimas décadas mudou a maneira como o entretenimento e a informação são criados e distribuídos (PETERSEN, 2011). Não poderia ser diferente com as histórias em quadrinhos que, pela primeira vez, experimentaram uma mudança em um elemento que ninguém imaginaria ser possível substituí-lo: o papel. Com a variedade de tamanhos de tela para *desktops*, *tablets*, celulares ou outros dispositivos digitais, como também as diferenças nas resoluções dessas telas, forçou uma adaptação no formato dos quadrinhos - e na maneira como os leitores interagem com as publicações - ainda que o impacto da revolução da mídia digital não tenha se consumado totalmente.

No Brasil, as histórias em quadrinhos se desenvolveram sob influência de várias partes do mundo. As primeiras manifestações de humor gráfico no Brasil datam da metade do século XIX, sendo que a considerada primeira história em quadrinhos realizada no Brasil, *As aventuras de Nhô-Quim*, foi publicada pela primeira vez em 1869 (VERGUEIRO, 2017). Atualmente, a produção impressa de quadri-

nhos brasileiros se concentra mais no eixo RioSão Paulo, mas isso não impediu o aparecimento de produções em outras regiões do país, principalmente produções independentes. E a ascensão da internet está possibilitando que a produção de artistas de várias regiões do país chegue a um público maior e mais diversificado sem as limitações financeiras e geográficas do mercado impresso. Muitos artistas usam as redes sociais para se comunicar diretamente com o público e fazem campanhas de financiamento coletivo para bancar as produções.

Entretanto, apesar de todos esses dados, pesquisas voltadas a explorar o fenômeno das *webcomics* ainda são poucas, apesar de ter um crescente interesse sobre o assunto nos últimos anos. A busca pelo termo “webcomics” no site da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações retorna apenas 9 resultados. A situação melhora ao se usar o termo “quadrinhos na internet” ao retornar 48 resultados, porém uma análise mais detalhada comprova que muitos dos trabalhos apresentados não trata exatamente sobre quadrinhos desenvolvidos para *web*, e sim, temas mais abrangentes como cultura pop e uso da internet.

2 - FORMATOS E RECURSOS INTERATIVOS

Há alguns anos, Scott McCloud (2006) foi um dos primeiros a discutir sobre como os quadrinhos se comportavam nas mídias digitais e previu que a facilidade de acesso das mídias digitais faria com que os quadrinistas das próximas gera-



Figura 1 - A visão de São Bernardo
Fonte: Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet

ções usassem a internet para entrar no mercado. Ele já havia definido os quadrinhos como uma linguagem onde imagens eram posicionadas sucessivamente para demonstrar a passagem do tempo, mas que a extensão ilimitada de estímulos, que o computador pode oferecer, revolucionaria definitivamente a estrutura e o visual dos quadrinhos. Atualmente, criadores de *webcomics* precisam se preocupar com alguns novos aspectos: diferentes tamanhos e proporções de telas, resolução das imagens e formato dos arquivos.

As primeiras histórias em quadrinhos publicadas na internet seguiam os rígidos padrões das páginas impressas. Muitas histórias em sites que disponibilizam quadrinhos ainda seguem a disposição temporal-espacial das histórias do papel: os quadrinhos devem ser lidos de cima para baixo e da esquerda para a direita (no sistema de leitura oci-

dental; e da direita para a esquerda no sistema de leitura oriental).

Além disso, as produções feitas com recursos exclusivos das mídias digitais, como sons e animações, provocaram uma mudança na maneira como esses produtos são distribuídos. McCloud (2006) considerou a produção e veiculação dos quadrinhos para dividi-los em dois tipos: **quadrinhos digitais** ou **webcomics** (também chamados de *webtoons*) para os quadrinhos produzidos especialmente para a *web* e distribuídos por ela; e **quadrinhos online**, versões digitais dos quadrinhos impressos (Figura 2). Essa diferenciação se tornou mais importante nos últimos anos à medida que as diferenças tecnológicas na produção e veiculação ficaram mais evidentes, enquanto os quadrinhos procuram uma maneira de se adaptar às novas tecnologias.

Além disso, outro termo bastante utilizado no Brasil são as **scans** (também conhecidas como **scanlation** ou **scantrad**) que se refere ao escaneamento, tradução, edição e distribuição de histórias em quadrinhos estrangeiras, geralmente japonesas (e, muitas vezes, feito de forma ilegal), através de sites especializados em armazenar essas publicações escaneadas. Sendo resultado de material escaneado e, posteriormente, editado digitalmente, podem ser classificados como *quadrinhos online*, por terem sido originalmente oriundos de publicações impressas.

Ao observar os dois tipos de quadrinhos apontados por McCloud, a primeira diferença que salta aos olhos é a organização e o posicionamento dos quadros. Se, em publicações tradicionais, o principal parâmetro para definir o posicionamento das imagens era o tamanho e o formato do papel; no meio digital, essas limitações não existem e o artista tem à sua disposição uma “tela infinita”. Entretanto, é possível perceber uma preferência na organização vertical dos quadros por causa do consenso geral de que é mais cômodo navegar rolando a tela para baixo do que para os lados.

Porém, ao mesmo tempo que seria uma vantagem, a flexibilidade do meio digital se revela ser uma faca de dois gumes: tamanhos, proporções e resoluções podem variar e alterar o resultado final da arte de uma maneira não prevista pelo quadrinista, além de que determinados formatos podem ser tornar obsoletos muito rapidamente. Outrossim, dependendo do formato de exibição adotado pelo site que irá hospedar os quadrinhos,

o autor pode ter que fazer versões específicas para cada formato.

Mas as diferenças não são visíveis somente no formato. A oportunidade de adicionar recursos extras, impensáveis nas publicações impressas, como o uso de sons e gifs animados para simular movimento, abre novas perspectivas sobre ferramentas à disposição dos artistas e também discussões sobre de que maneira a adição desses novos recursos podem interferir na interação com os leitores ou até onde as produções derivadas da internet ainda podem ser consideradas como histórias em quadrinhos.

A mudança na interação com o leitor fez surgir uma proposta de introduzir o leitor como coparticipante na construção da narrativa, abrangendo desde pequenas interações, como um efeito que aparece após o leitor passar o mouse ou rolar a página, à deixar o final da história ser escolhido pelo leitor, algo presente na série especial *Steer the Story*, uma campanha publicitária da Audi em parceria com a editora Marvel.

Aliás, a principal vantagem apontada tanto por artistas quanto pelos leitores é exatamente a maior facilidade de interação entre esses dois grupos. Para os leitores, a expectativa de poder falar diretamente com seus quadrinistas favoritos os faz se sentirem ainda mais conectados com a visão de mundo do artista. Por outro lado, para os quadrinistas, a alternativa de poder ouvir quais são as expectativas do público, podem interferir na sua produção e ajudá-los a entregar uma boa experiência aos seus leitores.

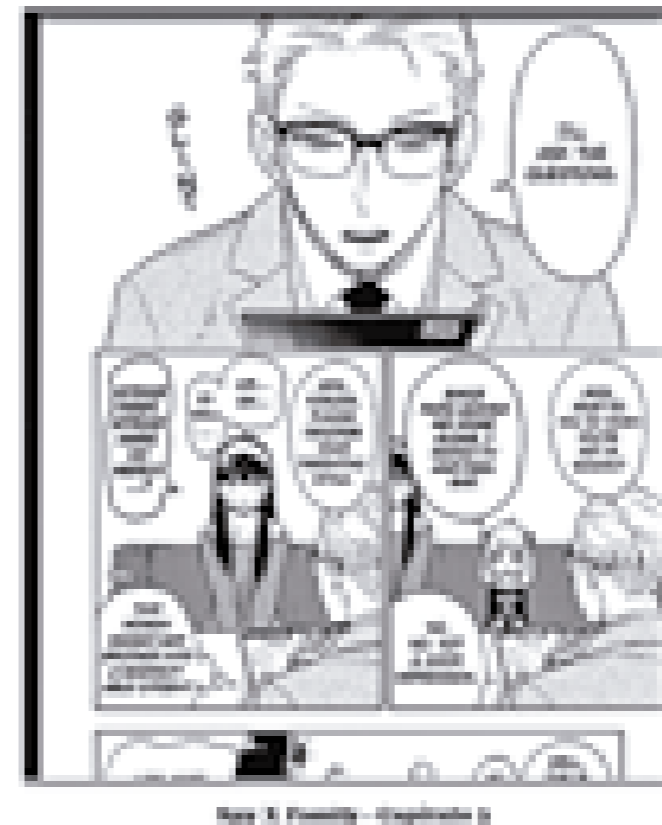


Figura 2 - Exemplos de quadrinhos online (derivados de material impresso) e webcomics (produções destinadas para a web). Na imagem à esquerda, temos uma página do mangá *Spy X Family*, editado pela Shueisha. À direita, alguns quadros da webcomic *Lore Olympus*.

Fontes: *Spy X Family* - <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/100056/>

Lore Olympus - https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title_no=1320&page=1

3 - WEBCOMICS BAIANOS

As mudanças no mercado de quadrinhos provocadas pela internet estão abrindo espaço tanto para autores já conhecidos quanto para iniciantes, fazendo as histórias mais acessíveis para o mercado consumidor. Graças à internet, é possível, de qualquer parte do mundo, conhecer os trabalhos de artistas de qualquer origem e localização geográfica como, por exemplo, artistas nordestinos no Brasil. Através da internet é possível conhecer a *webcomic* “Arlindo”, de Luiza de Sousa, mais conhecida como Ilustralu, do Rio Grande do Norte ou “Teraplana”, de Clari Cabral. Também se destacam artistas baianas, como Lila Cruz e Cath Gomes.

Entre os artistas baianos, entrevistamos três deles que publicam suas histórias na internet e possuem



Figura 3 - *Arlindo*, de Luiza de Sousa “Ilustralu”

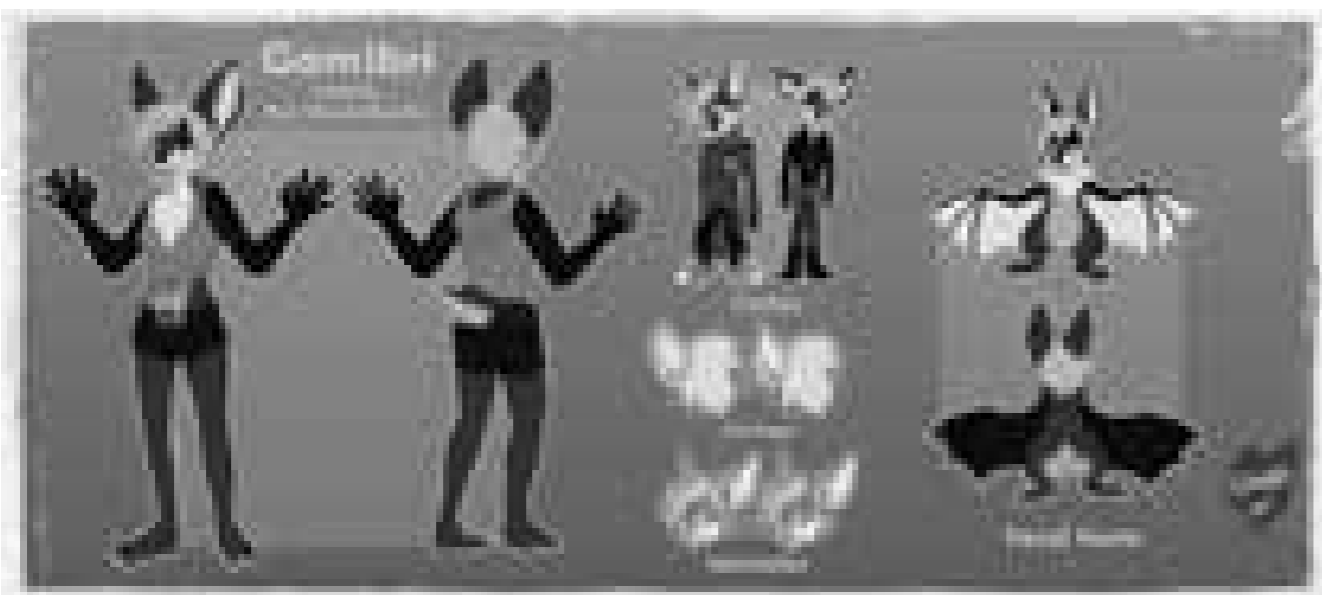


Figura 4 - Arte de Gabriela Brito "Gamibri". Fonte: <https://www.furaffinity.net/view/29910733/>

conforme as páginas iam passando”, ele diz e acrescenta em seguida, “Mas nunca mais fiz. Isso você não tem normalmente na mídia impressa, né? Talvez eu devesse fazer mais”. Vindo da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (UFBA), Darwiz tem um perfil no Instagram chamado Dangotirinhas, com mais de sete mil seguidores, onde publica suas histórias. “Gosto muito de histórias que tenham a alma e a existência humana como o centro do enredo. Gosto de sentir que ela tem algo a contribuir, a ensinar, que a história também é uma aula sobre alguma coisa. Eu gosto de besteiro também, então tento unir uma coisa com a outra para ficar divertido e pensar em um tema que ainda ou não foi contado ou não é muito contado por aí. E assim eu levo ‘narrativas sobre o comum invisível’ como lema”. Darwiz gosta de sair da zona de conforto para produzir histórias originais. “Uma hq sobre uma menina adotada por um casal gay? Nunca ouvi falar. Então eu vou lá e trabalho nisso!”

Quem também frequentou a Escola de Belas Artes da UFBA foi a artista Gabriela Brito, conhecida na internet como Gamibri. Publicando os primeiros trabalhos no DeviantArt, atualmente tem uma conta no Instagram, na época da entrevista, com quase quatorze mil seguidores. Nascida em São Borja (RS), Gabriela se mudou aos dois anos de idade para a Bahia. Mesmo achando interessante a ferramenta de explorar vídeos e gifs, ela admite nunca ter usado recursos interativos em suas histórias, mas pretende usar em breve. “O recurso digital realmente abre

muitas portas para diversas formas diferentes de contar uma história”, diz. Geralmente, quem acompanha mais suas histórias são jovens na faixa de 18-24 anos, mas também tem muitos que são mais jovens, como adolescentes de 13-16 anos. Com um estilo de desenho mais antropomórfico, ela conta que suas primeiras fontes de inspiração eram as revistas da Turma da Mônica e do Garfield. “adorava demais, ficava horas lendo e relendo. Logo quando comecei a usar a internet comecei a acompanhar diversos quadrinhos feitos por artistas independentes, isso tornou tudo mais interessante, na internet você tem mais acesso e variedade de conteúdo!”

Ainda mais fiel à estrutura tradicional dos quadrinhos, o caricaturista e quadrinista Flávio Rangel admite que não domina diversos elementos comuns das linguagens digitais de hoje, mas vê a popularização da internet como um fator favorável à produção de histórias em quadrinhos. “O meio digital é uma

realidade definitiva hoje, e deve ser seriamente considerado se você realmente quiser que o seu trabalho alcance um público maior”, conta ele, comentando como usa o computador em seus trabalhos. “O meu processo de criação sempre foi mais ‘old school’, ele começa pelo papel, usando lápis e tinta, e depois digitalizo as páginas para fazer o tratamento de pós-produção para publicar na internet. Essa publicação é um método mais tradicional, eu publico no meu próprio site, ao invés de redes sociais como Instagram, Facebook, etc. Eu sei que isso é meio que contramão das fórmulas de sucesso atuais, que investem pesado nessas plataformas, mas eu sempre imaginei que um site próprio traz aquele ar de seriedade que muitas vezes falta em qualquer meio”. Mas tem planos sobre isso para o futuro “Objetivamente, sobre o futuro, imagino que a integração do conteúdo do meu site com as redes sociais, ainda inexploradas por mim nesse sentido, vai promover uma melhor divulgação do meu trabalho com HQs”.

Apesar da fonte de inspiração continuar sendo grande parte tirada das situações cotidianas, os temas para se desenvolver quadrinhos na era digital se tornaram mais complexos e intimistas. Flávio confirma isso “As HQs que eu faço são essencialmente dramas humanos, pessoais, e com um leve (talvez grande) toque autobiográfico. Os temas variam de relacionamentos amorosos, problemas na infância até problemas com drogas”. E complementa “Possivelmente a fonte de inspiração dessas HQs sejam filmes e séries, o que traz um caráter estético diferente



Figura 5 - Arte de Darwiz Bagdeve. Fonte: <https://twitter.com/dangotirinhas>

das HQs normalmente produzidas. Todavia, a produção dessas histórias sempre assumiu um papel bem pessoal, face o caráter autobiográfico, quase que terapêutico, com o intuito de externar sentimentos mesmo”.

Na produção de personagens, Darwiz prefere explorar os defeitos e virtudes de cada um, tratando-os mais do que apenas personagens, mas sim, como pedaços de si mesmo e das pessoas que conhece. Usando como fonte de inspiração “as pessoas ao meu entorno, minhas lembranças, minhas observações, meus sentimentos”, sua conta atrai um público constituído em sua maioria



WWW.FLAVIORANGEL.COM - TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Figura 6 - Fragmento da HQ "Asfixia", de Flávio Rangel. Fonte: <https://www.flaviorangel.com/>

por jovens adultos (entre 13 a 25 anos) e apoiam a esquerda política. "(...) alguns poucos são até de grupos da política de direita (a maioria lá é de esquerda) e me relatam o impacto positivo que minha escrita tem no discernimento deles. É até emocionante ter esse feedback positivo do outro lado, porque minha pauta maior sempre foi o combate ao ódio e a maior compreensão entre todos nós, independente de binarismos políticos. Boa parte dessa galera toda faz parte de grupos lgbtq+ que, mesmo eu sendo hétero cisgênero (quem se reconhece no gênero de nascença), me abraçam e já disseram me reconhecer como membro do vale”.

4 - PERSPECTIVAS FUTURAS

Mesmo sendo uma forma de comunicação poderosa, por muitas vezes, as histórias foram subestimadas e negligenciadas. Porém, a promessa de inovação tecnológica pode resgatar o interesse nas novas produções.

Ao ser perguntado sobre o que achava dos quadrinhos produzidos para a internet, Darwiz fala de uma das principais vantagens da internet sobre as editoras tradicionais “Os quadrinhos de internet precisam existir para que o termo ‘quadrinista’ ainda signifique algo, especialmente no Brasil, onde somos reduzidos a Turma da Mônica, Marvel e DC (sem demérito a estes, mas isso é um absurdo). O público também mudou de costumes, são poucos que ainda consomem jornais e revistas, e são muitos que passam boa parte do tempo em celulares, tablets e computadores, então estamos nos adaptando para ser-

mos vistos. Conseguir espaços entre editoras já era algo extremamente desgastante e frustrante, hoje tá longe de ser nossa primeira opção. As publicações na web não costumam precisar da aprovação de ninguém para serem publicadas e a qualidade delas é justamente proporcional à versatilidade e a livre expressão criativa de seus autores”. O quadrinista completa que ainda não é o espaço ideal, pois muitos artistas produzem quadrinhos como hobby e muitas vezes precisam recorrer a campanhas de financiamento coletivo para cobrir os custos de produção.

Flávio apoia que as mídias sociais sejam usadas para divulgar trabalhos de artistas que, provavelmente, não conseguiriam tanto reconhecimento. “Eu sou sempre favorável a uma maior produção da arte, pois a chance de encontrarmos verdadeiras joias aumenta muito. E isso também leva a um aprendizado mais massivo, elevando, por si só, a qualidade em geral. Hoje já encontramos boas obras, e temos as mais diversas formas de linguagens adotadas. Na-

turalmente nem tudo me agrada, e é possível, sim, definir o que é bom e o que é ruim, para além do meu mero gosto pessoal, mas imagino que tudo tem o seu público, e o cenário vai ficando cada vez mais múltiplo e próspero.”

Enquanto que Gabriela vê grandes vantagens na interação com o público. “Maravilhoso!”, ela respondeu a pergunta sobre o que achava dos quadrinhos produzidos e/ou publicados na internet. “É muito bom produzir e consumir o conteúdo, você tem um contato maior com os leitores e artista, é algo incrível, ouvir comentários, críticas construtivas, acho que tudo isso torna a experiência de publicar online interessante”.

Porém, apesar dos sinais de mudança e as vantagens trazidas pelas mídias digitais, ainda existem pessoas, tanto quadrinistas quanto leitores, que não esperam que o quadrinho físico acabe. “Tenho interesse em lançar outro quadrinho físico como fiz em 2018” diz Gabriela, quando fala de seus planos para o futuro, “porém ainda está tudo na cabeça, pouca coisa foi jogada no papel, é difícil escolher entre tantas idéias, e especialmente as combinações entre elas”.

Enfim, não é possível dizer se os quadrinhos digitais ou *online* serão conhecidos pelo público como uma categoria separada dos quadrinhos impressos ou até quanto os recursos interativos podem evoluir, mas podemos dizer, pela qualidade das histórias que são produzidas e consumidas, o público ainda procura por temas que eles se identifiquem e os emocionem.

REFERÊNCIAS

BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Editora SENAC, 2002.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

CONLEY, Steve. *Webcomic Formatting: Can I future-proof my webcomics?* Steve Conley, 2017. Disponível em: <https://steveconley.com/2017/11/29/webcomic-formatting-can-i-futureproof-my-webcomics/>. Acesso em: 6 de março de 2020.

DUARTE, Rafael Soares. A Página Infinita: leitura de algumas possibilidades narrativas nas webcomics. FICHA CATALOGRÁFICA, p. 29.

HOLLIS, Richard. *Design gráfico: uma história concisa*. Martins Fontes, 2005.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Martins Fontes, 1999.

GALLI, Fernanda Correa Silveira. Linguagem da internet: um meio de comunicação global. In: Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido. Luiz Antonio Marcuschi; Antônio Carlos Xavier, (orgs). São Paulo: Cortez, 2010.

MCCLOUD, Scott. *Reinventando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

MOYA, Álvaro de. *História da história em quadrinhos*. 2. ed. São Paulo, SP: Brasiliense, 1993.

PETERSEN, Robert S. *Comics, manga, and graphic novels: a history of graphic narratives*. Oxford: Praeger, 2011

SOBRE SCANS E O MERCADO DE QUADRINHOS. Missão Ficção, 2017. Disponível em: <https://missionfiction.wordpress.com/2017/05/29/sobre-scans-e-o-mercado-de-quadrinhos/>. Acesso em: 6 mar. 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. *Panorama das histórias em quadrinhos no Brasil*. São Paulo: Petrópolis, 2017.

O NEGRO CARTUNIZADO NOS QUADRINHOS E O MODELO SISTEMÁTICO DE ELABORAÇÃO DE CONCEITOS PARA O DESIGN DE PERSONAGENS



▲ Danilo Dias

As crianças afrodescendentes precisam reconhecer-se como grandes personagens de todas as histórias, projetando-se numa esfera de possibilidades e sucesso!

(Danilo Dias)

Este texto analisa algumas etapas canônicas e específicas do processo de concepção de personagens e verifica de que forma ele foi utilizado para o desenvolvimento de dois personagens afro-brasileiros, criados para a terceira parte da franquia transmidiática *Kimera*, cuja narrativa está contextualizada no gênero de ficção fantástica e ambientada na cidade de Salvador (Bahia).

Os objetivos desse estudo são compilar e ordenar, em uma proposta mais abrangente de modelo taxonômico, um sistema com tópicos relevantes para o direcionamento da criação e análise, que garantam a integridade dos conceitos compositivos do *design* de personagens, também conhecido como *character design*, com o intuito de se desviar dos paradigmas estabelecidos e contrapor os estereótipos relacionados à etnia negra, convencionados arbitrariamente.

Nesse sentido, são apresentados dois personagens afro-brasileiros, que têm como proposta representar o sentimento de valorização, identificação e representatividade demonstrados

pelos estudantes das escolas públicas da cidade de Salvador (BA), quando colocados em contato com o universo ficcional da franquia *Kimera*. O protagonismo dos estudantes gerou a idealização desses personagens, que passaram a integrar algumas produções da franquia direcionadas ao público escolar.

O resultado alcançado revela como o modelo sistemático de elaboração de conceitos, constituído por tópicos específicos de análises, pode ordenar o processo de criação e oferecer subsídios mais efetivos para a concepção dos personagens, criados com a intenção de combater clichês e signos convencionados historicamente, uma vez que a manutenção de características estereotipadas contrapõe as mais recentes produções intelectuais, artísticas e de outras naturezas sobre etnia.

Além disso, constatou-se que o modelo sistemático de elaboração de conceitos para o *design* de personagens também gera informações suficientes para diversos documentos, relacionados ao processo de desenvolvimento de projetos que envolvem temáticas narrativas.

Para esse estudo, a metodologia seguida pauta-se em pesquisa bibliográfica, visando o levantamento de trabalhos que abordam as etapas e os processos de criação e concepção de personagens. Dos livros de referências, revistas, artigos científicos publicados em simpósios, congressos e sites especializados, foram selecionados itens específicos com a intenção de compor e reordenar conjuntos de aspectos, características e unidades de análise que se fizeram indispensáveis para a montagem e concepção significativa do *design* de personagens.

A revisão bibliográfica permite afirmar que um dos principais objetivos das Histórias em Quadrinhos é narrar as crônicas do ser humano. A abordagem pode envolver a ficção científica com robôs, as viagens interplanetárias e os alienígenas; a fantasia medieval com capa, espada, magos e dragões; ou ainda, os super-heróis com sungas por cima das calças. Independente da temática proposta, através de metáforas, analogias e outras figuras de linguagem, as histórias em quadrinhos expressam as vivências, as emoções e os sentimentos das pessoas e, por isso mesmo, são classificadas como Arte, a nona arte.

1 – O NEGRO NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As histórias em quadrinhos nasceram, essencialmente, como um meio para entreter e dialogar, de maneira clara, atrativa e abrangente, com os mais variados segmentos sociais. Conforme Vergueiro (2014, p.7), “os quadrinhos representam hoje, no mundo inteiro, um meio de comunicação de massa de grande penetração popular”. Sendo assim, as histórias em quadrinhos assumem a responsabilidade e a função de serem importante instrumento de representatividade da diversidade humana e estão à disposição daqueles leitores que desejam compreender e empreender as transformações da sociedade em que vivem. Essa representação está posta nas características sociais, comportamentais ou físicas dos indivíduos ou grupos, representados nas diferentes expressões humanas.

Dessa forma, quando, por exemplo, um personagem dos quadrinhos, do videogame ou de uma outra mídia, que apresenta características semelhantes às de um grupo ou de um indivíduo, destaca-se positivamente, sendo capaz de superar obstáculos e realizar grandes feitos, é natural que o sentimento de empoderamento e representatividade sejam potencializados em seus representados. Por

outro lado, “esse é um problema particularmente grave quando se trata de crianças e adolescentes, cuja elaboração da personalidade pode entrar em choque com os padrões de cor, credo ou valores de seu grupo”. (CHINEN, 2013B, p.40)

É fundamental, nesse aspecto, reconhecer que alguns grupos são mais atingidos do que outros. Em entrevista concedida ao site *revistapontocom*, o professor-pesquisador Nobuyoshi Chinen foi solicitado a responder sobre a forma como a presença do negro nas histórias em quadrinhos impactou a formação de gerações de crianças. Segundo o pesquisador, (2013A) “a ausência de personagens negros nas HQs cria uma falta de identificação que pode ter gerado ressentimentos e a diminuição da autoestima por parte das crianças negras”.

Atualmente, observa-se um maior empenho quanto à representatividade projetada pelas histórias em quadrinhos, pelos games, pelos filmes de animação e por outras mídias, principalmente, através da confiança nos atributos dos personagens, que já provaram poder modificar ou desconstruir a imagem deturpada que se tinha das chamadas minorias, antes, mal representadas através de clichês e estereótipos depreciativos. Nas publicações atualizadas, uma nova motivação renasce e dá forças para o enfrentamento da não aceitação da diversidade e contra os preconceitos da sociedade em geral.

Entretanto, para que isso se torne ainda mais corriqueiro, ao ponto de não mais ser visto como exceção, mas como constância e naturalização de uma obra, é necessário que haja um espaço para que essa representa-

tividade se mostre mais equilibrada e significativa entre as possibilidades de criação. É preciso, por exemplo, que os quadrinhos, tendo essas características, mostrem o mundo como ele é, representando os seres humanos em suas diversidades e especificidades.

É sabido, também, que não é só a “confecção pela confecção” que justifica a tentativa quantitativa de representação das minorias nas histórias em quadrinhos. É fundamental o investimento em outras estratégias que tragam um fluxo constante e contínuo às produções, porque não haverá resultado significativo se as histórias forem publicadas, mas não se tornem conhecidas do grande público. Em entrevista para o site *planocrítico.com*, Santiago (2017) chama a atenção para esse fato, quando afirma que “a informação e a divulgação também fazem parte desse processo! E claro, a baixa venda está em partes relacionada ao preconceito étnico-racial-social-sexual de milhares de leitores, mas eles não são os únicos a comprar revista, não é mesmo?”

Um outro aspecto que chama a atenção do público e que é imprescindível para corroborar essas publicações é a qualidade das histórias e, consequentemente, dos seus personagens. Segundo Queiroz (1993, p.146), “o grande problema dos autores brasileiros é a notória incapacidade de conquistar, por muito tempo, um número suficiente de leitores capazes de sustentar a tiragem das revistas nas bancas”. Sem contar que é muito mais custoso produzir, publicar e distribuir histórias em quadrinhos feitas no Brasil do que importá-las de outros países. É fundamental fazer o mercado consumidor interno conhecer os per-

sonagens nacionais de Quadrinhos.

Como os quadrinhos são também um meio de comunicação de massa, a simplificação e a estilização gráfica favorecem a identificação dos leitores com os personagens mais rapidamente. Acontece que essa generalização, caso demonstre instabilidade e incoerência representativa, pode se tornar ofensiva ao interpretador, estigmatizando-o, devido à criação de estereótipos negativos.

Mazzara, citado por Chinen (2013B, p.39), afirma que o estereótipo, longe de ser uma representação neutra e meramente facilitadora, constitui o próprio núcleo cognitivo do preconceito ao sustentar e perpetuar uma imagem negativa a respeito de um grupo. Na mesma obra, o também citado Goffman (p.40) explica que, com o passar do tempo, os estereótipos passam a ser aceitos por uma coletividade e acabam se tornando estigmas de uma determinada classe ou etnia. Nisso residem os perigos de publicações irresponsáveis ou pouco envolvidas com a valorização da figura humana.

Exemplos delas são fartamente encontrados. Por muitos anos, o negro apareceu nas mídias apenas fazendo o papel de coadjuvante. Ele servia como “escada” para evidenciar as ações do protagonista, em geral, representado por um branco. Em outras ocasiões, as funções delegadas ao negro nas mídias eram a de subalterno, a de submisso, a de fiel escudeiro, de vilão, ou ainda, fazendo referência “a um tema recorrente – a hiperssexualização da identidade negra”, termo cunhado por Moreira (2019, p.21). A extensiva caracterização do negro em suas representações sempre está ligada a temas como esporte, cultura, condição do

negro e criminalidade (LOPES, 2012, p.7).

Em seus estudos, Weinse (2015, p.15) aponta que a cultura negra é vista como folclore, pois o negro é mostrado como elemento de diversão para os brancos e é geralmente apresentado como pobre e favelado. O autor apresenta, ainda, dois tipos de estereótipos relacionados ao negro: o cultural e o físico.

O estereótipo cultural coloca o negro como sinônimo de pobre, bandido e semianalfabeto. Quanto físico, a distorção fisionômica, também considerada por Chinen (2013B), é retratada como “a cabeça representada como uma bola ou elipse preta, os olhos esbugalhados e lábios exageradamente grossos” a chamada *blackface*. Esses traços exagerados e caricaturais enfatizavam as diferenças étnicas para garantir, nas variadas mídias, que o negro sempre se parecesse com um negro, sem levantar dúvidas.

Chinen (2013A) conta que essa caricaturização do negro originou uma representação gráfica que passou a ser o estereótipo da etnia nas charges e cartuns, até chegar aos Quadrinhos do século XIX. A figura do artista negro fazendo papel de bufão, comediante tolo e desengonçado tem início com os primeiros artistas itinerantes: os menestréis, que se tornaram muito populares na sociedade americana desse século, tanto que os brancos passaram a se apresentar com o rosto pintado de preto e uma área branca ou vermelha ao redor da boca para exagerar o contorno dos lábios.

Tal prática também foi mencionada por Weinse (2015, p.28). Segundo ele, até os anos 50, muitos negros foram representados dessa forma em filmes, animações e Quadrinhos, até que essa caricaturização foi considerada ofensiva e as mídias tiveram que ser reeditadas para serem exibidas novamente. Entretanto, no Brasil, ainda se encontra uma versão brasileira da *blackface* personificada na personagem carnavalesca denominada Nega Maluca. Uma depreciação, em forma de chacota, em geral representada por um homem branco, com o rosto todo pintado de preto e os contornos da boca exageradamente pintados de vermelho, vestido como uma mulher hiperssexualizada e cujo objetivo é provocar risos e escárnio.

1.1 A REPRESENTAÇÃO DO NEGRO NOS QUADRINHOS BRASILEIROS

Contudo, o Brasil também oferece lugar para uma série de personagens afrodescendentes, que, embora ainda conservem características estereotipadas, já demonstram

relativa evolução quanto à representação dos negros nas histórias em quadrinhos. O número de personagens, na verdade, ainda não alcança a proporção desejada com o número de habitantes negros do país. Só para se ter uma ideia, de acordo com o censo realizado pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2010), o número de pardos autodeclarados chega a 95,9 milhões e o de pretos a 16,8 milhões, ou seja, 54,9% dos participantes do censo são afro-brasileiros declarados.

Apesar de ser maioria, a população negra ainda sofre com representações deturpadas que vêm de longa data. Em um retrospecto das produções brasileiras, desde as datadas do final do século XIX, encontra-se Ângelo Agostini, considerado como um dos precursores da produção de quadrinhos no Brasil que, no primeiro quadrinho de *As Aventuras de Nhô-Quim* (1869), apresentou Benedito, o criado negro. Em 1907, foi a vez de Giby, o empregado da família de Juquinha, garotinho que dava nome a série desenhada por J. Carlos, foi um dos primeiros personagens a apresentar as características que viriam a marcar, praticamente, a totalidade das representações de negros nos Quadrinhos: lábios extremamente grossos, a ponto de abarcar a parte inferior da cabeça, olhos saltados e orelhas proeminentes. O corpo era esguio e seus braços, desproporcionalmente longos (CHINEN, 2013B, p.122).

Ainda conforme o pesquisador (2013B, p.124), essa caracterização também está em Benjamin (figura 1), o garoto de recados que permeava as histórias de Chiquinho. Nas história em quadrinhos de Luís Gomes Loureiro, a função de Benjamin era criar



Figura 1 – Benjamin, de Luis Gomes Loureiro - Fonte: Google images



Figura 2 – Azeitona, de Luiz Sá - Fonte: Google Imagens



Figura 3 – Milena, de Maurício de Sousa - Fonte: Google Imagens

situações engraçadas, decorrentes da sua ignorância e falta de modos.

Lamparina (1924), personagem desenhada por J. Carlos, também apresentava características grotescas.

Lamparina tem um aspecto de um animal, com os braços arrastados ao longo do corpo nas proporções de um chimpanzé. A roupa que veste é semelhante a uma peça rústica feita de pele de onça ou outro felino selvagem, comum nas representações de aborígenes africanos feitas pelo cinema e os desenhos animados da época. (CHINEN, 2013B, p.124)

Azeitona (1930) (figura 2), é o personagem que, junto com Reco-Reco e

Bolão, formava o trio criado por Luiz Sá. Giby, Benjamin, Lamparina e Azeitona foram personagens que permearam as histórias publicadas na revista *O Tico-Tico*, lançada pela editora O Malho, em 1905. Depois deles, vieram Pererê (1960) de Ziraldo, sendo um dos poucos personagens negros a ter uma revista própria no Brasil e Preto-que-Ri, Orelhão e Cabôco Mamadô (1971) criados por Henfil (1964-1984), um dos mais renomados e engajados cartunistas do Brasil.

Maurício de Sousa, um dos cartunistas mais bem-sucedidos no país, também apresenta, entre suas criações, personagens negros. Os mais conhecidos são Jeremias, um personagem terciário da Turma da Mônica

ca, e os icônicos Pelezinho e Ronaldinho Gaúcho, criados sob os holofotes dessas celebridades. Atualmente, a fim de promover melhor integração racial e respeito à diversidade, o estúdio de Mauricio de Sousa se mostra imbuído em criar personagens com o objetivo declarado de valorizar a representatividade da etnia negra, como é o caso da personagem Milena (2017) (figura 3), uma das crianças da família Sustenido, a primeira menina negra da Turma da Mônica, que tem cabelos crespos e é apaixonada por futebol e música.

Luana (figura 4) é a primeira protagonista negra das histórias em quadrinhos nacionais. Criada por Aroldo Macedo e Arthur Garcia, com histórias de Oswaldo Faustino, a personagem nasceu com a missão de elevar a autoestima das crianças no Brasil. A heroína teve lançados o livro, durante a Bienal do Livro no ano de 2000 e as revistas em quadrinhos, em junho do mesmo ano. Oportunamente, o projeto *Luana e sua turma*, foi um dos beneficiados em 2003, pela Lei Federal 10.639/2003, que tornou obrigatório o ensino da História e Cultura afro-brasileira nas escolas públicas e particulares de ensino fundamental e médio. Esse foi um dos fatores que alavancou seu sucesso, pois as vendas dos livros e das revistas com as aventuras de Luana e sua turma foram dirigidas somente às escolas, bibliotecas e Secretarias de Cultura.

Um dos integrantes da equipe de produção do projeto, Alexandre Silva, conta em seu Blog (<http://alexandrehq.blogspot.com/2013>), que, em outubro de 2005, foram adquiridos 30.000 exemplares do gibi pela Secretaria Municipal de Educação de Salvador, que montou um kit para distribuição entre os alunos da rede pública. No kit, além dos gibis, estava o livro *Luana e as sementes de Zumbi*, que narra a viagem no tempo, feita por Luana, para encontrar com o líder do Quilombo dos Palmares.

Como parte das ações do projeto, foi realizado um seminário para cerca de 200 educadores, com a missão de auxiliá-los na utilização pedagógica do material distribuído. Vale ressaltar que Salvador foi a primeira capital do país a implantar o ensino da história e cultura afrodescendente na rede pública.

1.2 O PERSONAGEM NEGRO NOS QUADRINHOS BAIANOS

Embora a Bahia seja um Estado da União que conta com expressivo número de afrobrasileiros em sua popu-

lação, um total de 81,1% de assim autodeclarados, o que pode ser atestado segundo os dados do IBGE (2010), no que se refere à produção quadrinhística na Bahia, o cenário não é animador. Protagonistas negros em revistas em quadrinhos baianas estão apresentados em quantidade muito inferior ao esperado, caso se considere o público alvo das produções.

Há obras baianas que trazem, como tema central, o resgate de fatos históricos cujo protagonismo negro foi decisivo: a *Revolta dos Búzios*: uma história de igualdade no Brasil (2001); a *Revolta da Chibata*: a revolta cidadã dos marinheiros negros (2011) e a *Revolta dos Malês*: a saga dos muçulmanos baianos (2011), todas de autoria do cartunista Mauricio Pestana, são admiráveis exemplos dessa iniciativa.

Outros dois álbuns de revisionismo histórico, desta vez focados em um mesmo protagonista negro, são os chamados *Lucas – Da vila de Sant’Anna da Feira* (2010) e *Sant’Anna da Feira, Terra de Lucas* (2012), ambos produzidos por Marco Franco (roteiro e pesquisa) e Hélcio Rogério (ilustrações), com a participação de Marcelo Lima (roteiro e pesquisa) na primeira publicação. As duas obras contam a história de um escravo que “se recusou a viver na subserviência do sistema escravista colonial” (FRANCO, 2010), tornando-se, assim, um rebelde da sociedade em que vivia, entre os anos de 1828 e 1848.

Importante ressaltar também os álbuns *Aú, o Capoeirista* (2008) e *Aú, o Capoeirista e o fantasma do farol* (2014) de Flávio Luiz. As obras prezam pela qualidade e o primor conferido, comparáveis aos álbuns europeus, tanto no aspecto visual quanto

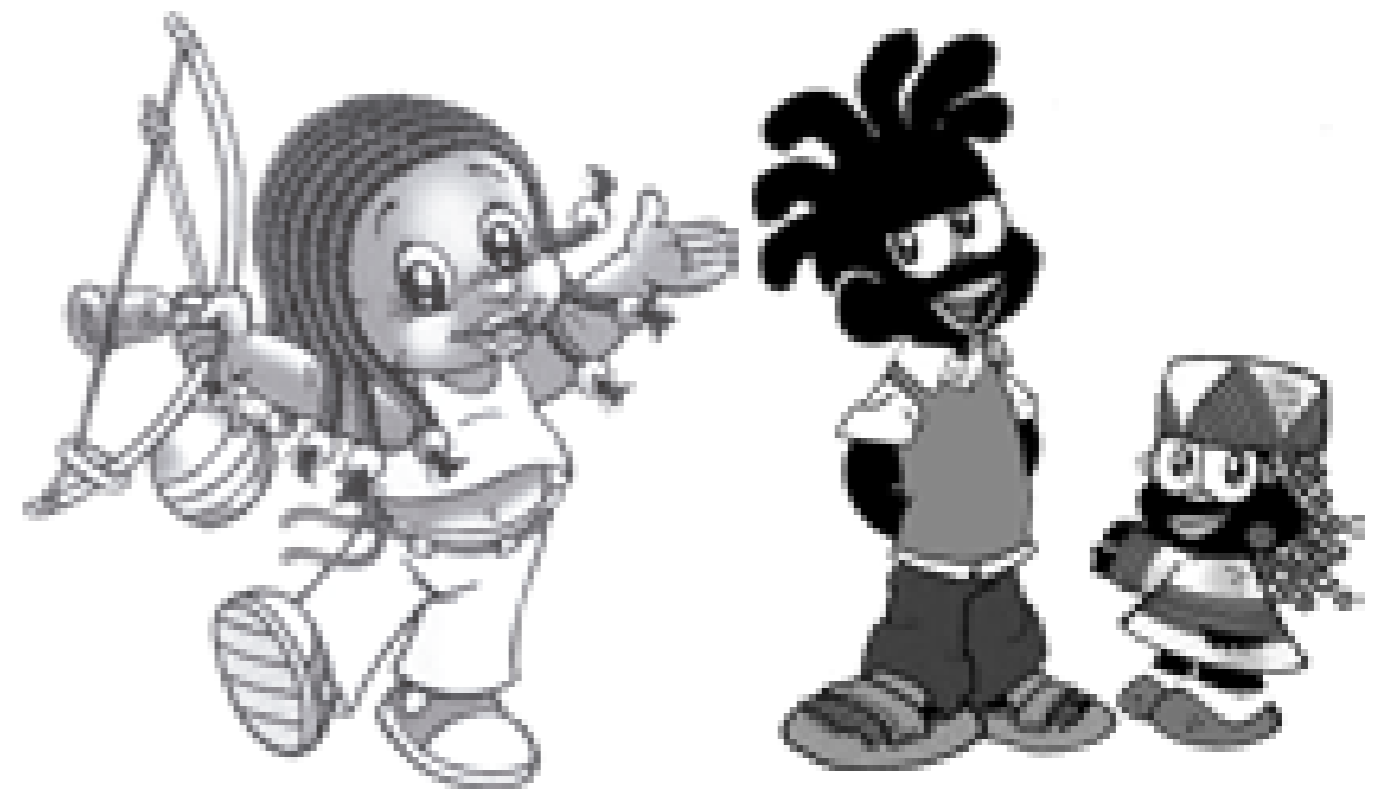


Figura 4 – Luana, de Aroldo Macedo e Arthur Garcia
Fonte: Google Imagens

Figura 5 – Martin e Winnie, de Luís Augusto
Fonte: Google Imagens

no requinte dos roteiros. As duas histórias narram aventuras e desventuras, cheias de suspense, ação e humor, do capoeirista Aú, que não só combate os criminosos com golpes que aprendeu com seus mestres, como se vale de astúcia e inteligência para solucionar mistérios que pulsam na cidade de Salvador, na Bahia.

Na vertente das publicações locais, o *Contos dos Orixás* é o projeto do ilustrador baiano Hugo Canuto, que adaptou mitos e lendas sobre as divindades africanas e as transformou em histórias de super-heróis negros, sem perder o respeito pelas tradições dos povos iorubás. Sucesso de público e crítica midiática, o projeto é considerado como importante reforço da representatividade do negro através das histórias em quadrinhos. O estilo preponderante na arte das histórias em quadrinhos é inspirado no traço do quadrinhista norte americano Jack Kirby (1917-1994) e são retratados di-



Figura 6 – Marinês e Capiba,, de Antonio Cedraz - Fonte: Google Imagens

versos personagens, como o rei Xangô, o senhor do trovão; Ogum, o senhor do ferro; Oxóssi, o rei caçador; Obatalá, o criador do mundo; Oxum, a rainha dos rios e cachoeiras; Iansã, a senhora dos ventos e tempestades, e Yemanjá, a senhora das águas. Apesar das referências diretas aos elementos ligados aos orixás, a publicação não se trata de uma obra religiosa.

Entre as publicações baianas também se encontram as tiras com turmas de personagens, como as do saudoso Luís Augusto (1971-2018), criador da série *Fala, Menino!* que tem, como premissa, abordar temas relacionados à inclusão e à diversidade social. No cotidiano da turma estão situações diversas, nas quais os temas como as limitações físicas, a pobreza, a homoafetividade, a solidão infantil e o racismo, por exemplo, são abordados com generosas doses de otimismo e de humor pueril. Os dois personagens negros (figura 5) do grupo que mais se destacam são Winnie, a menina que, aos sete anos de idade, é uma líder revolucionária, que projeta, em seu futuro, uma vida na política, fazendo discursos e passeatas com suas bonecas no playground, e seu irmão mais velho, Martin, pré-adolescente, que passa horas na frente do computador. Neles, observa-se, ao mesmo tempo, a dualidade entre o protagonismo juvenil e a tendência tecnicista da atual geração.

Outro grupo de personagens baianos é formado pela Turma do Xaxado, criados pelo cartunista Antônio Cedraz (1945-2014), grande mestre dos quadrinhos nacionais. Na definição de Vergueiro (2015, p.178) as histórias da Turma do Xaxado trabalham temas áridos de maneira lúdica: elas giram em torno das dificuldades da vida no sertão baiano, tratando de temas como a seca, a desigualdade social, as dificuldades para subsistência, entre outros. Essa turma conta com dois irmãos afrodescendentes (figura 6), Marinês, a garota ligada em questões relacionadas ao respeito e à preservação da natureza e Capiba, um menino cantador que deseja conquistar o mundo com sua música.

No ano de 2000, Sacquito e sua turma tiveram sua primeira publicação na quarta edição do *SAC Informa*, um jornal informativo e interativo cuja tiragem de 3000 exemplares era distribuída por todos os postos do SAC (Serviço de Atendimento ao Cidadão) do Estado da Bahia. Os personagens haviam sido idealizados por mim em 1999, fruto das histórias pitorescas que presenciava como servidor da autarquia. Os personagens e suas histórias foram tão apreciados pelo público, que circularam em várias edições até que,

em 2005, a gestão do SAC entendeu que poderiam ser reunidas em formato de mini revista. Batizadas como *Revistirinhas do Sacquito* os três volumes que circularam entre 2005 e 2006 contavam o cotidiano dos atendentes e usuários dos pontos de atendimento.

Naquela época, já acreditava que as pessoas precisavam sentir-se contempladas nas histórias contadas, por isso, os personagens eram muito diversificados, tal qual era o público do SAC. Um dos exemplos da presença negra na obra é Carapinha (figura 7), rapaz extremamente inteligente, que vive um amor platônico pela colega de trabalho, a albina Sarita Sarará, mas, que, por causa da sua timidez, é incapaz de se declarar.

Apesar de todos esses exemplos, uma questão ainda paira no ar. Como conceber personagens que ainda fazem parte de uma ilusória minoria (vide os registros do IBGE), oferecendo este sentimento identitário e de representatividade, sem cair na armadilha de criar mais do mesmo, já que nossas mais profundas lembranças estão impregnadas de referências abarrotadas de conceitos estereotipados e de exemplos preconceituosos?

Para tentar elucidar essas questões, apoiamo-nos em dois personagens desenvolvidos para a franquia transmidiática do projeto *Kimera*, e que doravante serão utilizados como exemplos para a construção de conceitos: Analu Gincana e Isack Itinga.

2 – O PROCESSO DE CRIAÇÃO DO PROJETO KIMERA E A REPRESENTAÇÃO DO NEGRO

Inicialmente, para fins de elucidar o conceito de transmídia, é importante trazer as palavras de Jenkins (2009,

p.47) que o entende como um “fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos aos meios de comunicação”. Dito isso, é possível afirmar o projeto *Kimera* como transmidiático, uma vez que a capacidade narratológica expansiva dessa produção propicia a navegar por diferentes linguagens e formatos midiáticos: um jogo digital, o *Kimera - Cidades Imaginárias*; uma revista em quadrinhos, intitulada *Antes do Kimera*, um jogo analógico, um livro ilustrado, ambos denominados *Kimera Analógico: A vingança de Kaos*.

A história tem início quando os irmãos gêmeos Belle e Luka são levados, através de uma bússola mágica, ao fantástico Mundo de *Kimera*. Chegando lá, eles descobrem que aquele é o local onde seu pai, o professor Daniel, está sendo mantido como refém por Kaos, o maligno irmão do rei *Kimera*. Para libertá-lo, eles ajudam os habitantes a reconstruir a cidade e derrotam, temporariamente, o vilão Kaos, que jura vingança, justificando o subtítulo “A vingança de Kaos” inserido nos produtos que compõem o Kit *Kimera*.

Dando sequência ao projeto, o pesquisador e quadrinhista Lucas Pimenta idealizou e concebeu a história em quadrinhos *Antes do Kimera*, que, segundo Dias (2019, p.41) “trata de um *prequela* ou *prequel*, termo de origem inglesa, (...) usado como um jargão midiático para descrever uma obra literária, (...) que relata a origem ou os acontecimentos anteriores aos ocorridos numa determinada obra matriz, ou seja, é um prelúdio”. Ainda de acordo com Dias (2019, p.41), na narrativa em quadrinhos, “a origem do universo

narrado é revelada ao leitor, que passa a ter contato com a gênese dos personagens e de alguns elementos citados no jogo”. Através da leitura dessa história em quadrinhos, o leitor conhece a origem dos acontecimentos, quando, visitando o Templo de Hefesto, na Grécia, o professor Daniel tem contato pela primeira vez com a Bússola Dourada que o transporta para o Mundo de *Kimera*.

Completando essa trilogia transmidiática, foi produzido o Kit *Kimera*, constituído pelo jogo *Kimera Analógico*, dois cadernos de atividades e um livro ilustrado. É nessa aventura que Analu e Isack estreiam como protagonistas, acompanhados pelos gêmeos Luka e Belle, personagens que deram origem ao universo narratológico do *Kimera*.

Considerada como a terceira parte da trilogia *Kimera*, a narrativa iniciada no livro ilustrado e continuada de forma interativa no jogo de tabuleiro, mostra a bússola dourada, novamente em poder dos irmãos Luka e Belle, até cair acidentalmente do bolso da menina durante uma aula de campo no Dique do Tororó, reconhecido ponto turístico da cidade de Salvador, e abrir um portal entre o Mundo de *Kimera* e a cidade, possibilitando a promessa de vingança de Kaos, feita desde a primeira derrota sofrida no episódio contado na história do jogo digital.

Em se tratando especificamente do conceito de um projeto de História em Quadrinhos, é preciso esclarecer que, antes de tentar estabelecer quaisquer características ou elementos composicionais definitivos em um modelo sistemático de elaboração de conceitos para o *design* de personagem, é

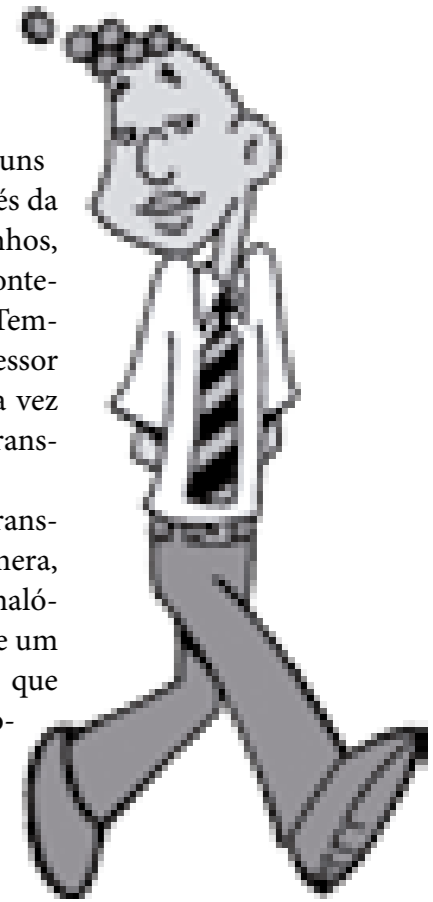


Figura 7 – Carapinha de Danilo Dias- Fonte: Acervo de Danilo Dias

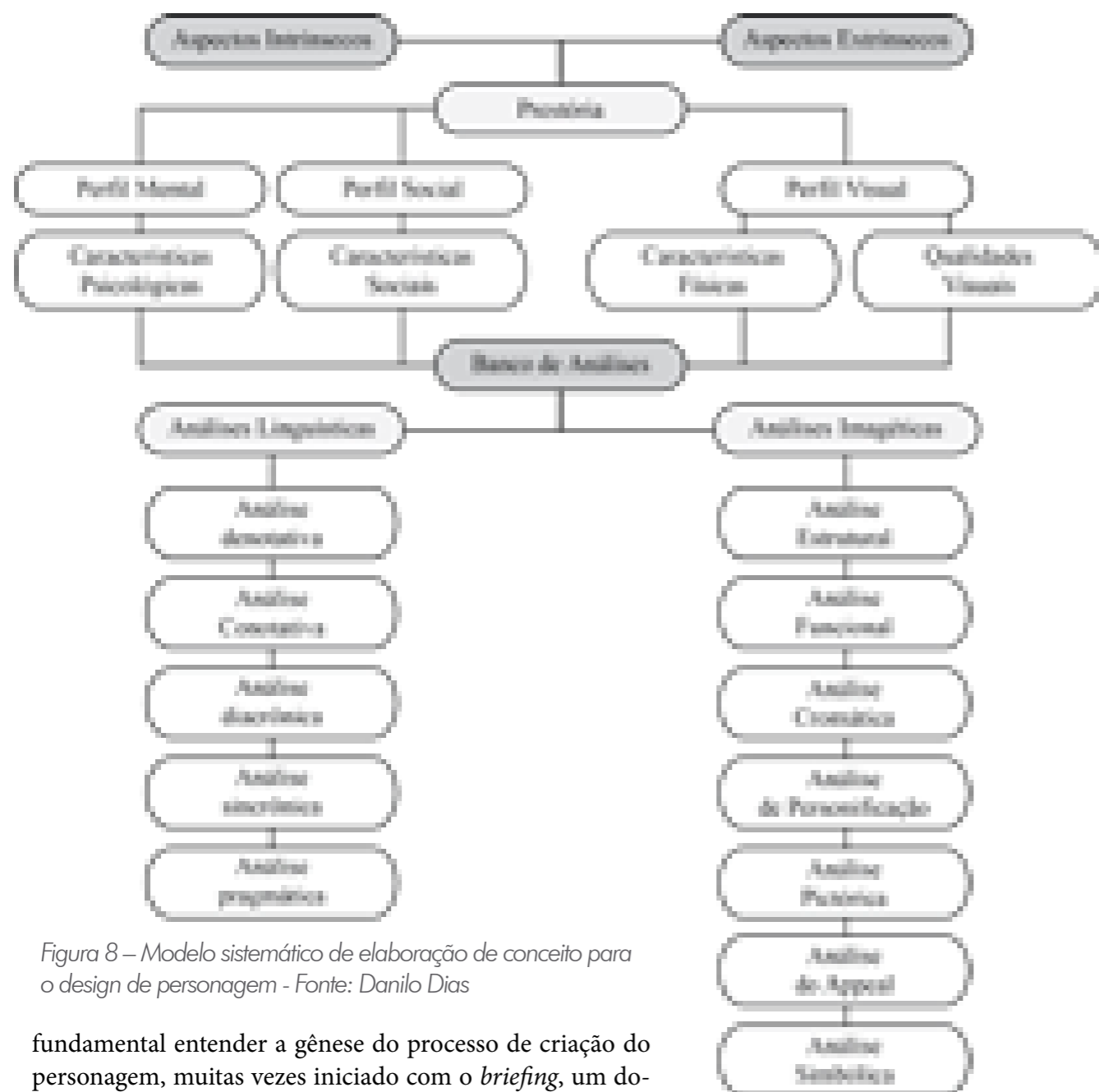


Figura 8 – Modelo sistemático de elaboração de conceito para o design de personagem - Fonte: Danilo Dias

fundamental entender a gênese do processo de criação do personagem, muitas vezes iniciado com o *briefing*, um documento básico, que expõe as ideias primárias que podem ser trazidas, tanto pelo argumentista, pelo roteirista, quanto pelo editor, pelo gerente de produção ou pelo desenhista, para serem analisadas as possibilidades de desenvolvimento do projeto.

Após a apresentação das intenções de produção, a equipe de arte, muitas vezes composta pelo ilustrador, arte-finalista e colorista, além do roteirista, partem para o *brainstorm*, uma dinâmica em grupo usada para propor, discutir e registrar o máximo de ideias possíveis, a fim de encontrar um norte a ser seguido antes das etapas efetivas de produção. Através dessa prática, já é possível o roteirista redigir a base do argumento narrativo que segundo Barbosa (2014, p.144),

“é o pontapé inicial para a constituição do roteiro, que é a narrativa que conduz o leitor pelas ideias geradas a partir do argumento”.

De posse de algumas ideias fundamentais, é chegado o momento da realização das pesquisas, no mínimo, as primárias e as secundárias para a coleta de referências que ajudarão a compor o *design* dos personagens. Segundo Muller, Axt, Hetkowski (2014,

p.97), “Pensar visualmente na criação de personagens que servirão para o desencadeamento das ações (...) requer, além da própria criatividade dos seus produtores, estratégias específicas para a sua criação”. Embora o empirismo e a experiência possam oferecer uma boa parcela de elementos quantificáveis para o repositório referencial, a pesquisa é determinante para garantir, tecnicamente, a qualidade dessas referências.

Lima e Meurer (2010, p.6) aconselham que sejam selecionados, para análises, de 15 a 25 exemplares semelhantes ao personagem pretendido e que desses sejam escolhidos 6 para análises mais profundas até encontrar algo ideal. Desse ponto em diante, será possível operar o modelo sistemático de elaboração de conceitos para o *design* de personagem, ramificado em conjuntos de tópicos com a função de mapear as alternativas passíveis de análises feitas a partir de requisitos e restrições comparativas, avaliativas, seletivas e validáveis dos elementos conceituais, centrados na composição geral do *design* de personagem.

Vale salientar que a submissão desse modelo sistemático de elaboração de conceitos para o *design* de personagem, ordenado por conjuntos de tópicos específicos e unidades de análise, selecionados como opção para o direcionamento da criação, não tem a pretensão de se tornar um instrumento limitante, muito pelo contrário, cada um dos tópicos e unidades tem como objetivo contribuir para o processo criativo dos conceitos mais significativos para a composição do personagem. O que não impede que a ordenação sistemática sugerida seja alterada e adaptada de acordo com a preferência e a necessidade do profissional, que



Figura 9 – Analu, personagem do jogo Kimera - Fonte: Danilo Dias

poderá incluir ou excluir os tópicos e as unidades de análise, mantendo sua liberdade criativa.

Nesse sentido, torna-se oportuno apresentar um esquema gráfico que visa contribuir com a leitura do modelo sistemático de elaboração de conceitos para o *design* de personagens.

Poubel, Valent e e Garone (2012), cuja pesquisa também fundamenta esse estudo, dividem em dois aspectos - intrínseco e extrínseco - os tópicos mais abrangentes para estabelecer os conceitos para personagens. Devido à amplitude, esses aspectos serão a base do esquema sistemático de descrição dos perfis do personagem.

Os aspectos intrínsecos trazem a subjetividade e a abstração para classificar as características relativas à essência do personagem.

A partir da *prestória*, ou seja, da capacidade que o histórico de vida do personagem tem de moldar e revelar sua personalidade, é possível com-

preender seu modo de ser e de reagir diante das atitudes de outros atores ou das situações futuras oferecidas pela narrativa. Para Poubel, Valente e Garone (2012), a história anterior funciona como um dimensionador responsável por situar o personagem no tempo e no espaço da narrativa, portanto, ao construir um passado bem definido e consistente para o personagem, é possível estabelecer uma personalidade mais rica e coerente ao perfil mental que indica as qualidades, os defeitos, as atitudes, as reações, os gostos, os costumes, os hábitos e as manias que revelam as características psicológicas mais profundas do personagem, como o caráter, a índole, o temperamento, as emoções e os sentimentos desse indivíduo. Mendonça (2010, p.52) lembra que, para que o personagem comece de fato a ganhar substância, ele precisa de um perfil psicológico o mais completo possível.

A *prestória* ou (*background* do personagem) também funciona para dar indícios do seu perfil social, sendo então revelados aspectos como classe social, o nível cultural e de escolaridade, a profissão, a religião, a orientação sexual e a identidade de gênero, trazendo à tona, as características sociais que servem para ajudar a entender o contexto específico no qual o personagem está inserido, como a região onde ele vive, o tipo de residência em que habita, com quem ele vive, qual é a vizinhança, seus parentes, seus amigos e inimigos, suas relações amorosas, ou seja, o modo de vida que ele leva.

As características, tanto psicológicas quanto sociais, quando bem formuladas, possuem o poder de gerar identificação e aproximação imediata, ao trazer humanidade à relação do personagem com o interlocutor. Em termos técnicos, tendo essas características definidas, já é possível compor a ficha técnica do personagem, um documento de base conceitual que auxilia a equipe de produção a conhecer e consultar, sempre que preciso, as características de cada personagem. O documento é formatado, basicamente, em uma folha com cabeçalho informando os dados do projeto, um desenho ou ilustração do personagem em um quadro situado à esquerda da folha e todas as informações referentes às características do personagem, organizadas no restante do corpo da folha.

Os aspectos extrínsecos estão mais relacionados com o processo externo da criação estrutural e imagética, ou seja, com a materialização do perfil visual do personagem. Sendo assim, ao descrever as características físicas e as qualidades visuais do personagem, é possível projetar e corporificar a aparência morfológica do mesmo, constituindo desse jeito, as estruturas de sua anatomia, seu biótipo, suas proporções,

seu volume, além de sua forma ou formato, composição cromática, etc. Por consequência, essas características vão refletir na postura e nos movimentos do personagem, permitindo conceber uma linguagem corporal própria, rica em poses e trejeitos, e expressões faciais coerentes com o modelo elaborado, garantindo assim, um modo particular de como o interlocutor vai perceber esse personagem.

Um outro ponto importante na definição dos aspectos extrínsecos é o figurino. Planejado para servir como um uniforme padrão de fácil identificação, normalmente, a indumentária do personagem é composta de adereços e acessórios específicos, escolhidos cautelosamente, para indicar o perfil visual do modelo. Para Poubel, Valente e Garone (2012), a vestimenta é de fundamental relevância, pois pode dar muitas dicas a respeito das histórias e experiências vividas pelo personagem.

Por fim, um dos aspectos de maior importância a ser pensado na concepção do *design* de um personagem, é o da escolha preliminar da paleta cromática. Uma tarefa nada fácil, mas que possibilita gerar excelentes relações mentais associativas, com significados simbólicos e vínculos emocionais com o interlocutor, por isso, é um dos aspectos obrigatórios a passar pelo crivo das análises.

Tendo todos esses fatores pré-definidos, é possível, então, iniciar o trabalho com o banco de análises. Trata-se de um conjunto subdividido em duas macros categorias de análises, chamadas de apreciações: linguística e imagética. A apreciação linguística está voltada para o trabalho de textualizar o papel do personagem no contexto ao qual ele está inserido na narrativa ou

no âmbito de produção. Esses estudos são detalhados, textualmente, nas análises denotativas e conotativas e através das pesquisas de similares feitas para as análises comparativas.

A outra categoria é a apreciação imagética, formada por uma série de análises ramificadas que se baseiam no conceito de *construção*, *desconstrução* e *reconstrução* de personagens concorrentes (ou não), para compreender as propriedades composicionais do *design* do personagem e avaliar a razão do grau de aceitação ou de rejeição dos conceitos desses modelos estabelecidos e explorados pelas mídias. Além disso, essa série de exames também analisa as estruturas técnicas do desenho, utilizadas para alicerçar a construção do personagem.

Cada um desses tópicos avaliativos será considerado uma unidade de análise e serão usados como requisitos e restrições para designar o tipo de avaliação crítica, expositiva ou comparativa que tem como objetivo justificar todas as decisões tomadas, no que concerne às escolhas dos componentes descritivos e imagéticos para o *design* do personagem.

2.1 ANALU E ISACK: PERSONAGENS INSPIRADOS NAS CRIANÇAS BAIANAS

Importante citar as categorias de apreciações linguísticas, que se apresentam divididas nas seguintes análises: denotativa, conotativa, diacrônica, sincrônica e pragmática. Já as apreciações imagéticas formam o conjunto de sete análises: estrutural, funcional, cromática, de personificação, pictórica, appeal e simbólica.

Essas análises compiladas, em sua

maioria, foram adaptadas a partir dos trabalhos de Lima e Meurer (2010) para compor a parte prática do modelo sistemático de elaboração de conceitos para o *design* de personagem, e serão descritas, a partir daqui, com suas funções e exemplos de como foram usadas para o processo conceitual dos personagens Analu e Isack que, conforme citado anteriormente, são os protagonistas do Kimera Analógico.

Quanto às apreciações linguísticas, compreendem-se:

Análise denotativa: analisa os termos que definem o personagem com base no dicionário. Para Analu (Figura 9), por exemplo, alguns dos termos pesquisados foram: criança, menina, estudante, neta, negra... termos que colocados no gênero masculino puderam ser denotados para Isack também.

Análise conotativa: analisa os termos segundo o contexto em que os personagens estão inseridos. Analu é uma garota de 10 anos, descolada e vaidosa, alegre, comunicativa, curiosa e astuta. Independente, ela adora inventar sua própria moda, pintando seus cabelos com mechas coloridas e usando óculos com armação de variados formatos e cores. É uma leitora assídua e muito interessada em tecnologia digital. Por sua vez, Isack é um garoto cheio de artimanhas, também de 10 anos, mas, que sofre com os distúrbios da glândula hipófise, o que o deixa mais baixo do que os outros meninos da sua idade. Tem fama de contestador e resmungão, mas é um excelente ouvinte e grande amigo. É dotado de

Figura 10 – Isack Itinga, personagem do jogo Kimera - Fonte: Danilo Dias



inteligência e criatividade sem igual, merecendo assim, a admiração da turma.

Análise diacrônica: é uma das análises comparativas que pode ser feita de duas maneiras: a primeira avalia o processo evolutivo da concepção imagética do personagem. A proposta é compilar, em uma ordem cronológica, todas as versões das ideias traduzidas pelos artistas, através de rascunhos, esboços e desenhos feitos ao longo das reuniões e discussões da equipe de arte e design gráfico. O objetivo é avaliar o grau de maturação e desenvolvimento da arte conceitual e estilização do modelo.

A segunda proposta examina, a partir de dados coletados nas pesquisas de similares, a evolução histórica de modelos de personagens constituídos para obras concorrentes ou correlatas.

As principais personagens que serviram como referência para as análises e inspiração para a concepção de Analu foram Vênus (Ruby-Spears Productions, EUA, 1979), Jubileu (Marvel Comics, EUA, 1989), Winnie (Fala, Menino! Produções, Brasil, 1996) e Marinês (Estúdio Cedraz, Brasil, 1998).

Para Isack, as referências foram Pelezinho (Maurício de Sousa Produções, Brasil, 1977), Junim (Ziraldo Estúdio de Arte e Propaganda, Brasil, 1980), Capiba (Estúdio Cedraz, Brasil, 1998), Carapinha (Estúdio DNA-D, Brasil, 2005) e Sherman (Dreamworks Animation, EUA, 2014).

Análise sincrônica: verifica o perfil do personagem que está sendo criado e compara com a atual linha visual praticada por outros estúdios ou equipes de criação de *character design*. Os modelos mais atuais usados para comparação foram Luana (Tronics, Brasil, 2000), Lili (2D Lab e Breakthrough Animation, Brasil/Canadá, 2010) e Milena (Maurício de Sousa Produções, Brasil, 2017).

Análise pragmática: é a terceira das análises comparativas e serve para examinar as transformações e o grau de influência provocados pela quebra de paradigmas, dentro de um espectro evolutivo que resulta nos padrões praticados atualmente. Ou seja, após a identificação dos elementos-padrão constantemente utilizados, verifica-se como e quais são os novos conceitos que podem ser usados para uma nova concepção no *design* dos personagens, mais coerente com o contexto atual em comparação aos exemplos prati-

cados anteriormente. Por exemplo, em nível paradigmático, o negro sempre foi retratado tendo relação com a música, com a capoeira, com o futebol. Esses conceitos não são ofensivos, mas percebe-se que, através deles, são exaltadas apenas características relacionadas ao vigor físico, sem mencionar aspectos intelectuais.

Já no que se refere aos amigos Analu e Isack, é possível afirmar que nenhum dos dois tem sua gênese firmada nesses conceitos. Eles são protagonistas de suas histórias e estão ligados pelo gosto pela literatura, pela tecnologia e por aventuras que envolvem fantasia e mistérios. Crianças que são valorizadas por sua essência, habilidades e capacidades diversificadas, sem nenhuma referência aos estereótipos já mencionados que convém nesse ponto mencionar, numa tentativa de que sempre sejam refutados: o comediante tolo, o desengonçado, o subalterno, o submisso, o vilão, o objeto de fetiche sexual, o pobre, o selvagem, o criminoso, o ignorante e o mal-educado.

Seguindo com as análises, salienta-se que as apreciações imagéticas são compostas por:

Análise estrutural: através dela se observa a estrutura compositiva de outros personagens e como são utilizadas as técnicas mais adequadas para o processo de construção dos desenhos, como as projeções ortogonais para o estudo do biótipo e da anatomia do personagem, em todos os ângulos e movimentos possíveis, mas, principalmente de frente, de costas e de lado; as linhas guias para auxiliar na altura e a proporção, com cabeças como unidade de medida; o uso de figuras geométricas espaciais para a definição das

formas e da volumetria, ou seja, todo aparato técnico para a constituição de um novo modelo.

Analu e Isack, por serem representações icônicas de crianças, apresentam semelhanças anatômicas com pessoas. Suas qualidades relacionadas ao estilo cartum conferem a liberdade composicional de terem a cabeça desproporcional ao restante do corpo, servindo como medida para sua altura que é de duas cabeças, sem gerar distorções fisionômicas grotescas. Pelo contrário, eles ficam com um aspecto mais agradável e terno.

Análise funcional: serve para impor um limite ao funcionamento do personagem, amparado por suas características morfológicas e anatômicas. Claro que, em uma mídia onde a imaginação e a criatividade só encontram limites na mente do autor, tudo é possível de ser realizado, mas, o bom senso, em alguns casos, deve prevalecer para tornar o personagem mais convincente e crível. No caso dos personagens em questão, tirando o fato de serem crianças, o que na vida real, faria com que sofressem algumas limitações físicas e sociais, em uma História em Quadrinhos ou em outras mídias narratológicas como os games, esses fatores podem ser diluídos e dar margem a imaginação criativa dos artistas.

Análise cromática: analisa o esquema ou a paleta de cores que serão usadas com a intenção de traçar um perfil coerente com a percepção que se deseja estimular com o personagem, além de verificar a consistência e coerência cromática de toda a obra.

Embora de classificação neutra, a cor marrom, utilizada para compor

a pele dos personagens, atua em harmonia com as demais cores da paleta selecionada para suas roupas e acessórios. Dessa forma, passa uma agradável sensação visual, trazendo conforto estético para o leitor e destaque aos personagens. Para representar o jeito descolado e divertido de Analu, foi escolhida uma combinação de cores brilhantes, entre rosa, azul e branco. Em seus cabelos pretos, Analu tem mechas coloridas; os aros dos seus óculos podem variar entre as três cores, o que, também, pode acontecer no restante da indumentária. Tecnicamente, a ideia é seguir um padrão cromático entre rosa, azul e branco, variando a combinação dessas cores entre os acessórios e adereços, eventualmente, aplicados na personagem.

O amarelo calêndula, que é usado como identidade cromática para Isack (Figura 10), apesar de ser uma cor quente, faz um belo contraste com o marrom e não apresenta valor tonal saturado. Sendo essa uma opção para reduzir o brilho excessivo da cor, mantendo o contraste harmonioso.

Análise de personificação ou de expressão: está pautada na sugestão e na comparação com os perfis de outros personagens, a fim de balizar e definir o tipo de temperamento; a postura comportamental (inspirada ou não nos arquétipos); as poses e a linguagem corporal; a codificação emitida pelos trejeitos e gestos; as expressões faciais; o modo de pensar e reagir às emoções e aos sentimentos.

Analu apresenta um temperamento sanguíneo. Sua postura comportamental é hiperativa e ágil. Ela é descolada, articulada, engajada, decidida, curiosa e determinada. Comunicativa,

quando está nervosa fica tagarela. Afetiva e amorosa, está sempre preocupada em ajudar o próximo. Já Isack tem um temperamento fleumático e apresenta um comportamento sério, analítico e calculista. Pensativo, cauteloso e de poucas palavras, é um amigo leal e criativo. Adora inventar soluções inusitadas para acompanhar as ideias de Analu.

Análise pictórica: analisa a coerência em relação ao estilo escolhido para o personagem e os aspectos estilísticos e estéticos que estão sendo aplicados no restante de toda a obra, ou seja, questiona e examina o grau de unidade, coerência e consistência da arte e no *design* de todos os elementos gráficos do projeto, desde o protagonista, os coadjuvantes, os objetos cênicos, passando pelos cenários, as onomatopéias, até a tipografia artística usada.

No caso da composição usada nas histórias de Analu e Isack, o estilo cartum segue o padrão tradicional, com os traços da arte final mais espessos e regulares no contorno, para gerar a ilusão de volumetria e dimensionalidade. As cores planas e nítidas são usadas para enfatizar e dar significância as formas distribuídas nas composições, tendo o preto sobreposto, variando entre 30% e 50% de opacidade, para a aplicação das sombras.

Análise do appeal: Appeal é o atributo que os personagens dos cartuns devem apresentar para seduzir as plateias (CAVELAGNA, 2015, p.80). Sendo assim, nessa unidade, é analisado o apelo do personagem mediante o público, ou seja, como a interpretação do personagem é retratada pelo autor na história para provocar o encantamento, o carisma, a empatia entre o personagem e seu interlocutor. Perez (2011 p.42), traz quatro atributos distintos, mas, complementares que formam a iconografia de uma mascote e que ajudam a justificar o apelo que esses personagens provocam no interlocutor. Eles são pequenos, inocentes, ternos e aconchegantes, ou seja, pelo fato de Analu e Isack serem crianças, todos esses traços podem ser encontrados neles.

Análise simbólica: amparada pela abordagem da semiótica peirciana, referendada nas obras de Perez (2011) e também de Santaella (2018), quando sugerem que sejam colocadas as intenções do artista para estimular a percepção sensorial e provocar uma reação significativa no interlocutor que for capaz de decodificar as mensagens subjetivas, implantadas nos elementos composicionais, intrínsecos e extrínsecos, dados ao personagem.

Sobre o processo de criação de personagens, Eisner (1995, p.100) aponta que é possível afirmar que uma imagem, quando tem suas formas e cores retratadas com perícia e habilidade, consegue deflagrar lembranças que evocam o reconhecimento e os efeitos colaterais sobre os sentimentos e a emoção do interlocutor. Para Perez (2011, p.66), “se tivermos a intenção de construir relações afetivas, é mais indicado o caminho icônico em toda sua potencialidade sensível”. Já McCloud (2005, p.31) comenta sobre “a capacidade que o cartum tem de concentrar nossa atenção numa ideia é parte importante de seu poder especial, tanto nos quadrinhos como no desenho em geral”. Assim, acredita-se que a opção pelo estilo simplificado e universal do cartum para a concepção de Analu e Isack foi a decisão mais adequada para alcançar o objetivo de gerar a identificação mais pertinente com o público alvo.

Além do estilo cartum, outra qualidade visual que também está estritamente ligada ao poder da iconicidade é a paleta de cores. McCloud (2005, p.188) diz que, no universo dos Quadrinhos, como as cores dos uniformes permanecem as mesmas, quadro após quadro, elas passam a simbolizar os personagens na mente do leitor. Sendo assim, no caso de Analu, as cores usadas como padrão para perpetuar a identidade da personagem, mesclam o branco, o azul e o rosa, numa escolha emblemática, que busca romper o estigma das chamadas cores femininas e cores masculinas. Já o amarelo calêndula, preponderante no figurino de Isack, por ser uma cor quente, mas, com um tom mais discreto, cria uma sobriedade coerente com a personali-

dade equilibrada e cautelosa do menino. Essas propostas são apenas o início de um estudo dedicado ao protagonismo de duas crianças que geraram, em muitos estudantes, a certeza de que são parte de histórias de sucesso.

Em termos técnicos, a partir de todas essas informações, é possível elaborar outros documentos de produção, como *sketch books* (ou folhas de rascunhos), que traduzem os diversos estudos da arte conceitual, tanto dos personagens, quanto dos demais elementos composicionais do projeto, e que servem como base referencial imagética para a consulta e acompanhamento da equipe de arte e design gráfico durante todo o processo de desenvolvimento de criação.

Posteriormente, esses esboços poderão ser selecionados para fazer parte da Bíblia de Artes, que é, na definição de Dias (2017 p.130)

um documento catalogador de instruções conceituais e imagéticas, tanto na fase de pré-produção, quanto na de manutenção e registro de acompanhamento de todo o processo de desenvolvimento, apresentando as características estéticas adotadas ou pretendidas e as estilísticas estabelecidas para reger a produção.

A Bíblia de Artes, então, além dos *sketch books*, poderá estar composta pelos seguintes documentos: guia de estilo, lista de *assets* e manual da marca, conforme relacionados a seguir.

O guia de estilo é um portfólio essencial para que a equipe realize consultas e pesquisas sobre a arte já estabelecida e definida e vai assegurar a consistência do estilo por todo o escopo do projeto.

Também precisa constar, entre os documentos, a lista de agentes ativos (*assets*), uma espécie de catálogo que contém todos os elementos artísticos e imagéticos, ordenados de modo a facilitar a consulta rápida e prática de informações complementares, através de verbetes com indicação da localização da peça, seja em uma página, em um capítulo, ou, até mesmo, em um número da obra e a sua função na história em quadrinhos. Esse material é usado, geralmente, para garantir a continuidade nas séries de longa duração editorial.

O manual da marca contém as designações e as normas técnicas essenciais para a aplicação do título da revista na capa e/ou em peças promocionais (como: *pôster*, *teaser*, confecções, mídias impressas e digitais), com o objetivo de preservar a integridade visual e facilitar a memorização da marca.

Dessa forma, ao final do projeto, haverá material suficiente para compor a Bíblia de Arte e, também, para desenvolver produtos relacionados à obra e que poderão ser comercializados paralelamente, como por exemplo, o *Artbook*, uma outra publicação que, geralmente, é confeccionada com diversas imagens da arte conceitual do projeto, a fim de ser vendido para os fãs ou colecionadores.

3 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo dos anos, a perpetuação de estereótipos na criação dos personagens contribuiu para a cristalização equivocada e perversa de modelos que, ainda que aos poucos e timidamente, vem sendo combatidos e devem ser aniquilados.

A manutenção de estruturas de conotação racista, sexista ou misógina

em personagens da literatura em diferentes gêneros, sendo esta uma Arte, só vem a contribuir para a estruturação de uma sociedade desigual, sórdida e que gesta, em suas entranhas, personas infelizes, que não se sentem representadas em lugar nenhum. A ausência de uma representatividade positiva deve ser substituída por um processo de exaltação ao ser humano, em sua plenitude. As pessoas precisam da Arte e nela devem se reconhecer, num sentimento de pertencimento que as impulse ao movimento de transformação e potencialização de suas realidades, algo proposto pelas expressões artísticas como um todo.

Nesse sentido, a concepção do processo desenvolvido e, nesse estudo apresentado, além de sistematizar a elaboração de conceitos, serve também como subsídio ao preenchimento de espaços de criação mais condizentes com a percepção de mundo que se estabelece no século XXI, salvo as infelizes exceções de governos extremos e totalitaristas, sobre os quais não convém aqui comentar. É imprescindível que as Artes tragam a representatividade do povo negro, ainda muito distante do que lhe é devida. As crianças afrodescendentes precisam reconhecer-se como grandes personagens de todas as histórias, projetando-se numa esfera de possibilidades e sucesso, o que já é lugar comum, na maior parte das vezes, no imaginário das crianças brancas.

Reafirma-se, portanto, a urgência da gênese de personagens que visem a constituição de um mundo mais justo e de oportunidades iguais para todos. Nesse sentido, reafirma-se a proposta da formatação de documentos que assegurem a unidade e a reflexão durante o processo de criação: *sketch book*, guia de estilo, lista de agentes ativos e o manual da marca, reúnem, na Bíblia de Arte, as características analisadas de cada personagem a ser trabalhado. A reflexão da equipe de criação a partir desses documentos é um caminho seguro para a construção de personagens mais representativos e que evitem a manutenção dos estereótipos.

Acredita-se que um estudo aprimorado contribui com a concepção adequada e livre de estereótipos de qualquer personagem. O modelo sistemático de elaboração de conceitos para o *design* de personagens é uma forma eficiente de definir o foco da criação, considerando fatores visuais e psicológicos acerca das análises realizadas que devem estar pautadas nas estratégias, nas críticas e autocríticas profundas, nas observações para a otimização e realização ao criar vida, personalidade e originalidade à personagens com amplo poder de adaptação para as narrativas visuais midiáticas.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Alexandre. Os quadrinhos no ensino de artes. IN: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Angela (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2014. p.131-149.

BRASIL, Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Censo 2010. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/>. Acesso em: 08 de ago. 2019.

CANUTO, Hugo. *Contos dos Orixás*. Salvador: 2019.

CARVALHO, Djota. *A educação está no gibi*. Campinas, SP: Papirus, 2006.

CAVELAGNA, César. *O livro da animação: os doze princípios fundamentais do desenho animado*. São Paulo: Editora Europa, 2015.

CHINEN, Nobuyoshi. (A) O negro nas revistas em quadrinhos. *Revistapontocom*, maio 2013. Disponível em: <http://revistapontocom.org.br/2013/05>. Acesso em: 03 out. 2019.

_____. (B) *O papel do negro e o negro no papel: representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros*. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - Universidade de São Paulo, 2013. 296 p.

CRUZ, Gutemberg. A hora e a vez dos quadrinhos baianos. *Blog do Gutemberg*, jan. 2011. Disponível em: <http://blogdogutemberg.blogspot.com>. Acesso em: 01 out. 2019.

DIAS, Danilo. *Fase em games*. Salvador: Estúdio DNA-D, 2017.

_____. *Kimera Analógico: o emprego da narrativa transmidiática no ensino fundamental I, através da criação de um board game para um universo em expansão*. Dissertação (Mestrado em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação) - Faculdade de Educação - Universidade do Estado da Bahia, 2019. 100 p.

_____. *Revistirinhas do Sacquito: orgulho de ser baiano*. Salvador: SAC, mar. 2005.

_____. *Revistirinhas do Sacquito: nenhum de nós é tão bom quanto nós juntos!* Salvador: SAC, out. 2005.

_____. *Revistirinhas do Sacquito: a dona da bola*. Salvador: SAC, ago.2006.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

FLÁVIO LUIZ. *Aú, o capoeirista*. Salvador: Papel A2, 2008.

_____. *Aú, o capoeirista e o fantasma do farol*. Salvador: Papel A2, 2014.

FRANCO, Marcos; LIMA, Marcelo; ROGÉRIO, Hélcio. *Lucas da Vila de Sant'Anna da Feira*. Financiamento Funarte, 2010.

_____; ROGÉRIO, Hélcio. *Sant'Anna da Feira, Terra de Lucas*. Feira de Santana, 2012.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KIMERA: cidades imaginárias. Disponível em: <http://www.kimera.pro.br/>. Acesso em: 29 de out. 2019.

LIMA, Alessandro; MEURER, Heli. *Projeto de personagens tridimensionais e virtuais: validação e adaptação de metodologias*. Universidade Federal do Vale - Feevale, pdf, s/d.

LOPES, Romildo Sergio. *Representação da identidade negra nas histórias em quadrinhos*. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 17º, Ouro Preto, MG, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2012. Disponível em: <http://portalintercom.org.br>. Acesso em: 03 out. 2019.

McCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MENDONÇA, Lederly. *A espetacular arte de desenhar quadrinhos*. Fortaleza: SENAC, 2010.

MOREIRA, Adilson. *Racismo recreativo*. São Paulo: Pólen. Coleção Feminismos Plurais, 2019.

MORETTI, Fernando. *Desenhando cartuns passo a passo*. São Paulo: Discovery Publicações, 2016.

MULLER, Daniel Nehme; AXT, Margarete; HETKOWSKI, Tânia Maria. *Cultura digital e espaço escolar: diálogos sobre jogos, imaginários e crianças*. Salvador: EDUNEB, 2014.

PEREZ, Clotilde. *Mascotes: semiótica da vida imaginária*. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

PESTANA, Maurício. *Revolta dos Búzios: uma história de igualdade no Brasil*. Salvador: Editora Olodum, 2001.

_____. *Revolta da Chibata: a revolta cidadã dos marinheiros negros*. Salvador: Pestana Publicações, 2011.

_____. *Revolta dos Malês: a saga dos muçulmanos baianos*. Salvador: Pestana Publicações, 2011.

PIMENTA, Lucas Lins Muniz. *Antes do Kimera: uma expansão transmidiática: memorial descritivo sobre uso de quadrinhos em sala de aula na escola Álvaro da Franca Rocha*. Dissertação (Mestrado em Educação). Departamento de Educação- DEDC. Universidade do Estado da Bahia, 2017.

POUBEL, Ana Elisa; VALENTE, Telma E.J.; GARONE, Priscilla M.C. *O processo semiótico de um personagem de jogo*. Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo, Departamento de Desenho Industrial. SBC. Proceedings of SBGames 2012.

QUEIROZ, José Pinto Filho. *Quadrinhos, portal do encantamento*. Salvador: Publicação do autor, 1993.

SANTAELLA, Lúcia. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Cengage Learning, 2018.

SANTIAGO, Luiz. Os negros nos quadrinhos e essa tal de representatividade. *Revista Plano Crítico*, n.17, dez, 2017. Disponível em: <http://www.planoocritico.com>. Acesso em: 03 out. 2019.

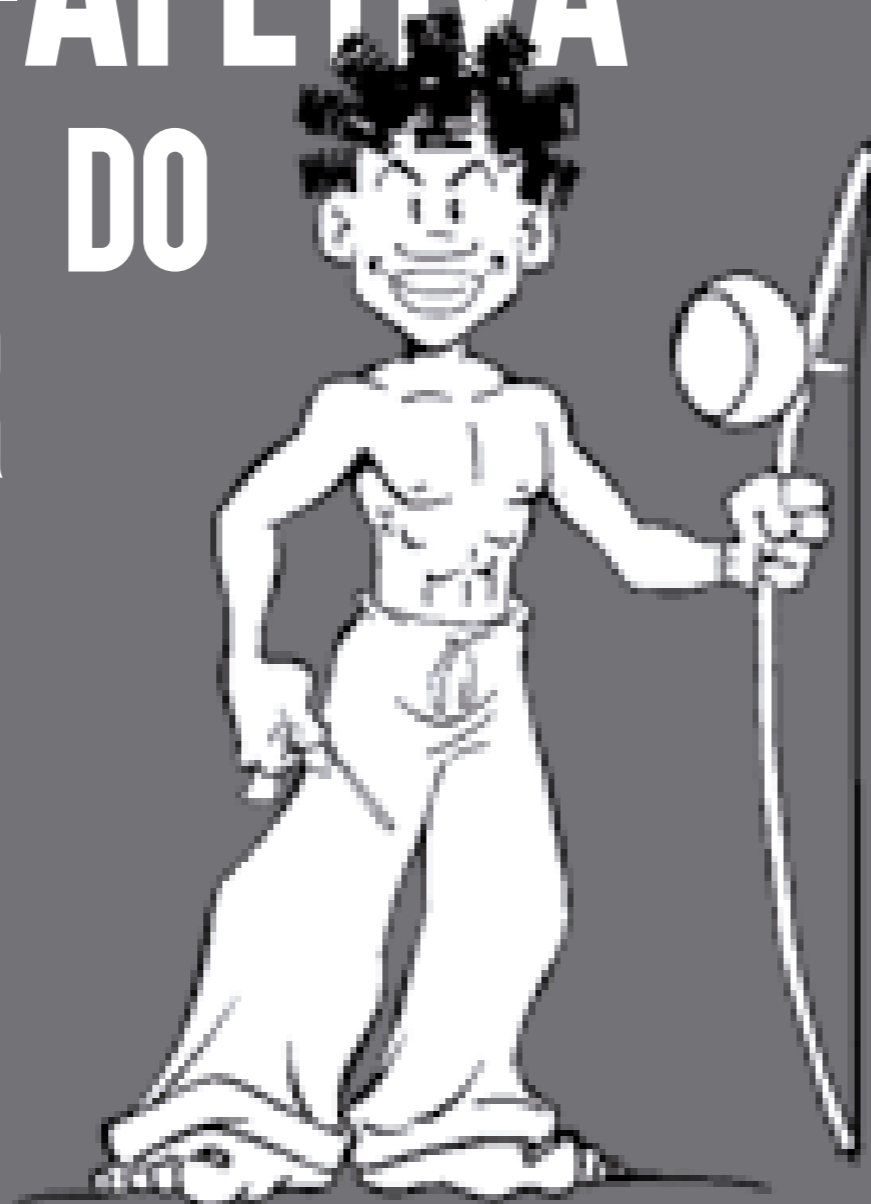
SILVA, Alexandre. *Luana: a história de um projeto pioneiro*. Alear-te Quadrinhos, 2013. Disponível em: <http://alexandrehq.blogspot.com>. Acesso em: 20 nov. 2019.

VERGUEIRO, Waldomiro. Uso das HQs no ensino. IN: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMA, Angela (org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2014. p.7-29.

_____. Quadrinhos infantis. IN: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (org.). *Quadrinhos na educação: da rejeição à prática*. São Paulo: Contexto, 2015. p.159-184.

WEINSE, Henrique Sampaio. *A imagem do negro nos quadrinhos e nas produções audiovisuais infanto-juvenis*. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado). Curso de Comunicação Social. Universidade d Brasília. 2015. 94p.

AÚ, O CAPOEIRISTA COMO EXPERIENCIA ESTÉTICO-AFETIVA DA CIDADE DO SALVADOR



▲ Danilo Andrade Bittencourt

Subi a pé a colina, passando, maravilhado, em frente a lojas que vendiam fumo. O aroma transbordava dos depósitos como um rio de ouro. A cidade alta se elevava sobre uma falésia – de onde se desfrutava de vasta visão da baía, o horizonte livre à direita, apenas com uma pequena ilha, em frente, controlando a entrada. Velas claras e pontiagudas moviam-se sobre as águas azuis.

Ernst Jünger, Salvador, 1936 (JÜNGER, 1947 apud RIBEIRO, 2006¹⁸)

O volume que o leitor tem em mãos reúne alguns estudos dedicados às histórias em quadrinhos que, de alguma maneira, estão relacionadas ao brasileiro estado da Bahia. Delimita seu campo de interesse, portanto, segundo um critério do tipo geográfico – são os quadrinhos baianos; não os fluminenses, amazonenses ou paulistas. Diante de tais circunstâncias, nada mais conveniente do que recorrer à própria Geografia para poder dela extrair considerações úteis à pesquisa – mas não qualquer Geografia (nem qualquer conceito de geografia). Nos referimos à geografia humanista de Yi-Fu Tuan (PÁDUA, 2013, p. 28-33), “uma expansiva visão daquilo que a pessoa humana é e pode fazer”²⁹ (1976, p. 266, tradução nossa). Trata-se de uma geografia que prioriza, no estudo

do espaço, valores, símbolos e atitudes que seres humanos cultivam sobre e diante de um determinado lugar – uma geografia tão expansiva quanto a relação entre a humanidade e a paisagem natural, o racional e o emocional, a descoberta e o mistério, a cidade ideal e o refúgio campestre.

1 – TOPOFILIA

Da geografia humanista, surgiram variados desdobramentos teóricos, dentre os quais a obra capital de Tuan: *Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente* (1980). O neologismo que lhe dá título, resgata (para poder unir) do grego *topos* (lugar) e *philia* (afinidade), condensando, em si, diferentes nuances e tipos de afeição pela terra, pelo entorno físico:

¹⁸ - JÜNGER, Ernst. *Atlantische Fahrt*. London: Neskeverlag, 1947.

¹⁹ - (...) an expansive view of what the human person is and can do (no original).

A palavra “topofilia” é um neologismo, útil quando pode ser definida em sentido amplo, incluindo todos os laços afetivos dos seres humanos com o meio ambiente material. Estes diferem profundamente em intensidade, sutileza e modo de expressão. A resposta ao meio ambiente pode ser basicamente estética: em seguida, pode variar do efêmero prazer que se tem de uma vista, até a sensação de beleza, igualmente fugaz, mas muito mais intensa, que é subitamente revelada. A resposta pode ser tátil: o deleite ao sentir o ar, água, terra. Mais permanentes e mais difíceis de expressar, são os sentimentos que temos para com um lugar, por ser o lar, o *locus* de reminiscências e o meio de se ganhar a vida. (TUAN, 1980, p. 107).

A resposta afetiva a um determinado lugar também pode consistir em uma produção artística e na concretização da mesma sob o olhar de sua recepção, pode se fazer presente na história que ela encena: na defesa de um antigo sobrado prestes a ser substituído por um novo hotel, em pleno centro histórico de Salvador, no “Pelô, onde a alegria e a beleza são típicas!!” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 3, figura 1) – como deixa claro o narrador de *Aú, o capoeirista* (2008), dando ao lugar, no coração da capital baiana, tratamento dos mais carinhosos, instituindo, desde a primeira página, “um ponto de partida para a narrativa, que para muitas histórias estabelece um quadro de referências. Se empregado apropriadamente, chama a atenção do leitor e prepara sua atitude para os eventos a seguir. Define um “clima”²⁰ (EISNER, 1985, p. 62, tradução nossa).

O “clima” também pode ser definido por meio de um convite, feito ao leitor, a apreciar a região costeira da cidade, seu perfil urbanístico, tornando visível aquela “falésia” (que chamou a atenção de Jünger), a unir mar, terra e céu; o terreno, horizontal (como a orientação da própria vinheta), e o celeste, vertical (como os arranha-céus, daqueles que muito têm, ou o farol, que orienta os navegantes). Convida a contemplar também a arquitetura ricamente reproduzida pelo desenho do artista, de bairro tão querido quanto típico, ostentado ali como “patrimônio da humanidade” – como, aliás, já havia feito a *Banda Olodum* (que, a propósito, ali mesmo re-

side) na primeira faixa de seu primeiro disco (1987). O título, concedido pela UNESCO em 1985, parece mesmo exigir dos artistas que o coloquem sempre na dianteira de suas obras, como se assim pudesse fazer do coração de Salvador algo mais universal. Na primeira legenda da primeira página (Figura 1), lemos “Salvador, Bahia, Brasil” que, acompanhada da “humanidade” que vem logo em sequência, sugere, por articulação, um “Mundo” ausente como palavra, mas presente como insinuação. Em resumo, Salvador é apresentada, neste exemplar da Nona Arte, como algo de “universal no regional”, e a presença dos “animados turistas” reforça ainda mais tal sugestão, como se convidasse quem não a conhece a conhecê-la através das histórias em quadrinhos.

Criação do quadrinista baiano Flávio Luiz, *Aú, o capoeirista* traz no título o nome de seu protagonista (e de distintivo movimento da arte marcial afro-brasileira, no qual o praticante vai de um lado para o outro utilizando-se dos braços como apoio). Em suas páginas, o jovem Aú enfrenta, com a ajuda de seus amigos, um ilícito negociante de nome cômico: Armando Confusioni. O vilão está disposto a tudo para poder se apropriar, e então derrubar, o casarão de Dona do Carmo, erigindo em seu lugar “seu hotelzinho barato” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 5) – verdadeira ameaça, não apenas à propriedade de Do Carmo e à segurança pública, mas também à memória e à estética do próprio Pelourinho. Não logrando

êxito em convencer a proprietária, Confusioni resolve incendiar a edificação histórica – empreitada frustrada por Nathalie, turista francesa e mais nova amiga de Aú, ao fotografar a atuação dos capangas do mafioso, os quais, ao perceberem o flagra, sequestram a moça. E é a resolução deste sequestro, resgatando Nathalie e as fotografias com a ajuda de Dó, o amigo, e Licuri, o sagui-mascote, que Aú revelará a autoria do incêndio criminoso à polícia, livrando os moradores e o próprio centro histórico das ameaças de Confusioni. As aventuras de Aú tiveram continuidade em mais um álbum, chamado de *Aú, o capoeirista e o fantasma do farol* (2014).

O antagonista, como indicamos, ao mesmo tempo em que é vilão, é alívio cômico. Demonstra alguma agressividade, ameaça os personagens, mas, desajeitado, mal consegue sair do carro sem bater sua porta em um hidrante próximo (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 4) – para a alegria de Seu Nôga, pai de Do Carmo e espécie de “griô” (sábio, segundo a tradição afrobrasileira) da história. De premissa simples, mas não ingênua, a obra toca, ainda que com leveza, em questões de relevo no debate público, tais como, a preservação do patrimônio histórico, o crime organizado, as origens africanas de nossa cultura, entre outras, que, mesmo “adultas”, quando abordadas de maneira amena e divertida, tornam-se aderentes ao público infanto-juvenil (e não só) (LOPES, 2014; SANTOS, 2014). *Aú, o capoeirista* guarda em si influências provenientes dos quadrinhos europeus, que nos desenhos se revela sobretudo na



representação dos personagens em linhas claras, tendentes ao icônico, em contraste com os cenários mais elaborados, quase fotográficos (SILVA, 2017, p. 13).

A influência também encontra expressão na presença de seu mascote e companheiro de aventuras Licuri, uma “bem-sucedida fórmula que é empregada em ícones dos quadrinhos do Velho Continente, como *Spirou*, visto ao lado do esquilo *Spip* e do amarelado Marsupilami, e *Asterix e Obelix*, acompanhados pelo cão *ideiafix*” (PH, 2013, grifos nossos), bem como em *Tintin*, de Hergé, com seu cão *Milu* (LOPES, 2014; CHINEN, 2013, p. 208). Tais referências, no que dizem respeito à

Figura 1 – Visão do bairro do Pelourinho, em Salvador - Fonte: Flávio Luiz, 2008, p. 3. Acervo do autor.

²⁰ - It is a launching pad for the narrative, and for most stories it establishes a frame of reference. Properly employed it seizes the reader’s attention and prepares his attitude for the events to follow. It sets a ‘climate’ (no original).

construção da obra de arte em quadrinhos, ressaltam, junto com a própria narrativa, aquele aspecto “cosmopolita” de *Aú, o capoeirista* ao qual nos referimos acima.

A academia se interessou por *Aú, o capoeirista* sobretudo por suas viáveis contribuições para a valorização da cultura afro-brasileira, enriquecendo um relativamente escasso (e nem sempre satisfatório) acervo, seja no que diz respeito à representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos nacionais (CHINEN, VERGUEIRO, 2010), seja como instrumento pedagógico-escolar, com a finalidade precípua de se fazer valer a Lei 10.639/2003 (BRASIL, 2003; SANTOS, 2014, p. 173). A obra teria por um lado, “uma conotação que foge aos modelos externos” (SANTOS, 2014, p. 172), representando, ao ressaltar a arte da capoeira e demais regionalismos, alguma independência em relação aos quadrinhos estrangeiros; por outro lado, aspiraria uma espécie de cosmopolitismo estético, no qual a “cultura afro-brasileira” ganharia expressividade, como já sublinhamos, “em estilo europeu de quadrinhos” (CHINEN, 2013, p. 207). Em ambas as perspectivas, as ideias de “protagonismo” e de “representatividade” recebem especial destaque: *Aú*, como personagem principal, expressaria, no âmbito da Nona Arte, uma ascendente valorização do pilar africano de nossa identidade nacional, da população e da cultura negras, em um Brasil que se afasta de seu passado escravocrata, ressignificando o mesmo.

Aqui, a nossa abordagem, mais estético-geográfica que sociológica, política ou mesmo pedagógica, segue por outros rumos, preocupa-se sobretudo com a afeição que a obra sugere pela cidade do Salvador, mesmo que esta afeição reforce, ainda que de maneira indireta, as interpretações acima citadas – pois apreciar Salvador significa também apreciar a mais africana das capitais brasileiras; significa convidar o leitor a apreciar a africanidade inerente a esta cidade, conhecida como “Roma Negra” e, quem sabe, a dar-lhe uma finalidade, para além da estética, educacional, uma vez que,

vivendo no Pelourinho, tradicional bairro central

de Salvador, ele [*Aú*] incorpora elementos da cultura afro-brasileira bastante presentes entre a população da capital baiana. Dessa forma, os ambientes pelos quais o personagem circula estão impregnados dessas referências” (CHINEN, 2013, p. 208, acrescimos nossos).

2 – ESTÉTICA URBANA E RECEPÇÃO

Em seu artigo, intitulado *Prolegomena to a study of the aesthetic effect of cities* (1960), Barclay Jones comenta que um dos pontos cegos do planejamento urbano, ao menos àquela altura, consistiria em quase sempre não se levar em consideração a configuração urbana para além de seus aspectos técnicos, sociais e econômicos, ignorando suas dimensões simbólica, cultural e, aquela que mais nos interessa – a estética:

Aqui, o que se entende pela maneira pela qual a cidade funciona não é simplesmente em um sentido econômico ou social, mas a maneira através da qual a cidade funciona como um artefato, como um símbolo, como um aspecto importante de nossa cultura. Temos muito pouca compreensão dos modos pelos quais percebemos as cidades e muito pouca ideia dos tipos de efeitos estéticos que elas causam. Até que nossos projetistas superem o



alto grau de ingenuidade que eles agora exibem, não serão capazes de produzir designs satisfatórios ou sofisticados. A base sólida, portanto, para um desenho urbano satisfatório no futuro deve vir da compreensão profunda da estética urbana.²¹ (JONES, 1960, p. 420-421, tradução nossa).

Seu mote, portanto, consiste em, para além daquilo que normalmente se considera no urbanismo, também se estudar os efeitos estéticos das cidades a fim de projetá-las da melhor maneira possível, entendendo-as, ademais, como artefatos e símbolos, como objetos de cultura (JONES, 1960, p. 428). Neste contexto, Jones destaca, entre as diferentes referências à disposição dos urbanistas, uma especial – o olhar do artista:

na tentativa de aguçar nossa percepção da cidade atual, parece óbvio que devemos nos voltar para aqueles que, entre nós, são os mais sensíveis, mais treinados em sua percepção – nossos artistas criativos. Neles podemos

encontrar muito acerca do que é válido em nossos tempos e sobre nossas cidades hoje²² (JONES, 1960, p. 426, tradução nossa).

Para Jones, se os projetistas urbanos prestassem mais atenção no que produzem os artistas, seu acesso à dimensão estética das cidades seria facilitado e, por consequência, poderiam realizar projetos de qualidade superior.

Para Edmund Husserl, a experiência estética, no âmbito das artes, nasce de um feliz cruzamento de *intencionalidades*, aquela do artista, criadora, e a do espectador, fruidora (HUSSERL apud BROUGH, 2012, p. 288²³). Este *insight* de Husserl fez escola e atravessou a linhagem fenomenológica fundada pelo próprio, motivando a conceituação de Roman Ingarden (1973) do que ele chama de *concretização* da obra de arte, fruto deste mesmo cruzamento de intencionalidades, sua recepção. Eis a explicação, de uma perspectiva fenomenológica, para os artistas serem “mais treinados em percepção”, mais “sensíveis” – por serem capazes de despertar no público, através

Figura 2 – Afetividade pela cidade onde transcorre a história - Fonte: Flávio Luiz, 2008, p. 26. Acervo do autor.

²¹ - Here what is meant by the way the city functions is not simply in an economic or social sense but the way the city functions as an artifact, as a symbol, as a major aspect of our culture. We have very little understanding of the ways in which we perceive cities and very little idea of the kinds of aesthetic effects that they have. Until our designers overcome the high degree of naivete that they now exhibit, they will not be able to turn out satisfactory or sophisticated designs. The sound basis, therefore, for satisfactory urban design in the future must come from profound understanding of urban aesthetics.

²² - In trying to sharpen our perception of the city today it seems obvious that we should turn to those amongst us who are most sensitive, who are most acutely trained in perception – our creative artists. From them we can find much about what is valid in our own times and about our cities today.

²³- HUSSERL, Edmund. *Phantasy, image consciousness, and memory* (1898-1925). Dordrecht: Springer, 2006.

de sua expressividade criadora, a intencionalidade estética, que convida os expectadores a concretizarem as obras de arte:

Husserl indica que uma imagem artística é aquela feita por um artista para existir e ser experimentada como uma obra de arte. O artista está na fonte das dimensões física e ideal da obra de arte: “Em última análise, somos levados de volta ao sujeito criativo, que intenciona e cria a invenção como um objeto permanente e que, além disso, produz uma coisa física que desperta o objeto espiritual ideal para aqueles que podem entender” (HUSSERL, 2006, 658). O objeto ideal que o artista cria é um objeto expressivo. “Aparências estéticas são exclusivamente aparências, aparências que expressam algo, que apresentam algo” (ibid: 169). “Expressar” pode ser entendido como “exibir”. As obras de arte exibem coisas, bem como pessoas com seus sentimentos, seu humor e seus pensamentos (ibid: 566). Elas também podem exibir um tipo de humor ou sentimento geral que atravessa toda a obra. Uma imagem de uma paisagem pode apresentar “uma paisagem em um estado de espírito” (ibid.). O que é assim expresso no trabalho também pode despertar em mim um sentimento modificado, um “quase-estado-de-espírito” (ibid.), que, “como qualquer sentimento, ajuda a constituir algo sobre o assunto que lhe diz respeito ‘intuitivamente’” (ibid: 554). Isto sugere que a obra de arte se torna totalmente ela mesma quando produz a resposta apropriada no espectador.²⁴ (BROUGH, 2012, p. 288, tradução nossa).

A topofilia é, também, um “estado de espírito”, um sentimento, um “laço afetivo”. Tal emoção, que sempre aparece articulada ao meio ambiente, é circunscrita por uma conceituação que também tem seu fundo fenomenológico (PÁDUA, 2015), mas que, aqui, aproxima-se sobretudo da questão estética fenomenológica, da intencionalidade estética. E é por causa desta emoção, da topofilia, que para nós é preciso ir além. No que tange ao engendramento das emoções no âmbito da estética – e “(...) a primeira referência deve ser ao campo da própria estética, que se ocupa da percepção no sentido mais amplo e geral”²⁵ (JONES, 1960, p. 421-422, tradução nossa) –, Noël Carroll nos concede importante contribuição:

Em minhas considerações sobre o nosso envolvimento emocional com as narrativas ficcionais, os autores apresentam aos leitores, ouvintes e espectadores, proposições a serem imaginadas, que retratam ou descrevem situações criteriosamente focalizadas de antemão e que despertam nossa preocupação, para que assim fiquemos, emocionalmente,

focados no texto – isto é, nossa atenção (1) torna-se fixada nos objetos de nosso estado emocional (os objetos são iluminados, por assim dizer, com um especial brilho fenomenológico), (2) nossa atenção é inexoravelmente atraída para as características do objeto das emoções que são adequadas ao estado emocional em que estamos, (3) somos encorajados a procurar a situação por mais características do tipo que apoiem e sustentem o estado emocional predominante, e (4) somos levados a antecipar mais detalhes da história em evolução, que são subsumíveis às categorias da emoção que ela preside. Emoções são um dispositivo central que os autores têm para gerenciar a atenção de leitores, ouvintes e espectadores. Não apenas os autores se valem de nossa constituição emocional já existente para direcionar a nossa atenção e preencher a história da maneira que a torne inteligível; nossas emoções nos mantêm trancados no texto, em uma base que se estabelece de momento a momento.²⁶ (CARROLL, 2003, p. 235, tradução nossa).

Se as emoções nos mantêm “trancados” no texto, “de momento



a momento”, e se na literatura, tal encadeamento se dá de sentença em sentença, por meio das “sentenças intencionais correlativas” (INGARDEN, 1973), é na “solidariedade icônica” que reside o encadeamento material sugestivo das histórias em quadrinhos, fundação de um sistema que nos foi apresentado por Thierry Groensteen (2015) e a par-

Figura 3 – Irregularidades do calçamento levam à queda da personagem - Fonte: FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 11. Acervo do autor.

²⁴ - Husserl indicates that an artistic image is one made by an artist to be and to be experienced as a work of art. The artist is at the source of both the physical and ideal dimensions of the artwork: “Ultimately, ... we are led back to the creative subject, who intends and creates the figment as an abiding object, and who, furthermore, produces a physical thing that awakens the spiritual ideal object for everyone who can understand” (HUSSERL, 2006, 658). The ideal object the artist creates is an expressive object. “Aesthetic appearances are appearances exclusively, appearances that express something, present something” (ibid.: 169). “Expressing” can be understood as “exhibiting.” Artworks exhibit things as well as persons with their feelings, moods, and thoughts (ibid.: 566). They can also exhibit a kind of general mood or feeling that suffuses the entire work. A picture of a landscape can present “a landscape in a mood” (ibid.). What is thus expressed in the work can also awaken a modified feeling in me, a “quasi-being-in-a-mood” (ibid.), which “like any feeling helps to constitute something about the subject matter that pertains to it ‘intuitively’” (ibid.: 554). This suggests that the work of art becomes fully itself when it brings about the appropriate response in the spectator. 23- HUSSERL, Edmund. Phantasy, image consciousness, and memory (1898-1925). Dordrecht: Springer, 2006.

²⁵ - (...) the first reference must be to the field of aesthetics itself which is concerned with perception in the very broadest, most general sense.

²⁶ - On my account of our emotional involvement with fictional narratives, authors present readers, listeners, and viewers with propositions to be imagined that depict or describe situations that have been criterially prefocused and that arouse our concern so that we become emotionally focused on the text – that is, our attention (1) becomes riveted to the objects of our emotional state (said objects are lit, in a manner of speaking, in a special phenomenological glow), (2) our attention is inexorably drawn to those features of the object of the emotion that are apposite to the emotional state we are in, (3) we are encouraged to search the situation for more features of the sort that will support and sustain the prevailing emotional state, and (4) we are prompted to anticipate further details of the evolving story that are subsumable under the categories of the presiding emotion. Emotions are a central device that authors have for managing the attention of readers, listeners, and viewers. Not only do authors use our already existing emotional constitution to direct our attention and to fill in the story in a way that makes it intelligible; our emotions keep us locked on the text on a moment-to-moment basis.

tir do qual “definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (...) e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia*” (GROENSTEEN, 2015, p. 27-28). A principal diferença, quando opomos as linguagens literária e quadrinística, reside em que “a verbalização segue linearmente, passo a passo, em uma sequência discreta de palavras, enfileiradas uma após a outra, segundo Susanne Langer, ‘como as contas de um rosário’. O visual, por outro lado... se apresenta de uma só vez e de modo simultâneo e relacional”²⁷ (SOUSA-NIS, 2015, p. 58, tradução nossa).

Em suma, consideramos que a finalidade deste ensaio consiste em demonstrar que, transversal às páginas de *Aú, o capoeirista*, subsiste uma relação de afetividade a ser concretizada no encontro com a recepção, afetividade esta pela cidade do Salvador (Figura 2), constituindo-se, portanto, em sentimento de topofilia, tal como foi descrito por Yi-Fu Tuan.

3 – UMA EXPERIÊNCIA ESTÉTICO-AFETIVA DA CIDADE DO SALVADOR

Aú, o capoeirista está permeado de elogios de teor estético a Salvador – e não apenas em português: “*Très jolie!!!*”, “*Fantastique!!!*”, diz *monsieur Lecoq*, pai de Nathalie (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 11-13); porque “No Pelô é assim. Todos os dias, turistas do mundo inteiro *se deslumbram* nas ruas de pedra do bairro *encantador*” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 11, figura 3, grifos nossos). A propósito, o primeiro encontro de *Aú* com Nathalie se dá após a francesa falar, deslumbrada: “Salvador é muito *linda*, papai. Vou tirar muitas fotos e... OPSS!” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 11, figura 3, grifo nosso) a menina tropeça para então ser levantada com a ajuda do baiano. A obra insiste em “jogar” como as expectativas do leitor, conduzindo-o através dos cenários e dos personagens, para situações de experiência e avaliação estéticas, organizando a percepção do receptor, moldando,

diante do mesmo, e de momento a momento, uma Salvador bela. Vale repetir: “Pelô, onde a alegria e a beleza são típicas!!” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 3, figura 1, grifo nosso):

(...) nossas respostas emocionais às cenas anteriores geralmente contribuem para organizar a maneira pela qual assistimos às cenas posteriores. Se ficarmos indignados com o comportamento de um personagem quando o encontrarmos pela primeira vez, então, quando ele aparecer a seguir, estaremos à procura de mais evidências de maldade em seu comportamento. As emoções organizam a percepção. As emoções moldam a maneira pela qual seguimos o comportamento dos personagens, assim como na vida cotidiana eles nos permitem rastrear o comportamento dos outros²⁸. (CARROLL, 2003, p. 217).

Na Figura 2, temos a reprodução de uma das vinhetas que fazem parte do início da operação de resgate de Nathalie, por *Aú* e seu amigo *Dó*; nela, mesmo o clima tenso, de aventura, mesclado à preocupação com a integridade da garota, não são impeditivos à apreciação estética da frente da capital baiana vista a partir da Baía de Todos os Santos. A cena propõe ao leitor aquilo que os outros trechos, supracitados, também propõem: o apreço pela cidade, pela Salvador vista como objeto de

beleza, esteticamente intencionada: “Vista daqui, Salvador fica ainda mais bonita...”, comenta *Dó* (Figura 2) em enquadramento similar ao da primeira vinheta da história (Figura 1), desta vez trazendo uma Salvador noturna, cuja luminosidade artificial estabelece diálogo com a lua e com as estrelas; o mar da baía completa o jogo de luzes, composto, com um enquadramento parecido, uma composição e atmosfera particularmente diversas daquela, capaz de mostrar, ao leitor, as diferentes faces de uma mesma cidade, e contando, para isto, com a presença apreciativa de dois dos personagens, um deles expressando sua experiência em palavras – a confirmar, mais uma vez, o que havia, de antemão, se estabelecido.

Mas não existe apenas a cidade que se apresenta como visualidade (JONES, 1960, p. 422), ela também pode, e normalmente se apresenta, como sonoridade, como nas rodas de capoeira; por meio dos cheiros e dos sabores, como os do caruru de *Dó* ou das iguarias de Dona do Carmo; a cidade também é alcançada através do tato, da solavancada caminhada pelas ruas de pedra do Pelourinho, dos tropeços que elas causam (Figura 3) – todos mais ou menos representados através de imagens deliberadamente justapostas (McCLOUD, 1995) em *Aú, o capoeirista*. Determinante para a topofilia, o meio ambiente “fornece o estímulo sensorial que, ao agir como imagem percebida, dá forma às nossas alegrias e ideais” (TUAN, 1980, p. 129).

Em sua verve expositiva, a intencionalidade do artista selecio-

na, de maneira estratégica, alguns dos pontos turísticos e históricos mais emblemáticos de Salvador, tais como, o Largo do Pelourinho (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 3), o Terreiro de Jesus (p. 20), a Rua Chile (p. 20), entre outros, cuja identificação, graças ao detalhismo das ilustrações, tende ao inequívoco, tanto para quem conhece a cidade, quanto para quem desejaria conhecê-la: “o leitor que conferir *Aú*, verá cenários de Salvador que são retratados com fidelidade pelo autor, a exemplo do que se faz na Nona Arte europeia” (PH, 2013). A apresentação minuciosa e quase fotográfica do cenário urbano, à qual já nos referimos anteriormente e que demarca mais um ponto de aderência para com a tradição franco-belga, contrasta bastante (como podemos verificar em todas as reproduções aqui presentes) com as ilustrações dos personagens, cuja configuração tende mais ao icônico, com traços mais simplificados.

A diferença contribui para que o leitor não se prenda demasiadamente nos cenários detalhistas (o que retardaria o ritmo de leitura), colaborando, portanto, para uma apreciação fluida da história em quadrinhos.

Os cenários, ademais, convidam o leitor a decidir por apreciar ou não aqueles lugares, uma vez que “os estímulos sensoriais são potencialmente infinitos: aquilo a que decidimos prestar atenção (valorizar ou amar) é um acidente do temperamento individual, do propósito e das forças culturais que atuam em determinada época” (TUAN, 1980, p. 129). Cada leitura é, em certo sentido, única. “Certo sentido”,

²⁷ - The verbal marches along linearly, step by step, a discrete sequence of words ‘strung one after another’, as Susanne Langer writes, ‘like beads on a rosary’. The visual, on the other hand... presents itself all-at-once, simultaneous, all over, relational.

²⁸ - (...) our emotional responses to earlier scenes will generally contribute to organizing the way in which we attend to later scenes. If we are indignant about a character’s behavior when we first encounter her, then, when she next appears, we will be on the lookout for more evidence of nastiness in her behavior. Emotions organize perception. Emotions shape the way in which we follow character behavior, just as in everyday life they enable us to track the behavior of others.

aqui, significa que toda e qualquer interpretação se dá diante de uma obra material concreta e a partir de uma subjetividade individual dotada de acervo de referências (culturais) e expectativas (psicológicas) ímpares. A singularidade do sujeito que lê garantirá a singularidade da recepção da obra de arte, interpretação esta virtualmente infinita – “virtualmente” dado que, por mais que o expectador seja singular, a obra, como indicamos, não o é, e toda e qualquer leitura se dará sobre aquilo que é material e concreto, limitando-a. Um leitor de *Aú, o capoeirista* poderá, ao fim da leitura, dizer para si mesmo: “Jamais irei a Salvador, nesta cidade não há o que me interesse, não há o que me agrade”. A intencionalidade que aqui consideramos existente, qual seja, a de que no âmago da obra subsiste um sentimento de topofilia por Salvador, não será, neste caso, refletida e concretizada pelo leitor. Mas isto, de modo algum, refuta a existência de tal intencionalidade, haja vista que esta reside na materialidade da obra de arte em quadrinhos em questão (CARROLL, 2003, p. 234).

De uma perspectiva fenomenológica, devemos ressaltar também que, quando “retratados com fidelidade”, tais cenários, representados de maneira mais pictórica (ou fotográfica) que abstrata, tendem a aproximar Salvador dos leitores de modo curiosamente similar àquele perceptivo:

Existem diferenças entre as intenções significativas e as pictóricas. Na significação, a “flecha” da intencionalidade parte, através da palavra, para um objeto ausente. Dispara para fora. Ela afasta-se de mim e de minha situação aqui para algo em algum outro lugar. No pictórico, porém, a direção da flecha é invertida. O objeto intencionado é trazido para perto de mim, para a minha própria proximidade; a presença do objeto é incorporada antes de mim em

um painel de madeira ou em um pedaço de papel. Intenções significativas apontam longe para a coisa, intenções pictóricas traçam a coisa por perto. A direção da intenção é diferente. No retrato, eu intenciono Francis Bacon aqui e agora, não ali e então. Francis Bacon como ele era ali e então é feito presente aqui e agora.²⁹ (SOKOLOWSKI, 2000, p. 82, tradução nossa).

Outro aspecto que devemos destacar é o de que “as [intenções] significativas intencionam o objeto em um só golpe, de uma só vez, como um todo (...), enquanto que as pictóricas apresentam o objeto de uma certa perspectiva, em uma certa luz, com uma certa pose, em um certo momento, com certos aspectos em destaque”³⁰(SOKOLOWSKI, 2000, p. 83, tradução nossa, acréscimos nossos). Ao ler ou ao ouvir a abstrata palavra “Salvador”, intencionamos a capital do estado da Bahia em sua totalidade, e, por isto, depurada de suas características mais específicas, materiais e estéticas. Quando nos deparamos com as elaboradas ilustrações da cidade produzidas por Flávio Luiz, intencionamos Salvador a partir destes e daqueles perfis, destes e daqueles lados, com estes e aqueles aspectos, garantindo

à recepção uma sensação imaginativa de presença da cidade, aproximando-a de nós de maneira mais tangível que geral. “O pictórico é mais concreto, o significativo é mais abstrato”³¹ (SOKOLOWSKI, 2000, p. 83, tradução nossa) e, portanto, “a intencionalidade pictórica é mais próxima da percepção do que a intencionalidade significativa”³² (p. 83). Em *Aú, o capoeirista*, intencionamos Salvador como se ela estivesse aqui e agora (na leitura), não apenas como se estivesse ali e então, ao menos não de maneira estrita.

Ao longo da fruição da obra, a linguagem dos quadrinhos, acumulativa por natureza (GROENSTEEN, 2015), trará de volta, da memória do leitor, aquelas imagens do Pelourinho nas ilustrações de Flávio Luiz cujo realismo quase fotográfico, longe de apontar para uma Salvador distante, aproximam a cidade da recepção – e em ângulos muito específicos, deliberadamente articulados às falas elogiosas supracitadas, enunciadas pelos personagens, todos “plástica e semanticamente sobredeterminados” (GROENSTEEN, 2015, p. 28). De ilustração em ilustração, de fala em fala, de apreciação em apreciação, de sentimento em sentimento: eis a solidariedade icônica a serviço da topofilia por Salvador, que poderá ser aprofundada quando a presença da capital baiana deixar de ser imaginativa e passar a ser, quem sabe, concreta. A obra, neste sentido, é um convite. Ademais, quando nos referimos à admiração por um lugar em seus aspectos físicos ilustrados, devemos também levar em consideração seus aspectos narratológicos, as



ações humanas ali encenadas, uma vez que “a apreciação da paisagem é mais pessoal e duradoura quando está mesclada com lembranças de incidentes humanos” (TUAN, 1980, p. 110) como, aliás, os decorrentes da relação entre visitantes e nativos.

Se a primeira página de *Aú, o capoeirista* já dá destaque aos turistas, este destaque permanece durante toda a história, encenando as relações de moradores e visitantes, entre si e com a cidade. Ao comparar ambas as perspectivas, verificamos que “a avaliação do meio ambiente pelo visitante é essencialmente estética. É a visão de um estranho. O estranho julga pela aparência, por algum critério formal de beleza. É preciso um esforço especial para provocar empatia em relação às vidas e valores dos habitantes” (TUAN, 1980, p. 74). Donde a jovem turista francesa Nathalie, ao perguntar a Aú sobre a capoeira, se referir à mesma como “essa dança típica da Bahia (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 12)”, ao que o capoeirista responde, através

Figura 4 – O sobrado visto de baixo para cima pelos personagens - Fonte: FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 4. Acervo do autor.

²⁹ - There are differences between signitive and pictorial intentions. In signification the “arrow” of intentionality goes through the word to an absent object. It is outward bound. It goes away from me and my situation here to something somewhere else. In picturing, however, the direction of the arrow is reversed. The object intended is brought toward me, into my own proximity; the presence of the object is embodied before me on a panel of wood or a piece of paper. Signitive intentions point away to the thing, pictorial intentions draw the thing near. The direction of the intending is different. In the picture I intend Francis Bacon here and now, not there and then. Francis Bacon as he was there and then is made present here and now.

³⁰ - (...) the signitive intends the object at one stroke, all at once, as a whole (...), while the pictorial presents the object under a certain perspective, in a certain light, with a certain pose, at a certain moment, with certain features highlighted.

³¹ -Picturing is more concrete, signifying is more abstract.

³² - Furthermore, pictorial intending is more like a perception than is signitive intending.

de vinhetas em tons sépia (a demarcar, graficamente, a retrospectiva histórica): “Mais ou menos... Capoeira é uma *luta* que meus antepassados, os *escravos*, criaram para a defesa pessoal. Acontece que os seus senhores pensavam que era uma dança e não interferiam...” (p.12). Assim, o protagonista, ao apresentar a capoeira à francesa, a apresenta de maneira pedagógica (e histórica) também ao leitor – “Hum... Super...!!”, responde a garota – como que pedindo à recepção que faça o mesmo. Como acima, as perspectivas de Aú e Nathalie ilustram aquelas normalmente verificadas entre nativos e visitantes, tal como foram descritas por Tuan:

Em geral, podemos dizer que somente o visitante (e especialmente o turista) tem um ponto de vista; sua percepção frequentemente se reduz a usar os seus olhos para compor quadros. Ao contrário, o nativo tem uma atitude complexa derivada da sua imersão na totalidade de seu meio ambiente. O ponto de vista do visitante, por ser simples, é facilmente enunciado. A confrontação com a novidade, também pode levá-lo a manifestar-se. Por outro lado, a atitude complexa do nativo somente pode ser expressa com dificuldade e indiretamente através do comportamento, da tradição local, conhecimento e mito. (TUAN, 1980, p. 72-73).

E é assim que Aú se apresenta como personagem – expressão do que se entende como “o soteropolitano”, através de seu comportamento e de seus conhecimentos. É convidativo ao ponto de sua namorada, *Bezinha*, sentir ciúmes de Nathalie: “Pelo jeito, gostou da loirinha, né?”, ao que o capoeirista responde: “Só *tava* sendo *hospitaleiro*...” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 14). “Sei, sei, hoje cê mostra o Pelourinho, amanhã uma prainha, depois um cineminha...”, retruca. Em *Aú, o capoeirista* (e não só), o baiano seduz e encanta por seu comportamento extrovertido e afetivo. Não por acaso, momentos antes, Nathalie refere-se a quanto o pai dela estava “(...) fascinado com as belezas da cidade e com a *hospitalidade* dos baianos” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 13, grifo nosso). Provocante, Gilberto Freyre, em sua obra clássica, descreve o psicológico expansivo dos baianos, destacando, em sua formação, o pilar africano:

Contrastando-se o comportamento de populações negroides como a baiana – alegre, expansiva, sociável, loquaz – com outras menos influenciadas pelo sangue negro e mais pelo indígena – a piauiense, a paraibana ou mesmo a pernambucana – tem-se a impressão de povos diversos. Populações tristonhas, caladas, sonsas e até sorumbáticas, as do extremo Nordeste, principalmente nos sertões; sem a alegria comunicativa dos baianos; sem aquela sua petulância às vezes irritante. Mas também sem a sua graça, a sua espontaneidade, a sua cortesia, o seu riso bom e contagioso. Na Bahia tem-se a impressão de que todo dia é dia de festa. Festa de igreja brasileira com folha de canela, bolo, foguete, namoro. (FREYRE, 2006, p. 372).

Confusioni, mais adiante, ao negociar o resgate da francesa, reforça ainda mais tais características: “Aquele povo do sobrado tem o ‘coração de mãe’ dos baianos e qualquer um assinará o contrato sabendo que significa salvar a sua vida” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 31). Se retomarmos o primeiro encontro entre Aú e Nathalie, na Figura 3, poderemos verificar outra nuance nesta relação entre nativo e visitante, e que também nos é sinalizada desde a primeira página (Figura 1), quando é feita a referência à UNESCO e aos próprios turistas – “(...) não existe nada mais típico no Pelô do que *os animados turistas!*” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 3). Eis, reforçada e rearticulada, a ideia de uma Salvador cosmopolita. *Aú*,



o capoeirista não revela influência estrangeira apenas como objeto editorial (com seu formato de álbum), nos desenhos e em suas escolhas de teor narratológico, ambas de origem franco-belga, mas a Salvador ali representada é uma Salvador na qual, quando uma turista tropeça nas ruas de pedra, haverá sempre um capoeirista pronto para ajudá-la, e, ademais, em francês – “Sim, a gente sempre aprende um pouquinho com vocês, *turistas!*” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 11, figura 3), explica Aú. A cena inaugura, não só a amizade de Nathalie com Aú, mas também o envolvimento da turista com a grande ação da história: a disputa pelo casarão, entre o povo do Pelourinho e Armando Confusioni.

Este envolvimento, que, não por acaso, se dá a partir do convite para uma festa, dará profundidade à apreciação da paisagem soteropolitana, tornando-a mais pessoal para Nathalie, bem como para o leitor, uma vez que estará “mesclada com lembranças de incidentes humanos” (TUAN, 1980, p. 110). Ao final da história, não surpreende que a relação de amizade entre residentes

e turistas seja selada como o nome do novo restaurante de Dona Do Carmo, expressivo de uma francofilia baiana, *Le Pelô* (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 48). Para Jones, “um completo e sistemático estudo dos efeitos estéticos das cidades deve incluir a inspeção de nossa total percepção, na qual incluímos tanto a experiência vicária quanto a direta, as cidades, tanto em conceito quanto em atualidade, e no passado tanto quanto no presente”³³ (JONES, 1960, p. 424). A qualidade das obras de ficção nas quais o urbano se expressa reside justamente nestes aspectos vicários e conceituais, que, através da obra de arte, “simulam” a interação com determinada cidade. No que diz respeito ao passado, como, por exemplo, na explicação que Aú faz sobre a história da capoeira, as referências a ele apresentam uma cidade de continuidade, que transcende o aqui e o agora.

Ao visitar Salvador, no ano de 1936, o escritor alemão Ernst Jünger sentiu-se tocado, não somente pelas belezas naturais e arquitetônicas da cidade, mas também por uma determinada atmosfera, pois Salva-

Figura 5 – Mestre Venâncio explica a Dó a filosofia da capoeira - Fonte: FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 10. Acervo do autor.

³³ - A complete and systematic study of the aesthetic effects of cities must include an inspection of our total perception which includes vicarious as well as direct experience, cities in concept as well as actuality, and in the past as well as in the present.

dor havia sido “o lugar que melhor correspondeu à ideia que tinha das cidades sul-americanas e onde as energias modernas menos se manifestavam” (JÜNGER, 1947 apud RIBEIRO, 2006). Esta atmosfera à qual se refere nos parece dizer respeito à uma espécie de “verticalidade” perdida com o avanço do mundo moderno: “aqui, ‘vertical’ significa algo mais do que uma dimensão no espaço. Está carregada de significado. Representa transcendência e tem afinidade com uma noção especial de tempo” (TUAN, 1980, p. 148-149). A esta noção vertical, opõe-se uma moderna noção “horizontal”: “um segmento plano, estático, da natureza, denominado paisagem” (p. 148-149). Tais conotações são amplamente recorrentes no universo da cultura e encontram correspondência mesmo na organização política, na qual sociedades mais hierarquizadas e, portanto, mais “verticais”, cedem espaço àquelas mais democráticas e “horizontais”.

Desde este ponto de vista, o sobrado de Do Carmo representaria o transcendente, graficamente representado em orientação vertical, observado, de baixo para cima, por todos os personagens – exceto pela proprietária (Figuras 4 e 6).

O sobrado aparece na obra como testemunha física, não de uma Salvador meramente antiga, mas de uma Salvador que atravessa os séculos, que os transcende e que é ameaçada pelo impulso modernizante que insiste em substituí-la, em esquecer-la, para que o novo, horizontal, hodierno – para que o hotel de Armando Confusioni, na história circundado de conotações negativas – ocupe seu lugar. Tal passagem, do antigo transcendente para o moderno imanente e “terrestrializante”, também proporciona uma mudança na apreciação estética:

A atitude estética para com a natureza ganha importância à medida que a mesma perde sua aura luminosa. As paisagens servem como pano de fundo para as atividades humanas diárias, quando não mais abrigavam os espíritos da terra. O cosmo do homem pré-moderno era lendário; a natureza era rica em símbolos, seus objetos podiam ser interpretados em

diversos níveis e evocar respostas plenas de emoção. Estamos conscientes da ambiguidade na linguagem. A linguagem do discurso ordinário e a fortiori da poesia, é rica em símbolos e metáforas. Ao contrário, a ciência procura evitar a possibilidade de múltiplas interpretações. O mundo tradicional tem a riqueza e a ambiguidade da linguagem ordinária e ritual. O mundo moderno, por outro lado, aspira a ser transparente e literal. (TUAN, 1980, p. 162).

A estética tradicional normalmente aponta para o transcendente e o espiritual, afastando-se do utilitário; já a estética moderna, normalmente aponta para questões terrenas, para o plano material e apresenta-se, muitas vezes, como algo utilitário, político inclusive (CLARK, 1999). Mas isto não significa, como podemos observar normalmente, a substituição completa e irrevogável de um mundo tradicional por um novo mundo, moderno, pois “A natureza humana é polarizada. O homem desempenha dois papéis: o social-profano e o mítico-sagrado, aquele preso ao tempo e este transcendendo ao tempo” (TUAN, 1980, p. 148-149) e, portanto, o moderno nunca deixou de aspirar por algo que o transcendesse, e não apenas como religião – “Confie na ajuda do Senhor do Bonfim. Nós vamos encontrar sua filha!”, como diz Aú (FLÁVIO

LUIZ, 2008, p. 21) –, mas também como história (como o sobrado de Dona Do Carmo), como tradição ou como ancestralidade – como a capoeira: “Aú tem a coragem dos mestres de capoeira do meu tempo!! Que botavam pra correr quem se metesse a besta e sem deixar cair um cisco de poeira no paletó!! Aquilo é que era capoeira!!” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 7), afirma Seu Nôga, como afirmaria qualquer griô, qualquer professor das tradições. Mestre Venâncio explica o valor da arte marcial a Dó após o rapaz ter se referido à mesma como mero método de defesa (Figura 5):

A capoeira é antes de tudo uma filosofia de vida, não tem a ver com briga besta. Nós temos que respeitar a capoeira, Dó. Afinal, ela é a arte marcial tipicamente brasileira, criação dos nossos antepassados. Do tempo deles pra cá, a capoeira continuou sendo praticada e aprimorada... Ajudando a construir a força e o caráter do povo negro no Brasil contra as injustiças e as dificuldades que ele teve de enfrentar até os dias de hoje!! Confundir capoeira com briga é coisa de quem não tem valor. Por isso, vamos respeitá-la e ter na cabeça, sempre, as lições dos grandes mestres como Zumbi, Besouro, Mestre Pastinha, Bimba e tantos outros. Nós herdamos deles esse compromisso: fazer respeitar a capoeira e o povo negro deste país!!! (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 10, figura 5).

Como se espera de uma história



em quadrinhos, não só o discurso aponta para o transcendente como as imagens também o fazem (Figura 5), mais uma vez indicando para cima: para as estrelas acima dos sobrados – como o de Dona Do Carmo –, como se os dois capoeiristas estrelados formassem uma grande constelação a iluminar o céu noturno de Salvador. Nestor Capoeira,

Figura 6 – A diversão na cidade de Salvador - Fonte: FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 15. Acervo do autor.

³⁴ - (...) it is in the expressive effect that we find most application to cities. Were it to be true that the city is merely a physical object or a collection of objects to be apprehended by the senses, the problem would be a very simple one. But the city functions on other levels. It is a symbol. Not merely is the city in the general sense a symbol but every street, every area, every locality has symbolic meaning.

em seu livro *Galo já cantou: Capoeira para iniciados*, comenta, de maneira poética, em símbolos e metáforas: “Uma coisa que sempre me impressionou é o fato de o jogo da capoeira ser praticado numa roda e que muitos de seus movimentos são circulares” (CAPOEIRA, 1985, p. 11). E mais:

Na verdade, por mais louca que possa parecer a ideia, eu acho que, quando um jogador dá um giro de cabeça, sobe num S-dobrado ou executa um “relógio” rente ao chão, ele está inconscientemente reproduzindo o movimento de nossa galáxia e entrando em sintonia com ela” (CAPOEIRA, 1985, p. 11).

Para mestre Venâncio, quem confunde capoeira com briga não tem valor. Mas, em que consiste este “valor”? Ou melhor, quais são estes valores em questão? São aqueles passados de geração em geração através da arte marcial, através dos grandes mestres; uma herança que exige um compromisso, algo de fixo, que aqui aparece desenhado, gravado nas estrelas.

O céu, as estrelas e as constelações que as unem constituem um ancestral marcador para a passagem do tempo em ciclos que se repetem, demarcando os períodos de plantio, de colheita, de pesca, de festividades e de eventos políticos e religiosos. Graças à ciência moderna, sabemos que as estrelas “são como nós”, nascem, desenvolvem-se e morrem, mas, para o mundo tradicional e para a dimensão simbólica, atrelada à experiência humana mais comum, é como se os astros fossem eternos e como se guardassem em si e em sua relação para com a humanidade poderes mágicos e religiosos, capazes de atravessar as gerações. “Por mais louca que possa parecer a ideia”, como brinca mestre Nestor Capoeira, uma roda de capoeira pode refletir ou reproduzir, em pequena escala, aquilo que ocorre em uma escala cósmica – e a ideia só nos parece um tanto “louca” porque somos, em grande medida, modernos, e por isto mesmo tendemos ao “transparente e ao literal”. O que *Aú, o capoeirista* nos mostra é uma Salvador que ainda aponta para o alto, e que permanece cultivando, ainda que pontualmente, o tipo de concepção de lugar “que se apoia fundamentalmente em seu eixo vertical” e que “com frequência coincide com uma concepção cíclica de tempo; uma

cultura cujo calendário reflete uma articulação precisa de suas festividades (...)” (TUAN, 1980, p. 148-149).

As obras de arte que apresentam Salvador recorrentemente exploram sua reputação festiva que, aqui, quando aparece articulada com os aspectos supracitados, ganha outras conotações que não as mais apressadas, de teor puramente hedonístico. “Escuta, vai ter uma festa na minha escola de capoeira, subindo a rua, na esquina à direita, no sábado à noite, com muita dança, comidas típicas e capoeira. Você e seu pai não gostariam de ir?” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 13), pergunta Aú ao convidar os turistas franceses. Na Figura 6, vemos o sobrado de Dona Do Carmo, cuja verticalidade é acompanhada pela dos outros edifícios e reforçada com a presença das estrelas, além da própria forma do requadro que delimita a vinheta – aspectos que dão um sentido não tão convencional à festividade, tal como é explorado por Byung-Chul Han:

Tanto a festa quanto a celebração têm origem religiosa. A palavra latina *feriae* significa as ações próprias do culto religioso de um determinado tempo. *Fanum* significa “sagrado, um lugar consagrado a uma deidade”. A festa começa onde cessa o tempo cotidiano profano (literalmente: o que se localiza antes das cercanias sagradas). Então se é consagrado no tempo celebrativo da festa. Quando se suspende aque-

le umbral, aquela passagem, aquela consagração que separa o sagrado do profano, restará ainda apenas o tempo cotidiano, passageiro, que então será explorado como tempo de trabalho. Hoje em dia o tempo de celebração desapareceu totalmente em prol do tempo do trabalho, que acabou se tornando totalitário. A própria pausa se conserva implícita no tempo de trabalho. Ela serve apenas para nos recuperar do trabalho, para poder continuar funcionando. (HAN, 2017, p. 113).

Em *Aú, o capoeirista*, a arte marcial brasileira ocupa o papel que normalmente a religião ocupa para dar lastro à festividade, conectá-la ao transcendente. E quando o narrador diz que “as pessoas só querem saber de se divertir” a celebração afasta-se de seu papel secundário, de intervalo, de descanso do trabalho, recuperando, ainda que por um fugaz momento, seu sentido tradicional – o de lugar de demora: “adentramos na celebração da festa como adentramos num espaço onde nos demoramos” (HAN, 2017, p. 109). Ademais, um lugar para o qual podemos nos dirigir, também, com demora, “Com uma hora de atraso, há, há, há!” (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 15), como diz Seu Nôga ao reclamar, em tom cordial, da letargia de Do Carmo – aquela que vive no topo do sobrado, que, na obra, é o símbolo maior da verticalidade transcendente:

(...) é no efeito expressivo

que encontramos mais aplicação nas cidades. Se fosse verdade que a cidade é apenas um objeto físico ou uma coleção de objetos a serem apreendidos pelos sentidos, o problema seria muito simples. Mas a cidade funciona em outros níveis. É um símbolo. A cidade não é apenas no sentido geral um símbolo, mas todas as ruas, todas as áreas, todas as localidades têm um significado simbólico.³⁴ (JONES, 1960, p. 423).

Se a caricatura consiste no exagero das partes distintivas de um dado objeto, a mais conhecida (e controversa) caricatura do baiano expressa-se em dois adjetivos: indolente e festeiro. Aqui verificamos que ambos são articulados, pois é justamente por ser “festeiro” que o baiano aparenta indolência – mas de qual perspectiva? Se adotarmos, por um momento, o viés crítico de Han, diríamos que, de uma perspectiva moderna – da “sociedade do cansaço” (como ele a chama) –, uma sociedade que enxerga no desempenho um fim em si mesmo e que, por isto mesmo, choca-se diante daquilo que, a despeito dos séculos, parece permanecer, de alguma forma, em Salvador – e que tem chamado a atenção e deslumbrado seus visitantes há muito tempo, como nos atesta, novamente, o escritor alemão:

O navio chegou ao cais da Bahia de manhã cedo. Foi o lugar que melhor correspondeu à ideia que tinha das cidades sul-

-americanas e onde as energias modernas menos se manifestavam. O estado das casas, na rua que conduzia à cidade alta, lembrou-me bancos de corais; denunciava decomposição, fundo orgânico. Nas janelas sem vidro das casas empoleiravam-se papagaios; nos degraus das escadas, os negros sentavam-se atrás das cerâmicas à venda, de instrumentos para talhar de chifres de búfalo e de colibris coloridos empalhados. É, certamente, o desvanecimento do espírito de época *Zeitgeist* que, à vista de tal decadência, liberta o peito de um peso do qual se estava há muito habituado. (JÜNGER, 1947 apud RIBEIRO, 2006, itálico nosso).

O sentimento expresso por Jünger nos anos de 1930, bem como, em 2008, por *Aú*, o *capoeirista* dão pistas para a explicação de uma questão que se coloca abstrusa sob as aventuras de *Aú* e sob a análise que aqui conduzimos: como sentir afeto por uma cidade como Salvador? “Como Salvador” aqui se refere à Salvador como cidade desorganizada, desigual, violenta, injusta, caótica, desinstruída etc. Defeitos que aparecem, ainda que de maneira mais ou menos secundária na obra em análise: da presença de lixo na Baía de Todos os Santos (FLÁVIO LUIZ, 2008, p. 27) às agressões do criminoso, passando pelo racismo repetidamente referenciado – todos contribuindo para a narrativa. Visitantes e moradores podem idealizar um determinado local (TUAN, 1980, p. 75) e a ideia de cidade quase sempre esteve relacionada, de alguma forma, com algum tipo de utopia de cidade ideal que, longe de constituírem mero devaneio, indicam o que esperamos de nossas cidades e por isto mesmo podem e devem orientar o planejamento urbano racional (JONES, 1960, p. 424). Isto é, longe de querer estabelecer aqui uma Salvador idealizada, “cor de rosa”, para ser apresentada aos possíveis turistas (ou a soteropolitanos bairristas), *Aú* não se esmera em “esconder” os problemas

da capital baiana. Mas também não se baseia na mera saliência de seus aspectos positivos mais evidentes. Faz mais do que isto, aponta para outro tipo de ideal: apresenta ao leitor uma Salvador que merece ser querida pela sua capacidade de manter, de alguma forma, aquilo que em outros lugares já se perdeu: o senso de “celebração”. Seu “atraso” perante a modernidade, seu “provincianismo cosmopolita” são, ironicamente, seu maior trunfo. Só ele pode “libertar o peito de um peso do qual se estava há muito habituado” (JÜNGER, 1947 apud RIBEIRO, 2006).

CONCLUSÃO

Ainda que Aristóteles, em sua *Poética*, tenha ressaltado a importância de emoções como o medo e a piedade na arte, nos estudos sobre a recepção artística e de mídia tem-se prestado muita atenção no que as obras significam ou no que elas representam, e pouca atenção nas emoções que ambas estimulam nos expectadores (ARISTÓTELES apud CARROLL, 2003, p. 215-216³⁵). Aqui buscamos seguir por este caminho não muito explorado. Nós nos esmeramos em demonstrar, portanto, que nas páginas da obra de Flávio Luiz reside uma série de aspectos estrategicamente posicionados para que, no cruzamento de sua intencionalidade artística com aquela estética do

leitor, concretize-se um dado efeito, qual seja, o de afetividade pela cidade do Salvador, de topofilia, tal como é descrita pelo geógrafo chinês Yi-Fu Tuan. E, dado que, “falando metaforicamente, podemos dizer que, em grande parte, as emoções são o cimento que mantém o público conectado às obras de arte, especialmente às ficções narrativas que elas consomem”³⁶ (CARROLL, p. 216), devemos adotar também, ainda que pontualmente, uma postura crítica, isto é, avaliativa, da obra e afirmar sua qualidade como arte, apontando para aquilo que os críticos já apontaram (para suas virtudes), porém, desta vez, circunscrevendo o que é virtuoso com um dado sistema teórico, de abordagem sobretudo fenomenológica.

E como os sistemas teóricos reduzem, depuram para poderem explicar, nos ativemos àquilo que nos propomos a analisar – a topofilia – deixando de lado outros aspectos, tão atraentes quanto este, como, por exemplo, as cenas de luta, em que *Aú* e sua capoeira exibem sua face de ação e de aventura, encenadas com qualidade pelo artista:

Flávio Luiz, tem nos seus desenhos traços suaves, curvilíneos e uma boa dose de habilidade em desenhar personagens que saltam aos olhos de quem ver, com seus movimentos e poses contundentes. Por vezes, es-

tes personagens rompem os limites do quadro como se desejassem ir de encontro ao leitor. (SILVA, 2017, p. 13)

Ainda assim, os sistemas teóricos, se, em certo sentido reduzem, em outro trazem à luz temas que, mesmo comuns ou aparentemente banais, estão muitas vezes abstrusos nas obras de arte, ainda que, repetidas vezes, eles sejam desvelados como temas de afeição sutil, quase que irrefletidos, mesmo que expressem fenômenos que não cessam de ocorrer. Em janeiro de 2019, o programa de televisão estadunidense *Matter of Fact*, apresentado por Soledad O’Brien, transmitiu uma matéria assim resumida pela própria produção do programa, em seu canal no *You Tube*:

Renee Adolphe estava vivendo o “sonho americano”. Ela teve uma carreira de sucesso, possuía uma casa e dois carros. No entanto, decidiu viver em uma comunidade empobrecida no coração do Brasil. Pode parecer uma história extraordinária, mas Renee é apenas um dos muitos expatriados estadunidenses na América do Sul, procurando suas raízes. O correspondente Leone Lakhani nos leva ao interior do brasileiro estado da

³⁵ - ARISTOTLE. *Poetics* In: BARNES, Jonathan (ed.). *The Complete Works of Aristotle*, Princeton: Princeton U.P., 1984, vol. II.

³⁶ - Speaking metaphorically, we might say that to a large extent, emotions are the cement that keeps audiences connected to the artworks, especially to the narrative fictions, that they consume.

³⁷ - Renee Adolphe was living the ‘American Dream’. She had a successful career, owned a home and two cars. Yet, she gave it all up to live in an impoverished community in the heart of Brazil. It may seem like an extraordinary story, but Renee is just one of many ex-pat Americans in South America, searching for her roots. Correspondent Leone Lakhani takes us inside the Brazilian state of Bahia, also known as Black Rome.

Bahia, também conhecido como Roma Negra.³⁷ (MATTER OF FACT, 2019).

Para quem leu *Aú, o capoeirista* com alguma atenção, talvez não haja grande surpresa, não haja grande “extraordinário” nesta história. Renee Adolphe, a entrevistada, descreve na matéria sua afetividade pelo povo soteropolitano e pela cidade do Salvador, não por acaso, a partir de sua “alegria” (“*happiness*”). Em busca de sua ancestralidade africana, pôde, enfim, experimentar algo análogo ao que Ernst Jünger experimentou há quase um século – e que muitos visitantes continuam a experimentar. Para aqueles que, como Adolphe, ficam e se estabelecem na cidade, talvez seja possível conhecer a complexa Salvador, aquela dos nativos (à qual se refere Tuan), já que, como diz a música de Denis Brean, para saber seu segredo, só sendo baiano também. *Aú, o capoeirista* propõe, em suma, uma estética da centralidade soteropolitana, estruturante e emocional.

Edison Carneiro, em seu estudo sobre a fundação de Salvador, comenta que, não só o lema da cidade, como seu nome, sua bandeira (com pomba branca) e toponímicos já chegaram prontos de Portugal por ocasião da vinda da comitiva de Tomé de Souza. Para o historiador baiano, tudo havia sido escolhido por arbitrariedade, sem “explicação razoável”, “revelava extrema falta de imaginação” e dava “um sinal da extrema beatice da época” (CARNEIRO, 2017, p. 80-81). Se, em 1549, Salvador no plano simbólico, era uma espécie de arremedo de clichês da época, todos os clichês adquiriram significado profundo ao longo do tempo, conforme a cidade de cultura, e não apenas a de direito, se desenvolvia. E *Aú, o capoeirista*, assim como muito do que se produziu em obras de arte, sobre e nesta terra, também deixaram seu legado. Talvez possam elas também serem como pombas, a voar de volta para a Arca, trazendo consigo alguma mensagem de esperança, se não no plano puramente material, em algo a mais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei n. 10.639, de 10 de janeiro de 2003, que altera a Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira”, e dá outras providências. Brasília: Presidência da República. Disponível em: https://legislacao.presidencia.gov.br/atos/?tipo=LEI&numero=10639&ano=2003&ato=431M_TTq10dRpW-Tbf4. Acesso em: 9 de jun. 2020.

BROUGH, John. Art and aesthetics. In: LUFT, Sebastian; OVERGAARD, Soren. *The Routledge companion to phenomenology*. New York: Routledge, 2012, p. 287-296.

CAPOEIRA, Nestor. *Galo já cantou: capoeira para iniciados*. Rio de Janeiro: Cabicieri Editorial, 1985.

CARNEIRO, Edison. *A cidade do Salvador – 1549: uma reconstituição histórica*. Simões Filho: Editora Kalango, 2017.

CARROLL, Noël. *Beyond aesthetics: philosophical essays*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

CHINEN, Nobuyoshi. *O papel do negro e o negro no papel: representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros*. Tese (Doutorado). Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

CHINEN, Nobuyoshi; VERGUEI-

RO, Waldomiro. De serviçal a senhor de sua própria história: um olhar sobre a representação do negro nos quadrinhos brasileiros. *Afro-Hispanic Review*, Nashville, Tenn., Vanderbilt University, v. 29, n. 2, Fall 201), p. 127-142, 2010.

CLARK, T. J. *Farewell to an idea: episodes from a history of modernism*. New Haven: Yale University Press, 1999.

EISNER, Will. *Comics and sequential art*. Tamarac: Poorhouse Press, 1985.

FLÁVIO LUIZ. *Aú, o capoeirista*. Salvador: Papel A2, 2008.

_____. *Aú, o capoeirista e o fantasma do farol*. Salvador: Papel A2, 2014.

FREYRE, Gilberto. *Casa grande e senzala*. São Paulo: Global Editora, 2006.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

INGARDEN, Roman. *The literary work of art*. Evanston: Northwestern University Press, 1978.

JONES, Barclay. Prolegomena to a study of the aesthetic effect of cities. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, v. 18, n. 4, p. 419-429, Jun. 1960.

LOPES, Daniel. *Aú, o capoeirista. Canal Pipoca e Nanquim*. 6m04s. Publicado em 2014.

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nhCMZSinYaE>. Acesso em: 22 de mar. 2019.

MATTER OF FACT. *Black Rome: the Brazilian state where African-Americans are finding their roots*. 2019 (4m38s). Disponível em: <https://youtu.be/qORif7zO3o8>. Acesso em: 7 de set. 2019.

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

OLODUM. Madagascar Olodum. In: Egito Madagascar. São Paulo: Continental, 1987. (4min17s).

PÁDUA, Leticia. *A geografia de Yi-Fu Tuan: essências e persistências*. Tese (Doutorado). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Departamento de Geografia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

_____. *O fundamento fenomenológico da geografia tuaniana*. ENANPEGE, 11, Presidente Prudente, 2015. Anais do XI Encontro Nacional da Associação Nacional de PósGraduação e Pesquisa em Geografia, 2015. p. 5385-5393.

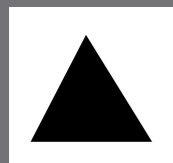
PH. Saiba mais sobre “Aú, o capoeirista”, de Flávio Luiz, herói que tem um pé na Bahia e outro na Europa. *Tujaviu* (site). Publicado em 2013. Disponível em: <http://www.tujaviu.com/2013/12/25985.html>. Acesso em: 2 de mai. 2019.

RIBEIRO, Marcos. Os setenta anos da visita de Ernst Jünger à Bahia. *Terra Magazine* (site). Publicado em 2006. Disponível em: <http://terramagazine.terra.com.br/interna/0,,OI1114555EI6581,00.html>. Acesso em: 17 de jul. 2019.

SANTOS, Clézio dos. A geografia no ensino médio e o uso das histórias em quadrinhos na questão étnico-racial. *Revista GeoPantanal*, Corumbá, n. 17, p. 161-173, jul./dez., 2014.

SILVA, André Luiz Souza da. *Análise estrutural e comparativa das páginas produzidas por alguns quadrinistas baianos*. JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS, 4as., São Paulo, Escola de Comunicação de Artes, Universidade de São Paulo, 2017. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/4asjornadas/artigos.php?artigo=q_1_generos/andre_luis_sousa_da_silva.pdf. Acesso em: 12 de mai. 2020.

O ESTILO JACK KIRBY DE FAZER QUADRINHOS EM CONTO DOS ORIXÁS DE HUGO CANUTO



André Luiz Souza da Silva (Betonnasi)
Danilo Andrade Bittencourt



(...) Canuto homenageia Kirby e, ao mesmo tempo em que o homenageia, cria; dá sua contribuição singular para a história das histórias em quadrinhos (...).

O objetivo deste capítulo é analisar aspectos da estilística dentro de um tipo de emulação gráfica da história em quadrinhos *Contos dos Orixás*, (lançada inicialmente em 2017 e reimpressa em 2019), de autoria do quadrinista baiano Hugo Canuto, em comparação aos primeiros quadrinhos da Marvel Comics, principalmente aqueles produzidos pelo artista norte-americano Jack Kirby. A

tese é de que esta proximidade no modo de desenhar proporciona uma forma de reconhecimento por parte de um leitor mais especializado, isto é, aquele “iniciado” nos quadrinhos de super-heróis da Marvel, e mais contundentemente dos seus primórdios de produção. A fim de comprovar esta tese, indicamos quais são as características estilísticas distintivas da arte de Kirby e de que modo elas reaparecem nas ilustrações de Canuto. Também empreendemos reflexão acerca da recepção de *Contos dos Orixás* por parte daqueles leitores mais ou menos versados nas *comics*

de super-heróis e em especial na obra de Jack Kirby, e, portanto, capazes de reconhecer, na produção do baiano, o estilo do estadunidense.

Em primeiro lugar, no entanto, faz-se necessário apresentar (ou reapresentar), brevemente, as trajetórias tanto de Hugo Canuto como de Jack Kirby, para que o leitor possa se situar melhor, seja ele conhecedor desses dois artistas ou não.

1 – OS AUTORES

O jovem Hugo Canuto é natural de Salvador, onde nasceu em 1986. Tem formação em Arquitetura pela Universidade Federal da Bahia. Segundo informações coletadas no site Wikipédia, em 2015, produziu e lançou com recursos próprios a história em quadrinhos intitulada *A canção de Mayrube*: o início. Esse trabalho foi exibido no Festival Internacional de Quadrinhos de Belo Horizonte. A história se baseia nas mitologias dos povos americanos. Em 2016, participou da antologia em quadrinhos *Máquina Zero 2* da editora Quadro a Quadro. No mesmo ano, homenageia

o quadrinista norte-americano Jack Kirby, na ocasião que ele completaria 99 anos. Hugo Canuto cria uma ilustração tendo os orixás, da mitologia ioruba: *The Orixás*, inspirada na capa de *Avengers* n. 4 que foi ilustrada por Kirby e publicada pela Marvel Comics em 1966. Posteriormente, recriou uma capa do Poderoso Thor tendo Xangô análogo ao Deus do Trovão. Com uma boa aceitação dos seus trabalhos pelos fãs, desenvolveu outras ilustrações tendo orixás como Iansã, Ogum, Oxóssi, Yemanjá e Oxaguia como tema. Também elaborou um projeto de financiamento coletivo pelo site Catarse. Este projeto consistia na criação de uma história em quadrinhos sobre o panteão dos orixás inspirada por personagens da Marvel sob o título *Contos dos Orixás*. No ano seguinte, participou do evento de quadrinhos e afins Comic Con Experience, e apresentou 16 ilustrações dos principais arquétipos de matriz africana, além de cartões-postais e um preâmbulo de *Contos dos Orixás*. Inicialmente, essa história em quadrinhos teria 60 páginas, mas o artista define que seriam necessárias 120 páginas para contar a história adequadamente. Assim, em novembro de 2018, lançou uma nova campanha no Catarse para viabilizar a produção, publicando-a no mês seguinte, na Comic Con Experience. Em abril de 2019, realiza o lançamento da sua obra no Centro Cultural São Paulo, com um bate-papo com o também quadrinista Marcelo D'Saete, autor do álbum *Angola Janga* (2017), com mediação do antropólogo Hélio Menezes.³⁸

Já o quadrinista Jack Kirby (nome artístico de Jacob Kurtzberg) nasceu em 28 de agosto de 1917, em Nova York. Segundo Maurício Muniz, em postagem para o site Rika Comic Shop³⁹, teve seu trabalho influenciado pelas tiras de quadrinhos que acompanhava nos jornais como aquelas produzidas por Alex Raymond (*Flash Gordon*), Hal Foster (*Príncipe Valente*) e Milton Caniff (*Terry e os Piratas*). A partir daí desenvolveu seu próprio estilo de desenho, passando por várias editoras de histórias em quadrinhos. O quadrinista trabalhou na editora Timely no início da década de 1940, quando, juntamente com Joe Simon, produziram as histórias do Capitão América. Foi convocado para lutar na Segunda Guerra Mundial e, ao retornar, retomou o trabalho com essa editora, produzindo, também com Joe Simon, centenas de histórias de todos os gêneros, especialmente histórias românticas. Em 1958, Jack Kirby passou a trabalhar regularmente para a Atlas Comics (ex-Timely e atualmente Marvel). Em 1961, quando a editora investiu no gênero de super-heróis, Kirby criou com Stan Lee,

o Quarteto Fantástico, dando início ao Universo Marvel. Nos anos seguintes, Kirby concebeu, principalmente com Stan Lee, alguns dos personagens mais emblemáticos das histórias em quadrinhos de super-heróis, tais como Hulk, Thor, Homem-Formiga, Homem de Ferro, Surfista Prateado, X-Men e o grupo Vingadores. O artista permaneceu na editora até 1970 e desenhou centenas de histórias para a Marvel. Trabalhou também para a DC Comics (principal concorrente da Marvel) e para diversos estúdios de animação. No dia 6 de fevereiro de 1994, Jack Kirby faleceu aos 76 anos, vítima de um ataque cardíaco. Em quase sessenta anos de carreira, ele deixou uma herança artística inestimável sendo reconhecido mundialmente por um traço marcante, que o diferenciava de outros quadrinistas da sua geração.

Feitas as devidas apresentações desses dois artistas, vamos nos concentrar nas estruturas visuais de algumas de suas ilustrações: seus traços, suas formas, suas composições, seus preenchimentos cromáticos e suas texturas.

2 – ANÁLISE DO ÁLBUM CONTOS DOS ORIXÁS

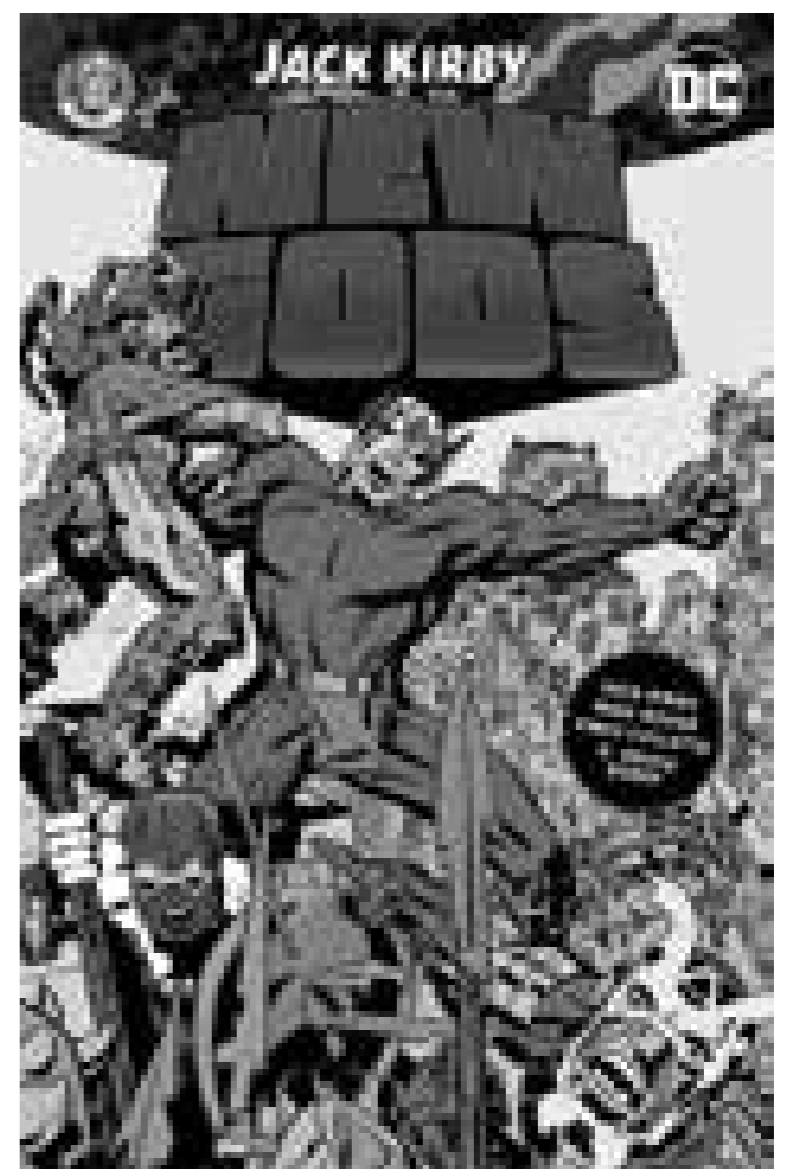
Como ponto de partida, usaremos uma declaração feita por Hugo Canuto quando interpelado sobre a importância das criações de Jack Kirby. Em entrevista concedida a Adam MacGovern para a revista *Kirby Collector*, nº 71, o baiano afirma o seguinte:

O trabalho de Jack Kirby foi marcado por uma reinterpretação criativa e pessoal dos elementos do mundo exterior, carregadas de simbolismos.

Basta analisar seu trabalho nos Eternos, desde as primeiras páginas – a composição remetendo a baixos relevos, o uso das formas geométricas ritmadas como adornos das armaduras, as referências as antigas esculturas sumérias e pinturas rupestres no concept dos Celestiais... Há uma beleza na construção dos seus painéis, ritmo narrativo e cores chapadas que remetem a uma arte rebuscada de povos antigos. As composições épicas e expressões das páginas, de algum modo fecha o ciclo e se encontram com os antigos baixos relevos dos Maias ou Astecas, seus personagens usam máscaras e expressões que remetem a África Ocidental. Assim como esses povos, não havia pretensão ao realismo da forma, ao retrato, mas a síntese da expressão. Sou arquiteto de formação e o que mais me encantava quando criança, ao ler Thor ou os Novos Deuses, era a concepção das suas cidades. Asgard, Olimpia, Wakanda, Atilan e Nova Gênese, verdadeiras máquinas de morar de formas surreais situadas no céu ou encravadas nas montanhas.⁴⁰ (MacGOVERN, 2017, p. 51-52. Tradução de Hugo Canuto).

Segundo entrevista concedida ao site Batuque RS para Jean de Oxalá Obokun, o quadrinista baiano ad-

⁴⁰ - Jack Kirby's work always marked by a creative and personal reinterpretation of the elements of the outside world, laden with symbolism. [We have only] to analyze this work in The Eternals, from the first pages – compositions referring to low reliefs, the use of rhythmic geometric forms as adornment of armor, references to ancient Sumerian sculptures and cave paintings in the concept of the Celestials... there is beauty in the construction of its panels, narrative rhythm and flat colors that refer to an extremely far-flung art of ancient peoples. The epic and expressive compositions of the pages somehow closes a cycle and meets the low stone reliefs of the Mayas or Aztecs; his characters wear masks that refer to those of West Africa. As with these peoples, there was no pretension to the realism of form, to the portrait, but [rather] to the synthesis of expression. I [earned a degree in] architecture before my work in comics, and what I loved the most as a child, when reading Thor or New Gods, was the conception of their cities. Asgard, Olympia, Wakanda, Atilan and New Genesis; true machines of dwelling in surreal forms, situated in the sky or embedded in mountains



mite que existem outras influências artísticas, mas a importância de Jack Kirby nas suas criações, principalmente no álbum *Contos dos Orixás*, é veemente:

Figura 1 – Capa da coletânea “New Gods (1984) by Jack Kirby” com a pintura em cores chapadas - Fonte://www.amazon.com.br/dp/B07GQBQG1H/ref=rd_r_kindle_ext_tmb. Acesso em: 20 de jun. 2020.

³⁸ - Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hugo_Canuto.

³⁹ - Disponível em: <https://www.rika.com.br/autor-jack-kirby>.

Visualmente, Canuto se inspirou nos quadrinhos americanos para desenhar a história. A influência mais significativa é a do quadrinista americano Jack Kirby, figura central na Marvel das décadas de 1960 e 1970 e responsável pela concepção visual de personagens como Pantera Negra, Hulk, Thor e os X-Men. (OBOKUN, 2019)

Logo em seguida, no mesmo texto, o quadrinista baiano admite ao articulista: "(...) foi com ele que eu comecei a gostar de gibis".

2.1 A ARTE DE JACK KIRBY

A despeito das repetidas afirmações do próprio Hugo Canuto de que ele, de fato, é fortemente influenciado por seu colega de traço norte-americano (CANAL CURTA!, 2019), tais manifestações não precisariam necessariamente ser convocadas para nossa análise, ou sequer terem sido enunciadas pelo artista, uma vez que as similaridades entre os traços são evidentes (ao menos para quem já teve a oportunidade de ter contato com o trabalho de ambos). E é com o objetivo de enfatizar tais semelhanças que vamos agora verificar em que medida elas ocorrem, em especial no álbum *Contos dos Orixás*. Para tanto, destacaremos as estruturas visuais mais características, mais fáceis de identificar, como instâncias visuais de análise dos desenhos de Jack Kirby e Hugo Canuto.

Iniciaremos com um exemplo (Figura 1) que, mesmo podendo não ser um dos mais conhecidos entre os fãs da arte de Jack Kirby como talvez fosse uma capa popular da Marvel ou DC Comics estampando o Capitão América ou o Superman, ainda assim servirá aos nossos propósitos analíticos.

Estruturalmente, nesta capa vemos, ao centro, o personagem Orion (filho do tirano Darkseid). Em seu entorno existem outras figuras em uma composição típica de combate. Existem aqueles elementos redundantes da composição de uma tradicional capa de revista de história em quadrinhos de super-heróis, como o título, nome dos autores (com destaque para o nome de Jack Kirby no alto), a marca da editora DC Comics.

Na ilustração, as cores são chapadas e aparentemente bem saturadas, isto é, não possuem escala tonal ao mesmo tempo em que demonstram uma pureza, sem adições de brancos e pretos, ao modo pensado por Milton Ribeiro (2003, p.199), quando o mesmo trata da saturação das cores nas artes gráficas. Destacam-se o rosa predominante na roupa de Orion e o amarelo do fundo, ambos intensos. Também se fazem presentes outras cores, como o laranja, o verde e o vermelho dos

personagens do entorno, bem como as monocromias de azul e verde, respectivamente, nas edificações e nas representações de figuras humanoides que escalam o edifício.

A propósito, a falta de tratamento de cenários e pessoas de fundo é bastante recorrente nos desenhos de Jack Kirby, e o tratamento econômico e quase sem variações de cores ajuda a manter os fundos-cenários como esboços e, portanto, a privilegiar os motivos principais da composição, normalmente ao centro. Esta é uma característica marcante do artista que foi incorporada nos primórdios dos quadrinhos da Marvel, nos quais os cenários não passavam de ras-cunhos monocromáticos.

Já as cores fortes das figuras de primeiro plano remetem, ao menos para um observador mais instruído, ao tempo em que as histórias em quadrinhos eram pintadas com cores intensas, sem muita gradação, por serem mais fáceis de reproduzir em grande tiragem de revista periódica, caso daquelas do gênero de super-heróis. O elmo que encobre a identidade do personagem principal é pintado de branco e azul para conotar cromados ou compostos, como o alumínio ou a prata, similar, por exemplo, as luvas e botas do personagem Senhor das Moléculas encontrado, adiante, na Figura 2. Por sinal, o fato de a capa da Figura 1 ter sido repintada, digitalmente ou não, não muda esse referencial nostálgico das produções de quadrinhos de super-heróis dos anos 1960, 1970. A capa da revista *Superboy*, publicada no Brasil em agosto de 1977 na Figura 2 é, justamente, um bom exemplo dessas cores sem muita gradação.

Deixemos claro que essas cores intensas não compõem uma marca autoral exclusiva de Jack Kirby, mas são, ao me-



nos, uma instância de reconhecimento delimitadora – uma pista, se preferirem chamar – para uma recepção mais atenta ou especializada que reconhece que essa paleta de cores intensas são típicas das histórias em quadrinhos desse período. É um modo de empatia, de vínculo afetivo, quando esses desenhos são revisitados hoje ou são produzidos contemporaneamente com base nessa estética, ao modo como vemos em *Contos dos Orixás*, de Hugo Canuto. Mais adiante, vamos ver como essas cores fortes contemporaneamente aparecem nos trabalhos desse quadrinista, aludindo, justamente, às pinturas chapadas de outrora. Na verdade, essa tipicidade de cores chapadas (Figura 2) durou, mais ou menos, até meados da década de 1980, delimitada por razões técnicas do maquinário para impressões em policromias em grande escala.

O maquinário para impressão dos anos 1960 e 1970, principalmente, era bastante limitado tecnologicamente para reprodução de gradações cromáti-

cas mais complexas. O processo analógico era mais demorado e as tentativas de reproduzir cores mais elaboradas, como os tons cromáticos, por exemplo, quase sempre geraram aumento dos custos de produção. Se observamos as publicações desse período perceberemos que mesmo as fotografias, quando coloridas, ficavam aquém da qualidade das imagens que encontramos hoje em dia e os desenhos coloridos das revistas de histórias em quadrinhos também acompanhavam essa lógica no intuito de redução de custo. Formato do periódico, tipo de papel e outros fatores também entravam nesse jogo contábil das editoras. Tudo para que o preço do exemplar fosse acessível, principalmente para o público juvenil que não tinha grandes recursos



Figura 3 – Capa da Graphic Novel n.º 6 – Homem de Ferro – Crash – A primeira Graphic novel gerada por computador de dezembro de 1988. Em um tempo que a computação gráfica era novidade por si só essa HQ de Mike Saenz tinha como novidade as imagens feitas com auxílio do computador além da pintura com gradiente e sombras digitais - Fonte: Acervo André Betonnasi.



Figura 4 – Página 13 do 2º número da minissérie em quadrinhos Watchmen publicada pela Editora Abril de outubro de 1988 a abril de 1989 – nela notamos as cores chapadas, mesmo se tratando de uma obra da segunda metade dos anos 1980 - Fonte: Acervo André Betonnasi.

financeiros para compra seriada dos títulos de super-heróis.

Segundo Oliveira (1977, p. 266), a colorização das histórias em quadrinhos, naquele momento, era do tipo plana (chapada) e não ficava por conta do artista e sim dos profissionais encarregados da impressão:

Para indicação, usa-se lápis de cor, anilina Kodak ou aquarela, não sendo indicado o uso de tinta guache. Essa indicação é sumária e serve apenas de guia para os fotogravadores ou fotomecânicos, não havendo necessidade de grandes detalhes pois as cores são, na maioria dos casos, cores planas.



Figura 5 – Capa da revista Marvel 2000, n.º 7 de julho de 2000. A pintura por computação gráfica tomou-se recorrente nas histórias em quadrinhos de super-heróis a partir dos anos 1990 com excesso de gradientes e efeitos gráficos de volumetria, texturas e luzes. - Fonte: Acervo André Betonnasi.

Gradativamente as ilustrações começaram a ser colorizadas por meio de programas de computador em substituição às pinturas manuais que geralmente eram feitas por tintas aquareláveis (Figura 3). Curiosamente a maioria dos coloristas de quadrinhos da década de 1980 quase nunca tinha a preocupação em tirar proveito da técnica de aquarela para conseguir as gradações de cores, mesmo com a evolução da impressão de grandes tiragens desse período, uma vez que tecnologicamente já era possível reproduzir as nuances de cores com maior fidelidade (Figura 4).



Figura 6 – Capa da revista Os Novos 52 – Batman – a noite das corujas de Scott Snyder e Greg Capullo. Nessa versão mais contemporânea do super-herói (de março de 2019 no Brasil) o quadrinista Greg Capullo optou em desenhar o Batman sem a tradicional sunga por cima do uniforme. - Fonte: <https://www.amazon.com.br/Batman-Noite-Corujas-Scott-Snyder/dp/8583681147>. Acesso em: 19 de junho de 2020.

De toda sorte, a sunga, geralmente acompanhou, durante muito tempo, junto com algum cinto – de utilidades ou não – a vida dos super-heróis. Essa dupla reforçava uma simbologia de masculinidade em uma clara demarcação de gênero nas histórias em quadrinhos desse tipo. Jack Kirby, como um quadrinista muito ativo do seu tempo, quase

Um observador mais atento verá que pinturas mais elaboradas do ponto de vista das escalas cromáticas ficaram mais recorrentes nas histórias em quadrinhos de super-heróis somente na década seguinte. (Figura 5)

Ainda sobre a capa em questão e já na dimensão das representações do desenho, isto é, naquilo que o desenho pode significar, e não o traço em si, vemos que Orion usa uma espécie de sunga azul por cima da malha rosa. Embora hoje em dia, ocasionalmente, super-heróis dos quadrinhos já não tenham mais nas suas indumentárias tal peça do vestuário sobreposta como, por exemplo, Batman (Figura 6) e Superman a usavam, não podemos esquecer que a sunga por cima da malha era quase uma marca registrada da gênese desses super-heróis.

Este conceito de herói surgiu no final da década de 1930 e, ao menos no seu jeito de vestir, eram uma referência aos atletas olímpicos ou acrobatas circenses que costumavam usar essa combinação de roupa. (Figura 7).



Figura 7 – Os Atletas circenses foram, durante muito tempo, referências para as roupas dos super-heróis. - Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/256071928782515007/>. Acesso em: 10 de jun. 2020.



Figura 8 – Capa da revista em quadrinhos Almanaque do Capitão América, n.º 53 publicada pela Editora Abril em outubro de 1983 – nela notamos alguns personagens da Marvel Comics com destaque do Capitão América com seu tradicional uniforme com suga e cinto. - Fonte: Acervo André Betonnasi.

sempre desenhava os personagens com essas características. Relembramos que as possíveis configurações dos uniformes dos super-heróis não são, necessariamente, demarcadores do estilo do desenho do quadrinista Jack Kirby e sim um reflexo de um período em que esses quadrinhos foram produzidos. (Figura 8)

Já o modo de desenhar, o tipo de traço, a linha, nos traz particularidades desse artista que o diferenciam de outros. De um modo clássico, o processo de finalização de uma página de história em quadrinhos passa pelo desenho feito, geralmente à lápis, depois coberto por alguma tinta preta, geralmente nanquim, e finalmente colorido que, decerto, na ocasião em que Jack Kirby atuava, eram pintados com tintas aquareláveis. O processo de cobrir os desenhos com nanquim é conhecido, nos termos técnicos das produções das histórias em quadrinhos, de arte-final. Nas revistas norte-americanas de super-heróis,



Figura 9 – Rascunho à lápis de Jack Kirby para Mike Thibodeaux e publicado na Jack Kirby Collector n. 15, 1997. - Fonte: <https://twomorrows.com/kirby/articles/15capthibo.html>. Acesso em: 10 de junho de 2020.

é comum até hoje creditar na primeira página os profissionais que realizaram a empreitada: desenhista, artefinalista, colorista e também o argumentista, isto é, aquele que elabora o enredo geral da história, que é desenvolvida pelo roteirista – que, por sua vez, é encarregado em distribuir o argumento por quadrinhos e páginas.

Todavia, com o trabalho do quadrinista Stan Lee, argumento e roteiro passaram a significar quase a mesma coisa, pois ele fazia o argumento geral e o desenhista desenvolvia toda a história, voltando ao Stan para preencher os balões e os recordatórios. Por essas razões, nos quadrinhos da Marvel, depois copiados por outras editoras de quadrinhos de

super-heróis, a estrutura de créditos, recorrentemente, aparece como argumento (entendido como roteiro e argumento, conforme explicação anterior) desenhos, arte-final, cores, letras e tradução, quando publicados, em outro país.

Curiosamente é usual que o desenhista e o arte-finalista sejam artistas distintos, ainda que ambos cuidem das representações visuais dos personagens e cenários. Tradicionalmente, o arte-finalista, embora tenha particularidades de estilo, tem como missão tirar o melhor proveito do traço do desenhista em um processo de sobrepor as linhas e os preenchimentos que conotam sombras com tinta preta. Esse processo deixa quase sempre preservadas as particularidades do desenho à lápis, mantendo, portanto, o estilo do desenhista. Assim, mesmo que os desenhos do Jack Kirby tenham tido a parceria de outros artistas para a artefinal, podemos afirmar que o traço característico de Kirby, como quadrinista, permaneceu preservado na capa analisada. Portanto, também na arte original de Jack Kirby (Figura 9) a qualidade das linhas como, por exemplo, suas espessuras são praticamente equivalentes no desenho à lápis e no desenho arte-finalizado.

Essas linhas que contornam os personagens da capa têm espessuras grossas que convencionalmente servem para destacar as imagens de primeiro plano do fundo. Também servem para diferenciar o contorno dos personagens das linhas internas dos desenhos que, geralmente, são mais finas. Essa espessura mais delgada serve para melhor representar detalhes de um objeto, de expressar melhor um rosto ou a anatomia do corpo humano, por exemplo.

Nos desenhos do Jack Kirby esta diferenciação não acontece categoricamente

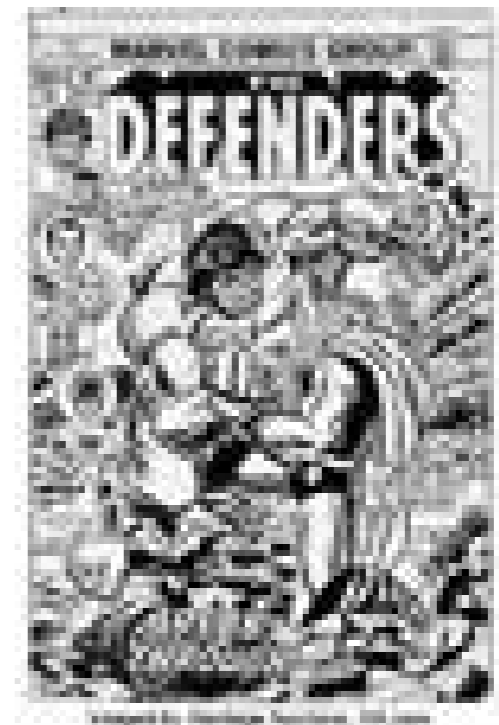


Figura 10 – Capa concebida para The Defenders n. 10, 1973, ainda sem a pintura, por John Romita Sr. - Fonte: <https://comics.ha.com/itm/original-comic-art/covers/john-romita-sr-defenders-10-cover-thorvs-hulk-original-art-and-cover-proof-marvel-1973/a/7137-92258.s>. Acesso em: 10 de junho de 2020.

nas linhas de contorno e nas linhas internas. São quase do mesmo calibre, por assim dizer. Observamos que os personagens da capa de *New Gods* (Figura 1) têm linhas praticamente da mesma espessura tanto no contorno como no interior. Isso confere um aspecto, metafo-



Figura 11 – Quadrinho retirado da páginas 31 da revista do Capitão América, n.º 17 publicada pela Editora Abril em outubro de 1980 – nela podemos ver a desproporção da mãos e pés quadrados do personagem Namor – príncipe submarino. Fonte: Acervo André Betonnasi.

ricamente, mais rústico e demarcado se comparado aos trabalhos de outros desenhistas de super-heróis do seu tempo como, por exemplo, aqueles produzidos pelos quadrinistas John Romita Sr (Figura 10) e Neal Adams.

Estas linhas espessas nos desenhos do Kirby conferem uma anatomia aos personagens um tanto fora dos cânones da anatomia humana tradicional, que se originaram na Renascença (WINSLOW, 2009, p. 15). São linhas que demonstram intuitivamente a proporção e a musculatura humana, em um estilo livre, do que necessariamente uma representação clássica mais rigorosa. É comum, por exemplo, os desenhos dos personagens do Jack Kirby apresentarem mãos e pés grandes com dedos quadrados (Figura 11).

No rosto dos personagens o efeito é mais dramático, pois as linhas grossas deixam os personagens (seja o herói ou os vilões) com feições mais pesadas, grotescas, com traços que conferem rugosidade facial. Essa dramaticidade pode ser exemplificada com a face de conotação insana do Mantis – vilão que aparece em primeiro plano ordenando aos seus subalternos o ataque ao Orion. As linhas do rosto reforçam a loucura do vilão somadas aos desenhos da boca levemente desproporcional ao rosto e olhos arregalados dotados de um estrabismo horizontal por exotropia, quando um olho se desvia para fora⁴¹.

A propósito, se buscarmos outras ilustrações de Jack Kirby, notaremos uma grande recorrência de personagens – sem distinção de super-heróis ou vilões – estrábicos e com esta desproporção bucal. Para tanto basta uma busca por personagens desenhados por ele como Thor, Hulk, Capitão América (Figura 12) e Namor – O príncipe submarino (Figura 13), principalmente as revistas desses super-heróis nas décadas 1960 e 1970.

2.2 A ARTE DE HUGO CANUTO

Com essas distinções básicas do estilo de desenhar do Jack Kirby avançaremos no nosso objetivo que é comparar com os desenhos que o quadrinista Hugo Canuto realizou na série *Contos dos Orixás*.

Na Figura 14, vemos o Orixá Oxóssi com arco e flecha apontando para cima e cercado por uma flora abundante, árvores e plantas, além de pedras. A imagem, que o artista fez para uma série de ilustrações que são denominadas atualmente entre os fãs e quadrinistas de *prints*, foi extraída do seu site⁴².

Notamos que os elementos, como o título: “Oxóssi – O Caçador” na parte central superior; o selo em alusão à editora: “Ofá Eruquerê Comics Group” no canto superior esquerdo; um outro selo, agora no canto superior direito: “20 Jan”; e um outro título na parte central inferior: “Orê Arô!!” funcionam como peças de uma estratégia graficamente concebida para que o leitor participe da aventura. Estes elementos visuais, cuidadosamente diagramados no espaço retangular vertical, são códigos para uma recepção mais instruída. Não se trata de um simples pôster ou *print*, como quiserem chamar, mas sim de peças para uma composição na qual o desenho faz referência, não apenas à mitologia dos Orixás, como, também, às capas das revistas em quadrinhos de super-heróis.

Por observação, existe também um objetivo de Hugo Canuto, de não só construir toda a composição como se fosse uma capa, como também que a mesma tenha demarcadores que remetam ao reconhecimento de uma temporalidade em que as capas tinham, por exemplo, um selo da editora (Marvel ou DC) “Comics Group” e o valor do exemplar sem acompanhamento de código de barras usado para leitura ótica hoje em dia, que neste caso foi substituído pelo “20 Jan”: 20 de janeiro. Esses demarcadores são mais fáceis de encontrar nas publicações de uma dessas duas editoras nas décadas (certamente 1960 e 1970 e possivelmente 1980). Na verdade, eles corroboram com a atmosfera nostálgica que a ilustração do orixá Oxóssi nos pode proporcionar, já que o desenho ao modo Jack Kirby fica mais bem emoldurado se estes elementos visuais aparecem com esse aspecto de um

tempo que já passou.

Já a ilustração em si oferece, praticamente, todos os elementos citados quando analisamos a capa de *New Gods*. Hugo Canuto utiliza cores mais ou menos chapadas, linhas grossas para os desenhos tanto de contorno como de interior da figura humana. Do ponto de vista da apresentação anatômica, o personagem possui boca, mãos e pés com acentuadas desproporções em relação ao restante do corpo, dotados de dedos em formato quadricular. Não poderíamos deixar de citar o estrabismo horizontal por exotropia, tão típico da arte de Jack Kirby. No mais, o fundo da ilustração composto por folhagens, troncos etc., é praticamente monocromático, como nos velhos tempos, com predominância do lilás e do azul, neste caso.

Não cabe aqui discutirmos, ponto-a-ponto, a semelhança desta ou de outras ilustrações de Hugo Canuto para esta série com os trabalhos de Jack Kirby, da maneira mais rigorosa. Sabemos que se trata de uma homenagem, que tem toda a liberdade de uma licença poética, por suas habilidades artísticas e daquilo que Canuto julga ser necessário para render essa homenagem ao quadrinista norte-americano. Umberto Eco (1974, p. 101) nos lembra que mesmo quando a semelhança é tratada, pelo senso comum, como “idêntica”, devemos levar em conta que é uma questão de grau de referencialidade apenas do objeto denotado, ou, dito de outra forma: nunca haverá o seu duplo perfeito seja na pintura, na fotografia e até mesmo quando a referencialidade é de um desenho para um outro desenho, como no caso da nossa comparação dos trabalhos de Jack Kirby com o de Hugo Canuto, que analisamos neste capítulo.

E, ainda assim, o que pode ser considerado como “grau” de referencialidade



Figuras 12 e 13 – Dois quadrinhos retirados, respectivamente, das páginas 10 e 30 da revista do Capitão América, n.º 17 publicada pela Editora Abril em outubro de 1980 – no primeiro quadrinho notamos Steve Rogers (Capitão América) e Nick Fury ao fundo e no segundo temos Namor - o príncipe submarino com as recorrentes características do estilo do Jack Kirby: boca destacada e/ou olhos estrábicos. - Fonte: Acervo André Betonnasi

⁴¹ - Disponível em: <https://hon.com.br/especialidades/estrabismo/>. Acesso em: 14 fev. 2019.

⁴² - Disponível em: <https://hugocanuto.com>. Acesso em: 10 de junho de 2020.

pelas suas propriedades intrínsecas estará mediado pelas condições de percepção e pela experiência adquirida da recepção:

(...) os signos icônicos não “possuem as propriedades do objeto representado”, mas reproduzem algumas condições da percepção comum, com base nos códigos perceptivos normais e selecionando o estímulo que (...) podem permitir-me construir uma estrutura perceptiva que possua – com base nos códigos da experiência adquirida – o mesmo “significado” da experiência real denotada pelo signo icônico. (ECO, 1974, p. 102).

Ademais, lembramos que do ponto de vista das intencionalidades, da instância da produção, as declarações do quadrinista baiano Hugo Canuto, já vistas nesse capítulo, comprovam que a meta era fazer esse tributo ao quadrinista norte-americano; e que todo o projeto *Contos dos Orixás*, que buscou valorizar os arquétipos, religião e cultura de matriz africana, tem como base a estética dos desenhos do Jack Kirby. Isso é fato. Porém, não significa afirmar que esse trabalho de Canuto seja um modelo geral de como o quadrinista baiano desenvolve outros projetos de quadrinhos, ilustrações etc. Para atestarmos essa afirmação basta uma visita no site do artista (<https://hugocanuto.com>). Lá existem boas amostras de como Canuto tem outros modos, habilidades e resultados no desenho em que o traço procura se adequar às exigências do momento, formando um respeitável e diversificado portfólio profissional.

Ora, permeamos esse capítulo até aqui com afirmações de que a instância da recepção, por meio de um leitor qualificado, atento, privilegiado, especializado, ou outros adjetivos que consigamos lembrar nessa mesma estirpe, consegue reconhecer essas marcas autorais do quadrinista Jack Kirby na obra *Conto dos Orixás* de Hugo Canuto. Resta agora responder: como são possíveis essas instâncias de reconhecimento dentro do arcabouço de reflexões das teorias da recepção?

Para compreender como se dá a fruição de uma obra de arte em quadrinhos é preciso compreender, de antemão, em que consiste uma narrativa quadrinística como estrutura ou, como denomina Thierry Groensteen, como *sistema* (2015, p. 27-31). Este sistema dos quadrinhos descrito por Groensteen compõe-se, em síntese, de três fundamentos: (1) *solidariedade icônica*, isto é, as imagens presentes na obra, apesar de apartadas, são semântica e plasticamente interdependentes por coexistirem em uma mesma sequência narrativa; (2) *sistema espaço-tópico*: as mesmas imagens se apresentam ocupando,

material e objetivamente, determinados posição e espaço; (3) *artrologia*, quer dizer, todos os elementos visuais, verbais e não verbais, articulam-se a fim de engendrar experiência estética na recepção: “Como leitor, construí esse sentido a partir das inferências que me parecem mais prováveis. Existe aquilo que algumas das imagens me mostram, e existe aquilo que sua confrontação me permite fazê-las dizer” (GROENSTEEN, 2015, p. 116). A relação entre o que é mostrado e o que o leitor consegue fazer dizer estabelece, no ato de leitura, uma estrutura de dois polos: o artístico e o estético, tal como foi apropriada e cultivada pela chamada Estética da Recepção – corpo teórico que nos foi legado pela Escola de Konstanz através de seus dois maiores expoentes: Wolfgang Iser e Hans Robert Jauss.

Concebida originalmente para a literatura, a Estética da Recepção pode nos ser útil na compreensão da fruição da obra em questão, desde que dada a devida atenção às especificidades das histórias em quadrinhos, peculiaridades sintetizadas aqui a partir de Thierry Groensteen. Em primeiro lugar, faz-se necessário, como nos ensina Jauss (1994), prestar atenção não apenas no aparecimento das obras de arte, como também na história de sua recepção, história esta que não se encontra registrada apenas na recepção crítica ou analítica, mas também nas próprias produções, que tendem, com maior ou menor intensidade, a repetir padrões dados, referendados pelo público, tidos como bem-sucedidos ao longo do tempo. É sintomático que, como havíamos indicado, características no uso das cores na produção das histórias em quadrinhos de super-heróis dos tempos de Kirby tenham permanecido até pouco depois das inovações tecnológicas que permi-



Figura 14 – Print do orixá Oxóssi criado por Hugo Canuto - Fonte: <https://hugocanuto.com/gallery/contos-dos-orixas-odes-of-the-orishas/>. Acesso em: 19 de jun. 2020.

tiriam outras abordagens, isto por força de hábito – não apenas hábito dos artistas, como hábito também dos leitores.

O hábito dos leitores de fruir este, bem como outros padrões elencados anteriormente, sedimenta-se em um determinado arcabouço cultural, que une a historicidade das *comics* de super-heróis, no caso das cores, bem como na singularidade de Jack Kirby como autor, no caso das outras características enfatizadas em nossa análise, definindo um específico horizonte de expectativas: aquele do “iniciado”, que projetamos como *leitor implícito*, tal como descrito por Wolfgang Iser:



Figura 15: Página de *Contos dos Orixás* - Fonte: <https://hugocanuto.com/gallery/contos-dos-orixas-odes-of-the-orishas/>. Acesso em: 10jun. 2020

Se nos lançarmos a tentar entender os efeitos causados e as reações suscitadas por trabalhos literários, nós devemos permitir a presença do leitor sem, em hipótese alguma, predeterminar seu perfil ou contexto particular. Nós o chamaremos, para assim melhor descrevê-lo, de leitor implícito. Ele incorpora todas as predisposições necessárias para um trabalho literário com o intuito de exercitar seus efeitos-predisposições previsíveis, não por conta de uma realidade exterior empírica, mas pelo próprio texto em si. Consequentemente, o leitor implícito, como conceito, tem suas raízes firmemente sedimentadas na estrutura do texto; ele é uma construção e sob nenhuma hipótese pode ser identificado como um leitor real.⁴³ (ISER, 1978, p. 34, tradução nossa).

Após descrevermos e compararmos as ilustrações do estadunidense e do baiano, demonstrando as características que as unem, temos que: no modo de desenhar de Hugo Canuto, residem elementos gráficos análogos àqueles consagrados por Jack Kirby, a partir dos quais se estabelece uma estrutura reativo-convidativa, atraente e dada ao reconhecimento como referências mais ou menos diretas ao artista estadunidense. Tal identificação se dá por meio do engendramento, realizado pelo leitor “iniciado” na arte de Kirby, nosso leitor implícito, diante da materialidade da obra de Canuto – experiência estética viabilizada pelo sistema dos quadrinhos tal como exposto por Groensteen.

Tendo-se em vista tal saber prévio, podemos projetar quais as prováveis operações feitas no âmbito da recepção de uma página de *Contos dos Orixás* de Hugo Canuto (Figura 15). Aqui verificamos quase todas as características elencadas anteriormente. As cores, se não são tão saturadas como as de Kirby, tendem, não apenas no pôster (Figura 14), bem como na história em si, à monocromia – neste caso em tons terrosos-avermelhados. As linhas que dão forma aos personagens permanecem grossas e a desproporção anatômica também se faz presente, dando ênfase às extremidades e à musculatura – os dedos, a propósito, mantêm o padrão de Kirby, com formato retangular. No encontro entre a obra e o leitor ocorre o cruzamento entre um horizonte de expectativas versado na obra de Kirby e uma história em quadrinhos parcialmente inspirada nessa mesma obra; e deste encontro surge uma experiência estética, no âmbito da qual se dá um sentimento de identificação, de reconhecimento de um saber prévio. (E não só):

No campo expressivo, essa dialética entre o horizonte de expectativas, projetado pela experiência acumulada, e a experiência singular, proporcionada por uma determinada obra, constitui o mecanismo básico de toda recepção e experiência estética ocorrerá como efeito da tensão entre as propostas da obra e as estruturas já cristalizadas pela recepção anterior. O êxito estético – que não se confunde com o êxito artístico, embora esteja em relação com ele – depende, assim, do deslocamento que uma

obra é capaz de realizar na reação do receptor frente às disposições poéticas já codificadas e reforçadas pelos hábitos de leitura estabelecidos. (VALVERDE, 2007, p. 146).

Para Jauss (1994, p. 31), o valor de uma obra depende, entre outros aspectos, de sua capacidade de inovar, isto é, de surpreender sem frustrar o horizonte de expectativas do leitor, de acertar na *distância estética* entre aquilo que é esperado por quem lê e aquilo apresentado por quem faz arte. Já Iser (1978, p. 87), com sua Teoria do Efeito Estético, também se interessa pelo fenômeno, atribuindo-lhe o nome de *desfamiliarização*, ao verificar ali não apenas um caráter cognitivo, de identificação, surpresa e estranhamento; mas também um caráter emocional, capaz de sugerir, na recepção, reações de tipo sensível. Canuto familiariza, gera identificação ao apresentar padrões típicos de Jack Kirby, mas também desfamiliariza ao apresentá-los integrados à mitologia dos Orixás, gerando a supracitada distância estética. Em outras palavras, é inovador:

[...] a riqueza da obra singular não tem a ver, necessariamente, com a instauração de um formato original, mas com a capacidade expressiva que se manifesta nos formatos dados, os quais serão gradualmente abandonados, a partir da necessidade expressiva de ultrapassar os modelos estabelecidos e promover outros padrões. (VALVERDE, 2007, p. 148).

CONCLUSÃO

A obra é fixa em sua materialidade. Sua recepção, pelo contrário, depende do saber prévio daquele que a interpreta. Para o leitor alheio ao que diz respeito à obra de Jack Kirby, e em especial às suas ilustrações, a interpretação desaguará em determinado rumo, fruindo os desenhos de Canuto de inúmeras maneiras que, ao menos aqui, não nos disseram respeito. Por outro lado, para o leitor versado no estilo do artista estadunidense, a fruição do trabalho do baiano desembocará (eis a nossa tese) em recepção, se não radical, significativamente diversa daquela. Na interpretação do iniciado, Canuto se faz intérprete e sua obra se faz partícipe e informante daquilo que podemos chamar de tradição das histórias em quadrinhos americanas; de seu cânone, certificado pela autoridade (como não poderia deixar de ser) de um autor, e um autor de grande reputação: Jack Kirby.

Canuto é intérprete deste jeito de fazer quadrinhos, porque demonstra conhecê-lo; indicador, porque faz referência ao mesmo em sua obra original; e partícipe, porque transforma aquele acervo em nova materialidade artística. Nela, o formato herdado de Jack Kirby e das *comics* norte-americanas se faz presente em meio ao “ritmo intenso dos atabaques”, enquanto os “dançarinos, em profundo frenesi, revivem antigas histórias, recordando os feitos de heróis e divindades ancestrais, os Orixás” (Figura 15), isto é, em um contexto significativamente diverso daquele original, capaz de gerar considerável distância estética na recepção dos chamados iniciados. Da perspectiva de nosso leitor implícito, bem como, conjecturamos, na experiência estética daqueles iniciados reais, Canuto homenageia Kirby e, ao mesmo tempo em que o homenageia, cria; dá sua contribuição singular para a história das histórias em quadrinhos, e convida seu leitor a participar, concretizando *Contos dos Orixás*, fazendo do artístico o estético.

REFERÊNCIAS

- ALMANAQUE DO CAPITÃO AMÉRICA, São Paulo, Abril, n. 53, out. 1993.
- CANUTO, Hugo. *Contos dos Orixás*. Salvador, 2019.
- _____. *Contos dos Orixás / Tales of Orishas. Hugo Canuto* (site). Disponível em: <https://hugocanuto.com/gallery/contos-dos-orixas-tales-of-the-orishas/>. Acesso em: 21 fev. 2020.
- CANAL CURTA!. Hugo Canuto conta sobre seu livro “Conto Dos Orixás”. *Canal Curta!*. 2m41s. Publicado em 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XnwmGvu9uQI>. Acesso em 10 jun. 2020.
- CAPITÃO AMÉRICA, São Paulo: Editora Abril, n. 17, out. 1980.
- D’SALETE, Marcelo. *Angola Janga*. São Paulo: Veneta, 2017.
- ECO, Umberto. *A estrutura ausente*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- ISER, Wolfgang. *The act of reading: a theory of aesthetic response*. London and Henley: The Johns Hopkins University Press, 1978.
- JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à teoria literária*. São Paulo: Ática, 1994.
- KIRBY, Jack; COLLETA, Vince; ROYER, Mike. *New Gods* (1984). Burbank: DC Comics, 2018. Disponível em: https://www.amazon.com.br/dp/B07GQBQG1H/ref=rdr_kindle_ext_tmb. Acesso em: 09 fev. 2020.
- MacGOVERN, Adam. Kirby as a genre: a regular feature examining Kirby-inspired work. *Jack Kirby Collector*, Nova Jersey, Two Morrrows, n. 71, p. 51-52, 2017.

⁴³ - If, then, we are to try and understand the effects caused and the responses elicited by literary works, we must allow for the reader’s presence without in any way predetermining his character or his historical situation. We may call him, for want of a better term, the implied reader. He embodies all those predispositions necessary for a literary work to exercise its effect—predispositions laid down, not by an empirical outside reality, but by the text itself. Consequently, the implied reader as a concept has his roots firmly planted in the structure of the text; he is a construct and in no way to be identified with any real reader.

Disponível em:

[https://books.google.com.br/books?id=eD-clDwAAQBAJ&pg=PA51&lpg=PA51&dq=kirby+collector+hugo+canuto&source=bl&ots=vP9emdQrDx&sig=ACfU3U0BF8y0cu4xAboI1GS_sLCDTvGjyA&hl=pt-](https://books.google.com.br/books?id=eD-clDwAAQBAJ&pg=PA51&lpg=PA51&dq=kirby+collector+hugo+canuto&source=bl&ots=vP9emdQrDx&sig=ACfU3U0BF8y0cu4xAboI1GS_sLCDTvGjyA&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKEwjz_7mPnsDnAhX6I7kGHao6Bx8Q6AEwDHoECAoQAQ#v=onepage&q=kirby%20collector%20hugo%20canuto&f=false)

[BR&sa=X&ved=2ahUKEwjz_7mPnsDnAhX6I7kGHao6Bx8Q6AEwDHoECAoQAQ#v=onepage&q=kirby%20collector%20hugo%20canuto&f=false](https://books.google.com.br/books?id=eD-clDwAAQBAJ&pg=PA51&lpg=PA51&dq=kirby+collector+hugo+canuto&source=bl&ots=vP9emdQrDx&sig=ACfU3U0BF8y0cu4xAboI1GS_sLCDTvGjyA&hl=pt-BR&sa=X&ved=2ahUKEwjz_7mPnsDnAhX6I7kGHao6Bx8Q6AEwDHoECAoQAQ#v=onepage&q=kirby%20collector%20hugo%20canuto&f=false). Acesso em: 09 fev. 2020.

MARVEL 2000, São Paulo, Editora Abril, n. 7, jun. 2000.

MOORE, Alan; GIBBONS, David. *Watchmen*. São Paulo: Abril, dez. 1988. v.2.

MUNIZ, Maurício. *Jack Kirby*. Disponível em: <https://www.rika.com.br/autor-jack-kirby>. Acesso em: 04 fev. 2020.

OBOOKUN, Jean de Oxalá. A HQ que transforma os Orixás do candomblé em super-heróis. *Batuque RS* (site). Publicado em: 10 dez. 2019. Disponível em: <https://site.batuquers.com.br/noticias/a-hq-que-transforma-os-orixas-do-candomble-em-superherois/>. Acesso: 9 fev. 2020.

OLIVEIRA, Reinaldo. Muito obrigado, Sr. Johann Gutenberg. IN: MOYA, Álvaro de. *Shazam!* 3 ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. p. 261-268.

RIBEIRO, Milton. O branco nas artes gráficas. In: RIBEIRO, Milton. *Planejamento visual gráfico*. 8.ed. Brasília: LGE, 2003. p. 190-201.

SAENZ, Mike. Homem de Ferro: Crash. Série Graphic Novel, São Paulo: Abril, n. 6, dez. 1988.

SUPERBOY EM FORMATINHO, Rio de Janeiro, EBAL, n. 3, ago. 1977.

SNYDER, Scott; CAPULLO, Greg. *Batman: A noite das corujas*. São Paulo: Panini, 2019. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Batman-Noite-Corujas-ScottSnyder/dp/8583681147>. Acesso em: 19 jun. 2020.

VALVERDE, Monclar. *Estética da comunicação: sentido, forma e valor nas cenas da cultura*. Salvador: Quarteto Editora, 2007.

WINSLOW, Valerie. *Classic human anatomy*. New York: Watson-Guption Publications, 2009.

THE AMAZING SPIDER-MAN ANNUAL, n. 21, 1964. Disponível em: <https://www.marvel.com/comics/issue/16896/amazing-spider-man-annual-1964-21>. Acesso em: 9 fev. 2020.

WIKIPÉDIA. Hugo Canuto. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hugo_Canuto. Acesso: 16 jun. 2020.

SOBRE os AUTORES

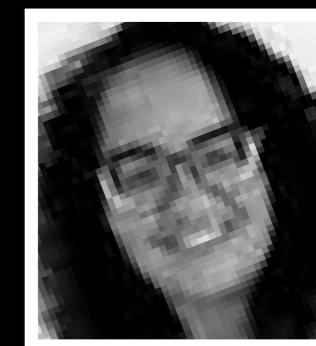
ANDRÉ LUIZ SOUZA DA SILVA (BETONNASI)

Pós-doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade do Estado de São Paulo - USP (2018). Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia - UFBA (2010). Mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela UFBA (2006). Especialista em Metodologia de Pesquisa e Extensão em Educação pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB (2003). Graduado em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual pela UNEB (2001). Professor Titular do curso de Design da UNEB. Professor do Programa de Pós-graduação Gestão e Tecnologia Aplicada à Educação - GESTEC/UNEB (2012). Coordenador do NDE - Núcleo Docente Estruturante dos cursos de Design/Desenho Industrial da UNEB (2015- 2017). Coordenador do Curso de Design da UNEB (2017-2018). Coordenador do Laboratório de História em Quadrinhos, Ilustrações e Animações - LabHQ da UNEB (2009). Co-Coordenador do KLab/Kimera da UNEB (2016-2017). Líder do Grupo Narrativas Ficcionalis em Design, Educação e Cultura Pop - Pop Cult da UNEB. Pesquisador na área de Comunicação e Cultura, com ênfase nos aspectos narrativos das histórias em quadrinhos. Atua como pesquisador nos seguintes temas: Games, Histórias em Quadrinhos, Narrativas Visuais (Fotografia e Quadrinhos), Narrativas Transmidiáticas, Texto/Imagem, Sintaxe Visual, Mangá, Tipicidade do Herói e Mito.



CLAUDIA CAVALCANTE CEDRAZ CARIBE DE OLIVEIRA (CLAUDIA CEDRAZ)

Mestre em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação - Universidade do Estado da Bahia, Especialista em Fundamentos do Ensino da Arte - Faculdade de Artes do Paraná, Licenciada em Artes Visuais - Universidade do Estado da Bahia, Bacharel em Artes Plásticas pela Universidade Federal da Bahia. Pesquisadora da Universidade do Estado da Bahia no Grupo de Pesquisa Geotecnologia, Educação e Contemporaneidade - GEOTEC, projeto "A Rádio da Escola na Escola da Rádio". Professora na Secretaria de Educação do Estado da Bahia, no Centro Estadual de Referência do Ensino Médio com Intermediação Tecnológica/Secretaria de Educação do Estado da Bahia. Tem experiência na área de Artes, atuando principalmente nos seguintes temas: Artes Visuais, Educação, História em Quadrinhos, Leitura de Imagem, Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC, Lugar, Educação Científica.





DANILO ANDRADE BITTENCOURT

Mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Bacharel em Design de Produto pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB) com experiência em Iniciação Científica e Monitoria de Ensino. Pesquisador inserido nos campos da Estética, da Comunicação e do Design; atua na investigação das histórias em quadrinhos, da cultura pop japonesa, do grotesco e do gênero horror, abordando-os a partir dos métodos da estética da recepção, da narratologia e da sintaxe visual. Membro do Grupo de Pesquisa Recepção e Crítica da Imagem (GRIM) na Universidade Federal da Bahia e do Grupo de Pesquisa Design, Arte e Tecnologia na Universidade do Estado da Bahia.



DANILO SÉRGIO CAMPOS DIAS (DANILO DIAS)

Graduação em Licenciatura em Desenho e Plástica pela Universidade Federal da Bahia (2003). Pós-Graduado em Game Design pela Universidade do Estado da Bahia (2011). Mestre em Gestão e Tecnologias aplicadas a Educação pelo Gestec/UNEB. Professor de Educação Artística e Monitor no curso de Histórias em Quadrinhos da Oficina HQ. Palestrante, Oficineiro e monitor de cursos de técnicas para produção de Quadrinhos e Técnicas de Arte e de Design Gráfico para Games. Produtor e Roteirista de Arte Sequencial (Fotoficção) para mídias on-line e impressas. Diretor de Arte e Design Gráfico, Artista Conceitual, Ilustrador, Escritor, Colorista, Roteirista, Motion Design, Animador 2D. Experiência na área de Artes, Editoração, Diagramação e Design Gráfico, com ênfase em Arte Sequencial e ilustração para livros de literatura infanto-juvenil, atuando principalmente nos seguintes temas (publicações): Crônicas de Terra-ara, Raio Esmeralda, Contos de Mandragons (Quadrinhos); Alvinho e Que viagem, heim! (literatura infantil); Búzios - Ecos da Liberdade, Brasil 2014, Unigame, Guardiões da Floresta, Industriali, 2 de Julho - Tower Defense, D.O.M., Guardiões da Floresta - Gamebook (Videogames).



ILA MASCARENHAS MUNIZ

Graduação em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual pela Universidade do Estado da Bahia - UNEB (2015), com experiência em Iniciação Científica e participante do Grupo de Pesquisa & Extensão Design, Arte e Tecnologia. Mestranda em Ciências da Computação pela Universidade Federal da Bahia - UFBA (2020), dentro da linha de pesquisa de Interação Humano-Computador. Atuando como colaboradora do Grupo de Pesquisa & Extensão Onda Digital (UFBA) e pesquisadora do laboratório SPIDeLab - UFBA (Semio-Participatory Interaction Design Research Laboratory), laboratório de pesquisa, desenvolvimento e inovação voltado à concepção de processos de design de tecnologias computacionais interativas para educação. Atua principalmente nas áreas de Interação Humano-Computador, Design de Interação, Mídias Digitais, Desenvolvimento Web e Informática na Educação. Também é ilustradora, quadrinista e designer gráfico.

LUCAS LINS MUNIZ PIMENTA

Nasceu em Salvador, onde aprendeu a Capoeira no Grupo Luanda, tendo como mentor o Mestre Jacarandá. Formou-se em História e graduou-se Mestre em Gestão de tecnologias aplicadas à Educação - UNEB. Participou de diversos grupos de pesquisa, estudando Educação, formação do professor, História, Capoeira e Quadrinhos. Incentivado pelo amigo e mentor Antonio Cedraz, em 2013 iniciou o trabalho como editor de quadrinhos publicando no Brasil Tiki - O Menino Guerreiro, obra dos italianos Giancarlo Berardi e Ivo Milazzo, La Dansarina, de Lillo Parra e Jefferson Costa, que venceu o HQMix de Melhor Edição Nacional em 2015. Atualmente exerce a função de professor de História, Filosofia, Sociologia e Artes, sem deixar de lado a nona arte, sendo sócio fundador e editor na Editora Trem Fantasma, que iniciou suas atividades em 2020.



WALDOMIRO DE CASTRO SANTOS VERGUEIRO

Possui graduação em Biblioteconomia e Documentação pela Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo (1977), mestrado em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo - ECA/USP (1985), doutorado em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (1990) e pós-doutorado pela Loughborough University of Technology (Inglaterra) e Universidad Carlos III de Madrid (Espanha). Professor da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, atuando na graduação em Biblioteconomia, bem como no mestrado e doutorado em Ciência da Informação e Ciências da Comunicação, tendo orientado 11 mestrados e 12 doutorados, além de supervisionado diversas pesquisas de pós-doutorado. Atualmente é professor titular aposentado da ECA/USP. Fundador e coordenador do Observatório de Histórias em Quadrinhos, também na ECA/USP. Editor da revista 9ª Arte, do Observatório de Histórias em Quadrinhos. Atua como membro do corpo editorial de diversas revistas científicas no Brasil e no exterior. Publicou dezenas de artigos em periódicos científicos nacionais e internacionais. Autor e/ou organizador de mais de uma dezena de livros, entre os quais podem ser destacados: Seleção de Materiais de Informação, Aquisição de Materiais de Informação, Qualidade em Serviços de Informação, Novas tendências em Gestão da Informação, Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula, Historieta latino-americana, v. 3: Brasil, História em Quadrinhos no Brasil, Quadrinhos na Educação: da Rejeição à Prática, Os Pioneiros na Pesquisa em Quadrinhos no Brasil e Muito além dos Quadrinhos. Produz principalmente nos seguintes temas: histórias em quadrinhos, histórias em quadrinhos - brasil, biblioteconomia, desenvolvimento de coleções e bibliotecas - qualidade.



ELIZIA DE SOUZA ALCÂNTARA

Doutora pelo Programa Multidisciplinar/ Cultura e Sociedade/IHAC - Universidade Federal da Bahia, Mestre em Crítica Cultural, licenciada em Letras Vernáculas pela Universidade do Estado da Bahia e especialista em Estudos Literários (UNEB)). Atualmente é professora de Língua Portuguesa (Prefeitura de Pojuca e Secretaria de Educação do Estado da Bahia). Desenvolve pesquisa sobre histórias em quadrinhos (Tiras da Turma do Xaxado). Interesse pelos temas: linguagem, narrativas, quadrinhos, cultura, modos de produção, políticas culturais.



