

A full-page background image of Harley Quinn from the movie 'Birds of Prey'. She is wearing her signature pink and black outfit, a clear leather jacket, and a large, colorful tinsel cape. She has her blonde hair in pigtails and is holding a mallet over her shoulder. The background is a dark, stylized city street with blue and purple lighting and falling confetti.

CULT
DE CULTURA

COLÓQUIO
NACIONAL EM
ARTE SEQUENCIAL
E CULTURA POP

8 A 10
OUTUBRO
2020

FACULDADES
EST

POP!

CADERNO DE RESUMOS



O PROTAGONISMO DE PERSONAGENS CAPOEIRISTAS EM HQ NACIONAL: AS AVENTURAS DE MACHADO DE ASSIS, CAÇADOR DE MONSTROS

Robson Carlos da Silva³¹
José Olímpio Ferreira Neto³²
Joel Alves Bezerra³³

Apresentação

O texto apresenta análise sobre a obra ficcional *Machado de Assis: caçador monstros*, de Marcelo Alves e Sami Souza (ALVES; SOUZA, 2017). A história narra as aventuras de Machado de Assis envolto com alguns de seus personagens literários e personagens históricos reais, nos interessando, a partir das formulações teóricas de Orlandi (2001) e Khalil (2001), os sentidos atribuídos ao protagonismo de um personagem negro e praticante de Capoeira no contexto da aventura, entendendo se tratar de história em quadrinhos (hq ou quadrinhos), mídia híbrida, em que texto e imagem se imbricam, não podendo ser analisados de forma separada e sim de forma integrada (RAMOS, 2009), ou seja, desvelando as formas com que essa cultura nacional se articula na história. As etapas de leitura e análises, assentadas no método cartográfico-crítico (REBLIN, 2020), se constituíram em três momentos: leitura da obra como um todo, seu escopo e enredo; estrutura e de que forma o autor conduziu a narração da aventura, personagens centrais e encadeamento das ações; e a análise crítica, em que nos detivemos sobre o segmento-objeto, efetivando a composição de sentidos buscados.

Quadrinhos e Capoeira: encontros possíveis

As hq ocupam lugar fundamental no bojo das diversas culturas alternativas, enquanto mídia cultural e forma de entretenimento que se adequa sobremaneira aos anseios de crianças, jovens e adultos, com linguagem de conotação afetiva de fácil compreensão (RAMOS, 2009). Conseguem despertar a atenção de leitores/as com suas artes, além da narratividade assentada em diálogos simples ou complexos, mesmo quando não possuem palavra alguma, deixando o/a leitor/a criar suas próprias conclusões (VERGUEIRO, 2018), ou seja, é ferramenta excelente na abordagem de diversas temáticas, tais como, política, cultura, sociedade, comportamentos e na circulação de informações e conhecimentos (CIRNE, 1982). Ramos (2009) destaca a existência de diversos tipos de quadrinhos que necessitam ser descobertos e abordados, o que evidencia a importância e a relevância em nos debruçarmos sobre hq nacionais que abordem personagens característicos de nosso povo e nossa cultura, tais como personagens negros/negras e capoeiristas, contextualizando e trazendo à tona aspectos de

³¹ Doutor em Educação, Universidade Estadual do Piauí/UESPI, robsonuespi64@gmail.com

³² Mestrando em Ensino e Formação Docente/UNILAB-IFCE, jolimpioneto@hotmail.com

³³ Mestrando em Humanidades/UNILAB, joel.alvesbezerra@gmail.com



nossa história social, abordados, segundo Braga Jr. (2013a), ainda timidamente ou de forma estereotipada, seguindo padrões e modelos de outras culturas. Braga Junior (2013b), aprofundando reflexões acerca da representação do negro nas hq brasileiras, identifica a predominância de personagens em situações periféricas, associados com a vilania ou envolvidos em relações entre eles próprios, sem se envolverem diretamente com os outros heróis (brancos). Chinen (2019), por sua vez, realizando levantamento aprofundado sobre a imagem dos personagens negros e afrodescendentes, questiona onde estão os pretos e pardos nos meios de comunicação, incluindo as hq. As imagens da negritude nessa mídias, para Almeida (2019), desvelam a necessidade da produção de ampla reserva de imaginários culturais que concedam centralidade à cultura, aos valores e identidades dos negros, tais como a Capoeira, cultura negra detentora de elevado potencial de inclusão social e fortalecimento de personalidades (SILVA; SILVA, 2020), em hq nacionais. A partir da compreensão de que, durante longo período, os personagens negros foram abordados nos quadrinhos brasileiros de forma simplificada e socialmente inferiorizados (CHINEN, 2019), o texto apresenta pistas da possibilidade do afloramento de narrativas compromissadas com o protagonismo de personagens negros e capoeiristas.

As Aventuras de Machado de Assis: narrativas, imagens, sentidos e intencionalidades

Machado de Assis: caçador de monstros é um quadrinho independente, divertido e alternativo, lançado em 2017 pela Primal Studio, com 96 páginas, em preto e branco, capa colorida e formato do estilo Mangá. Apresenta Machado de Assis jovem, ao lado de alguns de seus principais personagens literários, tais como Brás Cuba seu amigo e assistente com quem forma dupla, Quincas Borba, dentre outros, resolvendo uma série de mistérios no Rio de Janeiro do século XIX. O Roteiro é de Marcelo Alves, mestre em Linguística, professor de Português, gestor de projetos culturais, roteirista, produtor e editor de curtas de animação, numa narrativa fantástica, inovadora e atraente, em que a vida e a obra do personagem se misturam, assentadas em abordagens que se imbricam a partir de temáticas como racismo, abolição da escravatura, ciência, história, dentre outros. A arte de Sami Souza, com traços finos, elegantes e belos, valoriza, sobremaneira, as expressões gestuais dos personagens. As aventuras acontecem em 1867 e Machado de Assis, além de escritor, poeta e cronista de jornais é caçador de monstros, perito em lutas marciais com armas e exímio lutador de Capoeira. No seguimento da narrativa, descobrimos que faz parte de um grupo de elite que combate uma Ordem de Cavaleiros corrompidos pelas ciências ocultas cujos membros se transformam em monstros assassinos. A aventura atinge o ápice quando acontecem crimes misteriosos, sempre com mensagem codificada deixada próximo aos corpos, cujo teor é decifrado pelo gato, falante e filósofo, Quincas Borba. Para completar, Machado de Assis é desafiado e combate o Duque de Wilkinson, que durante a luta foge e deixa um monstro enfrentando Machado, que tem uma crise de epilepsia e é salvo por Carolina Augusta, também caçadora de monstros, irmã do poeta Faustino Xavier. Após se recuperar, Machado de Assis, combate e derrota outro monstro, munido de um medalhão com poderes mágicos que



transformam os monstros nas pessoas que realmente são, sendo surpreendido ao descobrir que o monstro que derrotou é uma criança, John John, filho do Duque de Wilkinson, que morre ao sofrer uma forte crise asmática. Na página final da hq nos é revelado que o Duque de Wilkinson é o líder da nova Ordem da Noite Eterna que se reorganiza para novos ataques. O debruçar analítico sobre a hq nos remeteu às ideias de Postema (2018), quando afirma que para se conhecer os sentidos dos quadrinhos é necessário pensar nas imagens que os constituem enquanto sistemas complexos, centrais pelas possibilidades de associarem diferentes tipos de códigos. Os sentidos são desvelados por meio desses códigos, os quais, independente de formas ou estilos, carregam sua intencionalidade. No desenrolar da narrativa, de conteúdo diegético simples, sustentado em imagens expressivas e integradas perfeitamente à narrativa, como se nos transportassem ao cenário de um Brasil pretensamente civilizado, porém ainda retrógrado em relação ao sistema escravista, temos, como pano de fundo, uma sociedade profundamente racista e odiosa em relação ao povo negro. A condição dos negros escravizados no Brasil é abordada de forma central, enquanto quadro social envolto no desprezo das autoridades e extremado preconceito racial, demonstrando a luta e enfrentamento dos abolicionistas ao ódio contra os negros, acusados das mortes ocorridas e da prática de feitiçaria, numa clara alusão à ignorância sobre suas religiões, culminando na cena forte em que um jovem negro é, sem motivos, perseguido, atacado e morto. A Capoeira, apresentada em cenas que representam fiel e respeitosamente sua ritualística, assume protagonismo na história, com o personagem principal sendo exímio praticante e utilizando suas habilidades para vencer os combates corporais com os monstros que enfrenta. A integração dos signos imagéticos com os diegéticos produz forte efeito de sentido e, ao mesmo tempo, seguindo as ideias de Khalil (2001), provoca envolvimento progressivo do leitor com a narrativa. O protagonismo de Machado de Assis, expresso com características fenotípicas negras, notadamente na capa do Mangá, representado com a tez da pele escura e cabelo encaracolado, carrega sentidos ancorados em um modelo de significação inovador, cuja intenção é perturbar e ressignificar o processo de produção predominante, visto se tratar de um herói negro, capoeirista, abolicionista, intelectual e popular, ecoa como estatuto marcado por possibilidades de ruptura e quebra de convenções instituídas e que, no dizer de Orlandi (2001), significa a materialidade do discurso, cuja forma é constituída na e pela articulação narrativa/história e sujeito, funcionando como a intencionalidade da obra.

Considerações Finais

A aventura de Machado de Assis: caçador de monstros é um exercício da materialidade das possibilidades da criação e produção de quadrinhos nacionais com protagonistas negros/as, explorando elementos de nossa cultura e protagonizando cenários de nossa história. Dentre os achados do estudo, identificamos que, de forma inovadora, a hq trabalha com temporalidades marcadas porém abertas a múltiplas passagens no tempo, evidenciando a intenção de fomentar a discussão sobre temáticas atuais; se assenta numa narrativa perfeitamente integrada às imagens, permitindo a construção de camadas de sentidos diversos, intencionalmente provocando o envolvimento do leitor nas tramas; desperta a



curiosidade e o compromisso por nossa história social; além de conceder protagonismo e abordar, com respeito e precisão à sua ritualística, a Capoeira, como código humano de afirmação da cultura negra no Brasil.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Personagens Capoeiristas; Machado de Assis.

Referências:

ALMEIDA, Silvio. **Racismo Estrutural**. São Paulo: Pólen, 2019.

ALVES, Marcelo; SOUZA, Sami. **Machado de Assis: caçador de monstros**. Belo Horizonte: Primal Studio, 2017.

BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. O que é Nacional nos Quadrinhos Brasileiros? **Revista Espaço Acadêmico**, n. 142, ano. XIII, mar. 2013a, p. 27-34.

BRAGA JUNIOR, Amaro Xavier. A ambientação de personagens negros na Marvel Comics, **Identidade!** São Leopoldo, v.18 n. 1, jan.-jun. 2013b, p. 03-20. Disponível em: <http://periodicos.est.edu.br/identidade>. Acesso em: 20 ago. 2018.

CHINEN, Nobu. **O Negro nos Quadrinhos do Brasil**. São Paulo: Peirópolis, 2019.

CIRNE, Moacy. **Uma introdução política aos quadrinhos**. Rio de Janeiro: Achiamé/Angra, 1982.

KHALIL, Marisa Martins Gama. A ordem das interdições e dos diálogos na pena do Bruxo do Cosme Velho. IN: GREGOLIN, Maria do Rosário; BARONAS, Roberto (orgs.). **Análise do Discurso: as materialidades do sentido**. São Carlos/SP: Claraluz, 2001, p. 174-188.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Discurso e Texto: formulação e circulação de sentidos**. Campinas/SP: Pontes, 2001.

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

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

REBLIN, Iuri Andréas. **Método Cartográfico-Crítico**, vídeo 04, série Histórias em Quadrinhos, Faculdade EST/Neadst. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?=yvQlurkPhD0>. Acesso em: 12 mar. 2020.



SILVA, Robson Carlos; SILVA, Eraldo Aparecido. Personagens Capoeiristas nos Quadrinhos Nacionais: sentidos e significações, **Imaginário**, n. 18, jun 2020, João Pessoa/PB, p. 66-88.

VERGUEIRO, Waldomiro. **As Hqs e a Escola**. ilustrado por Cristiano Lopez. Fundação Demócrito Rocha: Fortaleza/CE, 2018. (Coleção Quadrinhos em Sala de Aula: estratégias, instrumentos e aplicações). Fascículo 1.